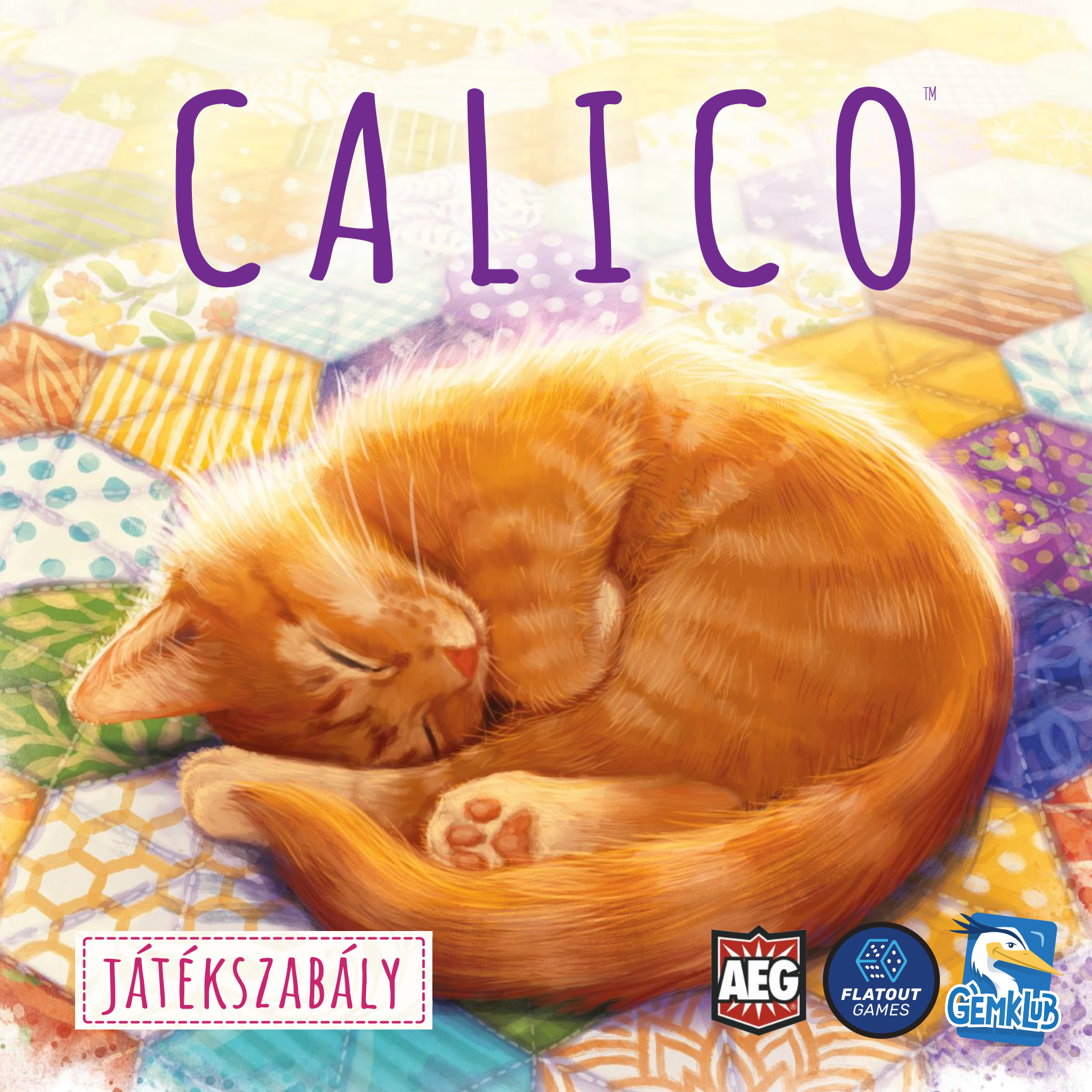
CALICO™



JÁTÉKSZABÁLY

AEG

FLATOUT GAMES

GÉMKLUB

CALICO™

Kevin Russ kompetitív foltvarró, cicagyűjtögető, lapkalehelyező játéka
1–4 játékos részére, 14 éves kortól.

A Calicóban a játékosok azon versenyeznek, hogy megvarrják a legpuhább takarót színben és mintában különböző foltokból. A játékosoknak mindig három dizájncélt kell szem előtt tartaniuk, amelyek teljesítésével győzelmi pontokat szerezhetnek, továbbá arra is figyelniük kell, hogy a színek és minták ügyes csoportosításával cicákat és díszítő gombokat gyűjtsenek a takarójukra. Az a játékos, aki a legtöbb pontot szerzi ezek összességéből, megnyeri a játékot.

TARTOZÉKOK

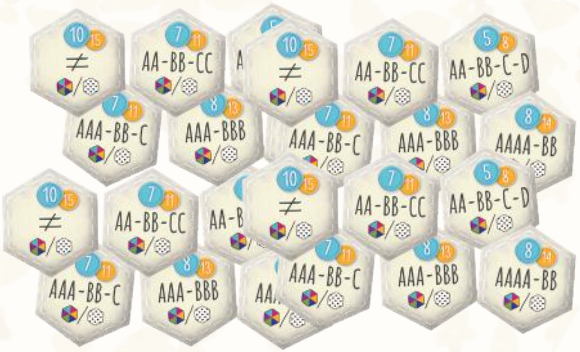
A Calico doboza az alábbi tartozékokat kell tartalmazza.
Ha észrevételed van a játék szabályával, tartozékaival kapcsolatban, kérjük, jelezd az info@gemklub.hu e-mail címen!



4 takarótábla



108 foltlapka
(18 darab, 6 fajtából)



24 céllapka
(6 db játékosszínenként, amit a lapkák hátoldalán láthatsz)



6 fekete-fehér foltlapka



5 kétoldalas cica pontozólapka



80 cicajelölő



1 vászon húzózsák



1 pontozófüzet



52 gombjelölő
(8 minden színből +4 szivárvány)



1 gomb pontozólapka



1 foltvarró mester lapka

ELŐKÉSZÜLETEK A KEZDŐ JÁTÉKHOZ

Amíg nem ismerkedtetek meg a játék alapjaival, azt javasoljuk, használjátok a kezdő szabályokat, mielőtt továbblépnétek a normál játék szabályaira.

A Tegyétek a játéktér közepére a *Millie*, *Tibbit* és *Kókusz* **cica pontozólapkákat**, valamint az azoknak megfelelő **cicajelölőket**. A megmaradt **cica pontozólapkákat** és a hozzájuk tartozó **cicajelölőket** helyezzétek vissza a dobozba. Nem lesz rájuk szükség a kezdő játék során.

B A **cica pontozólapkákhoz** véletlenszerűen válasszatok 2-2 **fekete-fehér foltlapkát**.

C Keverjétek meg az összes **foltlapkát**, és formáljatok belőlük képpel lefelé fordított kupacokat VAGY csak dobjátok be az egészet a **húzózsákba**.

D A **gomb pontozótáblát** és a **gombjelölőket** szintén tegyétek a játéktér közepére.

E Minden játékosnak adjatok egy **takarótáblát** és a hozzá tartozó 6, a játékos színével megegyező **céllapkát** (a **takarótáblán** látható öltések színe határozza meg a játékosszínt). Minden **céllapka** hátoldalán az egyik játékosszín látható.

F A lenti ábrát figyelembe véve tegyétek a ≠, AA-BB-CC és AAA-BBB **céllapkákat** a **takarótáblátokra**. A megmaradt **céllapkákat** tegyétek vissza a játék dobozába, ezekre nem lesz szükség a játék során.

G A képpel lefelé fordított kupacokból (vagy a húzózsákból, ha azt használjátok) minden játékos húzzon a kezébe 2 foltlapkát.

H Alakítsátok ki a **foltok piacát** azzal, hogy 3 foltlapkát húztok képpel felfelé a játéktér közepére.

Kezdődhet is a játék! Az lesz a kezdőjátékos, aki legutóbb simogatott meg egy cicát.



ELŐKÉSZÜLETEK A NORMÁL JÁTÉKHOZ

A Válogassátok szét a **cica pontozólapkákat** a sarkaikon található pontok szerint (•, ••, •••).



Véletlenszerűen húzzatok ki mindegyik csoportból 1 **cica pontozólapkát**, és döntsétek el, hogy a lapka melyik oldalát fogjátok használni. Ezután tegyétek a kiválasztott lapkákat a játéktér közepére (vagy ha szeretnétek, egyszerűen válasszátok ki, melyik cicákkal szeretnétek játszani). Keressétek ki a **cica pontozólapkákkal** megegyező **cicajelölőket**, és helyezzétek azokat a pontozólapkák közelébe. A nem kiválasztott **cica pontozólapkák** és **cicajelölők** kerüljenek vissza a dobozba, ezekre nem lesz szükség a továbbiakban.

B A **cica pontozólapkákhoz** véletlenszerűen húzzatok 2-2 fekete-fehér **foltlapkát**.

C Keverjétek meg az összes **foltlapkát**, és formáljatok belőlük képpel lefelé fordított kupacokat VAGY csak dobjátok be az egészet a **húzózsákba**.

D A **gomb pontozótáblát** és a **gombjelölőket** szintén tegyétek a játéktér közepére.

E Minden játékosnak adjatok egy **takarótáblát** és a hozzá tartozó 6, a játékos színével megegyező **céllapkát**, (a **takarótáblán** látható öltések színe határozza meg a játékosszínt). Minden **céllapka** hátoldalán az egyik játékosszín látható.

F Minden játékos képpel lefelé keverje meg a 6 **céllapkáját**, majd húzzon 4-et közülük, ezekből válasszon ki 3-at, amit a játékban fog használni. Ezeket tegye a **takarótáblán** a játékos színével megjelölt folthelyekre. A nem kiválasztott **céllapkák** kerüljenek vissza a játék dobozába, ezekre már nem lesz szükség a játék során.

G A képpel lefelé fordított kupacokból (vagy a **húzózsákból**, ha azt használjátok) minden játékos húzzon 2 **foltlapkát** a kezébe.

H Alakítsátok ki a **foltok piacát** azzal, hogy 3 foltlapkát húztok képpel felfelé a játéktér közepére.

Kezdődhet is a játék! Az lesz a kezdőjátékos, aki legutóbb simogatott meg egy cicát.

A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE

A kezdőjátékostól indulva, majd az óramutató járásával megegyezően haladva, a játékosok egészen addig játszanak, ameddig a **foltlapkák** felvarrásával elkészül mindenki **takarója** (22 forduló). A játékosok ezután összeszámolják, mennyi pontot gyűjtöttek a **céllapkák** teljesítésével, a **cica-**, valamint a **gombjelölőkkel**. A legtöbb pontot összegyűjtő játékos lesz a győztes.



A JÁTÉK MENETE

Körödben, sorrendben haladva végre kell hajtanod az 1., majd 2. lépést.

1. A kezedben lévő két **foltlapkából** válassz egyet, és helyezd le azt a **takarótáblád** bármelyik üres mezőjére. Ezután ellenőrizd a **takarótábládat**, hátha szereztél **cica-** és/vagy **gombjelölőt**. Ha sikerült, tedd azt (azokat) arra a foltlapkára, amivel megszerezted. *(Lásd a 7. oldalt, cica pontozólapkák + cicajelölők és gomb pontozólapka + gombjelölők).*

2. A piacon képpel felfelé fordított 3 **foltlapkából** válassz egyet, és vedd azt a kezedbe. *(Nem húzhatsz a képpel lefelé fordított kupacokból vagy a zsákból.)* Töltsd fel a piacot egy újabb foltlapkával (a képpel lefelé **fordított kupacokból** vagy a **húzózsákból**, ha azt használjátok).

CÉLLAPKÁK

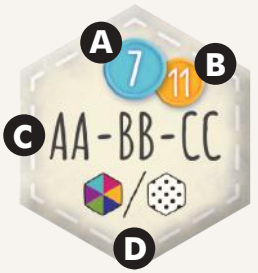
A **céllapkák** hosszú távú pontgyűjtési lehetőségek, amelyek a játék végén pontokat érhetnek a körülöttük lévő 6 **foltlapka** alapján. Ehhez teljesíteni kell a **céllapkát** a színek **VAGY** minták szerint. Egy **céllapka** akár két alkalommal is teljesíthető (egyszer a színekkel, egyszer pedig a mintákkal), de ilyen esetben csak a több pontot érő lehetőséget vegyétek figyelembe a lapkán. Azt leszámítva, hogy nem jár pont értük, ha nem teljesítitek a **céllapkákat**, nem kaptok **büntetőpontot**. A **céllapkák** teljes leírását a 9. oldalon találjátok.

A A megszerezhető győzelmi pont, ha a játék végéig sikerül teljesíteni a **céllapka** követelményét a színeket VAGY a mintákat használva.

B A megszerezhető pont, ha a játék végéig sikerült teljesíteni a **céllapka** mindkét követelményét (színekkel és mintákkal egyaránt).

C A **céllapka** követelményei *(Pl. 3 különböző pár, lásd a 9. oldalon)*.

D Ez az ikon jelöli, hogy a **céllapka** teljesíthető színekkel VAGY mintákkal.



A lenti példákban szemléltetjük, hogyan lehet egy **céllapkát** teljesíteni vagy éppenséggel nem teljesíteni. Ebben a példában a céllapkát 3 különböző pár foltlapkával lehet teljesíteni, ehhez használhatunk színeket **VAGY** mintákat.

✓ **Teljesítés színekkel**



Ez a céllapka 7 győzelmi pontot ér, mivel megtalálható körülötte három különböző színpár (magenta, világoskék, sárga). *Megjegyzés: Az egyes pároknak nem szükséges egymás mellett lenniük a cél teljesítéséhez.*

✓ **Teljesítés mintákkal**



Ez a céllapka 7 győzelmi pontot ér, mivel megtalálható körülötte három különböző mintapár (csíkok, virágok, pöttyök). *Megjegyzés: Az egyes pároknak nem szükséges egymás mellett lenniük a cél teljesítéséhez.*

✓✓ **Teljesítés színekkel és mintákkal**



Ez a céllapka 11 győzelmi pontot ér, mivel mindkét követelménye teljesül. Megtalálható körülötte három különböző színpár (sötétkék, zöld, világoskék), valamint három különböző mintapár is (indák, virágok, lóhere).

✗ **Nem teljesített**



Ez a céllapka 0 győzelmi pontot ér, mivel nincs körülötte sem három különböző színpár, sem három különböző mintapár. *Megjegyzés: Bár van a céllapka körül három különböző pár (lila, magenta, csíkok), de ezek nem teljesítik egyik követelményt sem (3 színpár, 3 mintapár).*

CICA PONTOZÓLAPKÁK + CICAJELÖLŐK

A **takarótáblára** helyezett foltok mintázata csalogató lehet a cicák számára. Minden játékban a kiválasztott cicáknak két kedvelt mintájuk van *(lásd az előkészületek B pontját az 5. oldalon)*. A cicák mindegyike igényli, hogy ezek a minták egy meghatározott alakzatban vagy méretben jelenjenek meg a takarókon. Ahhoz, hogy magadhoz csalogasd az egyik cicát, a takaródra olyan alakzatot kell formálj, amilyet a kiszemelt cica igényel, ehhez pedig az általa kedvelt két minta közül kell felhasználnod az egyiket.
Az alakzatok kialakításához használhatod a takaró szélein már a kezdetektől teljesen vagy részben látható foltokat is.
Ha sikerült egy cicát a takaródra csalogatni, a készletből vegyél el egy olyan **cicajelölőt**, ami megegyezik a pontozólapkán láthatóval, majd ezt helyezd arra a formára, amit éppen kialakítottál *(a **cica pontozólapkák** teljes leírását a 9. oldalon találjátok)*.

A **Cicajelölő**, ami megegyezik a **cica pontozólapkával**.

B A cica által gyűjthető győzelmi pont.

C Pötty (pöttyök) a normál játék előkészületeihez.

D A két minta, amit ez a cica kedvel.

E Az alakzat nagysága vagy formája *(a formája ebben az esetben)*, amire szükség van ennek a cicának a csalogatásához *(az alakzat szabadon forgatható)*.



Megjegyzés: ha elfogynának a cicajelölők, nyugodtan használjátok a pontozólapka hátoldalán levő másik cicajelölőt, mivel ő is ugyanannyi pontot ér.

A lenti példában szemléltetjük, hogyan lehet Callie-t a takaróra csalogatni a számára kedvelt mintákkal.


✓**Helyes forma**
✓**Kedvelt minta**
✓**Egyforma minta**


✗**Helyes forma**
✓**Kedvelt minta**
✓**Egyforma minta**


✓**Helyes forma**
✗**Kedvelt minta**
✓**Egyforma minta**


✓**Helyes forma**
✓**Kedvelt minta**
✗**Egyforma minta**


✓**Helyes forma**
✓**Kedvelt minta**
✓**Egyforma minta**

Megjegyzés: minden kialakított alakzat csak egy cicát tud fogadni. Ha ugyanabból a cicából szeretnél egy újabb példányt, akkor szükséged van egy, a korábban kialakított alakzattal nem érintkező új alakzat kialakítására.

GOMB PONTOZÓLAPKA + GOMBJELÖLŐK

A **foltlapkák** színeivel gombok gyűjthetők, amiket felvarrhatsz a takaródra. Ahhoz, hogy felvarrj egy gombot a takaródra, egy három vagy több **foltlapkából** álló, egyszínű csoportot kell formálj a takarón – a kialakított csoportnak bármilyen alakja lehet. Minden egyes gomb 3 győzelmi pontot ér. A csoportok kialakításához használhatod a takaró szélein már a kezdetektől teljesen vagy részben látható foltokat is. Amikor kialakult egy foltcsoport, vedd el az annak megfelelő **gombjelölőt,** és helyezd a csoport valamelyik **foltlapkájára**. A csoport bővítésével nem szerzel újabb gombot, ehhez egy újabb csoportot kell kialakítani, ami nem érintkezik a jelenlegivel.
Ha sikerül 6 különböző színű gombot felvarrni a takaródra, a jutalmad egy szivárvány gomb lesz , amit bármelyik foltlapkádra felvarrhatsz, ez szintén 3 győzelmi pontot ér a játék végén.



A JÁTÉK VÉGE + VÉGSŐ PONTOZÁS

A játék véget ér, amint minden játékos betöltötte az összes folthelyet a **takaróján**. A pontozófüzetet használva számoljátok össze minden játékos megszerzett győzelmi pontjait a **céllapkák**, a **cica-** és **gombjelölők** után. A legtöbb pontot összegyűjtött játékos lesz a győztes. Döntetlen esetén a legtöbb cicával rendelkező játékos a győztes, ha továbbra is döntetlen, a legtöbb gombbal rendelkező játékos győz, ha még így is döntetlen állna fenn, akkor a játékosok osztoznak a győzelmen. A győztes megkapja a „foltvarró mester" kitűzőt.



Példa a pontozásra

Céllapkák
(≠) Színekkel teljesítve, **10 GYP.**
(AA-BB-CC) Színekkel és mintákkal is teljesítve, **11 GYP.**
(AAA-BBB) Mintákkal teljesítve, **7 GYP**.

Cicajelölők

2 Millie, **6 GYP**.
2 Tibbit, **10 GYP**.
1 Kókusz, **7 GYP**.



Gombjelölők

1 minden színből + 1 szivárvány gomb **21 GYP.**



Hanna takarójának játék végi pontozása

JÁTÉKVÁLTOZATOK

Családi játékváltozat

A családi változatot azoknak ajánljuk, akik a könnyedebb játékokat szeretik. Kövessétek a szabálykönyv elején leírt normál játék előkészületi lépéseit, de mielőtt elkezdődne a játék, fordítsátok le mindhárom **céllapkátokat**. Nem fogjátok azokat pontozni, csak akadályokként fognak szerepelni a **takarótáblátokon**. A családi változatban a fókusz a cicák csalogatásán és a gombok megszerzésén van. Ha 2 fővel játszotok, használhatjátok a 2 fős, összetettebb játékváltozatot *(lásd lent)*.

2 fős, összetettebb játékváltozat

Ezt a játékváltozatot azoknak ajánljuk, akik kisebb véletlenszerűséget szeretnének a játék során. Mielőtt előkészítenétek a játékot a kezdő vagy a normál szabályok szerint, távolítsatok el a játékból egy szett (36) **foltlapkát**. Egy szett magába foglalja mindegyik színt és azok minden egyes kombinációját. A játék ezután a megszokott szabályok szerint folytatódik.

EGYSZEMÉLYES JÁTÉKVÁLTOZAT

Egyszemélyes játék során használhatod egyaránt a kezdő vagy a normál játék előkészületeit *(4–5. oldal)*. A köröd a megszokott módon zajlik, annyi különbséggel, hogy miután a piacról felhúztál egy **foltlapkát** a kezedbe, el kell dobnod a piacról a készlettől (képpel lefelé fordított kupac vagy **zsák**) legtávolabb eső **foltlapkát**. A piacon egyedüliként maradt **foltlapkát** csúsztasd távolabb a készlettől, majd a megüresedett helyekre húzz új **foltlapkákat**, egyre közelebb helyezve őket a készlethez. Az egyszemélyes játékban is használhatod a 2 fős, összetettebb játékváltozatot. Próbáld ki a **forgatókönyveket** az egyszemélyes játékban is *(12–13. oldal)*.

PONTOZÓLAPKÁK



Millie
Egy 3 vagy több, egyforma mintájú foltlapkából álló alakzat.



Tibbit
Egy 4 vagy több, egyforma mintájú foltlapkából álló alakzat.



Kókusz
Egy 5 vagy több, egyforma mintájú foltlapkából álló alakzat.



Cira
Egy 6 vagy több, egyforma mintájú foltlapkából álló alakzat.



Gwenivere
Egy 7 vagy több, egyforma mintájú foltlapkából álló alakzat.

Az ugyanolyan mintával rendelkező alakzatok, amelyek érintkeznek egymással, nem csalogatnak újabb cicákat.



Callie
Egy csoport egyforma mintájú foltlapkákból ebben az alakzatban *(az alakzat szabadon forgatható).*



Rumi
Egy csoport egyforma mintájú foltlapkákból ebben az alakzatban *(az alakzat szabadon forgatható).*



Tecolote
Egy csoport egyforma mintájú foltlapkákból ebben az alakzatban *(az alakzat szabadon forgatható).*



Mandula
Egy csoport egyforma mintájú foltlapkákból ebben az alakzatban *(az alakzat szabadon forgatható).*



Leo
Egy csoport egyforma mintájú foltlapkákból ebben az alakzatban *(az alakzat szabadon forgatható).*

Az ugyanolyan mintával rendelkező csoportok, amelyek érintkeznek egymással, nem csalogatnak újabb cicákat.

Ha egy **céllapkát** színek VAGY minták segítségével teljesítesz, akkor a középen lévő kék körben található győzelmi pontot fogod megkapni. Ha a céllapka mindkét követelményét sikerült teljesíteni, tehát a színt ÉS a mintát is, akkor kizárólag a sárga körben található győzelmi pontot fogod megszerezni.



Mind különböző színek.
VAGY
Mind különböző minták.



Két 3-as csoport különböző színekben.
VAGY
Két 3-as csoport különböző mintával.



Három pár, különböző színekben.
VAGY
Három pár, különböző mintával.



Egy 4-es csoport és egy pár, különböző színekben.
VAGY
Egy 4-es csoport és egy pár, különböző mintával.



Egy 3-as csoport egy színben, egy pár egy másik színben és egy egyedülálló szín.
VAGY
Egy 3-as csoport egy mintával, egy pár egy másik mintával és egy egyedülálló minta.



Két különböző színű pár és két különböző szín.
VAGY
Két különböző mintájú pár és két különböző minta.

CALICO CÉLOK

Küzdjétek fel magatokat a ranglistán, hogy foltvarró mesterekké váljatok! A Calicót játszva teljesítménypontokat gyűjthettek, amiket a lent látható teljesítménysávokon jegyezhettek fel. A táblázatban akár 6 játékos is gyűjtheti a teljesítménypontjait.
Ha készen álltok rá, írjátok fel a neveteket az egyik színes sáv fölé, és kezdődhet is a pontgyűjtés! Minden játékalkalom során választhattok a három játékváltozat közül, amivel pontokat gyűjthettek: **forgatókönyv** *(12–13. oldal)*, **normál játék** *(11. oldal)*, **szabálymódosítások** *(11. oldal)*. Ettől a pillanattól kezdve, ha bármelyik játéktípusban szereztek egy teljesítménypontot ( ), töltsétek ki az egyik kört a hozzátok tartozó színben, majd lapozzatok vissza erre az oldalra, és balról jobbra haladva töltsétek ki az egyik ábrát a nevetekkel fémjelzett sorban.

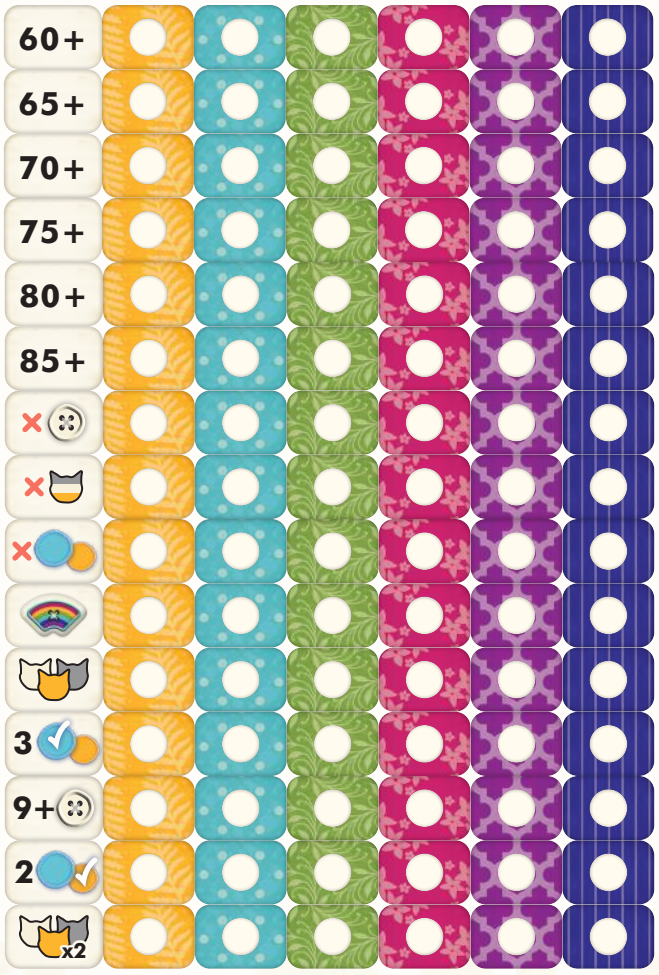
Kezdő foltvarró	**Hétvégi harcos**	**Igazi tehetség**	**Félprofi**	**Szaktekintély**	**Calico foltvarró MESTER!**



CÉLOK (normál játék)

Készítsétek elő, és játsszatok egy többfős játékot a normál játék szabályai szerint. A játék győztese kitölt legfeljebb 1 kört a saját színe oszlopában, ha sikerült teljesítenie az adott célt a játék során.

Példa: Egy 3 fős játékban 67 pontot és egy szivárvány gombot gyűjtve győztél. Már korábban szereztél teljesítménypontokat, így szerepel a neved a zöld teljesítménysávon (10. oldal). Kitölthetsz egy kört a lenti zöld oszlopban, viszont választanod kell, vagy a 65+ pontos teljesítményed jegyzed fel, vagy a szivárvány gomb megszerzését. Miután ez megtörtént, kitöltöd a következő alakzatot a teljesítménysávon, ezzel jelezve az összteljesítményedet (10. oldal).



CÉLOK (szabálymódosításokkal)

Készítsétek elő, és játsszatok egy többfős játékot a normál játék szabályai szerint, de vegyétek figyelembe az egyiket az alábbi szabálymódosítások közül. A játék győztese kitölti a színének megfelelő kört a használt szabálymódosítás alatt.

Foltlapkákat csak már egy korábban lehelyezett foltlapka mellé lehet lehelyezni.



A céllapka 0 pontot ér, ha nem sikerült teljesíteni színnel ÉS mintával is.



Nem tartotok a kezetekben foltlapkákat, kizárólag a piac foltlapkáit lehet használni.

A játék elején nem lesz a játékosok kezében foltlapka. Ehelyett a körödben válassz egy foltlapkát a piacról, és azt varrd fel a takaródra, a normál szabályok szerint.



Minden foltlapka egy vele színben megegyező lapka mellé kell kerüljön a takarón (a játékostáblátok keretét is használhatjátok).



Minden foltlapka egy vele mintában megegyező lapka mellé kell kerüljön a takarón (a játékostáblátok keretét is használhatjátok).



*Jelmagyarázat a **normál játék** céljaihoz*

- Ne szerezz egyetlen gombot sem!
- Ne szerezz egyetlen cicát sem!
- Ne teljesíts egyetlen céllapkát sem!
- Gyűjtsd egy párt minden játékban lévő cicából!

CÉLOK (forgatókönyvek)

A forgatókönyveket játszhatjátok egy- és többjátékos változatban is. Mind a 10 forgatókönyv megmutatja, hogy mely **céllapkákkal** és **cica pontozólapokkal** kell játszanotok, valamint 2–6 játék végi célt, amiket teljesítenetek kell a siker érdekében. Egyszemélyes játékváltozatban kezdj az első forgatókönyvvel, majd haladj sorban egészen a tizedikig. Akkor tölthetsz ki egy teljesítménypontot jelző kört, ha sikeresen teljesítetted az adott forgatókönyvet. Többjátékos változatban minden játékos kitöltheti a saját teljesítménypontot érő körét, ha sikeresen teljesítette a **forgatókönyvet**. Bármikor, amikor kitöltesz egy teljesítménypontot jelző kört, ne felejts el kitölteni a hozzád tartozó teljesítménysáv következő alakzatát sem, ezzel jelölve az előmeneteled *(10. oldal)*.
Az előkészületek során szabadon dönthetsz arról, hogy bizonyos **céllapkák** hová kerüljenek a takaródon, a számukra kijelölt helyek közül.

Jelmagyarázat a forgatókönyv játékváltozathoz.



A Forgatókönyv szintje.
B A játékba kerülő **céllapkák.**
C A játékba kerülő **cica pontozólapkák.**
D Játék végi cél: szerezz legalább ennyi győzelmi pontot!
E Játék végi cél: szerezz legalább egy szivárvány gombot!
F Játék végi cél: gyűjts minden cicából legalább egyet!
G Játék végi cél: szerez három egyforma gombot!
H Játék végi cél: teljesíts egy céllapkát
(nem feltétlenül a közvetlen alatta láthatót)
I Játék végi cél: teljesíts egy céllapkát színekkel és mintákkal!
(nem feltétlenül a közvetlenül alatta láthatót)
J A hely, ahol ki kell töltened egy kört, ha sikeresen teljesítetted az adott forgatókönyvet.






60+
≠
AA-BB-CC
AA-BB-C-D
3+
MILLIE
RUMI
KOKOSZ
3.


3=
61+
≠
AAA-BB-C
AA-BB-C-D
3+
MILLIE
TIBBIT
TECOLOTE
4.


3=
62+
≠
AAAA-BB
AA-BB-C-D
3+
CALLIE
KOKOSZ
CIRA
5.


63+
AAAA-BB
AAA-BBB
AA-BB-CC
4+
TIBBIT
TECOLOTE
MANDULA
6.


5
64+
AAAA-BB
AAA-BBB
AAA-BB-C
RUMI
KOKOSZ
GWEN
7.


66+
AAAA-BB
AAA-BB-C
AA-BB-CC
3+
MILLIE
MANDULA
LEO
8.


68+
AAAA-BB
AA-BB-CC
AA-BB-C-D
CALLIE
CIRA
LEO
9.


72+
AAA-BBB
AAA-BB-C
AA-BB-C-D
4+
TIBBIT
TECOLOTE
GWEN
10.

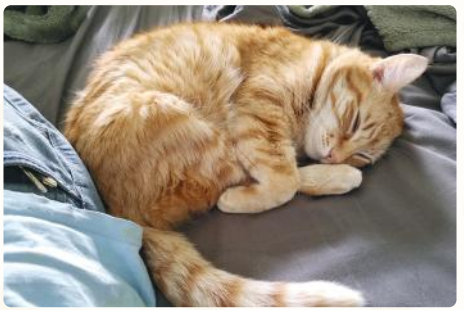
ISMERKEDJ MEG A CICÁKKAL!

MILLIE



Millie egy gyöngéd lélek, aki a családjával él, Josephfel, Larissával és Sammersszel. Ő egy kalikó cica, kunkori farokkal. Az örökbefogadása pillanatában még nem lehetett tudni, hogy vannak neki karmai vagy sem, mivel addig még egyszer sem mutatta meg őket. Csendes és szerető cica, aki reggelente szeret hozzád simulva jó reggelt kívánni neked. Néhány hetente szereti lecserélni régi alvóhelyét, és egy újat keresni. A kedvenc kuckói olyan helyek, ahol az orrát egészen közel tudja tenni valamihez, pl. a falhoz vagy egy bútordarabhoz.

TIBBIT



Tibbit egy kis cukorfalat, aki szereti üldözni a szivárványokat, amiket a nap elé tartott kristályok vetítenek, és fenyegetően bámulni a halakat. Szereti a vakargatást és nálad tanyázik egészen addig, ameddig simogatod őt (bárhol és bármilyen irányban). Az egyetlen módja a simogatásnak, amit nem szeret, ha abbahagyod azt. Ilyenkor viszont azonnal jelez feléd egy megrovó nyávogással, ami valahol a kuruttyolás és hápogás között lehet. Tibbit kifejezetten szeret „benne lenni" a társasjátékokban.

KÓKUSZ



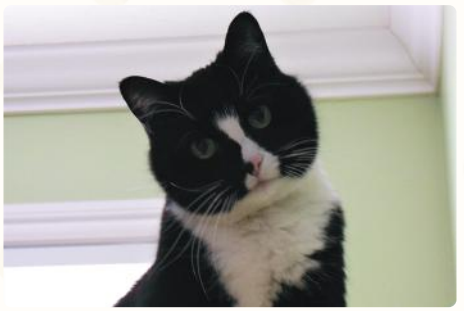
Kókuszt kölyökkorában fogadták örökbe, és eltöltött egy kis időt kóbor macskaként Dél-New Jersey utcáin is. Amikor a testvére lakásán Chris meglátta őt, tudta, hogy egy megfelelő otthont kell biztosítania neki. Kókusz (akinek nevét Chris unokahúga, Birdy adta) a legbarátságosabb cica. Képes elviselni más macskák társaságát (beleértve a testvérekét, Frito, Kline, Gaius és a húga, Lola), valamint az orrán van egy egyedi heg, ami bizonyítja, hogy már helyt állt macskabunyókban is. Szereti a has- és állvakarást, de azt is, ha gyengéden megérinted az orrát. Szereti a hosszú szundikat mindenféle helyen, és imádja a macskamentát. Kókusz a legjobb macsek a világon, és megtisztelve érzi magát, hogy a Calico társasjáték egyik szereplője lehet.

CIRA



Cira azután csatlakozott norvég családjához, hogy a tenyésztője nem tudta megtartani őt. Egy félénk, de barátságos és játékos cica volt. A kedvenc játékai a cipőfűzők és a kötelek voltak. Cira egy vérbeli utazó volt, aki minden nyáron elkísérte a családját észak-európai hajóutakra. A kedvenc elcsent ételei a rákok és a csibefalatok voltak. A családja nagyon szerette őt, gyógyító és nyugalmat sugárzó volt a jelenléte mindenkinek, főleg, amikor ébredés előtt reggelente a paplan alá kúszott. Alse – a család egyik tagja - Cirát tartotta a valaha volt legjobb barátjának.

GWENIVERE



Gwenivere adoptálása óta a családja folytonos kísérője. Egyediségét bizonyítja az enyhén ferde, szmokingszerű mintázata, kis mérete és az előre kunkorodó farka. Ő egy gyengéd és beszédes alakja a családnak, a szókincse pedig széles skálán mozog, ha dorombolásról és nyávogásról van szó. Gwen gyakran hordja magával a szájában a kedvenc játékait (egy plüss futóegeret és egy zsinórokon logó polipot) keresztül-kasul a házban, miközben könyörög, hogy valaki játsszon vele. Minden nap várja az öleléseket, és gyakran háton fekve alszik a napon, miközben a mancsait a mellkasára helyezi. Nem szokatlan jelenség kis tappancsokat érezni a lábadnál, mert Gwen éppen figyelmet követel tőled.

CALLIE



Callie 2019-ben ugyanazon a verandán született, mint kóbor macska édesanyja, Jewel. Callie-nek négy testvére van. Bár a terv az volt, hogy a befogadó családja örökbe adja őket, de annyira a szívükhöz nőttek, hogy nem tudták elengedni egyiküket sem. Callie a legkisebb a bandából, bár kicsi, de tekintélyt parancsoló, szóval megállja a helyét a testvérei között. Kivételesen közel áll az édesanyjához, rendszeresen egymáshoz bújnak. A legviccesebb szokása, hogy a lefolyóban szeret játszani. Dorombol, hempergőzik és körbe fordul – igazán aranyos teremtés. Callie legnagyobb álma – azután, hogy legénysége legyen egy tonhalhajónak – az, hogy portrét fessen róla a legendás művész, Beth Sobel.

RUMI



Rumi az esős Portlandben él, Oregonban. Szeret új embereket megismerni, a csapból inni és felfedezni a hátsó kertet. Napos időkben Rumi az ablakban terpeszkedik, ahol magába szívja a napsugarakat, esős időben pedig az öledbe kuporodik. Miután a belvárosi lakásunkból új házba költöztünk Rumival a várostól keletre, felötlött bennem a cicaportrék gondolata. Az első pár évben, ameddig berendezkedtünk az új környezetben, Rumi lett az én fotogén múzsám.

TECOLOTE



Tecolote 2008-ban született, ebben az évben lett adoptálva is. Az öccsével, Merlinnel él együtt Dél-Kaliforniában. Szeret besegíteni társasjátékozás közben azzal, hogy felugrik az asztal közepére, amikor már lement a játékból pár forduló. Bármilyen meglepő, de nem igazán érdekli őt a játékok doboza, sokkal inkább szeret a játéktáblán feküdni. A kedvenc ünnepe a hálaadás, és egyáltalán nem szégyenlős olyankor pulykát kunyerálni. Nagyon szeret hozzáddörgölőzni, és követ téged, ameddig az öledbe nem tud ugrani. Akkor tudod, hogy barátként tekint rád, amikor a fejét hozzád érinti. Tecolote kedves és szerető cica.

MANDULA



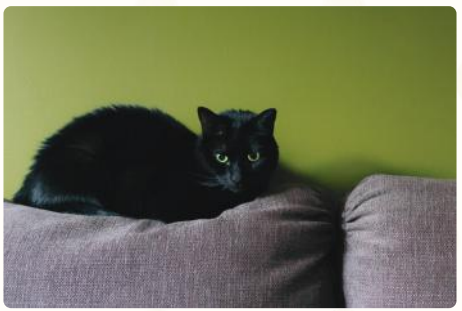
Mandula egy Long Islanden található menhelyről lett adoptálva. Kezdetben a Csillagpor nevet kapta, de ez nem igazán passzolt az ő gyengéd és bújós énjéhez. Hosszas töprengés és beszélgetés után a Mandula nevet kapta, mivel a szülei számára elég kemény dió volt nevet találni neki. Mandula a legemberbarátabb cica, akit valaha ismertek. Kifejezetten szereti a hasvakarást, és az ajtóban üdvözli a munkából hazatérő szüleit, emellett pedig este sem felejt el benézni hozzájuk, hogy nyugodt álmuk legyen. „Ember szülei" remélik, hogy a Calicót játszva mindenki élvezni fogja Mandula társaságát.

LEO



Leo szofisztikált és jól fésült úri macska, aki segített a gazdájának tiniből érett felnőtté válni, miközben rengeteg izgalmas kalandot éltek át. Leo osztozik az otthonán négy kutyatestvérrel, egy madárral, megszámlálhatatlanul sok sziámi harcoshallal és két cicatestvérrel is. Az ő türelmes természete teszi lehetővé, hogy békében éljen a házban mindenki, a faji különbségek ellenére is. Türelmesen tanítja a húgait arra, hogy a sült krumpli ízletes, a szeretetet pedig kifejezi az, ha összekoccintja a fejét a kutyáéval. Azt is tudja, hogy közösen problémamentesen összedolgozni nagy eredményeket szülhet. Leo a legelfogadóbb és legszeretőbb intelligens barát, akire az ember csak vágyhat. Bár fiatalabb már ő sem lesz, a családja azt tervezi, hogy még sok évet fog eltölteni vele.

LUNA



Lunát 2007 júliusában találtuk meg egy kóborló macskacsaláddal együtt. A terv az volt, hogy mindenkinek új otthont találjunk, de Lunát nem tudtam elengedni. Elég nehéz időszakon mentem keresztül akkor, és Luna nagy segítség volt számomra. A szüleim azonnal felfigyeltek erre, és megengedték, hogy megtartsam őt. Elég félénk volt, de szeretett odabújni hozzám, főleg akkor, amikor várandós voltam. Amikor a nagymamám meghalt, egész végig velem volt, és hagyta, hogy öleljem őt, miközben sírtam. Mindig megérezte, hogy mikor van a legnagyobb szükség rá. Luna 2018 júniusában távozott el közülünk. Örökre hálás leszek az együtt töltött időért, és mindig hiányolni fogom az összebújásokat vele.

*Luna promókártyaként van jelen a játék Kickstarter-változatában.

SHOP CAT



Amikor Shop Catet, vagyis Shoppyt megmentette az Austin Pets Alive! alapítvány, siket volt, FIV-pozitív, csak 2 foga volt és másfél füle. Adoptálása után Shoppy az Instagramjának köszönhetően pénzt gyűjtött a kóbor cicák megmentésére. Shoppy szerette az embereket, nagyon okos volt, és hamar megtanulta, hogyan üljön és adjon pacsit jutalomfalatokért. Keresd meg őt az Instagramon: @realshopcat!

*Shop Cat promókártyaként van jelen a játék Kickstarter-változatában

FLATOUT GAMES COLAB

CREATING GREAT GAMES, TOGETHER

A Flatout Games 2019 elején megnyitotta kapuit, és megalapította a Flatout Games CoLabot. A CoLab egy lehetőség a Flatout Games alapítóinak arra, hogy társulhassanak a társasjátékos világ kiváló alakjaival, és közösen valami különlegeset alkossanak. Meglátásunk szerint azzal, hogy bevonunk mindenkit a teljes folyamatba, a lehető legjobb élményeket érhetjük el. Törekszünk arra, hogy elhivatottságot és izgalmat váltsunk ki minden partnerünknél, miközben az erőfeszítéseken közösen osztozunk. A CoLab által publikált Calico egy olyan szenvedélyes projekt, aminek mindenki részese, tagjai vagyunk egy nemzetközi csapatnak, közösen nézünk szembe a kihívásokkal, és közösen osztozunk a sikereken is.

A Calico Flatout Games Colab csapat tagjai:
Molly Johnson – művészeti vezető, adminisztráció, marketing
David Iezzi – fejlesztés, logisztika
Dylan Mangini – grafikai dizájn, marketing, fejlesztés
Robert Melvin – fejlesztés, adminisztráció, logisztika
Kevin Russ – tervezés, grafikai munkák, fejlesztés, marketing
Shawn Stankewich – projektmenedzser, gyártásfelelős, fejlesztés, marketing

AEG csapat:
Nicolas Bongiu – projektvezető
David Lepore – gyártás

Szeretnénk megköszönni azoknak, akik hittek a Calicóban, és tesztelték a játékot:
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 és Zephyr Workshop

A Flatout Games háláját fejezi ki azoknak, akiknek kezdeti támogatása nélkül nem jöhetett volna létre a Calico:
Marleen Arenivar, Justin Bird, Karen Bouldin, Chad Martinell, Kelly Miller, és Shelley Shaw-Weldon

Tetszik a Calico? Használd a CalicoGame hashtaget!

Follow us @flatoutgames

WWW.FLATOUT.GAMES

Importálja: GémKer-Gémklub Kft.
1143 Budapest, Stefánia út 45.
www.gemker.hu, info@gemker.hu

© 2020 Gyártó: Alderac Entertainment Group.
2505 Anthem Village Dr. Suite E-521
Henderson, NV 89052 USA
Minden jog fenntartva! Printed in China.
Figyelem: apró alkatrészek, fulladásveszély!
Nem ajánlott 3 évnél fiatalabb gyermek részére!
P20210304

Kérdés esetén írjon nekünk: **info@gemklub.hu www.gemklub.hu**