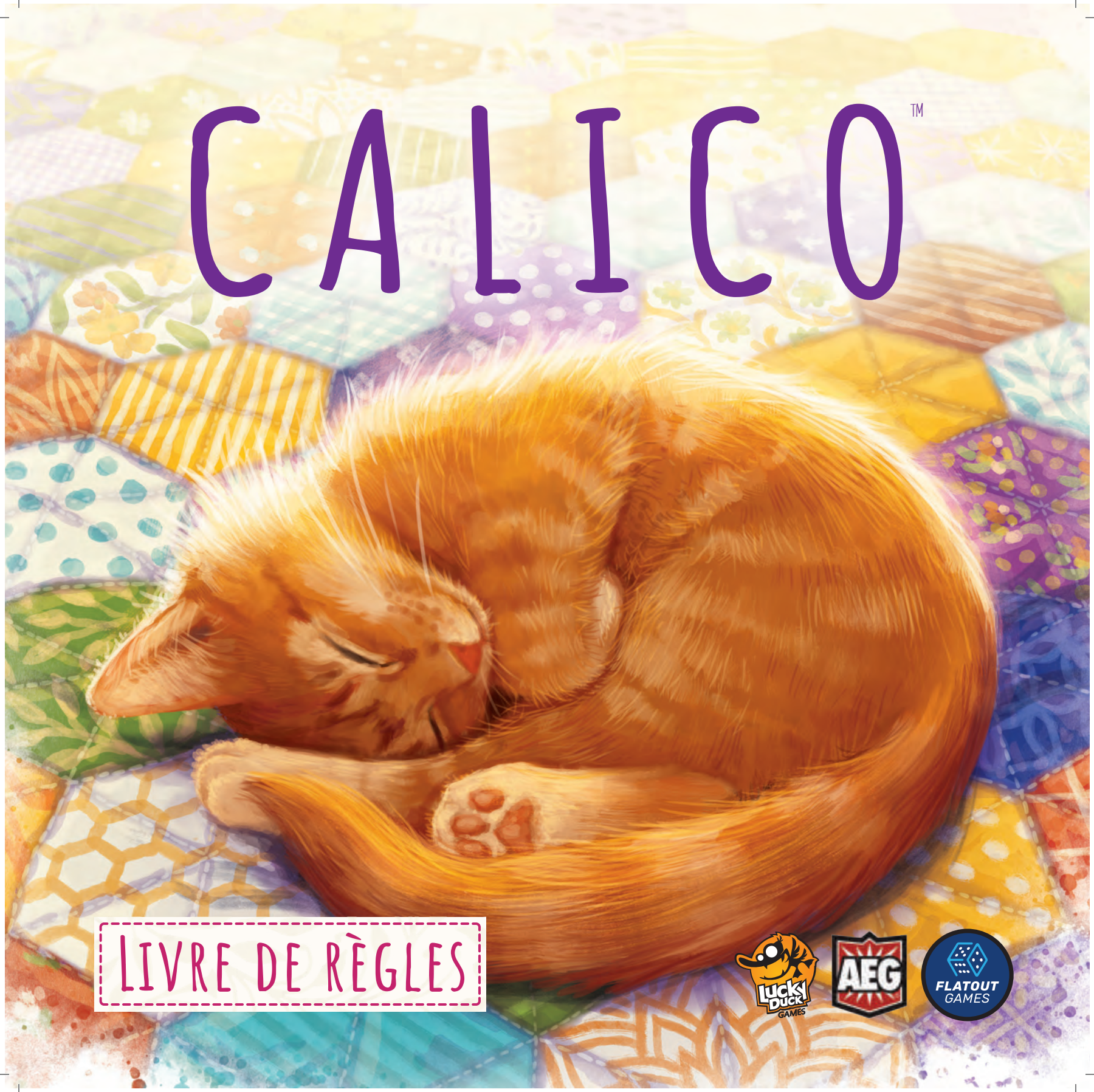
CALICO™



LIVRE DE RÈGLES

LUCKY DUCK GAMES

AEG

FLATOUT GAMES

CALICO™

Un jeu compétitif de couture, de capture de chats et de placement de tuiles par Kevin Russ, pour 1 à 4 joueurs, de 10 ans ou +.

Dans *Calico™*, les joueurs, en compétition les uns contre les autres, vont tenter de composer le quilt le plus douillet en draftant et en plaçant des tuiles de tissus de différentes couleurs et différents motifs sur leur Plateau de quilt. Chaque Plateau de quilt comporte 3 Objectifs de réalisation qui rapporteront des points si les prérequis sont respectés. Les joueurs vont également tenter de composer des groupes de motifs afin d'attirer les Chats les plus câlins, et d'obtenir des regroupements de couleurs sur lesquels coudre des Boutons. Le joueur qui gagnera le plus de points grâce à ses Objectifs de réalisation, ses Chats et ses Boutons l'emportera !

MATÉRIEL

Votre exemplaire de Calico™ doit contenir le matériel suivant. Si ce n'est pas le cas, envoyez un mail à info@luckyduckgames.com.

4 Plateaux de quilt double épaisseur

108 tuiles Tissus
(6 ensembles de 18)

24 tuiles Objectif de réalisation
(4 ensembles de 6, avec 4 dos différents, représentant les couleurs des joueurs)

6 tuiles Tissus noir + blanc

5 tuiles de Score chat recto-verso

80 pions Chat

1 Sac en toile

1 Carnet de score

52 pions Bouton
(8 de chaque couleur, +4 arcs-en-ciel)

1 tuile de Score de bouton

1 tuile Maître couturier

MISE EN PLACE DÉBUTANT

Nous vous recommandons d'utiliser la mise en place débutant jusqu'à ce que vous soyez familiarisé avec le jeu, avant de passer à la mise en place standard.

A Placez les **tuiles de Score chat** *Millie*, *Tibbit* et *Coconut* et les **pions Chat** correspondants au centre de la table. Replacez les autres **tuiles de Score chat** et les autres **pions Chat** dans la boîte. Ils ne seront pas utilisés au cours d'une partie débutants.

B Attribuez au hasard 2 **tuiles Tissus noir + blanc** à chaque **tuile de Score chat**.

C Mélangez toutes les **tuiles Tissus** puis formez des piles, faces cachées, à portée de tous les joueurs, OU placez-les dans le **Sac**.

D Placez la **tuile de Score de bouton** ainsi que les **pions Bouton** au centre de la table.

E Donnez à chaque joueur un **Plateau de quilt** ainsi que l'ensemble des 6 **tuiles Objectif de réalisation** de la couleur correspondante (votre couleur de joueur est la couleur de couture indiquée sur votre **Plateau de quilt**). Chaque **tuile Objectif de réalisation** porte au dos une couleur de joueur.

F Faites en sorte que chaque joueur place les **tuiles Objectif de réalisation ≠**, AA-BB-CC et AAA-BBB sur leur **Plateau de quilt** comme indiqué sur l'exemple ci-dessous.

G Chaque joueur pioche **2 tuiles Tissus** des piles face cachée (ou du **Sac**, si vous l'utilisez), qu'il garde en main.

H Révélez 3 **tuiles Tissus** afin de former le marché Tuile au centre de la table.

Vous êtes maintenant prêts à commencer la partie. C'est la dernière personne à avoir caressé un chat qui sera le premier joueur.

MISE EN PLACE STANDARD

A Séparez les **tuiles de Score chat** en fonction du nombre de points présents dans le coin (•, ••, •••)

Sélectionnez au hasard 1 **tuile de Score chat** de chacun de ces groupes et définissez au hasard le côté de la tuile qui sera utilisé. Placez-les au centre de la table (sinon, vous pouvez simplement *choisir* les trois chats que vous utiliserez pendant la partie). Prenez alors les **pions Chat** correspondants aux **tuiles de Score chat** et placez-les à côté de leurs tuiles de score. Remettez les autres **tuiles de Score chat** et **pions Chat** correspondants dans la boîte. Ils ne seront pas utilisés pendant la partie.

B Attribuez au hasard 2 **tuiles Tissus noir + blanc** à chaque **tuile de Score chat**.

C Mélangez toutes les **tuiles Tissus** puis formez des piles, face cachée, à portée de tous les joueurs, OU placez-les dans le **Sac**.

D Placez la **tuile de Score de bouton** ainsi que les **pions Bouton** au centre de la table.

E Donnez à chaque joueur un **Plateau de quilt** ainsi que l'ensemble des 6 **tuiles Objectif de réalisation** de la couleur correspondante (votre couleur de joueur est la couleur de couture indiquée sur votre **Plateau de quilt**). Chaque **tuile Objectif de réalisation** porte au dos une couleur de joueur.

F Chaque joueur mélange ses 6 **tuiles Objectif de réalisation** face cachée et en révèle 4. À partir de ces 4 tuiles révélées, chaque joueur en choisit 3 qu'il utilisera pendant la partie en les plaçant dans la zone des tuiles Objectif de réalisation de son **Plateau de quilt**. Remettez les **tuiles Objectif de réalisation** non utilisées dans la boîte. Elles ne seront pas utilisées pendant la partie.

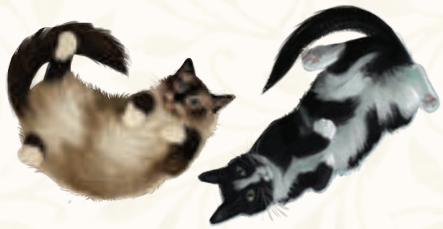
G Chaque joueur pioche **2 tuiles Tissus** des piles face cachée (ou du **Sac**, si vous l'utilisez), qu'il garde en main.

H Révélez 3 **tuiles Tissus** afin de former le marché Tuile au centre de la table.

Vous êtes maintenant prêts à commencer la partie. C'est la dernière personne à avoir caressé un chat qui sera le premier joueur.

RÉSUMÉ DU DÉROULEMENT DE LA PARTIE

En commençant par le premier joueur, puis en continuant dans le sens horaire, les joueurs vont jouer chacun à leur tour jusqu'à ce que le **Plateau de quilt** de chaque joueur soit intégralement rempli de **tuiles Tissus** (22 tours). Les joueurs comptent ensuite les points correspondant aux **Objectifs de réalisation**, aux **pions Chat** et aux **pions Bouton**. Celui qui a le plus de points l'emporte !



TOUR D'UN JOUEUR

Pendant votre tour, vous devez effectuer les étapes 1 + 2, dans l'ordre.

1. Choisissez une des deux **tuiles Tissus** de votre main que vous placez sur **n'importe quel** emplacement libre de votre **Plateau de quilt**. Puis, contrôlez votre **Plateau de quilt** afin de voir si vous avez gagné un **pion Chat** et/ou un **pion Bouton**. Si tel est le cas, prenez le(s) pions(s) correspondant(s) et placez-le(s) sur la(les) tuile(s) qui vous a(ont) permis de le(s) gagner *(voir tuiles de Score chat + pions Chat et tuile Score de bouton + pions Bouton à la page 7 pour plus d'informations à ce sujet)*.

2. Choisissez une des trois **tuiles Tissus** face visible du marché Tuile et ajoutez-la à votre main *(vous n'avez pas le droit de la prendre d'une des piles de tuiles ou du Sac)*. Complétez le marché avec une **tuile Tissu** prise d'une des piles face cachée (ou du **Sac**, si vous l'utilisez).

TUILES OBJECTIF DE RÉALISATION

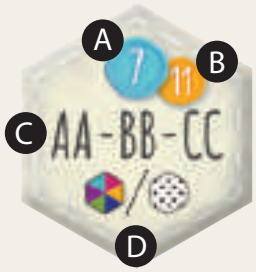
Chaque **tuile Objectif de réalisation** représente un objectif à long terme qui *peut* rapporter des points en fin de partie en fonction des six **tuiles Tissus** qui l'entourent. Pour marquer des points, chaque **tuile Objectif de réalisation** doit être finalisée en utilisant soit les couleurs **OU** les motifs des six **tuiles Tissus** qui l'entourent. Vous pouvez finaliser une **tuile Objectif de réalisation** deux fois (une fois avec les couleurs, une fois avec les motifs), mais vous n'obtiendrez que la valeur de points la plus haute de la tuile. Il n'y a aucune pénalité si vous ne parvenez pas à finaliser une **tuile Objectif de réalisation** autre que de ne pas en obtenir les points. Vous trouverez une explication détaillée de chaque **tuile Objectif de réalisation** à la page 9.

A Le total de points gagnés pour cette **tuile Objectif de réalisation** si le prérequis est rempli par l'utilisation de la couleur OU du motif à la fin de la partie.

B Le total de points gagnés pour cette **tuile Objectif de réalisation** si le prérequis est rempli deux fois (une fois avec la couleur, une fois avec le motif) à la fin de la partie.

C Prérequis de la **tuile Objectif de réalisation** *(ex : 3 paires différentes – voir page 9 pour les explications de chacune des tuiles)*

D Icône indiquant comment vous pouvez finaliser cet Objectif, en utilisant la couleur OU le motif.

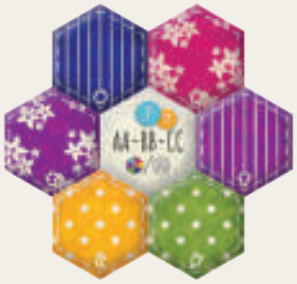


Les exemples ci-dessous représentent la façon dont une **tuile Objectif de réalisation** peut être ou non finalisée. Pour cet Objectif particulier, vous devez rassembler trois paires de couleurs différentes **OU** trois paires de motifs différents pour finaliser la tuile.

✓ Finalisée avec des couleurs

Cette tuile Objectif de réalisation rapportera 7 points. Elle a été finalisée en utilisant trois paires de couleurs différentes (magenta, bleu clair et jaune).
Note : il n'est pas nécessaire que les paires soient adjacentes les unes aux autres pour finaliser la tuile Objectif de réalisation.

✓ Finalisée avec des motifs



Cette tuile Objectif de réalisation rapportera 7 points. Elle a été finalisée en utilisant trois paires de motifs différents (rayures, fleurs, points).
Note : il n'est pas nécessaire que les paires soient adjacentes les unes aux autres pour finaliser la tuile Objectif de réalisation.

✓✓ Finalisée avec des couleurs et des motifs

Cette tuile Objectif de réalisation rapportera 11 points. Elle a été finalisée deux fois : une première fois en utilisant trois paires de couleurs différentes (bleu foncé, vert, bleu clair) et une deuxième fois en utilisant trois paires de motifs différents (lianes, fleurs, quatrefoil).

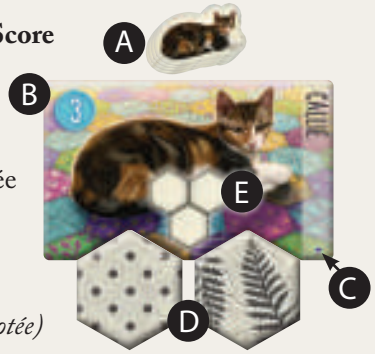
✗ Non finalisée

Cette tuile Objectif de réalisation ne rapportera aucun point. Il n'y a pas trois paires de couleurs différentes ni trois paires de motifs.
Note : même s'il y a trois paires différentes (violet, magenta, rayures), elles ne sont pas toutes les trois du même type (couleur ou motif).

TUILES SCORE DE CHAT + PIONS CHAT

Les motifs de vos **tuiles Tissus** peuvent attirer des chats sur votre patchwork. Dans chaque partie, chaque chat va avoir deux motifs préférés *(voir page 5, mise en place B)*. Chaque chat possède également des préférences quant à la taille et la forme du groupe dans lesquels ils veulent voir apparaître ces motifs. Pour attirer un chat, vous devez réaliser un groupe correspondant à leur taille ou forme de groupe préférées et qui utilise **un** de leurs deux motifs préférés. Vous pouvez utiliser les tuiles – complètes ou non, du contour de votre Plateau de quilt pour former un groupe de tuiles. Lorsque le chat est attiré, prenez le **pion Chat** correspondant et placez-le sur une **tuile Tissus** de votre Plateau de quilt appartenant au groupe ainsi formé *(voir page 9 pour les explications détaillées de **tuiles de Score chat**)*.

- **A** Les **pions Chat** qui correspondent à la **tuile de Score chat**
- **B** La valeur du chat en points
- **C** Les Points utilisés lors de la mise en place avancée
- **D** Les deux motifs préférés du chat pour la partie
- **E** La forme ou la taille (forme, dans ce cas précis) requise pour attirer ce chat *(la forme peut être pivotée)*



Note : si vous ne disposez plus d'un type de pions Chat, utilisez simplement les pions du chat se trouvant sur le verso de cette tuile de score chat, qui valent le même nombre de points.

Les exemples ci-dessous montrent comment vous pouvez, ou non, attirer Callie avec ces motifs…

✓ **Forme correcte**	✗ **Forme correcte**	✓ **Forme correcte**	✓ **Forme correcte**	✓ **Forme correcte**
✓ **Motif préféré**	✓ **Motif préféré**	✗ **Motif préféré**	✓ **Motif préféré**	✓ **Motif préféré**
✓ **Motif unique**	✓ **Motif unique**	✓ **Motif unique**	✗ **Motif unique**	✓ **Motif unique**

Note : chaque zone de motif ne peut attirer qu'un seul chat. Si vous souhaitez attirer un autre chat du même type, vous devez créer une zone de motif différente qui ne touche pas celle qui vous a permis d'attirer le premier chat.

TUILE SCORE DE BOUTON + PIONS BOUTONS

Les couleurs de vos **tuiles Tissus** peuvent vous permettre de gagner des boutons que vous pourrez coudre sur votre quilt. Pour coudre un bouton sur votre quilt, vous devez dans un premier temps composer un groupe de trois (ou plus) **tuiles Tissus** de la même couleur. Le groupe peut avoir n'importe quelle forme. Chaque bouton vaut 3 points. Vous pouvez utiliser les tuiles – complètes ou non, du contour de votre Plateau de quilt pour former un groupe de tuiles. Lorsqu'un groupe est formé, prenez le **pion Bouton** correspondant et placez-le sur votre quilt, sur une des **tuiles Tissus** appartenant au groupe venant d'être formé. Si votre groupe en vient par la suite à être composé de 6 tuiles ou plus, vous ne gagnerez pas de bouton supplémentaire. Pour gagner un deuxième bouton de la même couleur, vous devrez former un nouveau groupe séparé. Si vous cousez au moins un bouton de chaque couleur sur votre quilt, vous pourrez prendre un bouton arc-en-ciel et le coudre sur n'importe quelle **tuile Tissus** de votre quilt. Le bouton arc-en-ciel vaut lui aussi 3 points.

FIN DE PARTIE + DÉCOMPTE FINAL

La partie se termine après que chaque joueur a entièrement rempli son **Plateau de quilt** avec des **tuiles Tissus**. Utilisez le **Carnet de score** afin de noter les points que chaque joueur a obtenu grâce aux **tuiles Objectif de réalisation**, **pions Chat** et **pions Bouton**. C'est le joueur qui a le plus de points qui l'emporte ! En cas d'égalité, c'est le joueur qui possède le plus de pions Chat qui l'emporte. S'il y a toujours une égalité, c'est le joueur qui possède le plus de pions Bouton qui l'emporte. Si l'égalité persiste, la victoire est partagée ! Donnez le badge « Maître Couturier » au vainqueur et prenez une photo. Partagez-la ensuite sur les réseaux sociaux en ajoutant #CalicoGame !

Exemple de score

Tuiles Objectif de réalisation
(≠) Finalisée avec des couleurs **10 PV**
(AA-BB-CC) Finalisée avec des couleurs et des motifs **11 PV**
(AAA-BBB) Finalisée avec des motifs **8 PV**

Pions Chat
2 Millie **6 PV**
2 Tibbit **10 PV**
1 Coconut **7 PV**

Pions Bouton
1 de chaque couleur
+ bouton arc-en-ciel **21 PV**

Décompte final pour le quilt d'Ari.

VARIANTES

Variante famille

La variante famille est destinée aux joueurs qui veulent une partie plus simple. Effectuez la mise en place standard mais, avant le début de la partie, retournez vos 3 **tuiles Objectif de réalisation** face cachée. Elles ne vous rapporteront aucun point, mais formeront des obstacles sur votre **Plateau de quilt**. Dans la variante famille, vous n'aurez qu'à vous concentrer sur les chats à attirer et sur les boutons. Si vous jouez à 2 joueurs, vous pouvez également appliquer la variante de la variation moindre (voir ci-dessous).

Variante de la variation moindre à 2 joueurs

Cette variante est destinée aux joueurs qui veulent minimiser le hasard dans leur partie. Avant de faire la mise en place (qu'elle soit débutant ou standard), retirez un ensemble complet de 36 **tuiles Tissus**. Un ensemble complet est constitué de chaque combinaison couleur-motif représentée une fois. Continuez la partie normalement.

MODE SOLO

Lorsque vous préparez une partie en solo, vous pouvez utiliser la mise en place débutants ou standard *(pages 4-5)*. Effectuez le tour du joueur normalement, mais après avoir choisi une tuile dans le marché, défaussez la tuile la plus éloignée de la pioche (ou du **Sac**, si vous l'utilisez). Faites glisser la tuile restante en l'éloignant de la pioche/**Sac** (comme sur un tapis roulant). Complétez le marché une tuile à la fois en les plaçant à la suite les unes des autres en les rapprochant de la pioche/**Sac.** Vous pouvez également appliquer la variante de la variation moindre. Essayez les **Scénarios** lorsque vous jouez en mode solo *(pages 12-13)*.

TUILES DE SCORE

Millie
Un groupe de 3 (ou plus) motifs identiques

Tibbit
Un groupe de 4 (ou plus) motifs identiques

Coconut
Un groupe de 5 (ou plus) motifs identiques

Cira
Un groupe de 6 (ou plus) motifs identiques

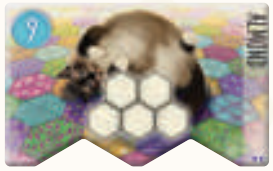
Gwenivere
Un groupe de 7 (ou plus) motifs identiques

Les groupes du même motif qui se touchent n'attireront pas un autre chat.

Callie
Un groupe du même motif et de cette forme *(cette dernière peut être pivotée)*.

Rumi
Un groupe du même motif et de cette forme *(cette dernière peut être pivotée)*.

Tecolote
Un groupe du même motif et de cette forme *(cette dernière peut être pivotée)*.



Almond
Un groupe du même motif et de cette forme *(cette dernière peut être pivotée)*.

Leo
Un groupe du même motif et de cette forme *(cette dernière peut être pivotée)*.

Les formes composées de motifs identiques qui se touchent n'attireront pas un autre chat.

Si vous finalisez une **tuile Objectif de réalisation** grâce aux couleurs ou aux motifs, vous gagnez les points du cercle bleu (au centre). Si vous la finalisez grâce aux couleurs et aux motifs, vous gagnez uniquement les points dans le cercle jaune.

Que des couleurs différentes
OU
Que des motifs différents

Un ensemble de 4 de la même couleur et une paire d'une autre couleur
OU
Un ensemble de 4 motifs identiques et une paire d'un autre motif

Deux ensembles de 3, de deux couleurs différentes
OU
Deux ensembles de 3, de deux motifs différents

Un ensemble de 3 de la même couleur, une paire d'une deuxième couleur et une seule tuile d'une troisième couleur
OU
Un ensemble de 3 du même motif, une paire d'un deuxième motif et une seule tuile d'un troisième motif

Trois paires de couleurs différentes
OU
Trois paires de motifs différents

Deux paires de deux couleurs différentes et deux autres tuiles de deux autres couleurs
OU
Deux paires de deux motifs différents et deux autres tuiles de deux autres types de motifs

ACCOMPLISSEMENTS DE CALICO

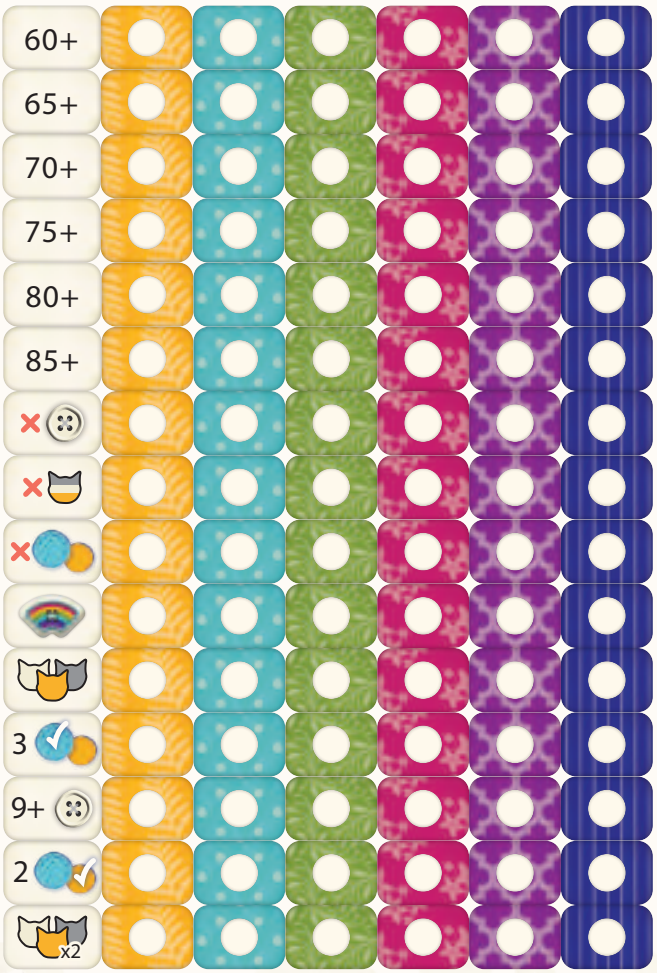
Progressez dans le tableau des Accomplissements afin de devenir un maître quilt de Calico ! Des points d'Accomplissement de Calico peuvent être gagnés et enregistrés pendant vos parties de Calico. Vous trouverez ci-dessous le tableau des Accomplissements où jusqu'à 6 joueurs peuvent enregistrer leurs différents Accomplissements. Vous pouvez gagner des points d'Accomplissement à n'importe quel moment. Pour commencer, écrivez votre nom au-dessus d'une des rangées de couleurs présentées ci-dessous. À chaque fois que vous jouez, vous pouvez choisir parmi un des trois modes d'Accomplissement : **Scénarios** *(pages 12-13)*, **Parties classiques** *(page 11)* ou **Règles restrictives** *(page 11)*. À partir de ce moment, à chaque fois que vous gagnez un point d'Accomplissement dans un quelconque mode, cochez le cercle de votre couleur puis revenez à cette page pour cocher également la prochaine forme de votre rangée (de gauche à droite).

Quilter en herbe	Quilter du dimanche	Talents impressionnants	Semi-professionnel	Artisan d'exception	MAÎTRE Quilter de Calico !

ACCOMPLISSEMENTS (partie classique)

Jouez une partie de Calico à plusieurs en effectuant une mise en place standard. Le vainqueur de la partie peut cocher au maximum un des cercles de la colonne de sa couleur s'il est parvenu à réaliser un Accomplissement puis aller cocher la prochaine forme de sa rangée dans le tableau correspondant *page 10)*.

Exemple : dans une partie à 3 joueurs, vous l'emportez avec un score de 67 points et avez obtenu un bouton arc-en-ciel. Vous avez déjà gagné des points d'Accomplissement et avez déjà écrit votre nom sur le tableau des Accomplissements (page 10), sur la rangée verte. Vous pouvez donc cocher un des cercles ci-dessous, que ce soit sur la rangée 65+ points ou celle du bouton arc-en-ciel. Vous mettez ensuite à jour votre progression en cochant la prochaine forme de la rangée verte dans le tableau des Accomplissements (page 10).



ACCOMPLISSEMENTS (règles restrictives)

Jouez une partie de Calico à plusieurs en effectuant une mise en place standard, mais appliquez une des règles restrictives suivantes. Le vainqueur de la partie cochera le cercle de sa couleur sous la règle restrictive qui a été utilisée, tout comme la forme suivante de sa rangée du tableau des Accomplissements *(page 10)*.

Les tuiles Tissus ne peuvent être posées qu'à côté d'une tuile Tissus déjà posée

Les tuiles Objectif de réalisation ne valent aucun point à moins qu'elles soient finalisées grâce aux couleurs et les motifs

Jouez sans avoir de tuiles en main. Vous ne pouvez utiliser que les tuiles du marché

Les joueurs commencent la partie sans tuiles Tissus. Pendant son tour, le joueur choisit 1 tuile du marché et la place sur son Plateau quilt en suivant les règles normales.

Les tuiles Tissus doivent être posées de façon à être adjacentes à une tuile de la même couleur (les bords du Plateau peuvent être utilisés)

Les tuiles Tissus doivent être posées de façon à être adjacentes à une tuile du même motif

Légende des Accomplissements de la ***Partie classique***

- Ne gagner aucun bouton
- N'avoir aucun chat
- Ne finaliser aucun Objectif de réalisation
- Gagner 2 chats de chaque type

ACCOMPLISSEMENTS (scénarios)

Les scénarios peuvent être joués en mode solo ou à plusieurs joueurs. Chacun des 10 scénarios vous indique quels **Objectifs de réalisation** et quelles **tuiles de Score chat** utiliser, ainsi que 2 à 6 Objectifs qui doivent être accomplis pendant le Scénario. Lorsque vous jouez en mode solo, commencez avec le Scénario 1 et enchaînez-les jusqu'au 10. Vous ne pouvez prétendre aux points d'Accomplissement que lorsque vous réussissez un Scénario. Lorsque vous jouez à plusieurs, chaque joueur qui réussit le Scénario peut cocher le cercle de sa couleur. Lorsque vous cochez un cercle, vous pouvez également cocher la forme suivante sur votre ligne du tableau des Accomplissements *(page 10)*. Lors de la mise en place, lorsque vous placez les **tuiles Objectif de réalisation** sur votre plateau joueur, vous pouvez choisir l'emplacement sur lequel vous les placerez parmi ceux disponibles.

Légende des Scénarios

- **A** Niveau du scénario
- **B** **Tuiles Objectif de réalisation** à utiliser
- **C** **Tuiles de Score chat** à utiliser
- **D** Objectif : le total des points doit être ≥
- **E** Objectif : gagner un bouton arc-en-ciel
- **F** Objectif : gagner un chat de chaque
- **G** Objectif : gagner 3 boutons du même type
- **H** Objectif : finaliser une **tuile Objectif de réalisation** *(pas nécessairement celle juste en dessous)*
- **I** Objectif : finaliser une **tuile Objectif de réalisation** en utilisant les couleurs et les motifs *(pas nécessairement celle juste en dessous)*
- **J** Cercles à cocher et point d'Accomplissement à gagner lorsque vous terminez un Scénario

60+
≠
AA-BB-CC
AA-BB-C-D
3.

3=
61+
≠
AAA-BB-C
AA-BB-C-D
4.

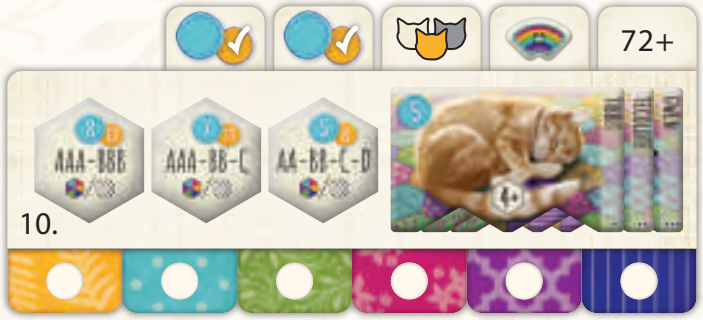
3=
62+
≠
AAAA-BB
AA-BB-C-D
5.

63+
AAAA-BB
AAA-BBB
AA-BB-CC
6.

5
64+
AAAA-BB
AAA-BBB
AAA-BB-C
7.

66+
AAAA-BB
AAA-BB-C
AA-BB-CC
8.

68+
AAAA-BB
AA-BB-CC
AA-BB-C-D
9.

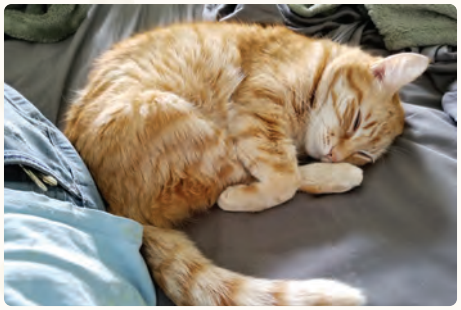

72+
AAA-BBB
AAA-BB-C
AA-BB-C-D
10.

BONJOUR LES CHATS !

MILLE

Millie est une chatte câline qui vit avec sa famille Joseph, Larissa et Sammers. C'est une calico au poil long avec un coude au niveau de la queue. Lorsqu'elle a été adoptée, on n'était même pas certain qu'elle ait des griffes car elle ne s'en servait jamais. Elle a toujours été un chat calme et aimant – toujours prompte aux câlins et à venir dire bonjour le matin. Elle aime, à intervalles réguliers, se dénicher un nouvel endroit où dormir. Lorsqu'elle dort, elle affectionne particulièrement se poser avec la tête tournée vers un mur ou un meuble.

TIBBIT

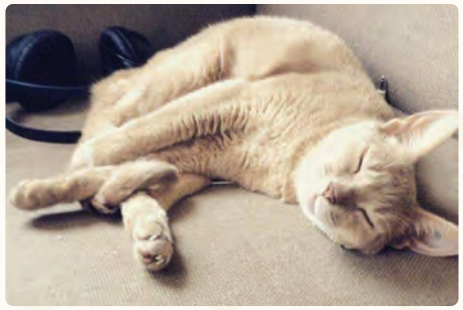


Tibbit est particulièrement adorable. Elle adore chasser les arcs-en-ciel issus du reflet du soleil dans les lustres, et passe un temps incroyable à regarder les petits poissons de façon menaçante. Elle adore les gratouillis et restera sur vous à ronronner tant que vous lui en donnerez (où que ça soit et quel que soit l'endroit où vous la gratouillez). La seule façon de la contrarier, c'est d'arrêter les gratouillis, ce qui provoquera chez elle un miaulement de réprimande à mi-chemin entre le croassement et le coin du canard. Tibbit « s'implique » énormément dans les parties de jeu de plateau.

COCONUT

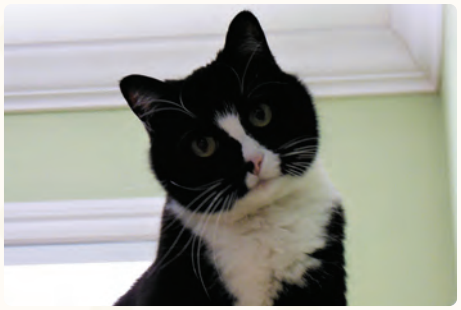
Coconut a été abandonné très jeune et a vécu un certain temps dans les rues du sud du New Jersey. Lorsque Chris le voit alors qu'il rend visite à son frère chez lui, il sait immédiatement qu'il faut lui trouver une maison bien comme il faut. Coconut (qui a été appelé comme ça par la nièce de Chris, Birdy) est le chat le plus amical qui soit. Il accepte les autres chats (dont ses frères Frito, Klie, Gaius et sa petite sœur Lola), et a une petite cicatrice bien visible au niveau de la truffe qui prouve à quel point il sait se défendre pendant les bagarres de chats. Il adore les gratouillis sur le ventre, le menton et donner des petits coups de truffe. Il aime également faire de longues siestes à différents endroits et est un ennemi de l'herbe à chats. Coconut est le meilleur chat du monde et est très fier d'être dans Calico.

CIRA



Cira a rejoint sa famille en Norvège après que sa mère n'a plus été en état de s'occuper d'elle. Elle était une chatte timide, mais très sociable et joueuse. Parmi ses jouets favoris, il y avait les chaussettes et les ficelles. Cira était une grande voyageuse, accompagnant sa famille pendant leurs voyages en Europe du nord, chaque été. Elle adorait chaparder les nuggets de poulet et les crevettes. Sa famille l'aimait beaucoup et sa présence était très réconfortante autant que bénéfique pour les autres, surtout le matin, lorsqu'elle se glissait sous la couette avant qu'ils se réveillent. Alse, un des membres de sa famille, considère Cira comme une des meilleures amies qu'elle n'a jamais eues.

GWENIVERE



Depuis son adoption, Gweniwere a toujours été la complice de sa famille. Sa petite taille, sa queue incurvée vers l'avant et son pelage « costume penché » ne font qu'accentuer son côté unique. Elle est très douce autant que bavarde et possède une grande variété de ronronnements et de pépiements. Gwen se balade souvent avec ses jouets favoris (un hamster en peluche et une pieuvre au bout d'une ficelle) dans la bouche, le tout en miaulant afin que quelqu'un daigne jouer avec elle. Elle passe ses journées à attendre les câlins, et dort bien souvent allongée de tout son long sur le dos, en plein soleil, avec les pattes recroquevillées sur sa poitrine. Il arrive souvent qu'on sente une patte contre sa jambe, et qu'on aperçoive Gwen qui demande qu'on s'occupe d'elle.

CALLIE

Callie est née en 2019 sous le même porche que sa sauvage de maman, Jewel. Callie a quatre frères chats de gouttière. Même s'il était au départ prévu que toute la portée soit adoptée, la famille d'accueil ne put s'y résoudre. Callie est la plus petite de la portée. Mais même si elle est petite, elle est plutôt costaude et est capable de tenir la dragée haute à ses frères ! Elle est très proche de sa maman – elles sont très souvent l'une contre l'autre. Son excentricité la plus marrante, c'est sa façon de jouer dans la baignoire. Elle ronronne, se tortille et fait des petits bonds partout – c'est complètement craquant. Le plus grand rêve de Callie dans la vie, après le fait d'embarquer sur un thonier, c'est d'avoir son portrait peint par l'artiste Beth Sobel.

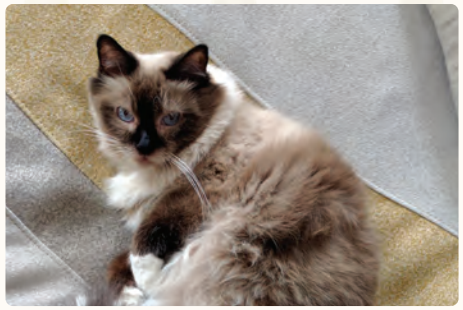
RUMI

Rumi vit dans la pluvieuse Portland, dans l'Oregon, et adore rencontrer d'autres personnes, boire aux robinets et partir en exploration dans l'arrière-cour. Lorsqu'il y a du soleil, Rumi est bien souvent allongé contre une fenêtre, en plein bain de soleil ; lorsque le temps est plus nuageux, il se réfugiera volontiers sur vos genoux. Après que lui et moi avons déménagé d'un appartement situé en plein centre-ville à une maison située dans la partie est de la ville, j'ai eu une nouvelle inspiration : les portraits de chat. Rumi est alors devenu ma muse de photographie au cours des premières années d'acclimatation à notre nouveau voisinage.

TECOLOTE

Telocote est née et a été adoptée en 2008. Il vit en Californie du sud avec son jeune frère Merlin. Il adore donner un coup de main pendant les parties de jeu de plateau en sautant en plein milieu de la table après quelques tours. Bizarrement, il ne se soucie guère des boîtes et préfère s'allonger sur le plateau. Ses vacances préférées sont celles de Thanksgiving ; il n'hésite jamais à réclamer sa part de dinde. Il adore se blottir sur les genoux et n'hésitera pas à vous suivre jusqu'à ce qu'il puisse le faire. Vous saurez qu'il vous considère comme un ami lorsqu'il vous donnera un coup de tête. Telocote est toujours câlin.

ALMOND

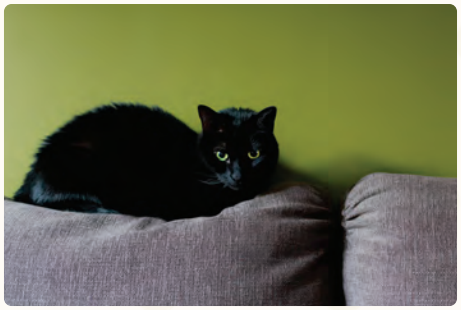


Almond a été adoptée dans un refuge de Long Island, à New York. Elle s'appelait alors Stardust, ce qui ne collait pas avec sa nature adorable. Après maintes discussions, elle fut rebaptisée Almond – parce que ses parents sont devenus à moitié dingues (« nuts » en anglais) à force de lui chercher un nom. Almond est la chatte la plus amicale et la plus douce qu'ils ont jamais rencontrée. Elle adore les papouilles sur le ventre. Elle va à la porte accueillir ses parents lorsqu'ils rentrent à la maison après le travail et va s'assurer qu'ils vont passer une bonne nuit au moment du coucher. Ses parents humains espèrent que les joueurs de Calico apprécieront la compagnie d'Almond au cours de leurs parties.

LEO

Leo est un gentleman élégant et raffiné qui a de nombreuses fois aidé son maître à passer de l'adolescence à l'âge adulte en vivant de nombreuses aventures à ses côtés. Dans la maison de Leo, il y a ses quatre frères canins, un oiseau, une quantité innombrable de poissons Beta, et ses deux sœurs chattes. Son attitude décontractée assure à chacun que la cohabitation est possible sans avoir à redouter les différences dues aux races. Il apprend à ses sœurs à bien apprécier les frites, que de mettre des coups de tête au chien c'est la bonne façon de lui montrer qu'on l'aime, et que le travail d'équipe paye toujours mieux. Leo est l'ami le plus intelligent, câlin et ouvert d'esprit dont un humain peut rêver. Et même s'il « va sur ses 17 ans », sa famille espère bien en profiter encore longtemps.

LUNA



Luna a été trouvée en 2007 avec des chiens errants. L'idée de départ était de leur trouver une maison à tous, mais c'était un crève-cœur pour Luna. J'étais à l'époque en pleine rupture et la présence de Luna était très réconfortante. Mes parents s'en rendirent compte et me laissèrent la garder. Elle était timide mais adorait faire des câlins. Et, à l'époque où j'étais enceinte, elle aimait particulièrement se poser à côté de mon ventre. Après la mort de ma grand-mère, elle se posa sur moi et se laissa enserrer alors que je pleurais. Elle semblait toujours parfaitement savoir quand j'avais besoin de quelqu'un pour me consoler. Luna est morte en juin 2018. Je me réjouis de tout le temps qu'on a pu passer ensemble et ses câlins me manqueront toujours.

* Luna est un chat promo du Kickstarter

SHOP CAT

Lorsque Shop Cat « Shoppy » a été secouru par Austin Pets Alive !, il était sourd et positif au FIV, n'avait que deux dents et une de ses oreilles était coupée. Après son adoption, Shoppy devint le porte-parole pour l'adoption des chats les plus âgés et les chats handicapés. Grâce à son compte Instagram, il récupéra de l'argent qui servit à ceux qui aidaient les chats en difficulté. Shoppy aimait les gens. Il était très intelligent et apprit à s'asseoir et à faire des high-five contre une friandise. Il était également connu sous le nom de Cowboys Legs, à cause de sa façon de se tenir bien identifiable (et parce qu'il avait toujours son six-coups). Allez voir @realshopcat sur IG.

* Shop Cat est un chat promo du Kickstarter

FLATOUT GAMES COLAB

CREATING GREAT GAMES, TOGETHER

Début 2019, Flatout Games ouvrit ses portes pour créer Flatout Games CoLab. CoLab offre l'opportunité aux membres fondateurs de Flatout Games de faire équipe avec des gens extraordinaires appartenant à l'industrie du jeu et de réaliser ensemble des choses incroyables. Nous avons pour approche l'implication de chacun dans le processus de création afin de créer les meilleures expériences de jeu possible. Nous faisons en sorte que chacune de nos collaborations soit la plus passionnée et la plus excitante possible grâce à la mise en commun des talents de chacun et un partage équitable des profits. Calico, publié par CoLab, est un projet où se ressent la passion de chacun de ceux qui y ont été impliqués, et nous sommes tous les membres d'une équipe interconnectée – nous prenons les risques ensemble et sommes récompensés ensemble.

Le CoLab de Flatout Games pour Calico est constitué de :
Molly Johnson – direction artistique, administration, marketing
David Iezzi – Développement, logistique
Dylan Mangini – conception graphique, marketing, développement
Robert Melvin – développement, administration, logistique
Kevin Russ – conception, conception graphique, développement, marketing
Shawn Stankevich – gestion de projet, production, développement, marketing

Crédits AEG :
Nicolas Bongiu – directeur de projets
David Lepore – production

Philippe Pinon – traduction de la version française
Sélène Meynier – relecture de la version française

Nous tenons à remercier nos amis ci-après pour leur soutien et les tests autour de Calico :
Marlene Arenivar, Joseph Z. Chen, Jeremy Davis, Gates Dowd, Randy Flynn, Sarah Graybill, Steph Hodge, Christian Kang, Emma Larkins, Chad Martinell, Jan Martinell, Tony Miller, Robert Newton, Jonny Pac, Sarah Reed, Will Reed, Dawn Russ, John Shulters, Taylor Shuss, Beth Sobel, Cody Thompson, Samantha Vellucci, John Zinser, Blue Highway Games, Playtest Northwest, Seattle Area Tabletop Designers et Zephyr Workshop

Flatout Games souhaite exprimer son immense gratitude envers ces initiateurs à l'origine de Calico dont l'indéfectible et précoce soutien a permis de donner naissance à ce jeu :
Marleen Arenivar, Justin Bird, Karen Bouldin, Chad Martinell, Kelly Miller, and Shelley Shaw-Weldon

Lucky Duck Games
Plac Nowy 3/44
31-056 Kraków, Polska
© 2020 Lucky Duck Games

WWW.LUCKYDUCKGAMES.COM

WWW.FLATOUT.GAMES

Tous droits réservés.
Fabriqué en Chine.

AVERTISSEMENT
Risque d'étouffement, ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

© 2020 Alderac Entertainment Group