

# CALICO™

REGOLAMENTO



# CALICO™

*Un gioco competitivo per la creazione di trapunte, la raccolta di gatti e il piazzamento di tessere di Kevin Russ, per 1-4 giocatori, dai 14 anni in su*

In Calico™, i giocatori competono per cucire la trapunta più accogliente mentre scelgono e posizionano tessere di diversi colori e motivi su di essa. Ogni plancia include 3 obiettivi per lo stile delle tessere che faranno guadagnare punti se verranno soddisfatti. I giocatori cercano anche di creare gruppi di motivi per attirare i gatti più teneri e gruppi di colori sui quali cucire bottoni. Vince il giocatore che ottiene il maggior numero di punti dalle tessere obiettivo di progettazione, dai gatti e dai bottoni!

## COMPONENTI

Il tuo gioco Calico™ dovrebbe includere quanto segue. In caso contrario, invia un'e-mail a [customerservice@alderac.com](mailto:customerservice@alderac.com)



**4 Plance Trapunta a doppio strato**



**108 Tessere Pezza**  
(6 set da 18)



**24 Tessere Obiettivo di Stile**  
*(4 set da 6 nei 4 colori dei giocatori  
 mostrato sul retro della tessera)*



**6 Tessere  
 Nero + Bianco**



**5 Tessere Punteggio  
 Gatto doppio-lato**



**80 Gettoni Gatto**



**1 Sacchetto di stoffa**



**1 Blocchetto Segnapunti**



**52 Gettoni Bottone**  
*(8 per ogni colore + 4 arcobaleno)*



**1 Tessera Punteggio Bottoni**



**1 Tessera Maestro Trapunta**

## SETUP PRINCIPIANTE

Si consiglia di utilizzare la configurazione per principianti, fino a quando non si avrà familiarità con il gioco, prima di passare a quella standard

- A** Posiziona al centro del tavolo le **Tessere Punteggio Gatto** di *Millie*, *Tibbit* e *Coconut* assieme ai **Gettoni Gatto** corrispondenti. Riponi nella scatola la restante **Tessera Punteggio** e relativi **Gettoni** dell'altro gatto. Non verrà utilizzato nel gioco per principianti.
- B** Assegna casualmente 2 **Tessere Pezza Nero + Bianco** ad ogni **Tessera Punteggio Gatto**.
- C** Mescola tutte le **Tessere Pezza** e posizionale coperte in varie pile facilmente raggiungibili da tutti i giocatori. **Q** mettile direttamente tutte nel **Sacchetto di stoffa**.
- D** Posiziona al centro del tavolo la **Tessera Punteggio Bottone** ed i **Gettoni Bottone**.
- E** Dai ad ogni giocatore una **Plancia Trapunta** ed il set di 6 corrispondenti **Tessere Obiettivo di Stile** nel colore dei giocatori (il tuo colore giocatore è quello delle cuciture sulla tua **plancia trapunta**). Ciascuna delle **Tessere Obiettivo di Stile** hanno il colore dei giocatori sul retro.
- F** Ogni giocatore posiziona le **Tessere Obiettivo di Stile**  $\neq$ , AA-BB-CC e AAA-BBB sulla propria **Plancia Trapunta** seguendo l'esempio sotto. Riponi tutte le altre **Tessere Obiettivo** nella scatola. Non verranno utilizzate in questo gioco.
- G** Ogni giocatore pesca 2 **Tessere Pezza** coperte dalle pile (o dal **Sacchetto**, se utilizzato) nella propria mano.
- H** Rivela 3 **Tessere Pezza** per formare il mercato delle tessere al centro del tavolo.

Ora sei pronto per iniziare. La persona che più di recente ha adottato un gatto sarà il primo giocatore.



## SETUP STANDARD

- A** Separa le **Tessere Punteggio Gatto** in gruppi in base al numero di punti nell'angolo (\*,\*\*,\*\*)



Seleziona casualmente 1 **Tessera Punteggio Gatto** da ogni gruppo e seleziona a caso quale lato verrà utilizzato. Poni al centro del tavolo (in alternativa, puoi scegliere semplicemente quali tre gatti usare nel gioco). Trova i **Gettoni Gatto** corrispondenti alle loro **Tessere Punteggio** scelte e posizionali vicino a loro. Riponi tutto il resto nella scatola. Non verrà utilizzato in questo gioco

- B** Assegna casualmente 2 **Tessere Pezza Nero + Bianco** ad ogni **Tessera Punteggio Gatto**.
- C** Mescola tutte le **Tessere Pezza** e posizionale coperte in varie pile facilmente raggiungibili da tutti i giocatori Q mettile direttamente tutte nel **Sacchetto di stoffa**

- D** Posiziona al centro del tavolo la **Tessera Punteggio Bottone** ed i **Gettoni Bottone**.

- E** Dai ad ogni giocatore una **Plancia Trapunta** ed il set di 6 corrispondenti **Tessere Obiettivo di Stile** nel colore dei giocatori (il tuo colore giocatore è quello delle cuciture sulla tua **plancia trapunta**). Ciascuna delle **Tessere Obiettivo di Stile** hanno il colore dei giocatori sul retro.

- F** Ogni giocatore mescola le proprie 6 **Tessere Obiettivo di Stile** coperte e ne rivela 4. Di queste 4 ognuno ne sceglie 3 da usare nel gioco, posizionandone 1 su ciascuna delle aree delle **Tessere Obiettivo** sulla propria **Plancia Trapunta**. Riponi le **Tessere Obiettivo** inutilizzate nella scatola. Non verranno usate in questo gioco.

- G** Ogni giocatore pesca 2 **Tessere Pezza** coperte dalle pile (o dal **Sacchetto**, se utilizzato) nella propria mano

- H** Rivela 3 **Tessere Pezza** per formare il mercato delle tessere al centro del tavolo

Ora sei pronto per iniziare. La persona che più di recente ha adottato un gatto sarà il primo giocatore.

## PANORAMICA DI GIOCO

Cominciando dal primo giocatore e proseguendo in senso orario, i giocatori si alternano fino a completare totalmente la propria **Plancia Trapunta** con tutte le **Tessere Pezza** (22 turni). I giocatori conteranno quindi i punti per le **Tessere Obiettivo di Stile**, **Gettoni Gatto** e **Bottoni**. Vince chi ha il maggior numero di punti!



## TURNO DEL GIOCATORE

*Nel tuo turno devi eseguire i passaggi 1 + 2 nell'ordine.*

1. Scegliendo tra le due **Tessere Pezza** che hai in mano, posizionale una sulla tua **Plancia Trapunta** in un qualsiasi spazio aperto. Poi, controlla la tua **Plancia Trapunta** per vedere se hai guadagnato un **Gettone Gatto** e / o **Buttone**. Se è così, prendi il relativo gettone(i) e posizionalo su una delle **Tessere** che lo hanno segnalato (vedere **Tessera Punteggio Gatto + Gettoni Gatto** e **Tessera Punteggio Bottoni + Gettone Bottone** a pagina 7).

2. Scegli una delle tre **Tessere Pezza** scoperte dal mercato e prendila in mano (non puoi pescare dalle pile coperte o dal sacchetto nella tua mano). Riempi il mercato con una **Tessera Pezza** da una pila coperta (o **Sacchetto**, se usato).

## TESSERE OBIETTIVO DI STILE

Ogni **Tessera Obiettivo di Stile** è un obiettivo a lungo termine che *può* significare punti a fine partita in base alle sei **Tessere Pezza** che la circondano. Per ottenere punti, ciascuna **Tessera Obiettivo di Stile** deve essere completata utilizzando i colori **OPPURE** i modelli delle sei **Tessere Pezza** circostanti. Puoi completare una **Tessera Obiettivo** due volte (una volta con i colori, una volta con i motivi) ma ricevere solo il valore del punteggio più alto su di essa. Non ci sono penalità per non aver completato una **Tessera Obiettivo** se non per il fatto di non ricevere punti. La spiegazione completa di ciascuna **Tessera Obiettivo di Stile** è disponibile a pagina 9.

- A** Punti totali guadagnati per questa **Tessera Obiettivo di Stile** se il requisito è stato completato utilizzando il colore o il motivo entro la fine del gioco
- B** Punti totali guadagnati per questa **Tessera Obiettivo di Stile** se entrambi gli obiettivi sono stati completati (una volta per il colore e per il motivo) entro la fine del gioco
- C** Requisiti della **Tessera Obiettivo di Stile** (Es. 3 coppie diverse - vedi pagina 9 per l'intera spiegazione di ogni tessera)
- D** Icona che mostra che puoi completare questo obiettivo di stile utilizzando il colore o il motivo



Gli esempi seguenti mostrano come una **Tessera Obiettivo** può e non può essere completata. Con questo obiettivo particolare servono tre diverse coppie di colori **OPPURE** tre diverse coppie di motivi per completarla

### ✓ Completata con colori



Questa Tessera Obiettivo di Stile assegnerà 7 punti. E' completata utilizzando tre diverse coppie di colori (magenta, azzurro, giallo). *Nota: le coppie non hanno bisogno essere adiacenti l'una all'altra per completare la Tessera Obiettivo*

### ✓ Completata con motivi



Questa Tessera Obiettivo di Stile assegnerà 7 punti. E' completata utilizzando tre diverse coppie di motivi (strisce, fiori, punti). *Nota: le coppie non hanno bisogno essere adiacenti l'una all'altra per completare la Tessera Obiettivo.*

### ✓✓ Completata con colori + motivi



Questa Tessera Obiettivo di Stile assegnerà 11 punti. E' completata due volte: una volta utilizzando tre diverse coppie di colori (blu, verde, azzurro) e successivamente utilizzando tre diversi coppie di motivi (viti, fiori, quadrifogli).

### ✗ Incompleta



Questa Tessera Obiettivo di Stile assegnerà 0 punti. Non ci sono non tre diverse paia di colori, tanto meno tre diverse coppie di motivi. *Nota: mentre ci sono tre coppie diverse (viola, magenta, strisce), che non sono esclusivamente a colori o motivi.*

## TESSERE PUNTEGGIO GATTO + GETTONI GATTO

I motivi sulle tue **Tessere Pezza** possono attirare i gatti verso la tua trappunta. In ogni partita, ogni gatto avrà due motivi preferiti (vedi pag 5, configurazione B). Ogni gatto desidera che questi motivi facciano parte di un gruppo di tessere di dimensione o di forma specifica preferita. Per attirare un gatto quindi devi creare un gruppo di tessere della dimensione o forma preferita utilizzando uno dei due motivi preferiti. Puoi usare le tessere parziali o intere prestampate sul bordo della tua Plancia giocatore come parte del gruppo. Quando il gatto viene attratto, prendi il suo relativo **Gettone** e posizionalo sulla trappunta su una **Tessera Pezza** del gruppo appena formato (vedi pag 9 per le spiegazioni di ciascuna **Tessera Punteggio Gatto**).

- A** Gettoni Gatto che corrispondono alla Tessera Punteggio Gatto
- B** Quanti Punti vale questo gatto
- C** Punto (i) utilizzato(i) solo per il setup avanzato
- D** I due motivi che piacciono a questo gatto in questa partita
- E** La dimensione o la forma del gruppo (forma in questo caso) necessari per attirare questo gatto (la forma può essere ruotata)



*Nota: se finisci i Gettoni Gatto, usa semplicemente gli altri inerenti al lato posteriore di quella Tessera Punteggio Gatto perché valgono lo stesso numero di punti.*

Gli esempi seguenti spiegano come potresti e non potresti attirare *Callie*, con questi motivi ...



*Nota: ogni area del motivo può attirare un gatto. Se desideri attirare un altro gatto dello stesso tipo, devi creare una nuova area di quel motivo separata, che non ne tocca una segnata in precedenza*

## TESSERA PUNTEGGIO BOTTONE + GETTONI BOTTONE

I colori delle tue **Tessere Pezza** possono farti guadagnare bottoni da cucire sulla trappunta. Per cucire un bottone devi creare un gruppo di tre o più **Tessere Pezza**, dello stesso colore. Il gruppo può essere di qualsiasi forma. Ogni Bottone vale 3 punti. Puoi usare come parte di ogni gruppo le tessere parziali e intere prestampate sul bordo della plancia. Quando si forma un gruppo, prendi un **Gettone Bottone** corrispondente e posizionalo sulla trappunta su una **Tessera Pezza** del gruppo appena formato. Se espandi il tuo gruppo di colori fino a 6 o più tessere, non ottieni un altro Bottone. Per ottenerne un secondo dello stesso colore, deve essere formato un altro gruppo separatamente. Se cucì almeno un bottone di ogni colore sulla tua trappunta, puoi prendere un bottone arcobaleno e cucirlo su una qualsiasi toppa. Anche il gettone arcobaleno vale 3 punti. 🌈



## FINE DEL GIOCO + PUNTEGGIO FINALE

Il gioco termina dopo che ogni giocatore ha riempito completamente la propria Plancia Trapunta con le Tessere Pezza. Usa il **Blocchetto del Punteggio** per contare i punti per le **Tessere Obiettivo**, i **Gettoni Gatto** e quelli **Bottone** di ogni giocatore. Il giocatore con il maggior numero di punti è il vincitore! In caso di parità, vince il giocatore con il maggior numero di Gettoni Gatto. In caso di ulteriore parità, vince il giocatore con il maggior numero di Gettoni Bottone. In caso di ulteriore parità, la vittoria viene condivisa! Dai al vincitore la Tessera "Maestro Trapunta" e

scattagli una foto! Convidila poi sui social con #CalicoGame!

*Esempio di punteggio*



### Tessere Obiettivo di Stile

- (≠) Completato con i colori **10PV**
- (AA-BB-CC) Completato utilizzando colori e motivi **11PV**
- (AAA-BBB) Completato con i motivi **8PV**



### Gettoni Gatto

- 2 Millies **6PV**
- 2 Tibbits **10PV**
- 1 Coconut **7PV**



### Gettoni Bottone

- 1 di ogni colore + gettone arcobaleno **21VP**

👤	Ari
🕒	29
🐱	23
🔘	21
Σ	73



*Punteggio finale della trapunta di Ari*

## VARIANTI

### Variante Famiglia

La variante per famiglie è per i giocatori che desiderano una partita più casuale. Segui il setup standard, ma prima di giocare, capovolgi le tue 3 **Tessere Obiettivo** coperte. Non verranno valutate, ma forniranno ostacoli sulla tua **Plancia Trapunta**. In questa variante sarai concentrato sull'attrazione dei gatti verso la trapunta e sulla raccolta dei bottoni. In partite a 2 giocatori puoi anche applicare la seconda variante descritta di seguito (sotto).

### Variante per 2 giocatori Differenza Minima

Questa variante è per i giocatori che vogliono meno casualità nella loro partita. Prima di seguire il setup per principianti o standard, trova e rimuovere un set di 36 **Tessere Pezza**. Un set è ciascuna combinazione di colori e motivi rappresentata una volta. Prosegui poi normalmente.

## SOLITARIO

Durante il setup per la modalità solitario, è possibile utilizzare sia quella per principianti che standard (*pagine 4-5*). Segui il turno di un giocatore normalmente, ma dopo aver scelto la tessera dal mercato, scarta quella più lontana dalla pila (o dalla **Sacchetto**, se si usa). Fai scorrere ancora una singola tessera nel mercato dalla pila / sacchetto di rifornimento (stile nastro trasportatore). Riempi il mercato una tessera alla volta posizionandone ognuna di una posizione più vicino alla pila / sacchetto di rifornimento. Puoi anche applicare la variante per 2 giocatori. Prova gli **Scenari** della modalità **Solitario** (*pagine 12-13*).



## TESSERE PUNTEGGIO



**Millie**

Un gruppo di 3 o più dello stesso motivo



**Tibbit**

Un gruppo di 4 o più dello stesso motivo



**Coconut**

Un gruppo di 5 o più dello stesso motivo



**Cira**

Un gruppo di 6 o più dello stesso motivo



**Gwenivere**

Un gruppo di 7 o più dello stesso motivo

**I gruppi dello stesso motivo che si toccano non attirano un altro gatto**



**Callie**

Un gruppo dello stesso motivo in questa forma (la forma si può roteare)



**Rumi**

Un gruppo dello stesso motivo in questa forma (la forma si può roteare)



**Tecolote**

Un gruppo dello stesso motivo in questa forma (la forma si può roteare)



**Almond**

Un gruppo dello stesso motivo in questa forma (la forma si può roteare)



**Leo**

Un gruppo dello stesso motivo in questa forma (la forma si può roteare)

**I gruppi della stessa forma che si toccano non attirano un altro gatto**

Se completi una **Tessera Obiettivo di Stile** utilizzando un colore o un motivo, ottieni i punti nel cerchio blu (al centro). Se la completi usando il colore e il motivo si ottengono solo i punti nel cerchio giallo.



Tutti colori differenti

**0**

Tutti motivi differenti



Una quaterna e una coppia di colore differenti

**0**

Una quaterna e una coppia di motivi differenti



Due terzine di colore differenti

**0**

Due terzine di motivi differenti



Una terzina, una coppia e un singolo di colore differenti

**0**

Una terzina, una coppia e un singolo di motivi differenti



Tre coppie di colore differenti

**0**

Tre coppie di motivi differenti




Due coppie e due singoli di colore differenti

**0**

Due coppie e due singoli di motivi differenti

## RISULTATI DI CALICO

Risali la Tabella dei Risultati per diventare un Maestro delle Trapunte di Calico! I punti possono essere guadagnati e monitorati durante la partita stessa. Di seguito è riportato il grafico dei progressi degli obiettivi in cui, fino a 6 giocatori, possono tenere traccia dei loro risultati complessivi. Puoi iniziare a guadagnare punti Obiettivo in qualsiasi momento. Per farlo, scrivi il tuo nome sopra una qualsiasi delle righe di colore sottostanti. Ogni volta che giochi, puoi scegliere una delle tre modalità di successo: **Scenari** (pagina 12-13), **Gioco normale** (pagina 11) o **Regola Restrizioni** (pagina 11). D'ora in poi, ogni volta che ottieni un punto Obiettivo  da una qualsiasi delle modalità Obiettivo, compila il cerchio del tuo colore, poi torna su questa pagina e riempi la forma successiva sulla tua riga da sinistra a destra.

					
TRAPUNTA DA PRINCIPIANTE	GUERRIERO DEL WEEKEND	CAPACITA' NOTEVOLI	SEMI-PRO	ABILITA' AFFERMATE	MAESTRO DELLA TRAPUNTA



### **RISULTATI (Partita Normale)**

Prepara e gioca a una partita multigiocatore di Calico usando le normali regole. Il vincitore della partita segnerà un massimo di un cerchio nel colore della colonna in corrispondenza del risultato ottenuto, quindi segnerà la forma successiva nella sua traccia di avanzamento dei risultati (pagina 10). *Esempio: in una partita a 3 giocatori hai vinto con un punteggio di 67 punti e hai un Gettone Arcobaleno. Hai già guadagnato Punti Obiettivo e inserisci il tuo nome sul grafico di avanzamento degli obiettivi (pagina 10) sulla riga verde. Puoi segnare un cerchio sotto, nella colonna verde, sulla riga dei 65+ punti riga o del Gettone Arcobaleno. Quindi segni il tuo avanzamento segnando la forma successiva sulla riga verde del Grafico di avanzamento dei risultati (pagina 10).*

60+						
65+						
70+						
75+						
80+						
85+						
3						
9+						
2						

### **RISULTATI (Regola restrizioni)**

Prepara e gioca a una partita multiplayer di Calico con le regole normali, ma applica una di queste cinque regole restrittive. Il vincitore della partita segnerà il cerchio del suo colore, in base alla restrizione della regola utilizzata, quindi riempirà la forma successiva sulla sua traccia del (pagina 10).

**Le Tessere Pezza possono essere posizionate solo accanto ad altre precedentemente posizionate**



**Le Tessere Obiettivo di Stile valgono 0 punti a meno che siano completate con colori e motivi**



**Gioca senza una mano di Tessere. Puoi solo usare**

**Tessere dal mercato.** Ogni giocatore inizia il gioco senza tessere pezza. Invece, nel tuo turno, scegli 1 tessera dal mercato e la posizioni sulla tua plancia trapunta seguendo le normali regole







**Tutte le Tessere Pezza devono essere posizionate adiacenti ad altre dello stesso colore (poi usare i bordi)**



**Tutte le Tessere Pezza devono essere posizionate adiacenti ad altre dello stesso motivo (poi usare i bordi)**



Chiavi dei risultati per **Partita Normale**

-  Non collezionare bottoni
-  Non collezionare gatti
-  Non completare obiettivi di stile
-  Colleziona 2 di ogni gatto

## **RISULTATI (Scenari)**

Gli Scenari possono essere giocati in modalità singola o multigiocatore. Ciascuno dei 10 scenari ti mostrerà quale **Tessera Obiettivo di Stile** e **Tessere Punteggio Gatto** utilizzare e i 2-6 obiettivi che dovranno essere completati per superare lo Scenario. Quando giochi da solo, inizia con lo Scenario 1 e prosegui fino allo Scenario 10. Puoi segnare il Cerchio dei punti conseguiti solo quando superi ogni scenario. Quando si gioca in più giocatori, tutti quelli che hanno avuto successo passando lo scenario possono segnare il loro cerchio. Ogni volta che segni un cerchio, segna anche la forma successiva sul tuo Tracciato dei Risultati (*pagina 10*). Durante la preparazione, quando si posizionano le **Tessere Obiettivo di Stile** sulla plancia giocatore puoi scegliere dove posizionarle nei tre punti prefissati.

### Chiavi dei risultati per Scenari

- |          |   |   |   |   |   |   |   |
|----------|---|---|---|---|---|---|---|
| <b>A</b> | Livello Scenario  | <b>I</b>  | <b>H</b>  | <b>G</b>  | <b>F</b>  | <b>E</b>  | <b>D</b>  |
| <b>B</b> | Tessera Obiettivo da utilizzare   |    |    |    |    |    |    |
| <b>C</b> | Tessere Punteggio Gatto da utilizzare   |    |    |    |    |    |    |
| <b>D</b> | Obiettivo: I punti di fine partita devono essere >=   |    |    |    |    |    |    |
| <b>E</b> | Obiettivo: Ottieni un Gettone Arcobaleno  |    |    |    |    |    |    |
| <b>F</b> | Obiettivo: Ottieni uno per ogni gatto   |   |   |   |   |   |   |
| <b>G</b> | Obiettivo: Ottieni tre Gettoni uguali   |  |  |  |  |  |  |
| <b>H</b> | Obiettivo: completa una <b>Tessera Obiettivo</b><br>(non necessariamente quella direttamente sotto)                     |  |  |  |  |  |  |
| <b>I</b> | Obiettivo: Completa una <b>Tessera Obiettivo</b> usando colori e motivi (non necessariamente quello direttamente sotto) |  |  |  |  |  |  |
| <b>J</b> | Dove segni un cerchio ed ottieni un punto Risultato quando completi lo Scenario   |  |  |  |  |  |  |



3. 60+

10 7 5 3  
 $\neq$  AA-BB-CC AA-BB-C-D 3+

4. 3= 61+

10 7 5 3  
 $\neq$  AAA-BB-C AA-BB-C-D 3+

5. 3= 62+

10 8 5 3  
 $\neq$  AAAA-BB AA-BB-C-D 3+

6. 63+

8 8 7 5  
 AAAA-BB AAA-BBB AA-BB-CC 4+

7. 5 64+

8 8 7 5  
 AAAA-BB AAA-BBB AA-BB-C 5+

8. 66+

8 7 7 3  
 AAAA-BB AAA-BB-C AA-BB-CC 3+

9. 68+

8 7 5 3  
 AAAA-BB AA-BB-CC AA-BB-C-D 3+

10. 72+

8 7 5 5  
 AAA-BBB AAA-BB-C AA-BB-C-D 4+

## INCONTRA I GATTI

### MILLE



Millie è un'anima gentile che vive con la sua famiglia, Joseph, Larissa e Sammers. Ha i capelli lunghi con un nodo nella coda. Quando è stata adottata per prima, non era chiaro se avesse anche degli artigli perché non li ha mai usati. E' sempre stata una gatta tranquilla e amorevole - desiderosa di coccole nelle vicinanze e del saluto al mattino. Dopo poche settimane ama scegliere un nuovo posto dove dormire. Alcune delle sue posizioni preferite di riposo includono stare seduta con il viso il più vicino possibile ad oggetti come pareti o mobili.

### TIBBIT



Tibbit è un piccolo bocconcino. Ama inseguire gli arcobaleni dei cristalli appesi alla luce del sole e fissare minacciosamente i pesci. Ama i grattini e farti le fusa finché la accarezzi (in qualsiasi luogo o direzione). L'unico modo sbagliato per accarezzarla è fermarsi, il che ti fa guadagnare prontamente un miagolio di rimprovero da qualche parte. Tibbit ama essere abbastanza "coinvolta" nei giochi da tavolo

### COCONUT



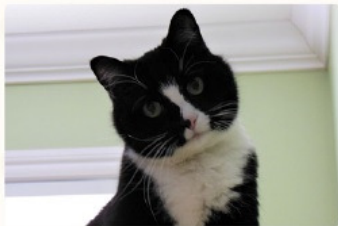
Coconut è stato abbandonato in giovane età e ha speso un po' di tempo come gatto randagio nel sud del New Jersey, quando Chris lo ha incontrato a casa di suo fratello, sapeva di potergli dare la casa che meritava. Coconut (chiamato così dalla nipote di Chris, Birdy) è il più amichevole dei gatti. Tollera altri gatti (compresi i suoi fratelli Frito, Kline, Gaius e la sua sorellina, Lola), e ha una caratteristica cicatrice sul naso per dimostrare la sua abilità in battaglia. Ama le dita sulla pancia, i grattini sul mento e sul naso, così come lunghi pisolini su varie superfici, ed è un demone con l'erba gatta. Coconut è il miglior gatto del mondo ed è onorato di far parte di Calico

### CIRA



Cira si è unita alla sua famiglia in Norvegia dopo che il suo allevatore non è stato in grado di trattenerla. E' una gatta timida, ma socievole e giocosa. Alcuni dei suoi giocattoli preferiti erano lo spago e calzini. Cira era una vera viaggiatrice, accompagnava la famiglia in gite in barca nel nord Europa ogni estate. I suoi snack rubati preferiti erano gamberetti e crocchette di pollo. La sua famiglia l'amava moltissimo e per lei era una grande presenza curativa e confortante, compreso rannicchiarsi sotto il piumone di mattina prima che si svegliassero. Uno dei membri della sua famiglia, Alse considera Cira una delle migliori amiche che abbia mai avuto.

### GWENIVERE



Gwenivere è stata la sua compagna costante di famiglia sin dalla sua adozione. Il suo smoking leggermente storto, le dimensioni ridotte e la coda arricciata in avanti accentuano la sua unicità. È un personaggio gentile e loquace, con un ampio vocabolario di cinguettii e fusa. Gwen porta spesso i suoi giocattoli preferiti (un gerbillo imbottito e un polpo su una corda) in bocca per tutta la casa piangendo affinché qualcuno giochi con lei. Lei si aspetta abbracci tutti i giorni e spesso si ritrova a dormire su di lei di nuovo al sole con le zampe strette al petto. Non è insolito sentire una zampa che picchietta solo per guardare ed è Gwen che chiede attenzione

### CALLIE



Callie è nata nel 2019 nella stessa veranda anteriore di mamma gatta selvatica, Jewel. Callie ha quattro fratelli soriani. Mentre il piano prevedeva l'adozione dell'intera cucciolata, la sua famiglia adottiva umana non poteva separarsi da loro. Callie è la più piccola del gruppo. È piccola, ma lei è potente e tiene testa ai suoi fratelli! Lei è particolarmente vicina a sua madre - e vengono spesso coccolati insieme. La sua stranezza più divertente è quanto ama giocare nel lavandino. Fa le fusa, si dimena e si capovolge, essendo assolutamente adorabile. Il suo più grande sogno nella vita, dopo essere stata la gatta di un peschereggio, è far dipingere il suo ritratto dal leggendario artista Beth Sobel.

## RUMI



Rumi vive nella piovosa Portland, Oregon, e adora incontrare nuove persone, bere dai rubinetti ed esplorare il Giardino dietro la casa. Nei giorni di sole puoi trovarla distesa fuori da una finestra per assorbire la luce del sole; nei giorni nuvolosi, rannicchiato sulle tue ginocchia. Dopo che io e lui ci siamo trasferiti da un appartamento in centro ad una casa sul lato est della città, sono stato colpito da una nuova ispirazione di forma di ritratti dei gatti. Rumi è diventata la mia musa fotografica durante quei primi due anni in cui ci siamo abituati al nuovo ambiente.

## TECOLOTE



Tecolote è nato e adottato nel 2008. Vive nella California meridionale con suo fratello minore Merlin. Gli piace aiutare nei giochi in scatola saltandoci dentro al centro del tavolo dopo alcuni turni. Sorprendentemente, non gli importa delle scatole, lo farebbe piuttosto per sdraiarsi sul tabellone. La sua vacanza preferita è il Giorno del Ringraziamento; non è timido nel chiedere il tacchino. Ama coccolarsi e seguirti in giro in attesa di saltare sulle tue ginocchia. Saprai che ti considera un amico quando ti darà un colpo alla testa. Tecolote è sempre dolce e amorevole.

## ALMOND



Almond è stato adottato da un rifugio a Long Isola, New York. Era stata chiamata Stardust, che non si adattava alla sua natura dolce e coccolona. Dopo tanto discutere è stata ribattezzata Almond - perché lo scherzo è che i suoi genitori sono impazziti cercando di darle un nome. Almond è il gatto più dolce e più adatto alle persone che si siano mai incontrati. Ama i buoni massaggi sulla pancia. Lei saluta i suoi genitori alla porta quando tornano a casa dal lavoro e controlla prima di coricarsi che dormano bene di notte. I suoi padroni umani sperano che i giocatori di Calcio apprezzino la compagnia di Almond quando ci giocano.

## LEO



Leo, un gentiluomo sofisticato e azzimato, ha aiutato il suo padrone maturo fin da adolescente pur avendo molte avventure emozionanti. La casa di Leo comprende quattro fratelli canini, un uccello, innumerevoli pesci e due sorelle feline. Il suo atteggiamento rilassato rende possibile la convivenza con speci assai diverse. Con pazienza insegna alle sue sorelle che le patatine fritte sono deliziose, che la testata dei cani dimostra amore, e che maliziosamente lavorare insieme porta a grandi ricompense. Leo è il più accogliente, amorevole e migliore amico intelligente che un essere umano potrebbe mai chiedere. Mentre "16 anni verso i 17" la sua famiglia attende con impazienza trascorrendo molti anni con lui.

## LUNA



Luna è stata trovata nel luglio 2007 in una famiglia di randagi. Il piano era di trovare a tutti delle case, ma Luna era una custode. Stavo attraversando una rottura in quel momento e Luna era molto confortante. I miei genitori lo avevano notato e me la lasciarono tenere. Era timida, ma le piaceva coccolare. Era particolarmente attratta dalle coccole sulla mia pancia durante le mie gravidanze. Dopo la morte di mia nonna, si è seduta con me e si è lasciata abbracciare mentre piangevo. Lei sembrava sempre sapere quando avevo bisogno di affetto. Luna è morta nel giugno 2018. Sono contenta del tempo che abbiamo avuto e ci mancherà per sempre con le sue coccole.

\* Luna è inclusa come gatto promozionale Kickstarter.

## SHOP CAT



Quando Shop Cat, "Shopy" è stato salvato da Austin Pets!, era sordo e positivo alla FIV, con solo 2 denti e 1 orecchia e mezza. Dopo essere stato adottato, Shopy è diventato un portavoce delle adozioni di anziani portatori di gatti con handicap. Il suo account Instagram raccoglie fondi per sostenere la cura locale del gatto selvatico. Shopy amava le persone. Lui era molto intelligente e sapeva sedersi e dare il cinque per i dolcetti. Era anche conosciuto come il Cowboy Legs, a causa della sua posizione tipica delle gambe arcuate (e perché non ha mai sprecato i suoi sei colpi). Vedi @realshopcat su IG.

\* Shop Cat è incluso come gatto promozionale Kickstarter.

## FLATOUT GAMES COLAB

CREATING GREAT GAMES, TOGETHER

In early 2019, Flatout Games opened its doors to create the Flatout Games CoLab. The CoLab is an opportunity for the founding members of Flatout Games to team up with awesome folks in the board game industry and make cool things together. Our approach is to build the best possible experiences by involving everyone in the entire process. We strive to build passion and excitement in each of our collaborators through shared efforts and shared profits. This CoLab publication of Calico is a passion project of everyone involved, and we are all part of an interconnected team - we take risks and are rewarded together.

### The Flatout Games CoLab for Calico is:

**Molly Johnson** - art direction, administration, marketing

**David Iezzi** - development, logistics

**Dylan Mangini** - graphic design, marketing, development

**Robert Melvin** - development, administration, logistics

**Kevin Russ** - design, graphic design, development, marketing

**Shawn Stankewich** - project management, production, development, marketing

**Beth Sobel** - Illustration

### AEG Credits:

**Nicolas Bongiu** - director of projects

**David Lepore** - production

We would like to thank these friends for their playtesting and support of Calico:

Marlene Arenivar, Joseph Z. Chen, Jeremy Davis, Gates Dowd, Randy Flynn, Sarah Graybill, Steph Hodge, Christian Kang, Emma Larkins, Chad Martinell, Jan Martinell, Tony Miller, Robert Newton, Jonny Pac, Sarah Reed, Will Reed, Dawn Russ, John Shulters, Taylor Shuss, Beth Sobel, Cody Thompson, Samantha Vellucci, John Zinser, Blue Highway Games, Playtest Northwest, Seattle Area Tabletop Designers, and Zephyr Workshop

Flatout Games would like to express immense gratitude to these Calico Founders whose early support helped make this game possible:

**Marleen Arenivar, Justin Bird, Karen Bouldin, Chad Martinell, Kelly Miller, and Shelley Shaw-Weldon**

LOVE CALICO?  
PLEASE #CALICOGAME  
FOLLOW US @FLATOUTGAMES  
WWW.FLATOUT.GAMES



© 2020 Alderac Entertainment Group.  
2505 Anthem Village Dr. Suite E-521  
Henderson, NV 89052 USA  
All rights reserved. Printed in China.  
Warning: Choking Hazard! Not for use  
by children under 3 years of age.

Any questions, contact: [customerservice@alderac.com](mailto:customerservice@alderac.com) [www.alderac.com/calico](http://www.alderac.com/calico)