

КАЛІКО



ПРАВИЛА



ХІД КОНЕМ



КАЛІКО

Змагальна гра Кевіна Расса про виготовлення ковдр, приналежування котиків і викладання плиток для 1–4 гравців від 10 років

У грі «Каліко» учасники змагаються, хто з них пошиє найзатишнішу ковдру. Для цього вони вибирають різноколірні плитки клаптиків з різними візерунками й викладають їх на свої планшети ковдр. На кожному планшеті буде по 3 плитки ескізів. Наприкінці гри ці плитки принесуть очки за виконання їхніх умов. Гравці також намагаються створити групи візерунків, щоб приналежити котиків, і комбінації кольорів, щоб пришити гудзики до ковдр. Переможе той гравець, який набере найбільше очок за ескізи, котиків і гудзики!

ВМІСТ ГРИ

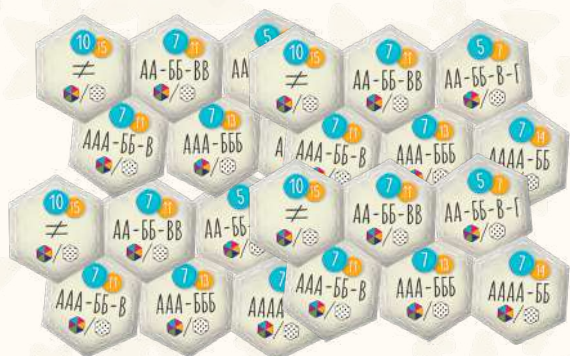
У вашій коробці з грою «Каліко» мають бути такі компоненти.



4 двошарові планшети ковдр



**108 плиток клаптиків
(6 наборів по 18 плиток)**



24 плитки ескізів
(4 набори по 6 плиток зі зворотами кольору гравця)



6 чорно-білих плиток клаптиків



5 двосторонніх плиток підрахунку котиків



80 жетонів котиків



1 полотняний мішечок для плиток



1 блокнот для підрахунку очок



52 жетони ґудзиків
(по 8 кожного кольору + 4 веселкових)



1 плитка підрахунку ґудзиків



1 плитка відзнаки «Кравець на всі руки»

СПРОЩЕНЕ ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Для перших партій ми радимо використовувати варіант спрощеного приготування, а до звичайного варіанту переходити після докладного знайомства з грою.

- А** Покладіть на центр стола **плитки підрахунку котиків** *Елвіса, Масі та Ліли*, а біля них відповідні **жетони котиків**. Решту **плиток підрахунку котиків** і **жетонів котиків** поверніть у коробку. Вони не знадобляться у спрощеній грі.
- Б** Покладіть під кожен **плитку підрахунку котиків** по 2 випадкові **плитки чорно-білих клаптиків**.
- В** Перемішайте всі **плитки клаптиків** і покладіть їх у мішечок або викладіть стосами долиць у межах досяжності всіх гравців. Це буде ваш **запас**.
- Г** Покладіть на центр стола **плитку підрахунку гудзиків** і **жетони гудзиків**.
- Д** Дайте кожному гравцеві **планшет ковдри** й набір з 6 **плиток ескізів** того самого кольору. Колір **планшета ковдри** визначається кольором його стібка, а **колір плиток ескізів** – кольором їхніх зворотів.
- Е** Кожен гравець викладає **плитки ескізів** «≠», «АА-ББ-ВВ» і «ААА-БББ» на свій **планшет ковдри** так, як показано на малюнку нижче. Решту **плиток ескізів** поверніть у коробку. Вони не знадобляться у цій грі.
- Ж** Кожен гравець бере в руку 2 **плитки клаптиків** із запасу.
- З** Покладіть на центр стола 3 **плитки клаптиків**, щоб сформувати ринок клаптиків.
- Усе готово для початку гри. Першим гравцем стає той, хто останнім гладив котика.



ЗВИЧАЙНЕ ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

- А** Поділіть **плитки підрахунку котиків** на групи за кількістю крапок у кутку (•, ••, •••).



Візьміть по 1 випадковій **плитці підрахунку котиків** з кожного стосу й покладіть їх випадковою стороною догори на центр стола (або просто виберіть саме ті три плитку, які хочете). Біля цих **плиток підрахунку котиків** покладіть відповідні **жетони котиків**. Решту **плиток підрахунку котиків** і **жетонів котиків** поверніть у коробку. Вони не знадобляться в цій грі.

- Б** Покладіть під кожен **плитку підрахунку котиків** по 2 випадкові **плитки чорно-білих клаптиків**.

- В** Перемішайте всі **плитки клаптиків** і покладіть їх у мішечок або викладіть стосами долілиць у межах досяжності всіх гравців. Це буде **запас**.

- Г** Покладіть на центр стола **плитку підрахунку гудзиків** і **жетони гудзиків**.

- Д** Дайте кожному гравцеві **планшет ковдри** й набір з 6 **плиток ескізів** того самого кольору. Колір **планшета ковдри** визначається кольором його стібка, а колір **плиток ескізів** – кольором їхніх зворотів.

- Е** Кожен гравець перемішує долілиць 6 своїх **плиток ескізів**, відкриває 4 з них і вибирає 3 для гри. Потім він по одній викладає вибрані плитку на призначені для них комірки на своєму **планшеті ковдри**. Решту **плиток ескізів** поверніть у коробку. Вони не знадобляться в цій грі.

- Ж** Кожен гравець бере в руку 2 **плитки клаптиків** із **запасу**.

- З** Покладіть на центр стола 3 **плитки клаптиків**, щоб сформувати ринок клаптиків.

Усе готово для початку гри. Першим гравцем стає той, хто останнім гладив котика.

ОПИС ІГРОЛАДУ

Починаючи з першого гравця й далі за годинниковою стрілкою, гравці по черзі виконуватимуть ходи, поки всі **планшети ковдр** не заповняться **плитками клаптиків** (кожен учасник виконає по 22 ходи). Потім гравці рахують очки за **плитки ескізів**, **жетони котиків** і **жетони гудзиків**. Перемагає той, хто набирає найбільше очок!



ХІД ГРАВЦЯ

*У свій хід ви **мусите** виконати 2 кроки в указаному порядку.*

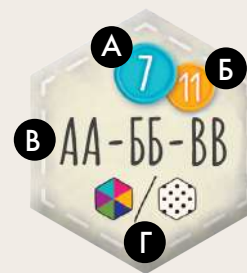
1. Виберіть одну з двох **плиток клаптиків** з руки й покладіть її на **будь-яку** вільну комірку на вашому **планшеті ковдри**. Потім з'ясуйте, чи це дає вам **жетон котика** і/або **жетон гудзика**. Щоразу, коли ви отримуете відповідний жетон котика чи гудзика, то кладете його на одну з плиток клаптиків, завдяки якій ви його здобули (*докладніше про це читайте на с. 7*).

2. Виберіть одну з трьох відкритих **плиток клаптиків** з ринку клаптиків і візьміть її в руку (*не можна брати плитку з запасу*). Поповніть ринок **плиткою клаптика** з **запасу**.

ПЛИТКИ ЕСКІЗІВ

Кожна **плитка ескізу** – це ваше завдання на гру. Ескізи можуть дати вам очки наприкінці гри, але це залежатиме від того, які **плитки клаптиків** оточують їх. Кожна **плитка ескізу** дає очки тоді, коли 6 **плиток клаптиків** навколо неї відповідають її вимогам щодо кольорів **або** візерунків. Ви можете двічі виконати умову **плитки дизайну** (перший раз кольорами, а другий візерунками) та отримати за це **лише більшу кількість очок з указаних на плитці**. Ви не отримаєте штрафу за те, що не виконаєте умови **плитки ескізу**, але й не наберете очок. Роз'яснення кожної **плитки ескізу** можна знайти на с. 9.

- А** Очки, які дасть **плитка ескізу**, якщо наприкінці гри її умови виконано за допомогою кольорів або візерунків.
- Б** Очки, які дасть **плитка ескізу**, якщо наприкінці гри її умови виконано за допомогою і кольорів, і візерунків.
- В** Умови **плитки ескізу** (наприклад, 3 різні пари кольорів або візерунків, докладніше про умови плиток ескізів див. на с. 9).
- Г** Символ, який показує, що умови ескізу можна виконати кольорами **або** візерунками прилеглих плиток клаптиків.



Нижче наведено приклади того, як виконуються і не виконуються умови **плитки ескізу**. Умови цього ескізу передбачають наявність 3 різних пар кольорів **або** 3 різних пар візерунків на прилеглих плитках клаптиків.

✓ Виконано кольорами



Ця плитка ескізу дає 7 очок. Умову виконано завдяки 3 різним парам кольорів (блакитний, жовтий, малиновий).
Примітка. Для виконання цієї умови плитки однієї пари не зобов'язані прилягати одна до одної.

✓ Виконано візерунками



Ця плитка ескізу дає 7 очок. Умову виконано завдяки 3 різним парам візерунків (смуги, квіти, цятки).
Примітка. Для виконання цієї умови плитки однієї пари не зобов'язані прилягати одна до одної.

✓ Виконано кольорами та візерунками



Ця плитка ескізу дає 11 очок. Умову виконано 3 різними парами кольорів (синьою, зеленою, блакитною) та 3 парами візерунків (виноградні лози, квіти, чотирилисники).

✗ Не виконано



Ця плитка ескізу не дає очок. Навколо неї немає ні 3 різних пар кольорів, ні 3 різних пар візерунків.
Примітка. Хоча навколо плитки ескізу є 3 різні пари (пурпурова, малинова та смуги), вони не утворюють ні 3 різних пар кольорів, ні 3 різних пар візерунків.

ПЛИТКИ ПІДРАХУНКУ КОТИКІВ І ЖЕТОНИ КОТИКІВ

Візерунки **плиток клаптиків** на вашій ковдрі можуть принадити до неї котиків. У кожній грі кожен котик матиме два улюблені візерунки (див. с. 5, пункт приготування Б). Кожен котик надає перевагу певному розміру чи формі групи плиток з його улюбленими візерунками. Щоб принадити котика, ви повинні викласти на ковдрі групу плиток клаптиків з **одним** з його улюблених візерунків визначеного розміру та форми. **Формуючи таку групу, ви можете використовувати як повні, так і неповні плитки клаптиків (зображені на краю планшета).** Принадивши котика улюбленою групою клаптиків, візьміть відповідний **жетон котика** й покладіть його на будь-яку **плитку клаптика** цієї групи (див. усі плитки підрахунку котиків на с. 9).

А Жетони котика, що відповідають **плитці підрахунку котика**.

Б Очки за кожен жетон цього котика.

В Крапки, що використовуються лише під час звичайного приготування до гри.

Г Два улюблені візерунки цього котика.

Д Розмір або форма (у цьому прикладі – форма) групи клаптиків, що принадить цього котика (форму можна обертати).



Примітка. Якщо у вас закінчилися жетони якогось котика, використовуйте жетони котика з протилежного боку цієї плитки підрахунку, адже вони дають ту саму кількість очок.

Нижче наведено приклади того, як ви можете (і не можете) принадити Лаллі за допомогою цих візерунків.



- ✓ Правильна форма
- ✓ Улюблений візерунок
- ✓ Однаковий візерунок



- ✗ Правильна форма
- ✓ Улюблений візерунок
- ✓ Однаковий візерунок



- ✓ Правильна форма
- ✗ Улюблений візерунок
- ✓ Однаковий візерунок




- ✓ Правильна форма
- ✓ Улюблений візерунок
- ✗ Однаковий візерунок



- ✓ Правильна форма
- ✓ Улюблений візерунок
- ✓ Однаковий візерунок

Примітка. Одна група клаптиків може принадити лише 1 котика. Щоб принадити тим самим візерунком ще одного такого котика, ви повинні викласти нову групу, яка не прилягатиме до попередньої групи з жетоном котика.

ПЛИТКИ ПІДРАХУНКУ ҐУДЗИКІВ І ЖЕТОНИ ҐУДЗИКІВ

Завдяки кольорам **плиток клаптиків** ви можете пришити ґудзики до вашої ковдри. Щоб пришити ґудзик, ви повинні викласти групу будь-якої форми з трьох чи більше **плиток клаптиків** одного кольору. **Кожен ґудзик дає 3 очки.** Для формування такої групи можете використовувати як повні, так і неповні плитки клаптиків, зображені на краю вашого планшета. Виклавши групу, візьміть **жетон ґудзика** того самого кольору й покладіть його на одну з **плиток клаптиків** цієї щойно сформованої групи. Якщо ви збільшуєте групу з ґудзиком до 6 чи більше плиток, то не отримуєте ще одного ґудзика. Щоб пришити до вашої ковдри другого ґудзика того ж кольору, треба викласти ще одну окрему групу. Якщо ви пришите принаймні по одному ґудзику кожного кольору, то можете взяти веселковий ґудзик і пришити його до будь-якої **плитки клаптика** вашої ковдри. Веселковий ґудзик  також дає 3 очки.



КІНЕЦЬ ГРИ ТА ФІНАЛЬНИЙ ПІДРАХУНОК ОЧОК

Гра закінчується після того, як кожен гравець повністю заповнить свій **планшет ковдри плитками клаптиків**. Запишіть у **блокноті**, скільки очок набрав кожен гравець за свої **плитки ескізів, жетони котиків і жетони гудзиків**. Гравець, що набрав найбільшу кількість очок, стає переможцем! У разі нічиєї виграє гравець з найбільшою кількістю жетонів котиків. Якщо далі нічия, перемагає гравець з найбільшою кількістю жетонів гудзиків. Якщо нічия зберігається, то гравці ділять перемогу! Дайте переможцеві плитку «Кравець на всі руки» і сфотографуйте його! Можете поділитися фотографією з гештегом #ГраКаліко в соцмережах!

Приклад підрахунку очок



Плитки ескізів

«≠». Умову виконують кольори – **10 ПО.**

«AA-BB-BB». Умову виконують кольори й візерунки – **11 ПО.**

«AAA-BBB». Умову виконують візерунки – **7 ПО.**



Жетони котиків

2 ЕЛВІС **6 ПО**
2 МАСЯ **10 ПО**
1 ЛІЛА **7 ПО**

👤	Яна		
🎲	28		
🐱	23		
🧶	21		
Σ	72		



Жетони гудзиків

По 1 кожного кольору й веселковий – **21 ПО.**



Ковдра Яни наприкінці гри

ВАРІАНТИ ГРИ

Сімейний варіант

Радимо вибрати сімейний варіант тоді, коли ви хочете трохи спростити гру. Дотримуйтеся вказівок звичайного приготування до гри, але перед початком партії переверніть долілиць **3 плитки ескізів** на вашому **планшеті ковдри**. Вони не дадуть очок, але стануть перешкодами. У сімейному варіанті вам доведеться принаджувати котиків до вашої ковдри та пришивати гудзики. Граючи вдвох, ви також можете вибрати варіант з нижчим рівнем випадковості.

Варіант з нижчим рівнем випадковості для 2 гравців

Цей варіант найліпше підійде тим, хто хоче зменшити вплив випадковості на гру. Перед спрощеним чи звичайним приготуванням поверніть у коробку 1 набір з 36 **пліток клаптиків**. Набір складається з 1 плитки кожного поєднання кольору й візерунку (див. зображення плиток клаптиків на с. 2). Далі грайте, як завжди.

СОЛО-ГРА

Виконуючи приготування до соло-гри ви можете застосувати спрощений або звичайний варіант (с. 4–5). Хід гравця виконується за звичайними правилами, але з таким винятком: вибравши собі плитку клаптику з ринку, скиньте найдалшу від **запасу** плитку. Потім посуňte єдину плитку на найдалшу позицію від **запасу** (немов на конвеєрі). Поповніть ринок клаптиків, послідовно викладаючи по 1 плитці на одну позицію ближче до **запасу**. У соло-грі можна застосувати вищенаведений варіант гри з нижчим рівнем випадковості. Також можете в соло-грі використовувати різноманітні **сценарії** (див. с. 12–13).

ПЛИТКИ ПІДРАХУНКУ КОТИКІВ



ЕЛВІС

Група з 3 чи більше плиток з однаковим візерунком.



МАСЯ

Група з 4 чи більше плиток з однаковим візерунком.



ЛІЛА

Група з 5 чи більше плиток з однаковим візерунком.



ПАОЛА

Група з 6 чи більше плиток з однаковим візерунком.



МАЙК

Група з 7 чи більше плиток з однаковим візерунком.

Прилеглі групи потрібного розміру з клаптиків з однаковим візерунком не принадажують ще одного котика.



ДАЛЛІ

Група зображеної форми з клаптиків з однаковим візерунком (можна обертати).



АЛЬФ

Група зображеної форми з клаптиків з однаковим візерунком (можна обертати).



КЕКС

Група зображеної форми з клаптиків з однаковим візерунком (можна обертати).



МОНЕ

Група зображеної форми з клаптиків з однаковим візерунком (можна обертати).



ФОКС

Група зображеної форми з клаптиків з однаковим візерунком (можна обертати).

Прилеглі групи потрібної форми з клаптиків з однаковим візерунком не принадажують ще одного котика.

Якщо умову **плитки ескізу** виконують лише кольори або лише візерунки прилеглих плиток клаптиків, ви отримуєте очки в синьому колі (вгорі плитки в центрі). Якщо умову виконують кольори та візерунки, ви отримуєте лише очки в жовтому колі.



Усі клаптики різних кольорів.
АБО
Усі клаптики з різними візерунками.



4 клаптики одного кольору та 2 клаптики другого кольору.
АБО
4 клаптики з одним візерунком та 2 клаптики з другим візерунком.



3 клаптики одного кольору та 3 клаптики другого кольору.
АБО
3 клаптики з одним візерунком та 3 клаптики з другим візерунком.



3 клаптики одного кольору, 2 клаптики другого кольору та 1 клаптик третього кольору.
АБО
3 клаптики з одним візерунком, 2 клаптики з другим візерунком та 1 клаптик з третім візерунком.




2 клаптики одного кольору, 2 клаптики другого кольору та 2 клаптики третього кольору.
АБО
2 клаптики з одним візерунком, 2 клаптики з другим візерунком та 2 клаптики з третім візерунком.



2 клаптики одного кольору, 2 клаптики другого кольору, 1 клаптик третього кольору та 1 клаптик четвертого кольору.
АБО
2 клаптики з одним візерунком, 2 клаптики з другим візерунком, 1 клаптик з третім візерунком та 1 клаптик з четвертим візерунком.

ДОСЯГНЕННЯ

Здобуйте досягнення, вказані в таблиці, щоб стати найвправнішим кравцем! Граючи партії, ви можете набирати очки досягнень. Нижче зображено 6 треків досягнень, де до 6 гравців можуть відстежувати свій прогрес у грі. Ви можете почати набирати очки досягнень у будь-який час. Для цього напишіть своє ім'я над будь-яким з кольорових треків. Перед кожною партією ви можете вибрати один з трьох режимів гри: **гра зі сценарієм** (с. 12–13), **звичайна гра** (с. 11) або **гра з обмеженнями** (с. 11). Відтепер, щоразу набираючи очко досягнення  в будь-якому з цих режимів, замалюйте коло вашого кольору в розділі цього режиму, а потім замалюйте крайню зліва вільну комірку вашого треку досягнень.

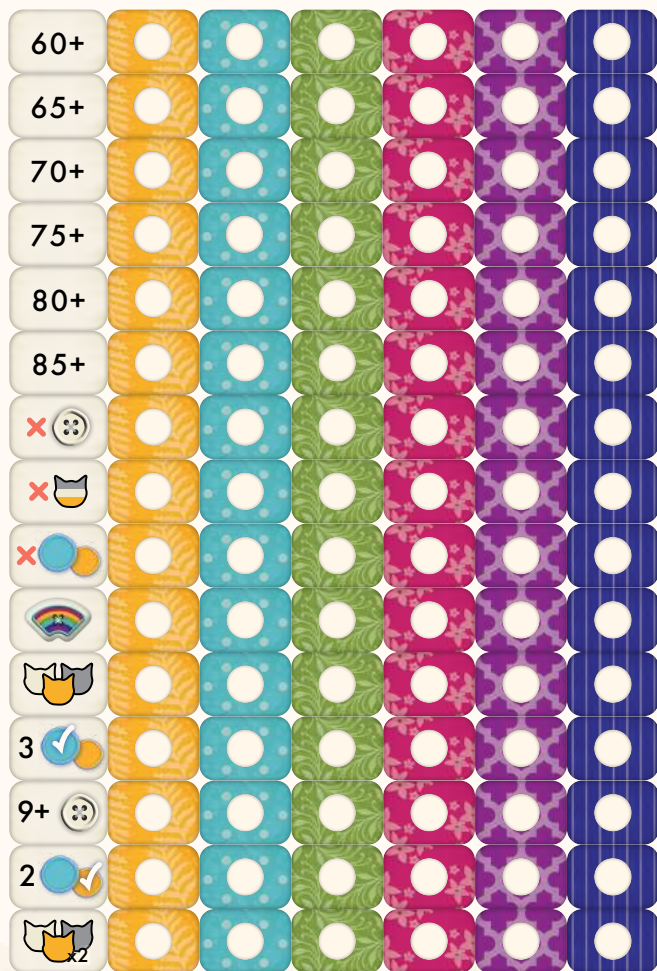
					
Новачок	Початківець	Підмайстер	Майже майстер	Вправний ремісник	Неперевершений майстер



🐱 ДОСЯГНЕННЯ (звичайна гра)

Виконайте приготування і зіграйте партію з кількома учасниками за звичайними правилами. Переможець замальовує у стовпці свого кольору щонайбільше одне коло за відповідні здобуті в цій партії досягнення. Потім він замальовує крайню зліва вільну комірку свого треку досягнень (с. 10).

Приклад. У грі втрьох ви перемогли, набравши 67 очок та отримали веселкового гудзика. Ви вже здобували очки досягнень і підписали своїм іменем зелений трек досягнень на с. 10. Ви можете замалювати коло в зеленому стовпці в рядку з 65+ очками або в рядку з веселковим гудзиком. Потім замалюйте крайню зліва вільну комірку зеленого треку досягнень на с. 10, відмічаючи свій прогрес.



🐱 ДОСЯГНЕННЯ (гра з обмеженнями)

Виконайте приготування і зіграйте партію з кількома учасниками за звичайними правилами, але з одним з таких 5 обмежень. Переможець замальовує одне коло свого кольору під відповідним використаним обмеженням правил. Потім він замальовує крайню зліва вільну комірку свого треку досягнень (с. 10).

Плитки клаптиків можна викладати лише біля раніше викладених плиток клаптиків.



Плитки ескізів дають очки лише тоді, коли їхні умови виконано і кольорами, і візерунками.



Грайте без плиток у руці. Ви можете використовувати лише плитку з ринку.

Кожен гравець починає гру, не маючи плиток клаптиків у руці. Натомість у свій хід треба вибрати 1 плитку з ринку й викласти її на свою ковдру за звичайними правилами.



Кожну плитку клаптика треба викладати так, щоб вона прилягала до плитку того самого кольору (також стосується плиток, зображених на краю планшета ковдри).



Кожну плитку клаптика треба викладати так, щоб вона прилягала до плитку з таким самим візерунком (також стосується плиток, зображених на краю планшета ковдри).



Символи досягнень у звичайній грі

- ✗ 🧘 Не пришити жодного гудзика.
- ✗ 🐱 Не принадити жодного котика.
- ✗ 🟦 Не виконати умов жодного ескізу.
- 🐱 Принадити принаймні по 2 котики кожного виду.

🐱 Досягнення (гра зі сценарієм)

Сценарії можна використовувати в соло-грі, а також у грі з 2–4 учасниками. Кожен з 10 сценаріїв передбачає використання певних **плиток ескізів** і **плиток підрахунку котиків**, а також 2–5 завдань, які треба виконати для проходження сценарію. У соло-грі почніть зі сценарію 1 і пройдіть їх один за одним до 10-го. Лише пройшовши сценарій, ви можете замалювати його коло досягнення. У грі з кількома учасниками, якщо вони успішно пройшли сценарій, то всі можуть замалювати своє коло. Щоразу, як ви замальовуєте коло, ви також замальовуєте крайню зліва вільну комірку свого треку досягнень (с. 10). Викладаючи **плитки ескізів** під час приготування до гри, ви самі вибираєте, як розподілити їх на три відведені для них місця на планшеті ковдри.

Структура сценаріїв

- А** Номер сценарію.
- Б** Використовувані **плитки ескізів**.
- В** Використовувані **плитки підрахунку котиків**.
- Г** Завдання: закінчіть гру, набравши вказану кількість очок або більше.
- Д** Завдання: пришійте веселкового гудзика.
- Е** Завдання: принайдте по одному котику кожного виду.
- Ж** Завдання: пришійте 3 гудзики одного кольору.
- З** Завдання: виконайте умову **плитки ескізу** (не обов'язково зображеної).
- К** Завдання: виконайте умову **плитки ескізу** для кольорів і візерунків (не обов'язково зображеної).
- Л** Кола досягнень, які ви замальовуєте під час отримання очка досягнення, коли завершуєте сценарій.



3. 60+

10 15 \neq 7 11 AA-ББ-ВВ 5 7 AA-ББ-В-Г 3 3+ МАМА ПАПА ДИДА

4. 3= 61+

10 15 \neq 7 11 ААА-ББ-В 5 7 AA-ББ-В-Г 3 3+ МАМА ПАПА ДИДА

5. 3= 62+

10 15 \neq 7 11 АААА-ББ 5 7 AA-ББ-В-Г 3 3+ МАМА ПАПА ДИДА

6. 63+

7 11 АААА-ББ 7 11 ААА-БББ 7 11 AA-ББ-ВВ 5 4+ МАМА ПАПА ДИДА

7. 5 64+

7 11 АААА-ББ 7 11 ААА-БББ 7 11 ААА-ББ-В 5 5+ МАМА ПАПА ДИДА

8. 66+

7 11 АААА-ББ 7 11 ААА-ББ-В 7 11 AA-ББ-ВВ 3 3+ МАМА ПАПА ДИДА

9. 68+

7 11 АААА-ББ 7 11 AA-ББ-ВВ 5 7 AA-ББ-В-Г 3 3+ МАМА ПАПА ДИДА

10. 72+

7 11 ААА-БББ 7 11 ААА-ББ-В 5 7 AA-ББ-В-Г 5 4+ МАМА ПАПА ДИДА

ЗНАЙОМСТВО З КОТИКАМИ

ЕЛВІС



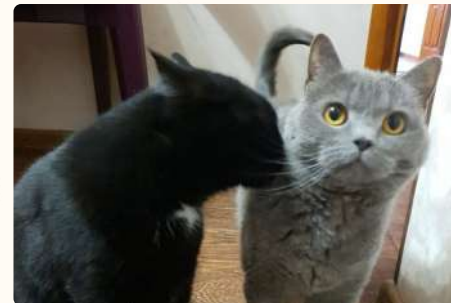
Елвіс з'явився в моєму житті, коли йому було два місяці. Маленький, пухнастий і до всього цікавий. Кажуть, в його роді була рись. Спершу в це не вірилося, але коли він уполовав зайця, то сумніви зникли остаточно. Однак, попри свою мисливську натуру, Елвіс має шляхетну вдачу. Він ніколи не робить збитків і дуже любить мандрувати. Одного зимового вечора Елвіс відчув поклик пригод і вирушив у морозну ніч. Вернувся він через два тижні – радісний і згодовнілий. Підозрюю, що це не остання його пригода. Загалом Елвіс компанійський хлопець, який любить бути в товаристві людей, але ніколи цим не зловживає. Кращого друга годі й знайти.

МАЙК



Як і більшість домашніх котів, Майк бачить справжнє вуличне життя хіба що крізь ґратку переноски під час візиту до ветеринара, але в душі він точно відчуває себе граційною пантерою. Не дивно, що в його житті особливе місце займає стеження крізь вікно за безтурботними птахами. Якимось «полюванням» ледь не коштувало Майкові хвоста, а може, і чогось важливішого. Побачивши голуба, він стрілою кинувся до підвіконня, де почав збуджено муркотіти, уявляючи вишукані страви з птиці. Через ці фантазії він забув про небезпечну близькість вогню на плиті до хвоста. Коли почала тліти шерсть, зосереджений хижак не звернув на це уваги, зате його господарі втратили чимало нервових клітин.

МАСЯ ТА СОНЯ



Вітаю! Я Мася, мені щойно виповнилося 5 років, і я дуже люблю цукерки. Ні, я не вживаю солодке, але цукерки – це найкраща іграшка для мене. Колись, дуже давно, я жила на вулиці, мені було сумно та самотньо. Але одного дня мені пощастило зустріти мою майбутню родину, і в мене з'явився свій дід, а ще нова подружка Соня. Спочатку вона трохи мене недолюбувала, та згодом ми знайшли спільну мову. Соня зовсім не погана, але з характером, до неї потрібен особливий підхід. Тепер я щаслива, бо маю сім'ю та теплий дім. Моя найбільша мрія – щоб у кожного котика була турботлива родина, затишна домівка та подружка, хоча б така, як моя Соня.

ЛАЛЛІ



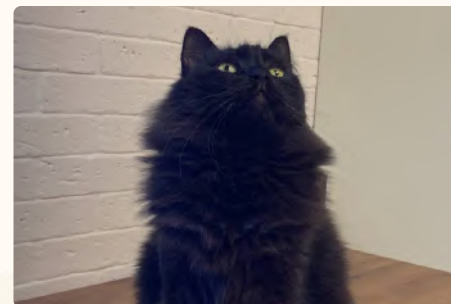
Лаллі з нами від першої секунди життя, бо пологи в її мами приймала моя дружина. Мама Лаллічки була старенькою і після пологів пішла з дому, тому ми гріли кошенят грілкою, годували спеціальними сумішами з шприців. Уже з дитинства Лаллі була найгаласливішою і мала прекрасний апетит. Поки шприцом годували інших кошенят, змушуючи їх поїсти, Лаллі витягувала суміш сама й просила добавки. Тепер їй майже 2 роки. Ніжна і водночас бойова, грайлива киця – улюблений член сім'ї. Любить господарів та завжди стежить хто, де і що робить... Скрутитися тихенько в клубочок і проспати весь день на самоті – не про неї, вона хоче бути поруч зі «своїми», щоб нічого не пропустити.

КЕКС



Одного ранку, пробігаючи повз вуличну котячу родину, я помітила миле кошенятко кольору ранкової кави та вишуканого десерту до неї, яке ще здалеку радісно стрибало мені назустріч. У ту хвилину я подумала: «Яка солоденька крихітка, неначе Кексик», і підійшла ближче до пухнастого янгола. То була любов з першого погляду, та мить, коли розумієш, що маленьке сердечко вибрало саме тебе. Назвали ми його Кексиком, адже для нас немає нічого солодшого, ніж його муркотливі обійми й радість, коли він зустрічає нас з роботи. З того дня ми впевнено йдемо по життю разом, маленькою котородиною, і не знайдеться у світі нічого прекраснішого за любов і вдячність цього розумного створіннячка.

МАРУСЯ



Маруся змінила кілька хазяїв, а мені дісталася в спадок після попередніх орендарів квартири. Та я її нікому більше не віддам, уже 8 років вона мешкає зі мною. Маруся дуже пухнаста, а ще може змінювати колір очей від жовтого до зеленого. Вона любить спостерігати за вулицею, а також їсти лапкою свій корм. Маруся має неймовірний і корисний талант – вона відмінна масажистка. Маруся дуже ніжна й лагідна та щоразу радісно зустрічає мене, навіть якщо я був відсутній 10 хвилин. Ось так ми й живемо з нею душа в душу.

ЛІЛА



Ліла – представниця британської породи, і як справжня британка вона має холодний характер та вроджені гарні манери. Лілуша не скрутиться вночі калачиком у ногах і не проспить так до ранку, але вона й ніколи не лізтиме до стола, коли всі їдять, і не випрошуватиме шматочок чогось смачненького. Вона сама прийде й лагідно лапкою постукає до руці, якщо хоче, щоб її погладдили – тільки за вушком, як їй подобається. Якщо гладити якось не так, Ліла може навіть драгнути в пориві почуттів, але ніколи не образить нашого маленького сина, хоч би як той її «душив своєю любов'ю». Ця кицька дарує нам естетичне задоволення і свою стриману, проте щирю любов.

БОНЯ



Якось наша сім'я гостювала в тітки. Її кішка народила п'ять чудових кошенят, і ми взяли одного. Боня мав сіро-блакитне забарвлення й золотисті очі. Головною його відмінністю був сміливий і жвавий характер, чим він і сподобався мені з сестрою. З домашнім вихованцем наша квартира сповнилася теплом і радістю. Перський кіт Боніфацій зміг розтопити серце навіть батька сімейства – затятого супругівника котів. Боня такий гарний і мімімішний, що геть усі хочуть потримати його на ручках. А велична хода й погляд змушують вірити в те, що перед ними сам цар котів! Боня любить полювати за ногами сестри. На ший в нього висить нашійник з дзвіночком, який знаменує наближення цього пустина.

ЯКІВ, ПЕПІТА, РИЖИЧ ТА ПАОЛА



Так сталося, що наш дім обернувся на прихисток для 4 котиків. У нас живуть сірий Яків, чорна Пепіта, рудий Котко Рижич та сфінкс Паола. Якова взяли з притулку, Паолу віддали старі хазяї, чорнушці, яку підкинули кошеням, ми так довго шукали родину, що встигли звикнути до неї. А Рижича ми доглядали після операції на перетримці й теж вирішили залишити.

Я вже звикла до шоку, коли люди дізнаються, скільки в нас тварин, та нам всім вистачає місця. Вони абсолютно різні – з різними характерами і звичками, але й однакові в своїй вдячності та любові, які дарують нашій родині. Не треба боятися брати тварину з вулиці або притулку, адже вона віддячить вам любов'ю за врятоване життя.

АЛЬФА



Альфа ми зустріли пізньої ночі біля магазину з однойменною назвою. Маленький брудний клубочок жалісливо пищав посеред жвавої дороги, і майбутнє його було невтішним. Коли його взяли на руки, він відразу почав муркотіти й тулитись, наче знав нас усе своє коротке життя. «Мале нещастя» відразу поселилось у нашому серці. Коли його принесли до квартири, він по-хазяйськи оглянув майбутні володіння і почав гратися шнурками на взутті. Далі були два місяці обстежень і лікування Альфа: життя на вулиці далося знаки. Тепер це величезний рудий котисько з бурштиновими очима, рожевим носом, трохи зайвою вагою, що так і залишився ніжним та грайливим кошеням, яке бавиться шнурками.

МУРЗА ТА ФОКС



Коли ми почали жити з дівчиною (тепер моєю дружиною) разом, у нас була кішка Мурза. Ми її взяли ще кошеням. Вона навчила нас відповідальності. А потім якось одного дня, коли я виходив на роботу, об мої ноги щось вдарилося і заскочило в квартиру. Я повернувся й побачив мале кошеня, яке просто сіло, глянуло на нас і нявкнуло. «Ну що ж, іди на роботу, а я ним займусь», – сказала мені дружина. Вона повезла кошеня до ветеринара, щоб його оглянули та обробили від бліх і глистів. Так у нас почали жити два коти – Мурза та Фокс.

МОНЕ



«Моне був парубок моторний, і хлопець хоть куди козак», – можна було б сказати про нього, якби в далекому 2013 році Моне не народився справжнім котом-соціопатом. Ви навряд чи знайдете більшого поціновувача коробок та зачинених шаф. Хоча за сонячної погоди він залюбки засмагає на дивані. Моне не любить малознайомих йому людей, не терпить ніжностей та обіймів. А от поїсти дуже навіть любить. І не звичайний котячий корм. Він кіт-гурман: шинат, листя салату, на десерт камамбер з грушою – багато таких котів знаєте? А шматочок яблука взагалі найбільший делікатес. Моне не грається м'ячиками, байдужий до веселощів, але раз на тиждень він згадує про улюблену м'яку іграшку – маленького сірого щура Ремі - й у нього прокидається кошенятко Монічка.



CREATING GREAT GAMES, TOGETHER

На початку 2019 року *Flatout Games* вирішили створити *Flatout Games CoLab*. *CoLab* – це можливість для засновників *Flatout Games* об'єднатися з неймовірними людьми з індустрії настільних ігор і творити разом. Наш підхід полягає в тому, щоб залучати кожного учасника у творчий процес від початку й до кінця. Ми прагнемо зацікавити й надихнути кожну творчу особистість, пропонуючи їм працювати разом і насолодитися досягнутим результатом. Видання гри «Каліко» стало неповторним досвідом для кожного з *CoLab*, і ми всією командою працювали над нею – разом ризикували й разом були винагороджені.

Команда *The Flatout Games CoLab*, що працювала над «Каліко»

Моллі Джонсон: художнє керівництво, керування, маркетинг

Дейвід Єцці: художнє керівництво, логістика

Дилан Манджіні: графічний дизайн, маркетинг, розвиток проекту

Роберт Мелвін: розвиток проекту, адміністрування, логістика

Кевін Расс: дизайн, графічний дизайн, розвиток проекту, маркетинг

Шон Станкевич: керівник проекту, виробництво, розвиток проекту, маркетинг

Ілюстрації: Бет Собел

Автор соло-гри: Шон Станкевич

Автори сценаріїв і досягнень: Кевін Расс і Роберт Мелвін

Команда AEG

Керівник проєктів: Ніколас Бонжу

Виробництво: Дейвід Лепор

Flatout Games хоче подякувати всім, хто допоміг розпочати цей проєкт і зробити цю гру неперевершеною: Марлін Аренівар, Джастін Берд, Карен Боулдін, Чед Мартінелл, Келлі Міллер і Шеллі Шов-Велдон.

Українське видання *Lord of Boards*

Керівник проєкту: Роман Козумляк

Випусковий редактор: Анастасія Янчук

Переклад: Святослав Михаць

Редагування: Анатолій Хлівний

Дизайн і верстка: Артур Патрихалко

Особлива подяка: Роман Кудря



ПОДОБАЄТЬСЯ «КАЛІКО»?

ГЕШТЕГ #ГРАКАЛІКО

СТЕЖТЕ ЗА НАМИ @LORD.OF.BOARDS

Маєте запитання? Пишіть нам:



© 2020 Alderac Entertainment Group.
2505 Anthem Village Dr. Suite E-521

Henderson, NV 89052 USA

Усі права застережено.

Виготовлено в Китаї.

Увага! Небезпека удушеньня!

Не для дітей віком до 3 років

www.lordofboards.com.ua www.hod-konem.com www.flatout.games