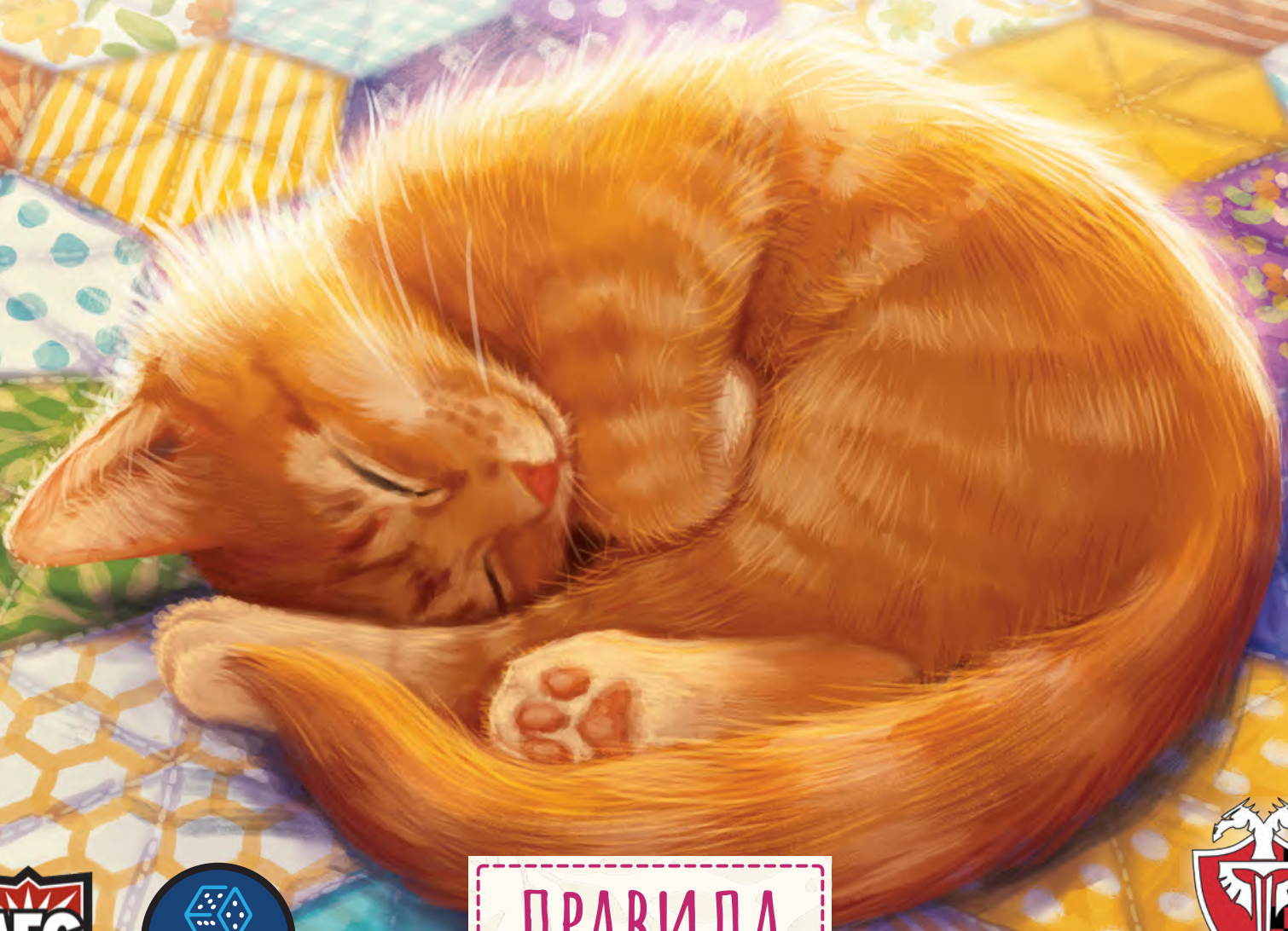


КАЛЛИКО



ПРАВИЛА



FANTASMAGORIA
GAMES

КАЛИКО

Състезателна игра за шиене на постелки, събиране на котки и редене на плочки
от Кевин Ръс, за 1-4 играчи, възраст 10+

В *Калико* играчите се състезават да ушийт най-уютната шарена постелка за легло, докато теглят и поставят плочки с различни цвятове и шарки върху игралното си табло. Всяко табло ще включва по 3 плочки с дизайнерски цели, които може да ви донесат точки, ако изпълните изискванията им. Играчите се опитват също да създадат и групи от плочки с еднакви шарки, за да привлекат най-гальовните котета, както и групи от плочки в един цвят, върху които да шият копчета. Играчът, който спечели най-много точки от своите плочки с дизайнерски цели, котета и копчета, печели!

КОМПОНЕНТИ



4 двуслойни игрални табла -
постелки



108 плочки с кръпки
(6 цвята по 18 плочки)



24 плочки с дизайнерски цели
(4 комплекта по 6 плочки от всеки цвят, отбелязан на гърба)



6 плочки с черно-бели шарки



5 двустранни котешки плочки



80 чипа с котки



1 платнена торбичка



1 блокче за резултата



52 чипа с копчета
(8 от всеки цвят + 4 дъги)



1 плочка за точкуване на копчета



1 плочка майстор шивач

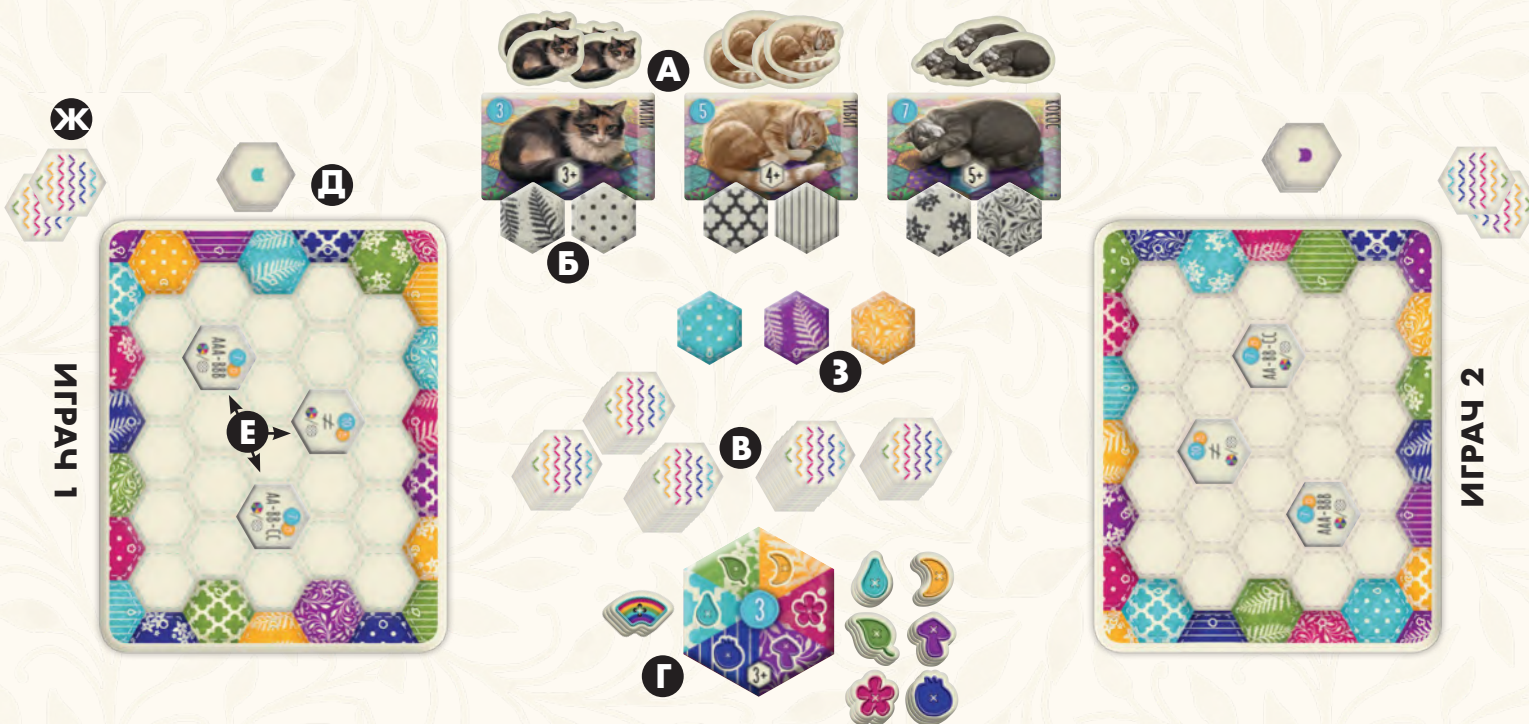
ПОДРЕДБА ЗА НАЧИНАЕЩИ

Препоръчваме да започнете с варианта за начинаещи, за да се запознаете с играта, преди да преминете към стандартната игра.

- А** Поставете **котешките плочки** на *Мили*, *Тибет* и *Кокос* и съответните им **чипове** на масата. Приберете останалите **котешки плочки** и **чипове** в кутията. Те няма да се използват в тази игра.
- Б** На случаен принцип раздайте по **2 черно-бели плочки с шарки** към всяка **котешка плочка**.
- В** Разбъркайте всички **плочки с кръпки** и ги поставете на купчинки с лицето надолу, така че всеки играч да може да ги достига, ИЛИ ги сложете в **торбичката**.
- Г** Поставете **плочката за точкуване на копчета** и **чиповете с копчета** в средата на масата.
- Д** Всеки играч получава **игрално табло** и **6 плочки с дизайнерски цели** в същия цвят (цветът на играча се определя от цвета на шева върху **таблото му**). Гърбът на всяка **плочка с дизайнерска цел** е оцветен в един от цветовете на играчите.
- Е** Всеки играч трябва да сложи **плочките с цели**, означени с "≠", "AA-BB-CC", и "AAA-BBB", както е показано на примера по-долу. Върнете всички останали **плочки с дизайнерски цели** в кутията.
- Ж** Всеки играч тегли в ръка по **2 плочки с кръпки** от купчинките с лицето надолу (или от **торбичката**, ако я ползвате).
- З** Разкрийте **3 плочки с кръпки**, за да направите пазар за платове в центъра на масата.

Готови сте да започнете.

Човекът, който най-скоро е галил котка, започва първи.



ПОДРЕДБА ПРИ СТАНДАРТНА ИГРА

- А** Разделете **котешките плочки** на три групи според броя на точките, изобразени в долния десен ъгъл (•, ••, •••)



Изберете на случаен принцип **1 котешка плочка** от всяка група, и решете от коя страна ще се използва (а може просто да изберете кои котки ще участват в играта). Намерете съответните **чипове с котки** и ги сложете близо до тях. Върнете в кутията останалите **котешки плочки и чипове с котки**.

- Б** Поставете на случаен принцип по **2 от черно-белите плочки** до всяка **котешка плочка**.
- В** Разбъркайте всички **плочки с крѐпки** и ги поставете на купчинки с лицето надолу, така че всеки играч да ги достига, ИЛИ ги сложете в **торбичката**.

- Г** Поставете **плочката за точкуване на копчета** и чиповете с **копчета** в средата на масата.

- Д** Всеки играч получава **игрално табло** и **6 плочки с дизайнерски цели** в същия цвят (цветът на играча се определя от цвета на шева върху **таблото му**). Гърбът на всяка **плочка с дизайнерска цел** е оцветен в един от цветовете на играчите.

- Е** Всеки играч разбърква своите **6 плочки с дизайнерски цели** без да ги гледа и разкрива **4** от тях. От 4-те разкрити плочки избира **3**, като поставя по една плочка върху трите обозначени места на своето табло. Неизползваните плочки с цели приберете в кутията.

- Ж** Всеки играч тегли в ръка по **2 плочки с крѐпки** от купчинките с лицето надолу (или от **торбичката**, ако я ползвате).

- З** Разкрийте **3 плочки с крѐпки**, за да направите пазар за платове в центъра на масата.

Готови сте да започнете.

Човекът, който най-скоро е галил котка, започва първи.

ОБЩ ПРЕГЛЕД

Започвайки със стартовия играч, участниците се редуват по посока на часовниковата стрелка да поставят **плочки с крѐпки** върху своето **игрално табло**, докато то не бъде запълнено (22 хода). Играчите получават точки за всяка завършена **плочка с дизайнерска цел**, и събрани **чипове с котки и копчета**. Победител е този, който събере най-много точки!



ХОД НА ИГРАЧА

Всеки ход трябва да изпълните стъпки 1 и 2 в този ред:

1. Изберете една от двете **плочки с крѐпки** в ръката си и я сложете на **което и да е** свободно място на **таблото си**. След това проверете дали не сте спечелили **чип с котка** и/или **копче**. Ако е така, вземете съответният чип (или чипове) и го поставете върху таблото (виж. "Привличане на котки" и "Зашиване на копчета" на стр. 7 за повече информация).

2. Изберете една от трите отворени **плочки с крѐпки** от пазара за платове и я вземете в ръка (не може да теглите плочки директно от купчинките с лицето надолу / от торбичката). Сложете нова **плочка с крѐпка** на мястото на старата от купчинките (торбичката).

ПЛОЧКИ С ДИЗАЙНЕРСКИ ЦЕЛИ

Всяка такава плочка представлява дългосрочна цел, която *може* да ви донесе точки в края на играта, в зависимост от **6-те плочки с кръпки**, които я заобикалят. За да спечелите точки, една **дизайнерска цел** трябва да бъде изпълнена, като използвате **ИЛИ** цветовете, **ИЛИ** шарките на заобикалящите я **плочки с кръпки**. Може да изпълните една **цел** два пъти (веднъж с цветовете и веднъж с шарки), но ще получите само точките с по-висока стойност, изобразени на плочката. Няма наказание, ако изобщо не изпълните дадена **дизайнерска цел**, освен че не получавате точки за нея. Подробно обяснение за всяка такава плочка може да намерите на стр. 9.

- А** Точките, които ще ви донесе тази цел, ако я изпълните с цветовете ИЛИ с шарки.
- Б** Точките, които ще ви донесе тази цел, ако я изпълните два пъти (веднъж с цветовете и веднъж с шарки).
- В** Изисквания за тази плочка с цел (*в примера: 3 различни двойки - виж. стр. 9 за подробно обяснение на плочките*).
- Г** Този символ показва, че може да я изпълните, използвайки цветовете ИЛИ шарки.



Примерите по-долу показват как може и не може да бъде изпълнена една **цел**. В този конкретен случай имате нужда от 3 различни двойки цветовете **ИЛИ** шарки.

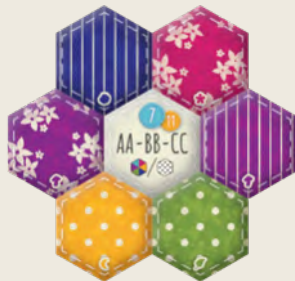
✓ Само с цветовете



Тази плочка носи 7 точки. Целта е изпълнена, като са използвани 3 двойки цветовете (цикламено, светлосиньо и жълто).

Забележка: Не е нужно цветовете от една двойка да са един до друг, за да бъде изпълнена целта.

✓ Само с шарки



Тази плочка носи 7 точки. Целта е изпълнена, като са използвани 3 двойки шарки (райета, цветя и точки).

Забележка: Не е нужно шарките от една двойка да са една до друга, за да бъде завършена плочката.

✓ С цветовете + шарки



Тази плочка носи 11 точки. Целта е изпълнена два пъти. Използвани са 3 двойки цветовете (тъмносиньо, зелено и светлосиньо) и 3 двойки шарки (листа, цветя и четирилистник).

✗ Незавършена



Тази плочка не носи никакви точки. Не са използвани нито три двойки цветовете, нито три двойки шарки.

Забележка: Въпреки че има общо три двойки (лилаво, цикламено и райета), те не са 3 двойки от един и същи тип (цветове или шарки).

ПРИВЛИЧАНЕ НА КОТКИ

Шарките на вашите **плочки с кърпки** може да привлекат котка върху вашата постелка. Във всяка игра всяка котка ще има две любими шарки (виж. стр. 5, стъпка Б от началната подредба). Освен това всяка котка предпочита група от плочки с определена големина, или с определена форма. За да привлечете котка, трябва да образувате група от плочки с правилната форма или големина, използвайки **една** от двете любими на котката шарки. Може да ползвате кърпките, изобразени частично или изцяло по ръба на вашето табло, като част от групата плочки. Когато котката е привлечена, вземете съответния **чип с котка** и го поставете върху една от кърпките, участващи в групата (виж. стр. 9 за подробно обяснение на всяка **котешка плочка**.)

- А** Чип с котка, съответстващ на котешката плочка.
- Б** Точки, които носи тази котка
- В** Маркиращи точки за групиране на плочките (важат само за стандартна игра)
- Г** Двете шарки, които котката харесва в тази игра
- Д** Броят на плочките в групата или нейната форма (в този случай), които ще привлекат котката (формата може да бъде завъртяна във всяка посока)



Забележка: ако ви свършат чиповете с котки, просто използвайте чиповете с котката от задната страна на тази плочка, тъй като те носят същия брой точки.

Долният пример показва как може и не може да привлечете котката Кали с тези шарки...



- ✓ Правилна форма
- ✓ Любима шарка
- ✓ Еднаква шарка



- ✗ Правилна форма
- ✓ Любима шарка
- ✓ Еднаква шарка



- ✓ Правилна форма
- ✗ Любима шарка
- ✓ Еднаква шарка




- ✓ Правилна форма
- ✓ Любима шарка
- ✗ Еднаква шарка



- ✓ Правилна форма
- ✓ Любима шарка
- ✓ Еднаква шарка

Важно: всяка група от кърпки може да привлече **1 котка**. Ако искате да привлечете друга котка от същия тип, трябва да създадете отделна нова група, която да не се допира до предишната.

ЗАШИВАНЕ НА КОПЧЕТА

Цветовете на вашите **плочки с кърпки** може да ви донесат копчета, които да зашиете на постелката си. За да го постигнете, трябва да направите **група** от **3** или повече **плочки с кърпки** в един и същ цвят. Тя може да е във всякаква форма. Всяко копче носи **3** точки. Може да ползвате кърпките, изобразени частично или изцяло по ръба на вашето табло, като част от групата плочки. Когато групата е готова, вземете **чип с копче** в същия цвят и го поставете върху една от плочките, участващи в групата. Ако увеличите цветната група до **6** или повече плочки, не получавате ново копче. За да спечелите второ копче от същия цвят, трябва да образувате нова **отделна** група. Ако зашиете по едно копче от всеки цвят на постелката си, може да пришиете веднага и **копче дъга**  на плочка по ваш избор. То също носи **3** точки.



КРАЙ НА ИГРАТА + ФИНАЛНО ТОЧКУВАНЕ

Играта свършва, когато всеки играч е запълнил своето **табло** с **плочки**. Използвайте **блокчето за резултата**, за да запишете точките, които печелите от изпълнени **гузайнерски цели**, привлечени **котки** и защити **копчета**. Играчът с най-много точки е победител. Ако резултатът е равен, печели играчът, привлечъл най-много котки. Ако отново има равенство, печели този, който е защитил най-много копчета. Ако и тогава има равенство, победата е споделена! Дайте на победителя плочката „Майстор шивач“ и го снимайте! Споделете в социалните мрежи с #CalicoGame.

Пример за финално точкуване:



Плочки с цели

(≠) изпълнена с цвят: **10 точки**

(AA-BB-CC) изпълнена с цвят и шарки: **11 точки**

(AAA-BBB) изпълнена с шарки: **7 точки**



Чипове с котки

2 x Мили: **6 точки**

2 x Тибит: **10 точки**

1 x Кокос: **7 точки**



Чипове с копчета

1 от всеки цвят + дъга **21 точки**

Играч	Ари				
Цели	28				
Котки	23				
Копчета	21				
Σ	72				



Краен резултат за Ари

ВАРИАНТИ

Семеен вариант

Семейният вариант е за хора, които искат по-непринудена игра. Подгответе се за стандартна игра, но преди да започнете, обърнете трите плочки с **гузайнерски цели** наогул. Те няма да носят точки, но ще представляват препятствия на таблото ви. В семейния вариант вие ще се стремите да привлечете повече котки и да събирате копчета.

Улеснен вариант за 2-ма играчи

Този вариант е за играчи, които искат да намалят случайността по време на играта. Преди да започнете, премахнете **еден комплект** от плочки с кръпки. Един комплект се състои от 36 плочки, при които всяка комбинация цвят-шарка е представена само по веднъж, без да се повтаря. Продължете да играете, както обикновено.

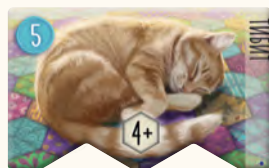
СОЛО ИГРА

При соло игра може да използвате началната подредба както за начинаещи, така и за стандартна игра (стр. 4-5). Ходовете се играят както обикновено, но след като изберете плочката си от пазара за платове, изчистете най-лявата от останалите в редицата на пазара. След това плъзнете последната останала плочка най-вляво (подобно на конвейерна лента) и попълнете празните места след нея на пазара за платове с две нови плочки, като ги обърнете една след друга. Може също така да приложите улеснения вариант за 2-ма играчи. Изпробвайте **сценариите**, за соло игра (стр. 12-13).

КОТЕШКИ ПЛОЧКИ



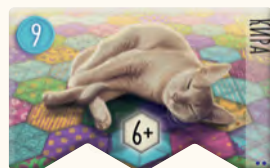
Мили - група от:
3 или повече плочки
с еднаква шарка.



Тибит - група от:
4 или повече плочки
с еднаква шарка.



Кокос - група от:
5 или повече плочки
с еднаква шарка.



Кира - група от:
6 или повече плочки
с еднаква шарка.

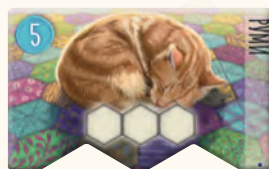


Гуневир - група от:
7 или повече плочки
с еднаква шарка.

Отделни групи от една и съща шарка, които се допират/сливат, се броят за едно цяло и няма да привлекат нова котка от същия вид.



Кали - група от:
плочки с еднаква
шарка в тази форма
(формата може да
бъде завъртяна).



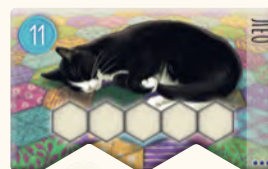
Руми - група от:
плочки с еднаква
шарка в тази форма
(формата може да
бъде завъртяна).



Теколот - група от:
плочки с еднаква
шарка в тази форма
(формата може да
бъде завъртяна).



Багемка - група от:
плочки с еднаква
шарка в тази форма
(формата може да
бъде завъртяна).



Лео - група от:
плочки с еднаква
шарка в тази форма
(формата може да
бъде завъртяна).

Форми с една и съща шарка, които се допират, няма да привлекат нова котка от същия вид.

Ако изпълните **плочка с дизайнерска цел**, използвайки цветовете **ИЛИ** шарки, пчелите точки, изобразени в синьото кръгче. Ако я изпълните два пъти, ползвайки цветовете **И** шарки, пчелите **само** точки в жълтото кръгче.



Всички в различни цветове
ИЛИ
Всички с различни шарки



4 плочки в един цвят и 2 плочки в друг
ИЛИ
4 плочки с една шарка и 2 с друга



по 3 плочки от 2 различни цвята
ИЛИ
по 3 плочки с 2 различни шарки



3 плочки в един цвят, 2 от втори и 1 в трети
ИЛИ
3 плочки с една шарка, 2 с втора и 1 с трета



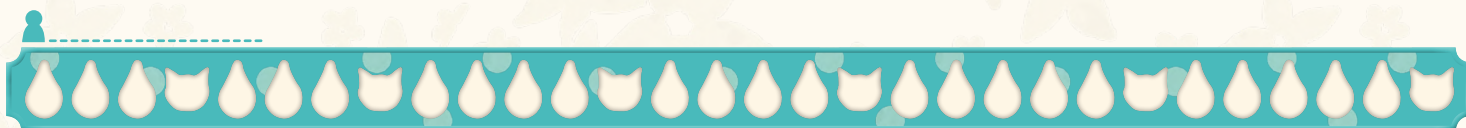
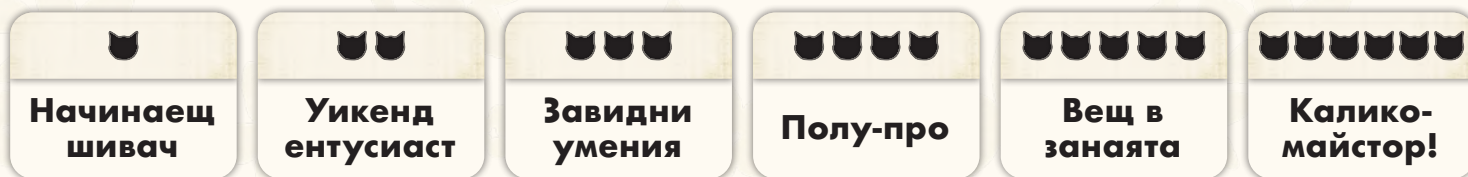
3 двойки плочки с различни цветове
ИЛИ
3 двойки плочки с различни шарки



2 двойки плочки в различни цветове и 2 самостоятелни
ИЛИ
2 двойки плочки с различни шарки и 2 самостоятелни

КАЛИКО ПОСТИЖЕНИЯ

Трупайте постижения, за да се превърнете в Калико-майстор! Във всяка игра можете да печелите точки от постижения, които да отбелязвате. До 6 играчи може да отбелязват представянето си в игрите върху долните скали. Може да започнете да събирате точки от постижения по всяко време. За да го направите, напишете името си над която и да е от цветните скали отгоду. Всеки път, когато играете, може да изберете един от трите вида постижения: **Сценарии** (стр. 12-13), **Нормална игра** (стр.11) или **Ограничения в правилата** (стр.11). От сега нататък, когато спечелите точка за постижение от който и да е вид игра, отбележете постижението, като запълните кръгчето (○) с вашия цвят на съответната следваща страница и после се върнете тук и попълните на вашата скала следващата поред фигура от ляво надясно.



ПОСТИЖЕНИЯ (Нормална игра)

Подгответе се за състезателна игра, използвайки нормалните правила. Победителят в играта може да отбележи максимум едно от постиженията, спечелени в тази игра, а след това може да попълни следващата по ред фигура в своята скала за следене на постиженията (стр. 10).

Пример: в игра с 3-ма играчи сте спечелили с резултат от 67 точки и сте получили копче с дъга. Сега трябва да решите дали ще отбележите точки за постижението 65+, или за копчето с дъга. След това маркирате цялостния си напредък, като попълните следващата по ред фигура на скалата за напредък на постиженията (стр. 10).

60+						
65+						
70+						
75+						
80+						
85+						
3						
9+						
2						
x2						

ПОСТИЖЕНИЯ (Ограничения в правилата)

Подгответе се за състезателна игра, като следвате нормалните правила, но приложете едно от тези пет ограничения на правилата. Победителят в играта може да попълни кръгчето в своя цвят под използваното ограничение по-долу, и поредната фигура от своята скала за постиженията (стр. 10).

Плочките с крѝпки може да се поставят само до вече поставени на таблото плочки



Плочките с цели не носят точки, ако не са изпълнени с цвят и с шарка



Играйте без плочки в ръката. Може да ползвате само плочки от пазара за платове.

Всеки играч започва играта без плочки с крѝпки. Вместо това, когато сте на ред, изберете 1 плочка от пазара и я поставете върху своето игрално табло, като следвате нормалните правила.



Всяка плочка с крѝпка трябва да бъде поставени до плочка в същия цвят (може да ползвате и тези от рамката на таблото)



Всяка плочка с крѝпка трябва да бъде поставени до плочка със същата шарка (може да ползвате и тези от рамката на таблото)



Легенда за постиженията в нормална игра

- Не трябва да имате копчета
- Не трябва да имате комку
- Не трябва да сте изпълнили дизайнерски цели
- x2 Съберете x 2 от всяка комку

ПОСТИЖЕНИЯ (Сценарии)

Сценариите може да се използват както в соло, така и в състезателна игра. Всеки от 10-те сценария ще ви покаже с кои **плочки с дизайнерски цели** и **котешки плочки** да играете и от 2 до 5 задачи, които трябва да бъдат изпълнени, за да го преминете. Когато играете соло, започнете със сценарий 1 и продължете до сценарий 10. Когато успешно преминете сценарий, може да попълните кръгчето с вашия цвят. Когато играете състезателна игра, всички играчи, които успешно преминат сценария, може да попълнят своето кръгче. Всеки път, когато попълвате кръгче, може да попълните и следващата по ред фигура от своята скала за напредъка на постиженията (стр. 10). По време на подготовката, когато поставяте плочки с дизайнерски цели на вашето табло, може да изберете на кое от трите определени места да ги поставите.

Легенда за постижения при сценарии

- А** Ниво на сценария
- Б** Плочки с дизайнерски цели, които да използвате
- В** Котешки плочки, които да използвате
- Г** Задача: крайният резултат трябва да бъде \geq
- Д** Задача: спечелете копче с дъга
- Е** Задача: спечелете по една от всяка котка
- Ж** Задача: спечелете 3 еднакви копчета
- З** Задача: изпълнете дизайнерска цел
- И** Задача: изпълнете дизайнерска цел като използвате цветовете и шарку
- К** Тук запълвате кръгчето и печелите точка за постижение, ако изпълните сценария



3. **60+**

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

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

6. **63+**

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

8. **66+**

9. **68+**

10. **72+**

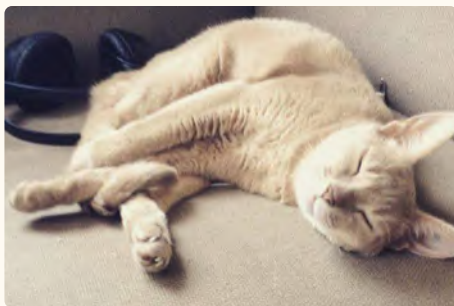
ЗАПОЗНАЙТЕ СЕ С КОТКИТЕ

МИЛИ



Мили е много нежна душа, която живее със семейството си Джоузеф, Лариса и Самърс. Тя е дългокосместа трицветна котка с извита опашка. Когато била осиновена, не било сигурно дали изобщо има нокти, защото Мили никога не ги използвала. Тя винаги е била тиха и любяща котка - нетърпелива да се сгуши наблизко и да те посрещне сутрин. На всеки няколко седмици тя обича да си избира ново място за сън. Някои от любимите ѝ позиции за почивка включват лежане с лице възможно най-близко до обекти като стени или мебели.

КИРА



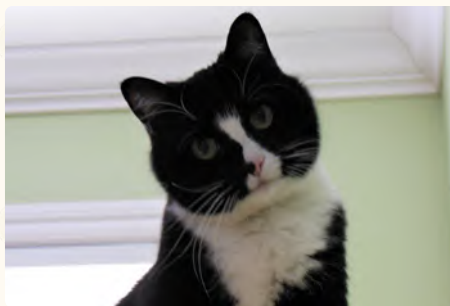
Кира се присъединява към семейството си в Норвегия, след като нейния собственик не успява да я задържи. Тя е плаха, но социална и игрива котка. Някои от любимите ѝ играчки са шнурове и чорапи. Тя е истински пътешественик и придружава семейството на разходки с лодка в Северна Европа всяко лято. Любимите ѝ лакомства са скариди и пилешки хапки. Семейството ѝ я обича много и присъствието ѝ действа отпускащо и успокояващо за тях, включително когато се сгушва под завивката сутрин, преди да се събудят. Алсе, един от членовете на семейството ѝ я смята за един от най-добрите приятели, които някога е имал.

ТИБИТ



Тибит е едно малко сладурче. Тя обича да преследва дъги, образувани от кристали, висящи на слънчева светлина, и да се взира заплашително в рибките. Обича да я почесват и може да предизвикаме нейното скрибуцащо мъркане, стига да я погалиме (на всяко място и във всяка посока). Единственият грешен начин да я галиме е като спрете, което веднага предизвиква мъмрещо мяукане, звучащо сякаш идва от кръстоска между заек и патица. Тибит обича да „взема активно участие“ в настолни игри.

ГУИНЕВИР



Гуиневир е постоянен спътник на своето семейство. Леко изкривената ѝ окраска в стил "смокинг", малкият ѝ размер и извита опашка подчертават нейната уникалност. Тя е с нежен и игрив характер, с богат речник от мяукане и мъркане. Гуин често носи любимите си играчки (плюшен гризач и октопод на връв) в устата си из цялата къща, подканяйки някой да си играе с нея. Тя очаква прегръдки всеки ден и често я намират да спи по гръб на слънце с лапи, притиснати до гърдите. Не е необичайно да почувствате потупваща лапа, само за да погледнете надолу и да видите как Гуин моли за внимание.

КОКОС



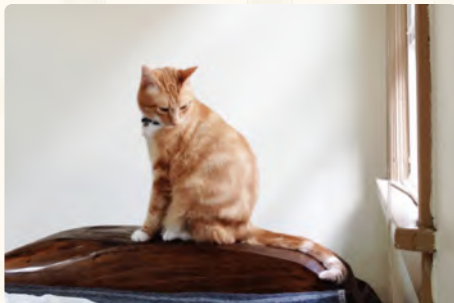
Кокос е изоставен в ранна възраст и е прекарал известно време като улична котка в южен Ню Джърси. Когато Крис го среща в къщата на брат си, разбира, че трябва да му осигури дома, който заслужава. Кокос (кръстен е от племенницата на Крис, Бърди) е най-дружелюбната котка на света. Той толерира други котки (включително братята си Фрито, Клайн и Гаи и малката си сестра Лола) и има отличителен белег на носа, доказващ че става и за боец. Обича да го чешат по коремчето и под брадичката, да му натискат нослето; обича дългите дрямки на различни повърхности и е любител на коча билка. Кокос е най-добрата котка в света и е чест да бъде част от Калико.

КАЛИ



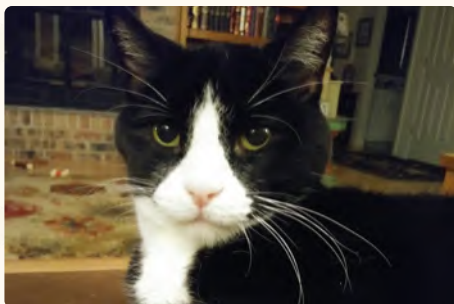
Кали е родена през 2019 г. на същата веранда като майка си, дивата котка Джуъл. Кали има четирима братя. Въпреки че планът бил цялото котило да бъде осиновено, хората от семейство ѝ не успяват да се разделят с тях. Кали е най-малката от групата, но е силна колкото братята си! Особено близка е с майка си - те често се сгушват заедно. Най-смешната ѝ странност е колко много обича да си играе в мивката. Тя мърка, извива се и се върти - абсолютно очарователна е! Най-голямата мечта на Кали, след това да плава на лодка, пълна с риба тон, е портрета ѝ да бъде нарисуван от легендарната художничка Бет Собел.

РУМИ



Руми живее в гъждовния Портланд, Орегон и обича да се среща с нови хора, да пие от чешмата и да изследва задния двор. През слънчевите дни Руми може да бъде намерен проснат до прозорец да попива слънчевата светлина; а в облачни дни - свит в нечий скют. След като той и аз се преместихме от апартамент в центъра на града в къща в източната част, открих ново вдъхновяващо хоби, изразяващо се в снимането на котешки портрети. Руми стана моята фотографска муза през тези първи няколко години, докато се аклиматизирахме към новата среда.

ЛЕО



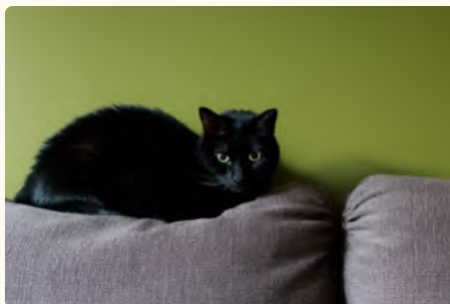
Лео, е един изискан и елегантен джентълмен, който помагал на своя стопанин да узрее от тийнейджър до възрастен, докато въздушаващите приключения не спират. Живее заедно с 4 кучешки братя, птица, безброй риби и 2 котешки сестри. Непринуденото му отношение прави възможно всички да живеят заедно без обичайните дръзки между видовете. Той търпеливо обучава сестрите си, че пържените картопки са много вкусни, побутването с глава на кучетата е признак на любов към тях, а съвместното вършене на бели води до страхотни награди. Лео е най-толерантният, любящ и интелигентен приятел, който човек може да иска. Въпреки че той е почти на 17, семейството му се надява да прекара още много години с него.

ТЕКОЛОТ



Теколот е роден и осиновен през 2008 г. Той живее в Южна Калифорния с по-малкия си брат Мерлин. Той обича да помага с настолните игри, като скача в средата на масата, след като вече сте изиграли няколко хода. Изненадващо, но той не се интересува от кутиите, а предпочита да лежи на игралното табло. Любимият му празник е *Денят на благодарността*; не се срамува да си поиска пуйка. Обича да се гушка и да ви следва, чакайки да скочи в скута ви. Ще разберете, че той ви смята за приятел, когато ви побутне с глава. Теколот винаги е мил и любящ.

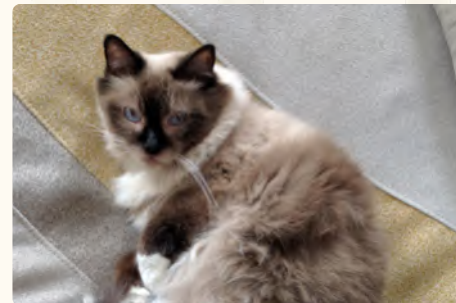
ЛУНА



Луна и семейството ѝ от улични котки са намерени през юли 2007 г. Трябваше да намерим домове на всички, но не можах да се разделя с нея. По това време преживявах раздяла и тя ми беше утеха. Родителите ми го разбраха и позволиха да я задържа. Беше страшежлива, но обичаше да се гушка. Особено много обичаше да се гуши в корема ми, докато бях бременна. След като баба почина, тя седна до мен и ме остави да я прегърна, докато плачех. Тя сякаш винаги знаеше кога имам нужда от някого, когото да нагушкам. Луна почина през юни 2018 г. Радвам се за времето, което имахме и завинаги ще ми липсва.

*Луна е включена като промо-котка само в Kickstarter версията на играта.

БАДЕМКА



Бадемка е осиновена от приют в Лонг Айленд, Ню Йорк. Първоначално била кръстена Звездичка, но името не отговаряло на нейната мека, пухкава природа. След много разпадени дискусии, най-накрая била преименувана на Бадемка. Тя е най-сладката и дружелюбна котка, която някога сте срещали. Обича хубаво да ѝ разтърпят коремчето. Тя поздравява стопаните си на вратата, когато се прибират от работа, и ги проверява преди лягане, за да се увери, че ще се наспят добре. Нейните човешки родители се надяват, че играчите на Калико ще се радват на компанията на Бадемка, докато играят.

ШОП-КАТ



Когато Шоп-кам, "Shonku" е спасен от Austin Pets Alive!, той е глух и FIV-позитивен, само с 2 зъба и 1,5 уши. След осиновяването си, Шопи става „лице“ на каузата за осиновяване на възрастни котки и котки със специални потребности. Неговият акаунт в Инстаграм събира пари в подкрепа на грижите за местни бездомни котки. Шопи обича хората. Той е много умен и се научи как да седи и да дава лапа за лакомства. Известен е още като Кривокракия каубой, заради запазената си марка: позата с разклучени крака (и защото винаги си носи револвера). Виж @realshopcat в Инстаграм.

*Шоп-кам е включен като промо-котка само в Kickstarter версията на играта.



CREATING GREAT GAMES, TOGETHER

През ранната 2019г., Flatout Games създаде Flatout Games CoLab. The CoLab е възможност за създателите на Flatout Games да работят в екип със страхотни членове от индустрията с настолни игри и да създават нови неща заедно. Целта ни е да създадем най-приятното преживяване за всички, участващи в процеса на работа. Стремим се да събудим страстта към работата във всеки от нашите сътрудници чрез споделени усилия и споделени печалби. Тази публикация на CoLab, *Калико*, е любим проект на всички участващи и всички ние сме част от сплотен екип - поемаме рискове и сме възнаградени заедно.

Екипът във Flatout Games CoLab за *Калико* е:

Моли Джонсън - художествен директор, администратор, маркетинг

Дейвид Йези - развитие, логистика

Дилън Манджини - графичен дизайн, маркетинг, развитие

Робърт Мелвин - развитие, администрация, логистика

Кевин Ръс - дизайн, графичен дизайн, развитие, маркетинг

Шон Станкевич - мениджър проект, продукция, развитие, маркетинг

Бет Собел - илюстратор

Шон Станкевич - дизайн на соло варианта

Кевин Ръс и Робърт Мелвин - дизайн на сценариите и постиженията

AEG заслуги:

Никола Боджу - директор проекти

Давид Лепор - продукция

Екипът на Фантасмагория:

Симона Антова - превод

Александър Геров и Леда Герова - редакция и оформление

От Flatout Games бихме искали да благодарим на следните приятели за тяхната помощ и подкрепа:

Марлийн Аренайвар, Джоузеф З. Чен, Джереми Дейвис, Гейтс Доуд, Ранди Флин, Сара Грейбил, Стеф Ходж, Крисчън Кенг, Ема Ларкинс, Чаг Мартинел, Джен Мартинел, Тони Милър, Робърт Нютън, Джонни Пак, Сара Рийд, Уил Рийд, Доун Ръс, Джон Шълтърс, Тейлър Шъс, Бет Собел, Коуди Томпсън, Саманта Велучи, Джон Зинсър, Blue Highway Games, Playtest Northwest, Seattle Area Tabletop Designers и Zephyr Workshop

От Flatout Games искаме да изразим огромна благодарност към тези участници в създаването на *Калико*, чиято ранна подкрепа направи играта възможна:

Марлийн Аренайвар, Джъстин Бърд, Карън Болдън, Чаг Мартинел, Кели Милър и Шели Шоу-Уелдън

Българско издание 2022

ФАНТАСМАГОРИЯ ООД

facebook.com/fantasmagoria.bg

kingdom@fantasmagoria.bg

+359 895 61 88 10

Онлайн магазин:

www.BigBag.bg



© 2020 Alderac Entertainment Group.

2505 Anthem Village Dr. Suite E-521

Henderson, NV 89052 USA

Всички права запазени.

Произведено в Китай

WWW.FLATOUT.GAMES