

CALICO™



REGRAS



CALICO™

Um jogo competitivo de costura de colchas, coleção de gatos e colocação de peças.

Por Kevin Russ, para 1-4 jogadores de 14+ anos.

Em *Calico™*, os jogadores disputam para costurar as colchas mais confortáveis selecionando e colocando peças de diferentes cores e padrões em seus tabuleiros de colcha. Cada tabuleiro incluirá 3 peças de composição que fornecerão pontos se seus requisitos forem cumpridos. Os jogadores também tentarão criar grupos de padrões para atrair os gatos mais fofinhos, e grupos de cores para pregar botões. O jogador que ganhar mais pontos pelas suas peças de composição, gatos e botões vence!

COMPONENTES

Seu jogo Calico™ deve incluir os seguintes componentes. Caso algum componente esteja faltando, abra um ticket em grok.games/sac



**4 Tabuleiros Dupla
Camada de Colcha**



**108 Peças de Retalho
(6 conjuntos de 18)**



24 Peças de Composição
(4 conjuntos de 6 nas 4 cores de jogador, mostradas no verso)



6 Peças de Retalho Preto & Branco



5 Fichas Dupla Face de Pontuação de Gato



80 Marcadores de Gato



1 Sacola de Tecido para as Peças



1 Bloco de Pontuação



52 Marcadores de Botão
(8 de cada cor + 4 arco-íris)



1 Ficha de Pontuação dos Botões



1 Medalha de Mestre das Colchas

PREPARAÇÃO DE INICIANTES

Nós recomendamos usar a preparação de iniciantes até que você esteja familiarizado com o jogo, antes de seguir para a preparação regular.

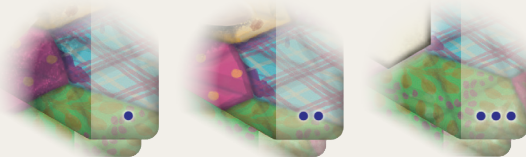
- A** Coloque as **Fichas de Pontuação** de *Millie*, *Tibbit*, e *Coconut* e os **Marcadores de Gato** correspondentes no centro da mesa. Devolva as outras **Fichas de Pontuação de Gato** e **Marcadores de Gato** para a caixa. Eles não serão usados na partida para iniciantes.
- B** Atribua aleatoriamente 2 das **Peças de Retalho Preto & Branco** a cada **Ficha de Pontuação de Gato**.
- C** Embaralhe todas **Peças de Retalho** e coloque-as em pilhas viradas para baixo ao alcance de todos os jogadores OU coloque-as na **Sacola**.
- D** Coloque a **Ficha de Pontuação dos Botões** e **Marcadores de Botão** no centro da mesa.
- E** Dê para cada jogador um **Tabuleiro de Colcha** e seu conjunto de 6 **Peças de Composição** correspondentes a sua cor de jogador (sua cor de jogador é a cor da costura de seu **Tabuleiro de Colcha**). As **Peças de Composição** têm as cores dos jogadores em seus versos.
- F** Cada jogador deve colocar as **Peças de Composição** ≠, AA-BB-CC, e AAA-BBB em seus **Tabuleiros de Colcha** de acordo com o exemplo abaixo. Devolva todas as outras **Peças de Composição** para a caixa. Elas não serão usadas nesta partida.
- G** Cada jogador compra 2 **Peças de Retalho** das pilhas viradas para baixo (ou da **Sacola**, se estiverem usando-a) para sua mão.
- H** Revele 3 **Peças de Retalho** para formar o mercado de peças no centro da mesa.

Agora você está pronto para começar. A pessoa que adotou um gato mais recentemente será o jogador inicial.



PREPARAÇÃO REGULAR

- A** Separe as **Fichas de Pontuação de Gato** em grupos pelo número de pontinhos em seus cantos (•, ••, •••)



Escolha aleatoriamente 1 **Ficha de Pontuação** de cada grupo e escolha aleatoriamente qual lado delas será usado. Coloque-as no centro da mesa (alternativamente, você pode simplesmente *escolher* os três gatos que serão usados na partida). Encontre os **Marcadores de Gato** correspondentes às **Fichas de Pontuação de Gato** escolhidas e coloque-os próximo a essas fichas. Devolva as outras **Fichas de Pontuação de Gato** e **Marcadores de Gato** para a caixa. Eles não serão usados nesta partida.

- B** Atribua aleatoriamente 2 das **Peças de Retalho Preto & Branco** a cada **Ficha de Pontuação de Gato**.
- C** Embaralhe todas **Peças de Retalho** e coloque-as em pilhas viradas para baixo ao alcance de todos os jogadores OU coloque-as na **Sacola**.

- D** Coloque a **Ficha de Pontuação dos Botões e Marcadores de Botão** no centro da mesa.

- E** Dê para cada jogador um **Tabuleiro de Colcha** e seu conjunto de 6 **Peças de Composição** correspondentes a sua cor de jogador (sua cor de jogador é a cor da costura de seu **Tabuleiro de Colcha**). As **Peças de Composição** têm as cores dos jogadores em seus versos.

- F** Cada jogador embaralha suas 6 **Peças de Composição** viradas para baixo e revela 4. Dentre as 4 peças reveladas, cada jogador escolhe 3 para usar na partida, colocando 1 em cada uma das áreas para peças de composição em seu **Tabuleiro de Colcha**. Devolva as **Peças de Composição** não-utilizadas para a caixa. Elas não serão usadas nesta partida.

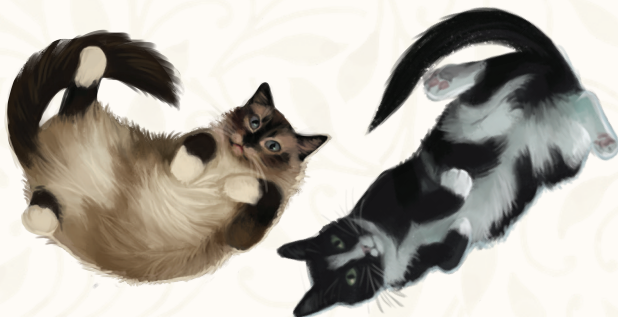
- G** Cada jogador compra 2 **Peças de Retalho** das pilhas viradas para baixo (ou da **Sacola**, se estiver usando-a) para sua mão.

- H** Revele 3 **Peças de Retalho** para formar o mercado de peças no centro da mesa.

Agora você está pronto para começar. A pessoa que adotou um gato mais recentemente será o jogador inicial.

VISÃO GERAL

Começando pelo jogador inicial e seguindo em sentido horário ao redor da mesa, os jogadores realizarão turnos até que o **Tabuleiro de Colcha** de cada jogador esteja completamente preenchido com **Peças de Retalho** (22 turnos). Os jogadores então calculam seus pontos por **Peças de Composição**, **Marcadores de Gato**, e **Marcadores de Botão**. O jogador com mais pontos vence!



TURNO DO JOGADOR

Em seu turno você deve realizar as etapas 1 + 2 em ordem.

1. Escolha entre as duas **Peças de Retalho** da sua mão e coloque uma delas em **qualquer** espaço vazio de seu **Tabuleiro de Colcha**. Então, confira em seu **Tabuleiro de Colcha** se você ganhou um **Marcador de Gato** e/ou um **Marcador de Botão**. Em caso positivo, pegue o(s) marcador(es) apropriado(s) e coloque-o(s) em uma das peças que o(s) pontuou (*vide Fichas de Pontuação de Gato + Marcadores de Gato e Ficha de Pontuação dos Botões + Marcadores de Botão na página 7 para mais informações*).

2. Escolha uma das três **Peças de Retalho** viradas para cima no mercado de peças e coloque-a em sua mão (*você não pode comprar de uma pilha virada para baixo ou da Sacola diretamente para sua mão*). Complete o mercado com uma **Peça de Retalho** de uma pilha virada para baixo (ou da **Sacola**, se estiver usando-a).

PEÇAS DE COMPOSIÇÃO

Cada **Peça de Composição** é um objetivo de longo prazo que *pode* valer pontos no final da partida, baseado nas seis **Peças de Retalho** que a cercam. Para pontuar, cada **Peça de Composição** deve ser completada usando as cores **OU** os padrões das seis **Peças de Retalho** ao seu redor. Você pode completar uma **Peça de Composição** duas vezes (uma vez com cores, uma vez com padrões) e receber apenas o maior valor de pontos da peça. Não há penalidade por não completar uma **Peça de Composição** além de não receber nenhum ponto. A explicação completa de cada **Peça de Composição** pode ser encontrada na página 9.

- A** O total de pontos recebidos no final da partida por esta **Peça de Composição** se seus requisitos forem completados usando cores **OU** padrões
- B** O total de pontos recebidos no final da partida por esta **Peça de Composição** se seus requisitos forem completados duas vezes (uma vez com cores, uma vez com padrões)
- C** Requisitos da **Peça de Composição** (Ex. 3 pares diferentes - vide página 9 para uma explicação completa de cada peça)
- D** Ícone mostrando que você pode completar esta peça de composição usando cores **OU** padrões



Os exemplos abaixo representam como completar e não completar uma **Peça de Composição**. Com esta peça em particular, você precisa de três pares diferentes de cores **OU** três pares diferentes de padrões para completá-la.

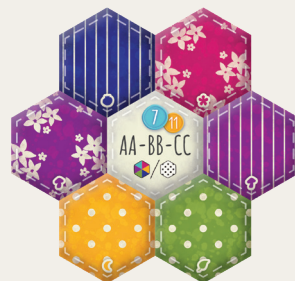
✓ Completada com cores



Esta Peça de Composição valerá 7 pontos. Ela foi completada usando três pares diferentes de cores (magenta, azul claro, amarelo).

Nota: os pares não precisam ser adjacentes para completar a Peça de Composição.

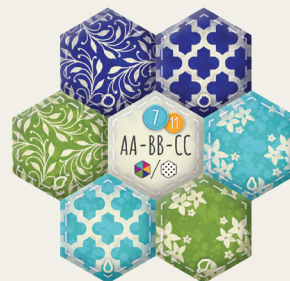
✓ Completada com padrões



Esta Peça de Composição valerá 7 pontos. Ela foi completada usando três pares diferentes de padrões (faixas, flores, pontinhos).

Nota: os pares não precisam ser adjacentes para completar a Peça de Composição.

✓✓ Completada com cores + padrões



Esta Peça de Composição valerá 11 pontos. Ela foi completada duas vezes: uma vez usando três pares diferentes de cores (azul escuro, verde, azul claro) e uma segunda vez usando três pares diferentes de padrões (vinhas, flores, quadrifólios).

✗ Incompleta



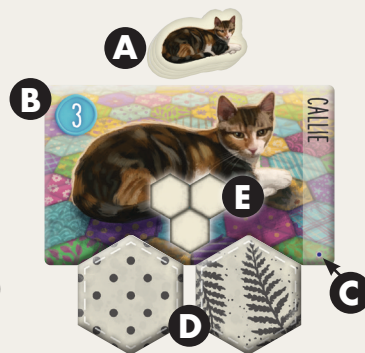
Esta Peça de Composição valerá 0 pontos. Não há três pares diferentes de cores, e também não há três pares diferentes de padrões.

Nota: apesar de haver três pares diferentes (roxo, magenta, faixas), eles não são exclusivamente de cores ou padrões.

FICHAS DE PONTUAÇÃO DE GATO + MARCADORES DE GATO

Os padrões em suas **Peças de Retalho** podem atrair gatos para sua colcha. Em cada partida, cada gato terá dois padrões preferidos (*página 5, preparação B*). Cada gato tem preferência por grupos de peças de tamanhos ou formatos específicos nos quais esses padrões devem estar. Para atrair um gato, você deve formar um grupo no tamanho ou formato preferido dele, usando **um** dos dois padrões preferidos dele. Você pode usar as peças parciais ou inteiras impressas nas bordas do seu tabuleiro de jogador como parte do grupo de peças. Quando o gato for atraído, pegue o **Marcador de Gato** correspondente e coloque-o em sua colcha sobre uma **Peça de Retalho** do grupo que acabou de ser formado (*vide página 9 para uma explicação completa sobre cada Ficha de Pontuação de Gato*).

- A** Marcadores de Gato que correspondem à Ficha de Pontuação de Gato
- B** Pontos que esse gato vale
- C** Pontinho(s) usado(s) somente para a Preparação Regular
- D** Os dois padrões que esse gato prefere nesta partida
- E** O tamanho ou formato do grupo (*formato neste caso*) requerido para atrair este gato (*pode ser rotacionado*)



Nota: se os marcadores de gato se esgotarem, simplesmente use os marcadores do gato do verso da ficha de pontuação, pois eles valem o mesmo número de pontos.

Os exemplos abaixo são sobre como atrair e não atrair a gata Callie com estes padrões...



- ✓ **Formato correto**
- ✓ **Padrão preferido**
- ✓ **Padrão único**



- ✗ Formato correto
- ✓ Padrão preferido
- ✓ Padrão único



- ✓ Formato correto
- ✗ Padrão preferido
- ✓ Padrão único



- ✓ Formato correto
- ✓ Padrão preferido
- ✗ Padrão único



- ✓ **Formato correto**
- ✓ **Padrão preferido**
- ✓ **Padrão único**

Nota: cada área de padrões pode atrair um gato. Se você desejar atrair outro gato do mesmo tipo, você deve criar uma nova área de padrões separada que não encoste em uma área pontuada anteriormente.

FICHA DE PONTUAÇÃO DOS BOTÕES + MARCADORES DE BOTÃO

As cores das suas **Peças de Retalho** podem fornecer botões para você pregar na sua colcha. Para pregar um botão em sua colcha, você deve fazer um grupo de 3 **Peças de Retalho** ou mais, da mesma cor. O grupo pode ser de qualquer formato. Cada botão vale 3 pontos. Você pode usar as peças parciais ou inteiras impressas nas bordas do seu tabuleiro como parte de cada grupo. Quando um grupo for formado, pegue o **Marcador de Botão** e coloque-o em sua colcha sobre uma **Peça de Retalho** do grupo que acabou de ser formado. Se você expandir o grupo dessa cor para um tamanho de 6 peças ou mais, você não ganha outro botão. Para ganhar um segundo botão da mesma cor, outro grupo precisa ser formado separadamente. Se você pregar pelo menos um botão de cada cor em sua colcha, você pode pegar um botão arco-íris e pregá-lo em qualquer **Peça de Retalho** da sua colcha. O botão arco-íris também vale 3 pontos. 



FIM DA PARTIDA + PONTUAÇÃO FINAL

A partida termina após cada jogador ter preenchido completamente seu **Tabuleiro de Colcha** com **Peças de Retalho**. Use o **Bloco de Pontuação** para registrar os pontos por **Peças de Composição**, **Marcadores de Gato** e **Marcadores de Botão** de cada jogador. O jogador com mais pontos é o vencedor! Em caso de empate, o jogador com mais marcadores de gato é o vencedor. Se o empate persistir, o jogador com mais marcadores de botão é o vencedor. Se o empate persistir, a vitória é compartilhada! Dê a medalha de "Mestre das Colchas" para o vencedor e tire uma foto! Compartilhe-a nas redes sociais com a hashtag #JogueCalico

Exemplo de Pontuação



Peças de Composição

(=) completada com cores **10 PVs**

(AA-BB-CC) completada usando

cores e padrões **11PVs**

(AAA-BBB) completada com padrões **7 PVs**



Marcadores de Gato

2 Millies **6 PVs**

2 Tibbits **10 PVs**

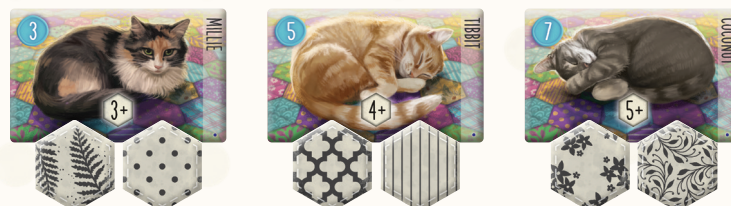
1 Coconut **7 PVs**



Marcadores de Botão

1 de cada cor + botão arco-íris **21 PVs**

👤	Ari				
🎲	28				
🐱	23				
🔴	21				
Σ	72				



Pontuação da colcha de Ari no final da partida

VARIANTES

Variante Familiar

A variante familiar é para jogadores que desejam um jogo mais casual. Siga a preparação regular, mas antes de você jogar, vire suas 3 **Peças de Composição** para baixo. Elas não serão pontuadas, mas fornecerão obstáculos em seu **Tabuleiro de Colcha**. Na variante familiar, você estará focado em atrair gatos para sua colcha e coletar botões. Se estiver jogando com 2 jogadores, você também pode aplicar a variante de baixa variância para 2 jogadores (abaixo).

Variante de baixa variância para 2 jogadores

Esta variante é para jogadores que querem baixa aleatoriedade na partida. Antes de seguir com a preparação para iniciantes ou regular, encontre e remova um conjunto de 36 **Peças de Retalho**. Um conjunto consiste em cada combinação de cor-padrão representada uma vez. Prossiga com a partida normalmente.

MODO SOLO

Quando preparar o modo solo, você pode usar a preparação para iniciantes ou regular (*páginas 4-5*). Prossiga com um turno de jogador normalmente, mas após escolher sua peça do mercado, descarte a peça mais distante da pilha de peças (ou da **Sacola**, se estiver usando-a). Deslize as peças restantes no mercado para longe da pilha/**Sacola** (estilo esteira). Preencha o mercado com uma peça por vez, colocando cada peça no espaço mais próximo da pilha/**Sacola**. Você também pode aplicar a variante de baixa variância para 2 jogadores. Experimente os **Cenários** quando jogar o Modo Solo (*páginas 12-13*).

FICHAS DE PONTUAÇÃO



Millie

Um grupo de 3 peças ou mais com o mesmo padrão.



Tibbit

Um grupo de 4 peças ou mais com o mesmo padrão.



Coconut

Um grupo de 5 peças ou mais com o mesmo padrão.



Cira

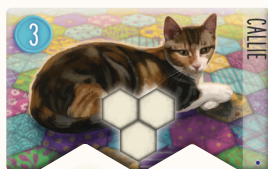
Um grupo de 6 peças ou mais com o mesmo padrão.



Gwenivere

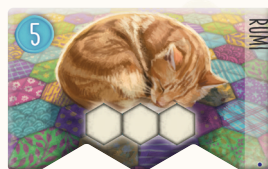
Um grupo de 7 peças ou mais com o mesmo padrão.

Grupos com o mesmo padrão que tocarem uns aos outros não atrairão outro gato



Callie

Um grupo de peças com o mesmo padrão neste formato (pode ser rotacionado).



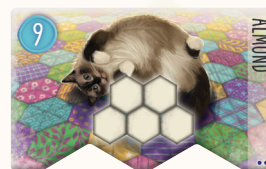
Rumi

Um grupo de peças com o mesmo padrão neste formato (pode ser rotacionado).



Tecolote

Um grupo de peças com o mesmo padrão neste formato (pode ser rotacionado).



Almond

Um grupo de peças com o mesmo padrão neste formato (pode ser rotacionado).



Leo

Um grupo de peças com o mesmo padrão neste formato (pode ser rotacionado).

Formatos com o mesmo padrão que tocarem uns aos outros não atrairão outro gato

Se você completar uma **Peça de Composição** usando cores ou padrões, você ganha os pontos do círculo azul (centro). Se você completá-la usando cores e padrões, você ganha apenas os pontos do círculo amarelo.



Todas as cores diferentes

OU

Todos os padrões diferentes



Uma quadra de uma cor e um par de outra cor

OU

Uma quadra de um padrão e um par de outro padrão



Duas trincas diferentes de cores

OU

Duas trincas diferentes de padrões



Uma trinca de uma cor, um par de outra cor, e uma cor avulsa

OU

Uma trinca de um padrão, um par de outro padrão, e um padrão avulso



Três pares diferentes de cores

OU

Três pares diferentes de padrões



Dois pares diferentes de cores e duas cores avulsas

OU

Dois pares diferentes de padrões e dois padrões avulsos

CONQUISTAS EM CALICO

Trilhe seu caminho pela tabela de Conquistas para se tornar um mestre das colchas de Calico! Pontos de Conquista são recebidos e registrados conforme você joga Calico. Abaixo está a tabela de progresso de Conquistas onde até 6 jogadores podem registrar suas Conquistas gerais. Você pode começar a ganhar pontos de Conquista a qualquer momento. Para isso, escreva seu nome acima de qualquer uma das linhas coloridas abaixo. Cada vez que você jogar, você pode escolher um dos três modos de Conquistas: **Cenários** (página 12-13), **Partida Normal** (página 11), ou **Restrições de Regras** (página 11). De agora em diante, sempre que você ganhar um ponto de Conquista (○) por qualquer um dos modos de Conquista, preencha o círculo da sua cor e então volte para esta página e preencha a próxima forma em sua linha, da esquerda para a direita.

Bordador Novato

Hobbista da Costura

Habilidades Incríveis

Semi-Profissional

Artesão Talentoso

MESTRE das colchas!

CONQUISTAS (Partida Normal)

Prepare e jogue uma partida de Calico para vários jogadores usando as regras normais. O vencedor da partida irá preencher um máximo de um círculo na coluna de sua cor se a Conquista correspondente foi alcançada, e então preencher a próxima forma em sua trilha de progresso de Conquistas (página 10).

Exemplo: em uma partida para 3 jogadores, você venceu com 67 pontos e conseguiu um Botão Arco-Íris. Você já tinha recebido pontos de Conquista e já tem seu nome na linha verde da tabela de progresso das Conquistas (página 10). Você pode preencher um círculo na coluna verde abaixo, na linha de 65+ pontos ou na linha do botão arco-íris. Então você registra seu progresso geral preenchendo a próxima forma na linha verde da tabela de progresso de Conquistas (página 10).

60+						
65+						
70+						
75+						
80+						
85+						
✗ 🎲						
✗ 🐱						
✗ 🌈						
🌈						
🐱						
3 🌈						
9+ 🎲						
2 🌈						
🐱 x2						

CONQUISTAS (Restrições de Regras)

Prepare e jogue uma partida de Calico para vários jogadores seguindo as regras normais, mas aplique uma destas cinco restrições de regras. O vencedor da partida irá preencher o círculo de sua cor abaixo da restrição de regras que foi usada e então preenche a próxima forma em sua trilha de progresso das Conquistas (página 10).

Peças de Retalho só podem ser colocadas adjacentes a Peças de Retalho colocadas anteriormente



Peças de Composição valem 0 pontos, a menos que sejam completadas com cores e padrões



Jogue sem a mão de peças.

Você só pode usar as peças do mercado

Cada jogador começa a partida sem nenhuma Peça de Retalho. Ao invés disso, em seu turno, escolha 1 peça do mercado e coloque-a em seu Tabuleiro de Colcha seguindo as regras normais.



Todas as Peças de Retalho devem ser colocadas adjacentes a uma peça da mesma cor (pode usar as bordas)



Todas as Peças de Retalho devem ser colocadas adjacentes a uma peça do mesmo padrão (pode usar as bordas)



Conquistas da **Partida Normal**: Ícones

- ✗ 🎲 Não colete nenhum botão
- ✗ 🐱 Não colete nenhum gato
- ✗ 🌈 Não complete nenhuma peça de composição
- 🐱 x2 Colete 2 gatos de cada

CONQUISTAS (Cenários)

Cenários podem ser jogados com vários jogadores ou no modo solo. Cada um dos 10 Cenários mostrarão para você quais **Peças de Composição** e **Fichas de Pontuação de Gato** são usadas e 2-5 objetivos que devem ser completados para concluir o Cenário. Ao jogar solo, comece pelo Cenário 1 e siga até o Cenário 10. Você só pode preencher o círculo da Conquista quando você passar pelo Cenário. Quando jogar em vários jogadores, todos os jogadores que passarem com sucesso pelo Cenário podem preencher o círculo. Sempre que você preencher um círculo, você também pode preencher a próxima forma em sua trilha de progresso de Conquistas (*página 10*). Durante a preparação, quando colocar as **Peças de Composição** em seu tabuleiro de colcha, você pode escolher onde irá colocá-las, dentre os três espaços designados.

Cenários: Ícones

- A** Nível do Cenário
- B** Peças de Composição que serão usadas
- C** Fichas de Pontuação de Gato que serão usadas
- D** Objetivo: Pontos no final da partida devem ser $\geq$
- E** Objetivo: Ganhe um Botão Arco-Íris
- F** Objetivo: Ganhe um gato de cada
- G** Objetivo: Ganhe três botões iguais
- H** Objetivo: Complete uma **Peça de Composição**
(*não necessariamente aquela abaixo deste ícone*)
- I** Objetivo: Complete uma **Peça de Composição** usando cores e padrões
(*não necessariamente aquela abaixo deste ícone*)
- J** É aqui que você preenche um círculo e ganha um ponto de Conquista quando completar o Cenário



3.     **60+**

10 15 $\neq$ 7 11 5 7
AA-BB-CC AA-BB-C-D

3 3+

COCONUT RUMI MILLE

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

10 15 $\neq$ 7 11 5 7
AAA-BB-C AA-BB-C-D

3 3+

TECLOTE TIBET MILLE

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

10 15 $\neq$ 7 14 5 7
AAAA-BB AA-BB-C-D

3 3+

CRA COCONUT CALIE

6.   **63+**

7 14 7 13 7 11
AAAA-BB AAA-BBB AA-BB-CC

5 4+

ALMOND TECLOTE TIBET

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

7 14 7 13 7 11
AAAA-BB AAA-BBB AAA-BB-C

5 3+

GIVEN COCONUT RUMI

8.    **66+**

7 14 7 11 7 11
AAAA-BB AAA-BB-C AA-BB-CC

3 3+

LEO ALMOND MILLE

9.    **68+**

7 14 7 11 5 7
AAAA-BB AA-BB-CC AA-BB-C-D

3 3+

LEO CRA CALIE

10.     **72+**

7 13 7 11 5 7
AAA-BBB AAA-BB-C AA-BB-C-D

5 4+

GIVEN TECLOTE TIBET

CONHEÇA OS GATOS

MILLIE



Millie é uma alma gentil que vive com sua família, Joseph, Larissa e Sammers. Ela é uma gata malhada de pelo comprido com uma dobra na cauda. Quando ela foi adotada pela primeira vez, era incerto se ela tinha alguma garra pois nunca as usava. Ela sempre foi uma gata quieta e amorosa - ansiosa para se aconchegar por perto e cumprimentar você pela manhã. Ela adora escolher um novo lugar para dormir de tempos em tempos. Algumas de suas posições favoritas para dormir incluem sentar-se com o rosto o mais próximo possível de objetos como móveis ou paredes.

TIBBIT



Tibbit é uma biscoitinha. Ela ama perseguir os arco-íris nos cristais pendurados na luz do sol e olhar ameaçadoramente para peixes. Ela adora arranhar e será sua com um ronronar rangente, contanto que você a acaricie (em qualquer lugar ou direção). A única coisa errada ao acariciá-la é parar, o que imediatamente rende um miado de reclamação que fica entre um som de sapo e de pato. Tibbit adora se “envolver” bastante com os jogos de tabuleiro.

COCONUT



Coconut foi abandonado ainda filhote e passou algum tempo como gato de rua no sul de Nova Jersey. Quando Chris o encontrou na casa de seu irmão, ele sabia que tinha que dar para Coconut o lar que ele merecia. Coconut (que foi batizado pela sobrinha de Chris, Birdy) é o gato mais amigável de todos os tempos. Ele tolera outros gatos (incluindo seus irmãos Frito, Kline e Gaius, e sua irmãzinha, Lola), e tem uma cicatriz distinta no nariz para provar sua habilidade em batalhas de gatos. Ele adora carinho na barriga, coçadas no queixo e batidinhas gentis no nariz, assim como longos cochilos em várias superfícies, e é viciado em erva-dos-gatos. Coconut é o melhor gato do mundo e está honrado em fazer parte de Calico.

CIRA



Cira se juntou à família na Noruega depois que seu tutor não conseguiu mais mantê-la. Ela era uma gata tímida, mas sociável e brincalhona. Alguns de seus brinquedos favoritos eram cordões e meias. Cira era uma verdadeira viajante, acompanhando a família em passeios de barco pelo norte da Europa todos os verões. Camarão e nuggets de frango eram os lanches que ela mais adorava roubar. Sua família a amava muito e ela era uma grande presença de cura e conforto para eles, sempre se aconchegando sob o edredom pela manhã antes de eles acordarem. Um dos membros de sua família, Alse considera Cira uma das melhores amigas que ele já teve.

GWENIVERE



Gwenivere tem sido uma companhia constante para sua família desde que foi adotada. Sua pelagem semelhante a um smoking torto, tamanho pequeno e cauda curvada para frente acentuam sua singularidade. Ela é uma personagem gentil e falante, com um amplo vocabulário de gorjeios e ronronados. Gwen costuma carregar seus brinquedos favoritos (um esquilo de pelúcia e um polvo em um barbante) na boca por toda a casa, chorando para que alguém brinque com ela. Ela espera por abraços todos os dias e muitas vezes é encontrada dormindo de costas para o sol, com as patas perto do peito. Não é incomum sentir uma pata te tocando, e ao olhar para baixo encontrar Gwen pedindo atenção.

CALLIE



Callie nasceu em 2019 na mesma varanda da frente que sua mãe, a gata selvagem Jewel. Callie tem quatro irmãos malhados. Embora o plano fosse entregar toda a ninhada para adoção, sua família humana não conseguiu se separar deles. Callie é a menor do grupo. Ela é pequena, mas é poderosa e se afirma perante seus irmãos! Ela é particularmente próxima da mãe - elas frequentemente ficam abraçadas. Sua peculiaridade mais engraçada é o quanto ela adora brincar na pia. Ela ronrona, se contorce e se vira - sendo absolutamente adorável. O maior sonho da vida de Callie, depois de navegar em um navio de atum, é ter seu retrato pintado pela lendária artista Beth Sobel.

RUMI



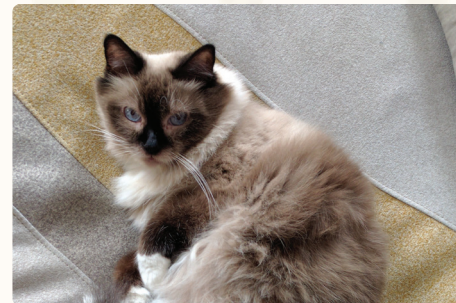
Rumi mora na chuvosa Portland, Oregon, e adora conhecer gente nova, beber em torneiras e explorar o quintal. Em dias ensolarados, Rumi pode ser encontrado esparramado em uma janela absorvendo a luz do sol; em dias nublados, aninhado no seu colo. Depois que ele e eu nos mudamos de um apartamento no centro da cidade para uma casa no lado leste da cidade, fui atingido por uma nova inspiração na forma de retratos de gatos. Rumi se tornou meu muso fotográfico durante aqueles primeiros anos, conforme nos acostumamos com o novo ambiente.

TECOLOTE



O Tecolote nasceu e foi adotado em 2008. Ele mora no sul da Califórnia com seu irmão mais novo Merlin. Ele adora ajudar a jogar jogos de tabuleiro pulando no meio da mesa depois de algumas rodadas. Surpreendentemente, ele não liga para as caixas, ele prefere deitar no tabuleiro do jogo. Seu feriado favorito é o Dia de Ação de Graças; ele não tem vergonha de pedir peru. Ele adora se aconchegar e seguir você esperando para pular em seu colo. Você saberá que ele o considera um amigo quando ele lhe der uma batida de cabeça. Tecolote é sempre doce e amoroso.

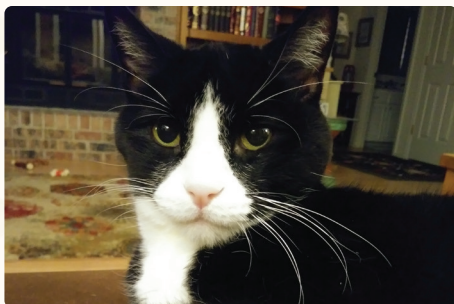
ALMOND



Almond foi adotada de um abrigo em Long Island, NY. Ela foi chamada de Stardust, o que não combinava com sua natureza suave e fofa. Depois de muita discussão, ela foi rebatizada de Almond - porque a piada é que seus pais ficaram loucos tentando nomeá-la*. Almond é a gata mais doce e mais amigável que eles já conheceram. Ela ama boas massagens na barriga. Ela cumprimenta os pais na porta quando eles chegam do trabalho e os verifica antes de dormir para ter certeza de que terão uma boa noite de sono. Seus pais humanos esperam que os jogadores de Calico gostem da companhia de Almond quando jogarem o jogo.

**Nota da Tradução: Um jogo de palavras entre almond, que significa "amêndoa", e nuts, que pode significar tanto "louco" como "nozes".*

LEO



Leo, um cavalheiro sofisticado e elegante, ajudou seu humano a amadurecer de adolescente para adulto, tendo muitas aventuras emocionantes. A casa de Leo inclui quatro irmãos caninos, um pássaro, incontáveis peixes betta e duas irmãs felinas. Sua atitude descontraída possibilita que todos vivam juntos sem a divisão comum de espécies. Ele ensina pacientemente suas irmãs que as batatas fritas são deliciosas, que dar cabeçadas nos cachorros mostra o seu amor e que trabalhar juntas malandramente leva a grandes recompensas. Leo é o amigo mais receptivo, amoroso e inteligente que um ser humano poderia pedir. Apesar de seus "16 quase 17" anos, sua família espera passar muitos anos mais com ele.

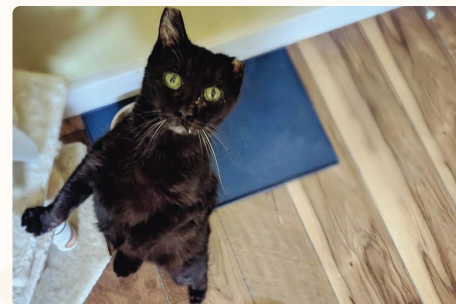
LUNA



Luna foi encontrada em julho de 2007 com uma família de gatos de rua. O plano era encontrar lares para todos eles, mas Luna era uma guardiã. Eu estava passando por um rompimento na época e Luna era muito reconfortante. Meus pais viram isso e me deixaram ficar com ela. Ela era tímida, mas gostava de abraçar. Ela sentia-se especialmente atraída a acariciar minha barriga durante minha gravidez. Depois que minha avó morreu, ela se sentou comigo e me deixou abraçá-la enquanto eu chorava. Ela sempre parecia saber quando eu precisava de alguém para me aconchegar. Luna se foi em junho de 2018. Estou feliz pelo tempo que tivemos juntas e vou sentir saudades para sempre de abraçá-la.

**Luna é incluída como um gato promocional na edição do Kickstarter.*

SHOP CAT



Quando Shop Cat, "Shopy" foi resgatado pela Austin Pets Alive!, ele era surdo e FIV-positivo, com apenas 2 dentes e 1,5 orelhas. Depois de ser adotado, Shopy se tornou um mascote para adoções de gatos mais velhos e com necessidades especiais. Sua conta no Instagram arrecada dinheiro para apoiar o cuidado local de gatos selvagens. Shopy amava pessoas. Ele era muito inteligente e aprendeu a sentar-se e bater os braços para guloseimas. Ele também era conhecido como Pernas de Cowboy, por causa da sua postura de pernas arqueadas (e porque ele sempre carregava seu revólver). Siga @realshopcat no Instagram.

**Shop Cat é incluído como um gato promocional na edição do Kickstarter.*



CREATING GREAT GAMES, TOGETHER

No começo de 2019, a Flatout Games abriu suas portas para criar a Flatout Games CoLab. A CoLab é uma oportunidade para os membros fundadores da Flatout Games se juntarem a pessoas incríveis da indústria de jogos de tabuleiro e criarem coisas legais juntos. Nossa abordagem é construir as melhores experiências possíveis, envolvendo todos durante todo o processo. Nós nos esforçamos para criar paixão e entusiasmo em cada um de nossos colaboradores através de esforços e lucros compartilhados. Esta publicação de Calico da CoLab é um projeto feito com a paixão de todos os envolvidos, e todos fazemos parte de uma equipe interconectada - corremos riscos e somos recompensados juntos.

A Flatout Games CoLab de Calico é:

Molly Johnson - direção de arte, administração, marketing

David Iezzi - desenvolvimento, logística

Dylan Mangini - design gráfico, marketing, desenvolvimento

Robert Melvin - desenvolvimento, administração, logística

Kevin Russ - design, design gráfico, desenvolvimento, marketing

Shawn Stankewich - gerência de projetos, produção, desenvolvimento, marketing

Ilustrações - Beth Sobel

Design do Modo Solo - Shawn Stankewich

Design dos Cenários e Conquistas - Kevin Russ e Robert Melvin

Créditos AEG:

Nicolas Bongiu - diretor de projeto

David Lepore - produção

Tradução - Pedro Vinicius

Revisão - Lucas Castanho

Gostaríamos de agradecer a estes amigos por testarem e apoiarem Calico:

Marleen 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, e Zephyr Workshop

Flatout Games gostaria de expressar sua imensa gratidão a estes Fundadores de Calico cujo suporte pioneiro ajudou a tornar este jogo possível:

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

AMOU CALICO?

USE A #JOGUECALICO

NOS SIGA EM @GROK.GAMES

grokgames.com.br



© 2020 Alderac Entertainment Group. - 2505 Anthem Village Dr. Suite E-521
Henderson, NV 89052 USA - Todos os direitos reservados.

GROK GAMES COM. DE ART. RECREATIVOS LTDA
CNPJ: 31.986.964/0001-84

R. Rodolfo Miranda 223, Bom Retiro - São Paulo/SP
CEP: 01121-010 TEL: (11) 2305-0947

grokgames.com.br sac@grokgames.com.br

Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem permissão prévia da editora.