

CALICO™



RÈGLE DU JEU



CALICO™

Un jeu compétitif créé par Kevin Russ, mêlant confection de courtepoinette, attraction de chats et pose de tuiles, pour 1 à 4 joueurs âgés de 14 ans et plus

Dans Calico, les joueurs s'affrontent pour confectionner la courtepoinette la plus confortable en piochant et en plaçant des tuiles pièce de tissu de différentes couleurs et différents motifs sur leur plateau de courtepoinette. Chaque plateau accueille 3 tuiles objectif de modèle qui rapporteront des points si les conditions requises sont satisfaites. Les joueurs essaient également de créer des groupes de motifs afin d'attirer les chats les plus câlins ainsi que des groupes de couleurs sur lesquels coudre des boutons. Le joueur qui remporte le plus de points grâce à ses tuiles objectif de modèle, ses chats et ses boutons, est le gagnant !

MATÉRIEL

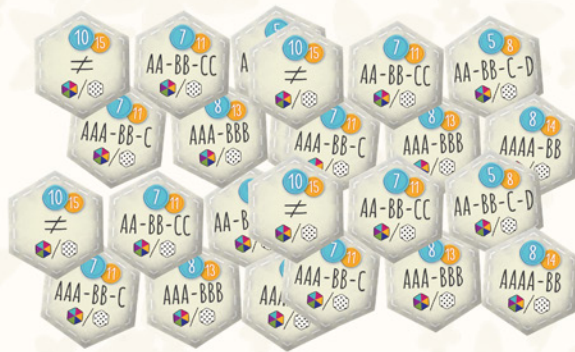
Votre jeu Calico doit inclure le matériel suivant. Si ce n'est pas le cas, envoyez un email à customerservice@alderac.com



**4 Plateaux de Courtepoinette
à Double épaisseur**



**108 Tuiles Pièce de Tissu
(6 ensembles de 18)**



24 Tuiles Objectif de Modèle
(4 ensembles de 6 dans les 4 couleurs de joueurs affichées au dos des tuiles)



6 Tuiles Pièce de Tissu Noir & Blanc



5 Tuiles Marquage Chat à Double face



80 Jetons Chat



1 Sac en Tissu pour les Tuiles



1 Bloc de Feuilles de Score



52 Jetons Bouton
(8 de chaque couleur + 4 arc-en-ciel)



1 Tuile Marquage Bouton



1 Tuile Maître Confectionneur

PRÉPARATION POUR DÉBUTANTS

Nous vous recommandons d'effectuer la préparation pour débutants jusqu'à ce que le jeu vous soit familier, avant d'évoluer vers la préparation standard.

- A** Placez les **Tuiles Marquage Chat** nommées *Millie*, *Tibbit* et *Coconut* et leurs **Jetons Chat** correspondants au centre de la table. Remettez les autres **Tuiles Marquage Chat** et **Jetons Chat** dans la boîte : ils ne seront pas utilisés dans le jeu pour débutants.
 - B** Assignez au hasard 2 des **Tuiles Pièce de Tissu Noir & Blanc** à chaque **Tuile Marquage Chat**.
 - C** Mélangez toutes les **Tuiles Pièce de Tissu** et répartissez-les en plusieurs piles face cachée à portée de tous les joueurs OU placez-les dans le **Sac**.
 - D** Placez la **Tuile Marquage Bouton** et les **Jetons Bouton** au centre de la table.
 - E** Chaque joueur reçoit un **Plateau de Courtepointe** et l'ensemble de 6 **Tuiles Objectif de Modèle** correspondant dans la couleur du joueur – la couleur de votre joueur est la couleur de la couture sur votre **Plateau de Courtepointe**. Les **Tuiles Objectif de Modèle** affichent la couleur du joueur sur leur dos.
 - F** Chaque joueur place les **Tuiles Objectif de Modèle ≠**, AA-BB-CC et AAA-BBB sur son **Plateau de Courtepointe** en suivant l'exemple ci-dessous. Remettez toutes les autres **Tuiles Objectif de Modèle** dans la boîte : elles ne seront pas utilisées pendant ce jeu.
 - G** Chaque joueur pioche 2 **Tuiles Pièce de Tissu** des piles face cachée (ou dans le **Sac**, si vous l'utilisez) et les ajoute à sa main.
 - H** Révélez 3 **Tuiles Pièce de Tissu** afin de constituer le marché aux tuiles.
- Vous êtes maintenant prêts à commencer. La dernière personne à avoir caressé un chat joue en premier.



PRÉPARATION STANDARD

- A** Séparez les **Tuiles Marquage Chat** en groupes selon le repère du nombre de points visible dans le coin (•, ••, •••)



Sélectionnez au hasard 1 **Tuile Marquage Chat** de chaque groupe, sélectionnez au hasard quel côté sera utilisé, et placez-les au centre de la table (sinon, vous pouvez simplement choisir quels trois chats utiliser pendant le jeu). Trouvez les **Jetons Chat** correspondant aux **Tuiles Marquage Chat** choisies et placez-les près des tuiles marquage. Remettez les autres **Tuiles Marquage Chat** et **Jetons Chat** dans la boîte : ils ne seront pas utilisés pendant ce jeu.

- B** Assignez au hasard 2 des **Tuiles Pièce de Tissu Noir & Blanc** à chaque **Tuile Marquage Chat**.
- C** Mélangez toutes les **Tuiles Pièce de Tissu** et répartissez-les en plusieurs piles face cachée à portée de tous les joueurs OU placez-les dans le **Sac**.

- D** Placez la **Tuile Marquage Bouton** et les **Jetons Bouton** au centre de la table.
- E** Chaque joueur reçoit un **Plateau de Courtepointe** et l'ensemble de 6 **Tuiles Objectif de Modèle** correspondant dans la couleur du joueur – la couleur de votre joueur est la couleur de la couture sur votre **Plateau de Courtepointe**. Les **Tuiles Objectif de Modèle** affichent la couleur du joueur sur leur dos.
- F** Chaque joueur mélange ses 6 **Tuiles Objectif de Modèle** face cachée et en révèle 4. Chaque joueur choisit 3 de ces 4 tuiles révélées afin de les utiliser dans ce jeu, et en place 1 sur chacun des emplacements de tuile objectif de modèle sur son **Plateau de Courtepointe**. Remettez les **Tuiles Objectif de Modèle** non utilisées dans la boîte : elles ne seront pas utilisées pendant ce jeu.
- G** Chaque joueur pioche 2 **Tuiles Pièce de Tissu** des piles face cachée (ou dans le **Sac**, si vous l'utilisez) et les ajoute à sa main.
- H** Révélez 3 **Tuiles Pièce de Tissu** afin de constituer le marché aux tuiles.

Vous êtes maintenant prêts à commencer. La dernière personne à avoir caressé un chat joue en premier.

DÉROULEMENT DU JEU

En commençant par le premier joueur et dans le sens des aiguilles d'une montre autour de la table, les joueurs jouent tour à tour jusqu'à ce que le **Plateau de Courtepointe** de chaque joueur soit complètement rempli avec des **Tuiles Pièce de Tissu** (soit pendant 22 tours). Les joueurs marqueront ensuite des points pour les **Tuiles Objectif de Modèle**, les **Jetons Chat** et les **Jetons Bouton**. Celui qui remporte le plus de points est le gagnant !



TOUR DU JOUEUR

Lors de votre tour, vous devez effectuer les étapes 1 et 2 dans l'ordre.

1. Choisissez et placez une des deux **Tuiles Pièce de Tissu** de votre main sur votre **Plateau de Courtepointe** sur **n'importe quelle** case vide. Puis vérifiez votre **Plateau de Courtepointe** afin de voir si vous avez gagné un **Jeton Chat** et/ou un **Jeton Bouton**. Si c'est le cas, prenez le(s) jeton(s) approprié(s) et placez-le(s) sur l'une des tuiles à l'origine de ce marquage (*voir Tuiles Marquage Chat & Jetons Chat et Tuile Marquage Bouton & Jetons Bouton à la page 7 pour plus d'informations*).
2. Choisissez l'une des trois **Tuiles Pièce de Tissu** face visible sur le marché aux tuiles et ajoutez-la à votre main (vous ne pouvez pas piocher d'une pile face cachée ou dans le **Sac** pour ajouter une tuile à votre main). Piochez une **Tuile Pièce de Tissu** d'une pile face cachée (ou dans le **Sac**, si vous l'utilisez) afin de réapprovisionner le marché.

TUILES OBJECTIF DE MODÈLE

Chaque **Tuile Objectif de Modèle** constitue un objectif à long terme qui peut permettre de marquer des points à la fin du jeu en fonction des six **Tuiles Pièce de Tissu** qui l'entourent. Pour marquer des points, chaque **Tuile Objectif de Modèle** doit être validée en utilisant les couleurs **OU** les motifs des six **Tuiles Pièce de Tissu** qui l'entourent. Vous pouvez valider une **Tuile Objectif de Modèle** deux fois (une fois avec les couleurs, une fois avec les motifs) et recevoir seulement le nombre de points le plus élevé affiché sur la tuile. Il n'y a aucune pénalité si l'on ne valide pas une **Tuile Objectif de Modèle** : on ne marque juste aucun point. L'explication complète de chaque **Tuile Objectif de Modèle** se trouve à la page 9.

- A** Total de points marqués si la **Tuile Objectif de Modèle** est validée avec les conditions de couleurs **OU** de motifs d'ici la fin du jeu
- B** Total de points marqués si la **Tuile Objectif de Modèle** est validée deux fois (une fois avec les conditions de couleurs, une fois avec les conditions de motifs) d'ici la fin du jeu
- C** Conditions de la **Tuile Objectif de Modèle** (par exemple, 3 différentes paires – voir à la page 9 pour l'explication complète de chaque tuile)
- D** L'icône indique que vous pouvez valider cet objectif de modèle en utilisant les couleurs **OU** les motifs



Les exemples ci-dessous expliquent comment une **Tuile Objectif de Modèle** peut ou ne peut pas être validée. Avec cet objectif particulier, vous avez besoin de trois différentes paires de couleurs **OU** de trois différentes paires de motifs afin de valider la tuile.

✓ Validée avec les couleurs



Cette Tuile Objectif de Modèle va rapporter 7 points. Elle a été validée en utilisant trois différentes paires de couleurs (magenta, bleu ciel, jaune).

Notez que les paires n'ont pas besoin d'être adjacentes entre elles pour valider la Tuile Objectif de Modèle.

✓ Validée avec les motifs



Cette Tuile Objectif de Modèle va rapporter 7 points. Elle a été validée en utilisant trois différentes paires de motifs (lignes, fleurs, points).

Notez que les paires n'ont pas besoin d'être adjacentes entre elles pour valider la Tuile Objectif de Modèle.

✓✓ Validée avec les couleurs et les motifs



Cette Tuile Objectif de Modèle va rapporter 11 points. Elle a été validée deux fois : une première fois en utilisant trois différentes paires de couleurs (bleu foncé, vert, bleu ciel), une deuxième fois en utilisant trois différentes paires de motifs (vigne, fleurs, trois feuilles).

✗ Non Validée



Cette Tuile Objectif de Modèle ne va rapporter aucun point. Il n'y a ni trois différentes paires de couleurs, ni trois différentes paires de motifs.

Notez que bien qu'il y ait trois différentes paires (violet, magenta, lignes), elles ne sont pas exclusivement composées de couleurs ou de motifs.

TUILES MARQUAGE CHAT & JETONS CHAT

Les motifs sur vos **Tuiles Pièce de Tissu** peuvent attirer des chats sur votre courtepoinette. Lors de chaque jeu, chaque chat a deux motifs préférés (*voir l'étape B de la Préparation à la page 5*). Chaque chat a une taille de groupe de tuiles préférée ou une forme de groupe de tuiles favorite pour ces motifs. Pour attirer un chat, vous devez confectionner un groupe de sa taille ou forme préférée utilisant **un** de ses deux motifs préférés. Vous pouvez utiliser les tuiles partiellement ou totalement déjà visibles sur le bord de votre plateau de joueur comme éléments du groupe de tuiles. Lorsque le chat est attiré, prenez le **Jeton Chat** correspondant et placez-le sur votre courtepoinette sur une **Tuile Pièce de Tissu** dans le groupe qui vient d'être confectionné (*voir à la page 9 pour les explications complètes de chaque Tuile Marquage Chat*).

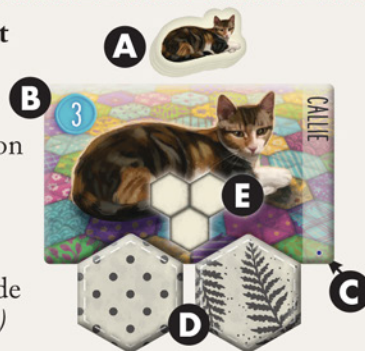
A Jetons Chat correspondant à la Tuile Marquage Chat

B Points rapportés par ce chat

C Repère de point(s) utilisé seulement pour la Préparation Standard

D Les deux motifs que ce chat aime dans ce jeu

E La taille ou forme de groupe (*forme, dans cet exemple*) de tuiles requise pour attirer ce chat (*la forme peut pivoter*)



Notez que si vous êtes à court de Jetons Chat, utilisez simplement les jetons du chat au verso de cette Tuile Marquage Chat, puisqu'ils rapportent le même nombre de points.

Les exemples ci-dessous expliquent comment attirer ou ne pas attirer le chat nommé Callie avec ces motifs...



- ✓ Forme correcte
- ✓ Motif préféré
- ✓ Motif unique



- ✗ Forme correcte
- ✓ Motif préféré
- ✓ Motif unique



- ✓ Forme correcte
- ✗ Motif préféré
- ✓ Motif unique



- ✓ Forme correcte
- ✓ Motif préféré
- ✗ Motif unique



- ✓ Forme correcte
- ✓ Motif préféré
- ✓ Motif unique

Notez que chaque zone de motif attire un seul chat. Si vous souhaitez attirer un autre chat du même type, vous devez créer une nouvelle zone de motif distincte qui ne touche pas une zone de motif identiquement précédemment confectionnée.

TUILE MARQUAGE BOUTON & JETONS BOUTON

Les couleurs sur vos **Tuiles Pièce de Tissu** peuvent vous rapporter des boutons à coudre sur votre courtepoinette. Pour coudre un bouton sur votre courtepoinette, vous devez confectionner un groupe d'au moins trois **Tuiles Pièce de Tissu** de la même couleur – peu importe la forme du groupe. Chaque bouton rapporte 3 points. Vous pouvez utiliser les tuiles partiellement ou totalement déjà visibles sur le bord de votre plateau de joueur comme éléments de chaque groupe. Lorsqu'un groupe est confectionné, prenez un **Jeton Bouton** correspondant et placez-le sur votre courtepoinette sur une **Tuile Pièce de Tissu** dans le groupe qui vient d'être confectionné. Si vous étendez votre groupe de couleur jusqu'à atteindre une taille d'au moins 6 tuiles, vous ne gagnez pas un autre bouton. Pour gagner un deuxième bouton de la même couleur, vous devez confectionner un autre groupe distinct. Si vous cousez au moins un bouton de chaque couleur sur votre courtepoinette, vous pouvez prendre un bouton arc-en-ciel et le coudre sur n'importe quelle **Tuile Pièce de Tissu** sur votre courtepoinette. Le bouton arc-en-ciel rapporte également 3 points. 🌈



FIN DE JEU & SCORE FINAL

Le jeu se termine dès que chaque joueur a complètement rempli son **Plateau de Courtepointe** avec des **Tuiles Pièce de Tissu**. Utilisez le **Bloc de Feuilles de Score** pour comptabiliser les points octroyés par les **Tuiles Objectif de Modèle**, les **Jetons Chat** et les **Jetons Bouton** de chaque joueur. Le joueur ayant marqué le plus de points est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, c'est le joueur ayant le plus de jetons chat qui est déclaré vainqueur. Si l'égalité persiste, c'est le joueur ayant le plus de jetons bouton qui est déclaré vainqueur. Si l'égalité persiste encore, la victoire est partagée ! Donnez le badge "Maître Confectionneur" au gagnant et prenez sa photo ! Partagez-la sur les réseaux sociaux avec #CalicoGame !

Exemple de Marquage

- TUILES OBJECTIF DE MODÈLE**
 - (≠) validée avec les couleurs = **10VP**
 - (AA-BB-CC) validée avec les couleurs et les motifs = **11VP**
 - (AAA-BBB) validée avec les motifs = **8VP**

JETONS CHAT

- 2 Millies = **6VP**
- 2 Tibbits = **10VP**
- 1 Coconut = **7VP**

JETONS BOUTON

- 1 de chaque couleur + 1 bouton arc-en-ciel = **21VP**

👤	Ari		
🎯	29		
🐱	23		
🔘	21		
Σ	73		



Marquage de points pour la courtepointe d'Ari à la fin du jeu

VARIANTES

Variante Familiale

La variante familiale est proposée aux joueurs qui souhaitent un jeu plus simple. Effectuez la préparation pour débutants mais avant de jouer, retournez vos 3 **Tuiles Objectif de Modèle** face cachée. Elles ne rapporteront pas de points, mais elles serviront d'obstacles sur votre **Plateau de Courtepointe**. Dans la variante familiale, votre attention est portée sur l'attraction de chats sur votre courtepointe et l'obtention de boutons. Si vous jouez à 2 joueurs, vous pouvez également appliquer la variante 2 joueurs avec hasard réduit (ci-dessous).

Variante 2 joueurs avec hasard réduit

Cette variante est proposée aux joueurs souhaitant diminuer la part de hasard dans leur jeu. Avant d'effectuer la préparation pour débutants ou standard, trouvez et ôtez un ensemble de 36 **Tuiles Pièce de Tissu** – un ensemble est constitué de chaque combinaison couleur/forme représentée une fois. Poursuivez le jeu comme d'habitude.

MODE SOLITAIRE

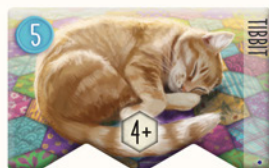
Pour jouer en mode solitaire, vous pouvez effectuer la préparation pour débutants ou standard (voir aux pages 4-5). Suivez les étapes du tour normal d'un joueur, mais après avoir choisi votre tuile sur le marché, défaussez la tuile la plus éloignée des piles de réserve de tuiles (ou du **Sac**, si vous l'utilisez). Faites glisser la tuile encore restante sur le marché en l'éloignant des piles de réserve/du **Sac** (à la manière d'un tapis roulant). Réapprovisionnez le marché une tuile à la fois, en plaçant chaque tuile de plus en plus près des piles de réserve/du **Sac**. Vous pouvez également appliquer la variante 2 joueurs avec hasard réduit. Essayez les **Scénarios** lorsque vous jouez en mode solitaire (voir aux pages 12-13).

TUILES MARQUAGE CHAT



Millie

Un groupe d'au moins 3 tuiles affichant le même motif



Tibbit

Un groupe d'au moins 4 tuiles affichant le même motif



Coconut

Un groupe d'au moins 5 tuiles affichant le même motif



Cira

Un groupe d'au moins 6 tuiles affichant le même motif



Gwenivere

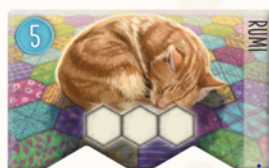
Un groupe d'au moins 7 tuiles affichant le même motif

Les groupes de même motif qui se touchent n'attirent pas un autre chat



Callie

Un groupe de tuiles affichant le même motif et disposées sous cette forme (la forme peut pivoter)



Rumi

Un groupe de tuiles affichant le même motif et disposées sous cette forme (la forme peut pivoter)



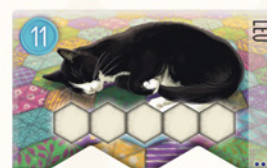
Tecolote

Un groupe de tuiles affichant le même motif et disposées sous cette forme (la forme peut pivoter)



Almond

Un groupe de tuiles affichant le même motif et disposées sous cette forme (la forme peut pivoter)



Leo

Un groupe de tuiles affichant le même motif et disposées sous cette forme (la forme peut pivoter)

Les formes de même motif qui se touchent n'attirent pas un autre chat

Si vous validez une **Tuile Objectif de Modèle** en utilisant la couleur ou le motif, vous gagnez les points affichés dans le cercle bleu (au centre). Si vous la validez en utilisant la couleur et le motif, vous gagnez seulement les points affichés dans le cercle jaune.



Toutes couleurs différentes
OU
Tous motifs différents



Un carré d'une couleur et une paire d'une autre couleur
OU
Un carré d'un motif et une paire d'un autre motif



Deux brelans de différentes couleurs
OU
Deux brelans de différents motifs



Un brelan d'une couleur, une paire d'une autre couleur et une autre couleur unique
OU
Un brelan d'une forme, une paire d'une autre forme et une autre forme unique



Trois différentes paires de couleurs
OU
Trois différentes paires de motifs



Deux paires de différentes couleurs et deux différentes couleurs uniques
OU
Deux paires de différents motifs et deux différents motifs uniques

RÉUSSITES DE CALICO

Tracez votre chemin jusqu'au sommet du tableau des Réussites afin de devenir un maître de courtepointe Calico ! Les points de Réussite Calico peuvent être gagnés et suivis au fur et à mesure de vos jeux de Calico. Vous trouverez ci-dessous le tableau de progression des Réussites dans lequel jusqu'à 6 joueurs peuvent garder une trace de leurs Réussites globales. Vous pouvez commencer à gagner des points de Réussite à n'importe quel moment. Pour ce faire, écrivez votre nom au-dessus de n'importe quelle rangée de couleur ci-dessous. A chaque fois que vous jouez, vous pouvez choisir l'un des trois modes de Réussite : **Scénarios** (voir aux pages 12-13), **Jeu Normal** (voir à la page 11) ou **Restrictions de Règle** (voir à la page 11). A partir de maintenant, à chaque fois que vous gagnez un point de Réussite (○) dans n'importe quel mode de Réussite, coloriez le cercle de votre couleur, puis revenez à cette page et coloriez la prochaine forme vide dans votre rangée de la gauche vers la droite.

					
Confectionneur Prometteur	Guerrier du Weekend	Compétences Impressionnantes	Semi-professionnel	Métier Affiné	MAÎTRE de Courtepointe Calico



🐾 RÉUSSITES (Jeu Normal)

Préparez et jouez à un jeu multijoueurs de Calico en utilisant les règles normales. Le gagnant du jeu va colorier un maximum d'un cercle dans la colonne de sa couleur si la Réussite correspondante a été validée, puis colorier la prochaine forme vide sur sa piste de progression de Réussite (à la page 10). Par exemple, dans un jeu à 3 joueurs, vous avez gagné avec un score de 67 points en ayant obtenu un Bouton Arc-en-ciel. Vous avez déjà obtenu des points de Réussite et vous avez écrit votre nom sur le tableau de progression des Réussites (à la page 10) sur la rangée verte. Vous pouvez colorier un cercle dans la colonne verte ci-dessous, soit dans la rangée 65+ points, soit dans la rangée du bouton arc-en-ciel. Puis vous marquez votre progression globale en coloriant la prochaine forme vide sur la rangée verte dans le tableau de progression des Réussites (à la page 10).

60+	🟡	🟢	🟠	🟣	🟤
65+	🟡	🟢	🟠	🟣	🟤
70+	🟡	🟢	🟠	🟣	🟤
75+	🟡	🟢	🟠	🟣	🟤
80+	🟡	🟢	🟠	🟣	🟤
85+	🟡	🟢	🟠	🟣	🟤
☒ 🎯	🟡	🟢	🟠	🟣	🟤
☒ 🐱	🟡	🟢	🟠	🟣	🟤
☒ 🌈	🟡	🟢	🟠	🟣	🟤
🌈	🟡	🟢	🟠	🟣	🟤
🐱	🟡	🟢	🟠	🟣	🟤
3 🟡	🟡	🟢	🟠	🟣	🟤
9+ 🎯	🟡	🟢	🟠	🟣	🟤
2 🟡	🟡	🟢	🟠	🟣	🟤
🐱 x2	🟡	🟢	🟠	🟣	🟤

🐾 RÉUSSITES (Restrictions de Règle)

Préparez et jouez à un jeu multijoueurs de Calico en utilisant les règles normales, mais appliquez l'une de ces cinq restrictions de règle. Le gagnant du jeu va colorier le cercle de sa couleur sous la restriction de règle qui a été appliquée, puis colorier la prochaine forme vide sur sa piste de progression de Réussite (à la page 10).

Les Tuiles Pièce de Tissu ne peuvent être placées qu'à côté de Tuiles Pièce de Tissu déjà placées



Les Tuiles Objectif de Modèle ne rapportent aucun point, à moins d'être validées avec les couleurs ET les motifs



Jouez sans une main de tuiles. Vous pouvez seulement utiliser les tuiles provenant du marché

Chaque joueur commence le jeu sans aucune Tuile Pièce de Tissu. À la place, lors de votre tour, choisissez 1 tuile provenant du marché et placez-la sur votre Plateau de Courtepointe en suivant les règles normales.



Toutes les Tuiles Pièce de Tissu doivent être placées de manière adjacente à une tuile affichant la même couleur (vous pouvez utiliser les bords)



Toutes les Tuiles Pièce de Tissu doivent être placées de manière adjacente à une tuile affichant le même motif (vous pouvez utiliser les bords)



Légende des Réussites Jeu Normal

- ☒ 🎯 N'obtenez aucun bouton
- ☒ 🐱 N'obtenez aucun chat
- ☒ 🌈 Ne validez aucun objectif de modèle
- 🐱 x2 Obtenez 2 de chaque chat

🐱 RÉUSSITES (Scénarios)

Les Scénarios peuvent être joués en mode solitaire ou multijoueurs. Chacun des 10 Scénarios vous montre avec quelles **Tuiles Objectif de Modèle** et quelles **Tuiles Marquage Chat** jouer et de 2 à 6 objectifs qui doivent être validés afin de réussir le Scénario. Lorsque vous jouez en solitaire, commencez avec le Scénario 1 et poursuivez votre chemin jusqu'au Scénario 10. Vous pouvez colorier le cercle de Réussite seulement lorsque vous avez réussi chaque Scénario. Lorsque vous jouez en multijoueurs, tous les joueurs ayant réussi avec succès le Scénario peuvent colorier leur cercle. A chaque fois que vous coloriez un cercle, vous coloriez aussi la prochaine forme vide sur votre piste de progression de Réussite (*à la page 10*). Pendant la préparation, lorsque vous placez des **Tuiles Objectif de Modèle** sur votre plateau de joueur, vous pouvez choisir où les placer sur les trois emplacements désignés.

Légende des Réussites Scénarios

- A** Niveau du Scénario
- B** Tuiles Objectif de Modèle à utiliser
- C** Tuiles Marquage Chat à utiliser
- D** Objectif : Le score final doit être supérieur ou égal à
- E** Objectif : Gagner un Bouton Arc-en-ciel
- F** Objectif : Gagner un de chaque chat
- G** Objectif : Gagner trois du même bouton
- H** Objectif : Valider une **Tuile Objectif de Modèle** (*pas nécessairement celle visible juste en-dessous*)
- I** Objectif : Valider une **Tuile Objectif de Modèle** en utilisant les couleurs et les motifs (*pas nécessairement celle visible juste en-dessous*)
- J** Emplacement du cercle à colorier, symbole du point de Réussite obtenu lorsque vous validez le Scénario



3. **60+**

10 15 \neq 7 11 AA-BB-CC 5 8 AA-BB-C-D 3 3+ COCONUT RUMI MILLE

4. **3=** **61+**

10 15 \neq 7 11 AAA-BB-C 5 8 AA-BB-C-D 3 3+ TIBBIT MILLE TECLOTE

5. **3=** **62+**

10 15 \neq 8 14 AAAA-BB 5 8 AA-BB-C-D 3 3+ CIRA COCONUT CALIE

6. **63+**

8 14 AAAA-BB 8 13 AAA-BBB 7 11 AA-BB-CC 5 4+ TIBBIT TECLOTE ALMOND

7. **5** **64+**

8 14 AAAA-BB 8 13 AAA-BBB 7 11 AAA-BB-C 5 5+ GWEN COCONUT RUMI

8. **66+**

8 14 AAAA-BB 7 11 AAA-BB-C 7 11 AA-BB-CC 3 3+ TIBBIT MILLE ALMOND LEO

9. **68+**

8 14 AAAA-BB 7 11 AA-BB-CC 5 8 AA-BB-C-D 3 3+ CIRA CALIE LEO

10. **72+**

8 13 AAA-BBB 7 11 AAA-BB-C 5 8 AA-BB-C-D 5 4+ TIBBIT TECLOTE GWEN

VOICI LES CHATS

MILLIE



Millie est une bonne âme qui vit avec sa famille, Joseph, Larissa et Sammers. C'est une chatte calico à poils longs avec une boucle sur sa queue. Lorsqu'elle a été adoptée la première fois, la présence de griffes sur ses pattes était incertaine parce qu'elle ne s'en servait jamais. Elle a toujours été une chatte calme et affectueuse – impatiente de se blottir contre vous et de vous accueillir le matin. Chaque semaine, elle adore dénicher un nouvel endroit où dormir. Parmi ses positions de repos favorites, on la voit assise avec son visage aussi proche que possible d'objets tels qu'un mur ou un meuble.

CIRA



Cira a rejoint sa famille en Norvège parce que son éleveur ne pouvait pas la garder. Elle était une chatte timide, mais sociable et joueuse. Cira était une grande voyageuse : elle accompagnait chaque été la famille dans des voyages en bateau dans le nord de l'Europe. Ses en-cas volés préférés étaient les crevettes et les nuggets de poulet. Sa famille l'aimait vraiment beaucoup, car elle représentait une présence extrêmement apaisante et réconfortante, notamment lorsqu'elle se blottissait sous la couette le matin avant l'heure du réveil. Alse, l'un des membres de sa famille, considère Cira comme l'une des meilleures amies qu'il n'ait jamais eue.

TIBBIT



Tibbit est un sacré petit bout de chatte. Elle adore pourchasser les arcs-en-ciel émanant des cristaux suspendus traversés par la lumière du soleil et regarder les poissons d'un air menaçant. Elle adore qu'on la gratte et sera vôtre avec un ronronnement grinçant tant que vous la caresserez (dans n'importe quel lieu ou direction). S'arrêter de la caresser est une mauvaise idée : cela vous vaudra un miaou réprimandant à mi-chemin entre le son d'un lapin et d'un canard. Tibbit adore particulièrement "participer" aux jeux de société.

GWENIVERE



Gwenivere a constamment accompagné les membres de sa famille depuis son adoption. Sa fourrure de poitrail ressemblant à un smoking légèrement de travers, sa petite taille et sa queue bouclée vers l'avant accentuent son originalité. Elle est douce et bavarde, avec un vocabulaire fourni allant du gazouillement au ronronnement. Gwen transporte souvent ses jouets préférés (un mulot en peluche et une pieuvre au bout d'un fil) dans sa bouche à travers la maison, en pleurant désespérément pour que quelqu'un joue avec elle. Elle attend des câlins tous les jours, et on la trouve souvent allongée sur son dos en plein soleil avec ses pattes repliées sur sa poitrine. Il n'est pas inhabituel de sentir une patte nous effleurer de manière répétée : c'est juste Gwen qui attire notre attention.

COCONUT



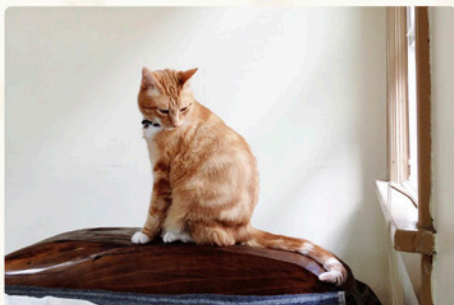
Coconut a été abandonné dans son enfance et a passé du temps dans la rue dans le sud du New Jersey. Lorsque Chris l'a rencontré chez son frère, il a su qu'il devait offrir à Coconut le foyer qu'il méritait. Coconut (qui a été baptisé ainsi par Birdy, la nièce de Chris) est le chat le plus amical qui ait existé. Il accepte les autres chats (y compris ses frères Frito, Kline, Gaius et sa petite soeur Lola), et sa cicatrice distinctive sur son nez prouve sa vaillance lors des combats entre chats. Il adore qu'on lui flaire le ventre, qu'on lui gratte le menton, qu'on frotte son nez contre le sien, et aussi faire de longues siestes sur des surfaces variées et dévorer de l'herbe à chat. Coconut est tout simplement le meilleur chat du monde et c'est un honneur pour lui de figurer dans Calico.

CALLIE



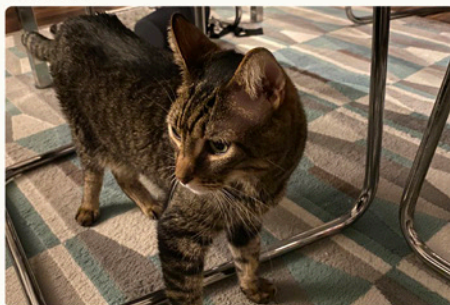
Callie est née en 2019 sur le même perron que Jewel, sa mère chatte errante. Callie a quatre frères tigrés. À l'origine, il était prévu que toute la portée soit donnée pour adoption, mais sa famille d'accueil humaine ne put s'en séparer. Callie est la dernière du groupe. Elle est petite mais elle est vaillante et se montre à la hauteur face à ses frères ! Elle est particulièrement proche de sa maman – elles sont très souvent blotties l'une contre l'autre. Sa manie la plus drôle est son insistance à jouer dans l'évier. Elle ronronne, elle se tortille et se retourne en sautant – elle est absolument adorable. Le rêve ultime de Callie dans sa vie, en plus d'être capitaine d'un thonier, est d'avoir son portrait peint par la légendaire artiste Beth Sobel.

RUMI



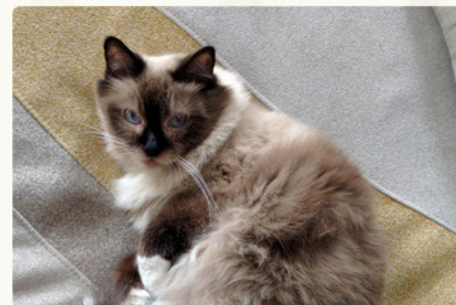
Rumi vit dans la ville pluvieuse de Portland dans l'Oregon, et il adore faire de nouvelles rencontres, boire de l'eau au robinet et explorer l'arrière-cour. Quand il fait beau temps, on peut trouver Rumi étendu devant la fenêtre et s'imprégnant de la lumière du soleil. Quand il pleut, il est blotti sur vos genoux. Lorsque lui et moi avons déménagé d'un appartement en centre-ville vers une maison dans le quartier est de la ville, j'ai trouvé une nouvelle inspiration à travers les portraits de chat. Rumi est devenu ma muse photographique pendant ces premières années passées à nous acclimater à ce nouveau lieu.

TECOLOTE



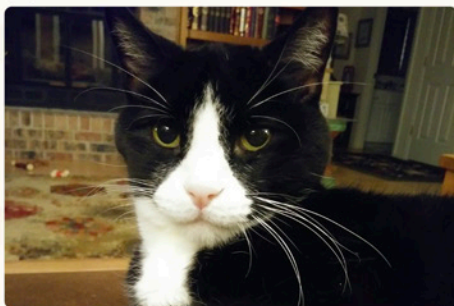
Tecalote est né et a été adopté en 2008. Il vit dans le sud de la Californie avec son petit frère Merlin. Il aime aider à jouer aux jeux de société en sautant au milieu de la table alors que quelques tours ont déjà été joués. Étrangement, il ne s'occupe pas des boîtes : il préfère s'allonger sur le plateau de jeu. Son jour férié favori est Thanksgiving : il ne se prive pas de demander un morceau de dinde. Il adore se blottir contre vous et vous suivre partout en attendant de sauter sur vos genoux. Vous saurez qu'il vous considère comme un ami lorsqu'il vous donnera un coup de tête. Tecalote est toujours doux et adorable.

ALMOND



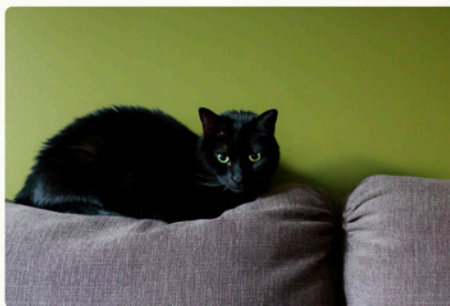
Almond a été adoptée et sauvée d'un refuge abattoir à Long Island dans l'état de New York. Elle avait d'abord été nommée Stardust, mais cela ne convenait pas à sa nature douce et câline. Après une longue discussion, elle fut rebaptisée Almond (= Amande) – parce que ses parents trouvaient que ses yeux avaient la forme oblongue d'une amande. Almond est la chatte la plus douce et la plus sympathique qu'ils connaissent. Elle adore qu'on lui caresse gentiment le ventre. Elle accueille ses parents à la porte d'entrée lorsqu'ils reviennent du travail et veille sur eux avant qu'ils se couchent afin d'être certaine qu'ils passent une bonne nuit. Ses parents humains espèrent que les joueurs de Calico apprécieront la compagnie d'Almond lorsqu'ils jouent au jeu.

LEO



Leo, un gentilhomme sophistiqué et soigné, a aidé son maître à grandir et devenir adulte tout en vivant de nombreuses aventures passionnantes. Leo vit dans une maison qui accueille aussi quatre frères canins, un oiseau, de nombreux poissons combattants, et deux soeurs félines. Son attitude décontractée rend possible cette vie commune dénuée de l'habituelle séparation des espèces. Il entraîne patiemment ses soeurs à apprécier les frites, à donner des coups de tête aux chiens en guise de preuve d'amour et à oeuvrer de concert et avec espièglerie afin d'obtenir de grandes récompenses. Leo est le meilleur ami le plus accueillant, le plus adorable et le plus intelligent qu'un humain puisse avoir. Alors qu'il va bientôt avoir 17 ans d'âge, sa famille envisage de passer encore de nombreuses années avec lui.

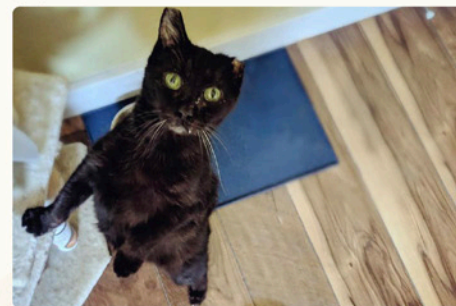
LUNA



Luna a été trouvée en juillet 2017 avec une famille de chats errants. Il fallait tous leur trouver un toit, mais je voulais garder Luna. A l'époque, j'étais en pleine séparation et Luna était d'un grand réconfort. Mes parents l'ont constaté et m'ont laissé la garder. Elle était timide, mais elle adorait faire des câlins. Elle était particulièrement attirée par les câlins sur mon ventre pendant mes grossesses. Après la mort de ma grand-mère, elle s'est assise près de moi et m'a laissé la prendre dans mes bras pendant que je pleurais. Elle avait toujours l'air de savoir à quel moment j'avais besoin de câliner quelqu'un. Luna est décédée en juin 2018. Je suis heureuse d'avoir passé tout ce temps à ses côtés, et ses câlins me manqueront toujours.

* Luna est incluse en tant que chatte promotionnelle Kickstarter.

SHOP CAT



Lorsque Shop Cat (surnommé "Shopy") fut sauvé par Austin Pets Alive !, il était sourd et infecté par le VIF, avec seulement 2 dents et 1 oreille et demie. Après son adoption, Shopy devient un représentant des adoptions de chats seniors et à besoins particuliers. Son compte Instagram recueille des fonds afin de soutenir les soins régionaux envers les chats errants. Shopy adorait les gens. Il était très intelligent et avait appris à s'asseoir et à en taper cinq afin d'obtenir des friandises. Il était aussi connu sous le nom de Cowboy Legs (= Jambes de Cow-boy) à cause des pattes arquées qui caractérisaient sa posture (et parce qu'il avait toujours son six-coups sur lui). Allez voir @realshopcat sur IG.

* Shop Cat est inclus en tant que chat promotionnel Kickstarter.



CREATING GREAT GAMES, TOGETHER

Au début de l'année 2019, Flatout Games a ouvert ses portes afin de créer le CoLab Flatout Games. Le CoLab est une opportunité pour les membres fondateurs de Flatout Games de s'associer avec des personnes géniales travaillant dans l'industrie du jeu de société et d'accomplir de grandes choses ensemble. Notre approche consiste à construire les meilleures expériences possibles en incluant tout le monde dans l'intégralité du processus de création. Nous nous efforçons d'insuffler passion et enthousiasme chez chacun de nos collaborateurs à travers le partage des efforts et des bénéfices. Cette édition CoLab de Calico est un projet né de la passion ressentie par tous ceux qui s'y sont impliqués, et nous faisons tous partie d'une équipe connectée – nous prenons des risques et nous sommes récompensés ensemble.

Le CoLab Flatout Games pour Calico est composé de :

Molly Johnson - direction artistique, administration, commercialisation

David Iezzi - développement, logistique

Dylan Mangini - conception graphique, commercialisation, développement

Robert Melvin - développement, administration, logistique

Kevin Russ - conception, conception graphique, développement, commercialisation

Shawn Stankewich - gestion du projet, production, développement, commercialisation

avec

Dominique Doguet – traduction française

Nous voudrions remercier ces amis pour leurs tests du jeu et leur soutien envers 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 tient à exprimer son immense gratitude envers ces Fondateurs de Calico dont le soutien de la première heure a permis de faire de ce jeu une réalité :

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

VOUS AIMEZ CALICO?

RENDEZ-VOUS SUR #CALICOGAME

SUIVEZ-NOUS : @FLATOUTGAMES



WWW.FLATOUT.GAMES