

Calico

2-4

30-45

14+

Правила игры

В Calico (Калико) игроки соревнуются в пошиве самого красивого и милого квилта (лоскутного одеяла). Шитьё происходит путём получения и размещения лоскутков разных цветов и узоров на планшетах-одеялах. У каждого игрока будет по 3 жетона целей, которые принесут ПО в конце игры, если он удовлетворит их требованиям. Создавая группы тайлов по определённым правилам игроки будут зарабатывать пуговицы, а также привлекать на своё одеяло котиков. Игрок, который за счёт получения котиков и пуговиц, а также выполнения целей, наберёт больше всех ПО, станет победителем!

Компоненты

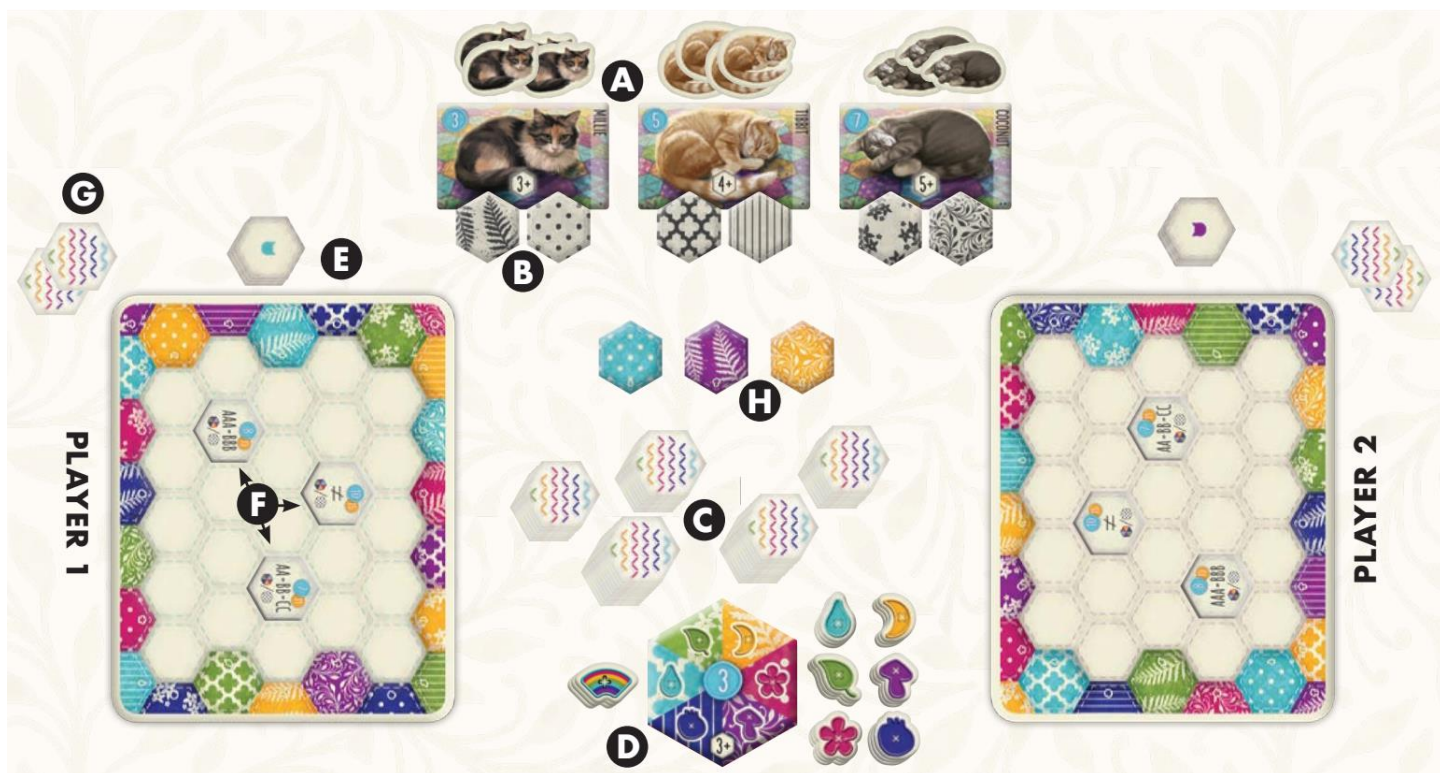
- 4 двухслойных планшета-одеяла (квилт)
- 108 цветных жетонов лоскутков (3 набора по 36)
- 24 жетона цели (по 6 жетонов в 4 цветах игроков)
- 6 чёрно-белых жетонов лоскутков
- 5 двусторонних тайлов котиков
- 80 жетонов котиков
- 1 тайл пуговиц
- 52 жетона пуговиц (по 8 каждого из 6 цветов + 4 радужных)
- 1 мешок
- 1 блокнот таблиц подсчёта ПО
- 1 тайл Мастера по Квилту

Подготовка к игре для новичков

Мы советуем вам использовать вариант игры для новичков в первых нескольких партиях.

- А. Поместите в центре стола тайлы котиков Millie, Tibbit и Coconut, а также соответствующие им жетоны котиков. Остальные тайлы и жетоны котиков верните в коробку, они не понадобятся.
- В. Случайным образом выберите по 2 чёрно-белых лоскутка для каждого тайла котика.
- С. Поместите все цветные лоскутки в мешок.
- Д. Поместите тайл и жетоны пуговиц в центре стола.
- Е. Каждый игрок выбирает себе цвет и получает планшет и 6 жетонов целей этого цвета. Цвет планшета определяется по цвету линий на нём, а цвет жетонов целей по рубашке.
- Ф. Каждый игрок размещает на своём планшете жетоны целей «≠», «AA-BB-CC» и «AAA-BBB», как указано на рисунке ниже. Остальные жетоны целей возвращаются в коробку, они не понадобятся.
- Г. Каждый игрок берёт по 2 лоскутка или мешка и держит их в секрете от соперников.
- Н. Достаньте из мешка 3 лоскутка и поместите их в центре стола, сформировав тем самым рынок лоскутков.

Подготовка завершена. Первым игроком становится тот, кто последним гладил котика.



Подготовка к игре для опытных игроков

- A.** Рассортируйте тайлы котиков на основе количества точек в их правых нижних углах (1, 2 и 3 точки). Случайным образом выберите по 1 тайлу из каждой группы, и также случайным образом определите, какой стороной вверх должен лежать каждый тайл. ИЛИ вы сами можете выбрать какие тайлы котиков и какой стороной вверх использовать в игре. Найдите жетоны котиков, соответствующие выбранным тайлам. Поместите выбранные компоненты в центре стола, а остальные жетоны и тайлы котиков верните в коробку, они не понадобятся.
- B.** Случайным образом выберите по 2 чёрно-белых лоскутка для каждого тайла котика.
- C.** Поместите все цветные лоскутки в мешок.
- D.** Поместите тайл и жетоны пуговиц в центре стола.
- E.** Каждый игрок выбирает себе цвет и получает планшет и 6 жетонов целей этого цвета. Цвет планшета определяется по цвету линий на нём, а цвет жетонов целей по рубашке.
- F.** Каждый игрок перемешивает свои 6 жетонов целей и вскрывает 4 из них. Из этих 4 жетонов игрок должен выбрать 3 и разместить их как угодно на места для жетонов целей на своём планшете. Оставшиеся 3 жетона целей возвращаются в коробку, они не понадобятся.
- G.** Каждый игрок берёт по 2 лоскутка из мешка.
- H.** Достаньте из мешка 3 лоскутка и поместите их в центре стола, сформировав тем самым рынок лоскутков.

Подготовка завершена. Первым игроком становится тот, кто последним гладил котика.

Краткий обзор игры

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок будет совершать ход, пока все игроки не заполнят целиком лоскутками свои планшеты (22 хода). После чего игроки подсчитывают ПО за выполненные цели и полученные жетоны котиков и пуговиц. Игрок, набравший больше всех ПО, становится победителем!

Ход игрока

В свой ход игрок **обязан** отыграть шаги 1 и 2 в строгой последовательности.

1. Выберите 1 из 2 своих лоскутков с руки и разместите его на своём планшете на **любое** свободное место. Затем определите, не должны ли вы получить котика или пуговицу? Если так, получите соответствующий жетон/жетоны и поместите на 1 из жетонов на своём квилте.
2. Выберите 1 из 3 лоскутков с рынка и возьмите его в руку. Вы не можете брать лоскутки из мешка! Пополните рынок лоскутком из мешка.

Жетоны целей

Начисление ПО за жетоны целей происходит в конце партии, когда все ходы уже сделаны. Вы получаете количество ПО, указанное в синем кружке, если выполнили требование жетона только по цвету **ИЛИ** только по узору. Если вы выполнили требование жетона **И** по цвету, **И** по узору, то вы получаете количество ПО, указанное в жёлтом кружке. Выполнение цели оценивается только на основе 6 лоскутков, окружающих жетон цели. Для выполнения цели не важно, в каком именно порядке располагаются лоскутки одинаковых по признаку групп. Жетон цели, требования которого не были выполнены не приносит штрафов. Разъяснение требований всех жетонов целей приведено в Приложении.

- A. Количество ПО, получаемые при условии, что цель выполнена только по цвету **ИЛИ** только по узору.
- B. Количество ПО, получаемые при условии, что цель выполнена **И** по цвету, **И** по узору.
- C. Требования жетона цели.
- D. Напоминание о том, что цель можно выполнять по цвету и/или по узору.



Ниже вы найдёте примеры выполнения и невыполнения требований жетонов целей:

✓ Выполнены по цвету	✓ Выполнены по узору	✓ Выполнены по цвету И узору	✗ Не выполнены
Цель выполнена за счёт 3 пар жетонов одинакового цвета (голубые, малиновые и жёлтые). Получите 7 ПО.	Цель выполнена за счёт 3 пар жетонов с одинаковым узором (линии, точки и цветы). Получите 7 ПО.	Цель выполнена за счёт 3 пар жетонов одинакового цвета (синий, голубой и зелёный) И выполнена ещё раз за счёт 3 пар жетонов с одинаковым узором (цветы, выюны и четырёхлистники). Получите 11 ПО.	Цель не выполнена ни по цвету, ни по узору. Этот жетон не приносит ПО.

Жетоны и тайлы котиков

Вы можете привлечь на свой квилт котиков, если сможете правильно подобрать узор и расположение лоскутков в нём. У каждого котика есть свои 2 предпочитаемых узора, а также пожелания, как или в каком количестве лоскутки с таким узором должны располагаться на квилте. Если вы создали группу лоскутков **одного** из двух предпочитаемых котиком узоров и эта группа состоит из нравящегося котик у числу лоскутков или лоскутки в ней геометрически расположены так, как нравится котик у, получите жетон такого котика и поместите его на один из лоскутков образованной группы. В построении группы могут участвовать и нарисованные на планшете целые и половинчатые жетоны, формирующие его внешнюю рамку.

- А. Жетон котика, соответствующий тайлу котика.
- В. Количество ПО, которые приносит каждый жетон такого котика.
- С. Точки, которые используются при подготовке к игре для опытных игроков.
- Д. Два предпочитаемых котиком узора.
- Е. Размер группы лоскутков или их геометрическое расположение, которому симпатизирует данный котик (в примере справа важно *расположение*).



На каждой группе лоскутков с одинаковым узором может находиться только 1 жетон котика. Чтобы получить ещё один жетон котика того же вида, вам потребуется создать ещё одну группу лоскутков, удовлетворяющих его требованиям, которая на момент создания не будет иметь общих граней с первой. Если в ходе игры несколько групп с одинаковым узором, за которые ранее уже были получены жетоны котиков, соединились, ничего не происходит, котики остаются на своих местах, и вы не получаете новых жетонов котиков.

Ниже вы найдёте примеры групп лоскутков, которые привлекают или не привлекают Callie с рисунка выше.



Жетоны и тайл пуговиц

Если вы создали группу из 3 и более лоскутков одного цвета, получите жетон пуговицы этого цвета и поместите его на один из лоскутков образованной группы. Расположение лоскутков в группе не имеет значения. В построении группы могут участвовать и нарисованные на планшете целые и половинчатые жетоны, формирующие его внешнюю рамку. Увеличение количества лоскутков в группе до 6 и более штук не приведёт к получению новых пуговиц за эту группу. Чтобы получить ещё одну пуговицу такого же цвета, вам потребуется создать ещё одну группу лоскутков этого цвета, которая на момент создания не будет иметь общих граней с первой. Если в ходе игры несколько групп лоскутков одного цвета, за которые ранее уже были получены пуговицы, соединились, ничего не происходит, пуговицы остаются на своих местах, и вы не получаете новых пуговиц.



Каждая пуговица приносит в конце игры по 3 ПО. Если у вас есть по 1 пуговице каждого из 6 цветов, получите радужную пуговицу и поместите её на любой лоскуток в квилте, она также принесёт вам 3 ПО в конце игры.

Конец игры и итоговый подсчёт ПО

Игра заканчивается, когда все игроки заполняют лоскутками все места под лоскутки на своих планшетах. Возьмите таблицу подсчёта ПО, и произведите подсчёт ПО. Есть 3 категории получения ПО: за жетоны целей, за жетоны котиков и за жетоны пуговиц. Игрок с наибольшим количеством ПО побеждает в игре! В случае ничьи, победителем объявляется хозяин большего числа котиков. Если так ничья не разрешилась, то проверяется количество пуговиц у игроков. Если ничья всё равно не разрешилась, значит несколько игроков делят победу. Выдайте победителю тайл Мастера по Квилту и сфотографируйте его! Выложите фото в социальных сетях с тэгом #CalicoGame.

Пример итогового подсчёта ПО

Жетоны целей
(*) Выполнена по цвету, **10 ПО**
(AA_BB_CC) выполнена И по цвету, И по узору, **11 ПО**
(AAA-BBB) Выполнена по узору, **8 ПО**

Жетоны котиков
2 Millies, **6 ПО**
2 Tibbits, **10 ПО**
1 Coconut, **7 ПО**

Жетоны пуговиц
По 1 каждого цвета + радужная, **21 ПО**

	Arvi	
👤	29	
🕒	23	
👤	21	
Σ	73	



Различные варианты правил

Семейная игра

Данный вариант правил подходит для тех, кто хочет более спокойной игры. Следуйте обычной подготовке к игре, но перед началом партии переверните все 3 жетона целей лицом вниз. В итоговом подсчёте ПО они не участвуют, но занимают место на вашем планшете. В данном варианте правил вы будете более сконцентрированы на привлечении котиков и получении пуговиц. Если вы играете вдвоём, вы можете использовать этот вариант правил совместно с приведённым ниже.

Дуэльная игра с уменьшением влияния случайности

Данный вариант правил подходит для тех, кто хочет снизить влияние случайности в дуэльной версии игры. Перед стартовой раскладкой игры верните в коробку один набор из 36 жетонов лоскутков (по 6 жетонов каждого узора всех 6 цветов). В остальном правила игры не меняются.

Соло вариант игры

В основном правила игры остаются теми же, но, после того, как вы забрали с рынка лоскуток на руку, удалите с него ещё 1 лоскуток, находящийся ближе к мешку. Последний лоскуток сдвиньте в сторону, и пополните рынок 2 лоскутками из мешка, поместив их между мешком и оставшимся на столе лоскутком. Вы также можете удалить из игры 1 набор лоскутков, чтобы уменьшить влияние случайности.

Приложение

Тайлы котиков

- **Millie**
Группа из 3 и более лоскутков одинакового узора.
- **Tibbit**
Группа из 4 и более лоскутков одинакового узора.
- **Coconut**
Группа из 5 и более лоскутков одинакового узора.
- **Cira**
Группа из 6 и более лоскутков одинакового узора.
- **Gwenivere**
Группа из 7 и более лоскутков одинакового узора.
- **Callie**
Группа лоскутков одинакового узора указанной формы (группу можно поворачивать).
- **Rumi**
Группа лоскутков одинакового узора указанной формы (группу можно поворачивать).
- **Tecolote**
Группа лоскутков одинакового узора указанной формы (группу можно поворачивать).
- **Almond**
Группа лоскутков одинакового узора указанной формы (группу можно поворачивать).
- **Leo**
Группа лоскутков одинакового узора указанной формы (группу можно поворачивать).

Жетоны целей



- Все лоскутки разного цвета **ИЛИ** все лоскутки с разным узором.



- 3 лоскутка одного цвета + 3 лоскутка другого цвета **ИЛИ** 3 лоскутка с одним узором + 3 лоскутка с другим узором.



- 2 лоскутка одного цвета + 2 лоскутка другого цвета + 2 лоскутка третьего цвета **ИЛИ** 2 лоскутка с одним узором + 2 лоскутка с другим узором + 2 лоскутка с третьим узором.



- 4 лоскутка одного цвета + 2 лоскутка другого цвета **ИЛИ** 4 лоскутка с одним узором + 2 лоскутка с другим узором.



- 3 лоскутка одного цвета + 2 лоскутка другого цвета + 1 лоскуток третьего цвета **ИЛИ** 3 лоскутка с одним узором + 2 лоскутка с другим узором + 1 лоскуток с третьим узором.



- 2 лоскутка одного цвета + 2 лоскутка другого цвета + 1 лоскуток третьего цвета + 1 лоскуток четвёртого цвета **ИЛИ** 2 лоскутка с одним узором + 2 лоскутка с другим узором + 1 лоскуток с третьим узором + 1 лоскуток с четвёртым узором.

Трек достижений Calico

Чтобы стать настоящим мастером по игре в Калико, вам необходимо пройти долгий путь. Для отслеживания вашего прогресса вам пригодится трек достижений. Ниже приведены 6 треков, а значит до 6 человек может стать на путь совершенствования своего мастерства. Первый шаг на этом пути – выбрать понравившийся трек и вписать над ним своё имя. Есть 3 соревновательных режима, за которые вы двигаетесь по треку: обычная игра, игра с ограничениями и игра по сценарию. Режим выбирается перед началом партии. Для каждого режима ниже в правилах есть свой раздел. Когда вы выполняете требования получения призового балла в одном из разделов, закрасьте там кружок своего цвета, а также закрасьте следующую фигуру на своём треке достижений. Фигуры закрашиваются строго слева направо. Призовой балл за каждое достижение можно получить только 1 раз.

Вехи трека достижений:

-  Перспективный квилтер
-  Просто хобби
-  Умелый квилтер
-  Полу-про
-  Профессиональный квилтер
-  Мастер по квилту в Calico



• Достижения. Обычная игра

Сыграйте в Калико по обычным правилам не в соло режиме. (только) Победитель может зарисовать максимум 1 кружок в своего цвета, соответствующий требованию получения призового балла, которое он выполнил. Затем этот игрок закрашивает следующую фигуру на своём треке достижений.

Например, при игре втроём вы заработали 67 ПО и у вас была радужная пуговица. Ранее вы уже выбрали для себя зелёный трек достижений и написали над ним своё имя. Вы можете закрасить либо зелёный кружок соответствующий требованию «65+ ПО», либо зелёный кружок, соответствующий требованию «Радужная пуговица». Затем закройте следующую фигуру на зелёном треке достижений.



Расшифровка некоторых требований:

- Победить без пуговиц
- Победить без котиков
- Не выполнить ни одной цели
- Накопить по 2 котика каждого вида

Достижения. Игра с ограничениями

Сыграйте в Калико по обычным правилам не в соло режиме, применив одно из приведённых ниже ограничений. (только) Победитель может закрасить кружок своего цвета под описанием ограничения, которое было применено в партии. Затем этот игрок закрашивает следующую фигуру на своём треке достижений.

- Игрок обязан помещать лоскутки на планшет только в те места, которые имеют хотя бы 1 общую грань с уже размещёнными на планшете лоскутками (кроме самого первого).



- Число в синем кружке на всех жетонах целей заменяется на 0.



- Игроки не имеют личных запасов лоскутков на руках. В свой ход игрок просто берёт лоскуток с рынка и помещает его на свой планшет, после чего пополняет рынок.



- Игрок обязан помещать лоскутки на планшет только в те места, которые имеют хотя бы 1 общую грань с уже размещёнными на планшете лоскутками такого же цвета (можно использовать нарисованные на границе лоскутки).



- Игрок обязан помещать лоскутки на планшет только в те места, которые имеют хотя бы 1 общую грань с уже размещёнными на планшете лоскутками с таким же узором (можно использовать нарисованные на границе лоскутки).



Достижения. Игра по сценарию

В данном режиме вы можете играть как соло, так и с другими игроками. Каждый из 10 сценариев строго определяет, какие тайлы котиков и какие жетоны целей вы обязаны использовать в партии. Дополнительно каждый сценарий определяет набор из 2-6 требований, которые необходимо удовлетворить, чтобы считалось, что вы завершили этот сценарий, и можете закрасить кружок своего цвета под ним (не забудьте в этот момент закрасить и следующую фигуру на вашем треке достижений). При подготовке к игре вы сами распределяете жетоны целей на своём планшете, но строго по отведённым для них местам. Если вы играете сценарий не соло, то завершить его может каждый игрок, который выполнил его требования.

- A. Уровень сложности сценария.
- B. Необходимые жетоны целей.
- C. Необходимые тайлы котиков.
- D. Цель. Набрать столько или более ПО.
- E. Цель. Получить радужную пуговицу.
- F. Цель. Получить по 1 котика каждого вида.
- G. Цель. Получить 3 одинаковые пуговицы.
- H. Выполнить требования любого жетона цели.
- I. Выполнить требования любого жетона цели И по цвету, И по узору.
- J. Ряд отметок о завершении сценария.



5

59+

10 15

≠




8 13

AAA-BBB




7 11

AAA-BB-C




3



COCONOT

TIBBIT

CALIE










4.

10 15
 $\neq$
3/6 6/6

7 11
AAA-BB-C
3/6 6/6

5 8
AA-BB-C-D
3/6 6/6

3
3+

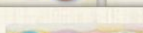
MILLE
TIBBET
TENDRONE




3=  **62+**

















9.

AAAA-BB
8 14
/

AA-BB-CC
7 11
/

AA-BB-C-D
5 8
/

3

CATTE
CIRA
LEO

68+

10.