

CALICO

ANLEITUNG



Ravensburger

CALICO

Das spannende Legespiel rund ums Quilt nähen und Katzen anlocken für 1–4 Spieler ab 10 Jahren.

Autor: Kevin Russ - Illustration: Beth Sobel - Redaktion: Matthias Karl - Design: Dylan Mangini, Kevin Russ

Bei Calico wetteifern die Spieler* darum, den schönsten und gemütlichsten Quilt** zu nähen, indem sie Stoffplättchen in verschiedenen Mustern und Farben auf ihren Quilt-Spielbrettern sammeln.

Auf jedem Quilt-Spielbrett liegen 3 Aufgabenplättchen, die Punkte einbringen, wenn ihre Anforderungen erfüllt sind. Die Spieler gruppieren Farben, nähen Knöpfe und sammeln Muster. Nur so können die verschmutzten Katzen angelockt werden.

Spielziel

Die Spieler spielen abwechselnd im Uhrzeigersinn bis die Quilt-Spielbretter aller Spieler komplett mit Stoffplättchen gefüllt sind (22 Züge). Die Spieler zählen dann die Punkte für ihre Aufgabenplättchen, Katzen-Marker und Knöpfe zusammen. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt!

Inhalt



4 Quilt-Spielbretter



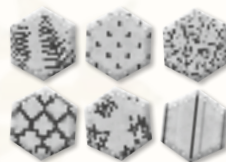
108 Stoffplättchen (drei 36er-Sets)



24 Aufgabenplättchen: vier 6er-Sets in 4 Spielerfarben (Farbe auf der Rückseite)



5 doppelseitige Katzen-Tableaus



6 Muster-Plättchen (Schwarz-Weiß)



74 Katzen-Marker



52 „Knöpfe“ (8 von jeder Farbe + 4 Regenbogen-„Knöpfe“)



1 Beutel



1 Block

**Was ist ein Quilt?

Ein Quilt (Englisch: **quilt** – „Steppdecke“, „steppen“) ist eine gesteppte Decke, die aus kleinen zugeschnittenen Stoffstücken zusammengenäht ist. Häufig sind die Stoffstücke in verschiedenen Farben und mit ausgefallenen Mustern versehen. Gerne werden auch bunte Knöpfe in verschiedenen Formen auf die Decke genäht. Quilts werden als Zierdecken, Tagesdecken aber auch als Wanddecken genutzt. Ein Quilt besteht üblicherweise aus zwei oder drei Lagen. Oben befindet sich die patchwork-artige Schauseite. In der Mitte ist häufig ein Vlies aus Wolle oder Seide und die Unterseite ist üblicherweise eine einfarbige Stoffbahn. Quilts erfreuen sich bei vielen Menschen aber auch bei Katzen großer Beliebtheit.

Spielvorbereitung

Spielt ihr zum ersten Mal? Dann verwendet den **Spielaufbau für Calico-Neulinge**. Seid ihr nach ein paar Runden mit dem Spiel vertraut, dann verwendet stattdessen den **Spielaufbau für erfahrene Spieler**.

Spielaufbau für Calico-Neulinge

- A** Legt die **3 Katzen-Tableaus** mit Emy, Lilly und Mimmi sowie ihre passenden Katzen-Marker in die Tischmitte. Legt die restlichen Tableaus und Katzen-Marker zurück in die Schachtel. Sie werden in dieser Partie nicht benötigt.
- B** Wählt für jedes Katzentableau zufällig 2 der **6 schwarz-weißen Muster-Plättchen** aus.
- C** **Mischt alle Stoffplättchen** und legt sie als verdeckte Stapel bereit, sodass sie für alle Spieler gut erreichbar sind. Alternativ könnt ihr die Stoffplättchen auch in den Beutel geben und am Ende eines Zugs den Beutel immer weiterreichen, um Platz auf dem Tisch zu sparen. Die Anleitung geht davon aus, dass die Plättchen als verdeckte Stapel bereitgelegt werden.
- D** Legt die **52 Knöpfe** in die Tischmitte.
- E** Jeder Spieler nimmt sich ein **Quilt-Spielbrett** und die **6 dazu passenden Aufgabenplättchen** in der jeweiligen Spielerfarbe. Eure Spielerfarbe erkennt ihr an der Farbe der drei Katzensymbole auf euren Spielbrettern. Bei den Aufgabenplättchen findet ihr die Spielerfarbe auf der Rückseite.
- F** Jeder Spieler legt die Aufgabenplättchen **≠ AA-BB-CC** und **AAA-BBB** auf sein Quilt-Spielbrett, so wie im Beispiel unten zu sehen. Legt die restlichen Aufgabenplättchen zurück in die Schachtel. Sie werden in dieser Partie nicht benötigt.
- G** **Jeder Spieler zieht 2 Stoffplättchen** von den verdeckten Stapeln und nimmt sie verdeckt auf die Hand.
- H** Legt **3 weitere Stoffplättchen** von den verdeckten Stapeln offen in der **Tischmitte** aus. Diese bilden ab sofort den **Stoffmarkt**.



Spielaufbau für erfahrene Spieler

- A** Sortiert die Katzen-Tableaus nach der Anzahl der Punkte in der Kartenecke (:, ::, ...).



Wählt ein zufälliges Katzen-Tableau von jeder Sorte aus und entscheidet zufällig, welche Seite benutzt werden soll. Legt sie in die Tischmitte, sodass jeder Spieler sie erreichen kann. (Alternativ könnt ihr auch auswählen, welche drei Katzen ihr im Spiel verwenden möchtet.) Nehmt die Katzen-Marker, die zu den gewählten Katzen-Tableaus passen, und legt sie in die Nähe der Tableaus. Legt die restlichen Katzen-Tableaus und Katzen-Marker zurück in die Schachtel. Sie werden in dieser Partie nicht benötigt.

- B** Wählt für jedes Katzentableau zufällig 2 der **6 schwarz-weißen Muster-Plättchen** aus.
- C** **Mischt alle Stoffplättchen** und legt sie als verdeckte Stapel bereit, sodass sie für alle Spieler gut erreichbar sind. Auch hier könnt ihr natürlich stattdessen den Beutel nutzen.

- D** Legt die **52 Knöpfe** in die Tischmitte.

- E** Jeder Spieler nimmt sich ein **Quilt-Spielbrett** und die **6 dazu passenden Aufgabenplättchen** in der jeweiligen Spielerfarbe. Zur Erinnerung: Eure Spielerfarbe erkennt ihr an der Farbe der drei Katzensymbole auf euren Spielbrettern. Bei den Aufgabenplättchen findet ihr die Spielerfarbe auf der Rückseite.

- F** Jeder Spieler mischt seine **Aufgabenplättchen** verdeckt und deckt **4** von ihnen auf. Von diesen 4 offenliegenden Plättchen **wählt jeder Spieler 3** für sein Spiel aus, und legt jeweils eins in jeden Aufgabenplättchen-Bereich des Quilt-Spielbretts. Die 3 nicht verwendeten Aufgabenplättchen kommen zurück in die Schachtel. Sie werden in dieser Partie nicht benötigt.

- G** **Jeder Spieler** zieht **2 Stoffplättchen** von den verdeckten Stapeln und nimmt sie verdeckt auf die Hand.

- H** Legt **3 weitere Stoffplättchen** von den verdeckten Stapeln offen in der **Tischmitte** aus. Diese bilden ab sofort den **Stoffmarkt**.

Spielablauf

Jetzt kann es losgehen. Die Person, die zuletzt eine Katze gestreichelt hat, wird Startspieler. Ansonsten beginnt der jüngste Spieler. Nachdem der erste Spieler seinen Zug gemacht hat, geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Wenn du an der Reihe bist, führst du zunächst Schritt 1 und dann Schritt 2 aus.

- 1.** Wähle eins der beiden **Stoffplättchen aus deiner Hand** aus und lege es auf dein Quilt-Spielbrett auf eine beliebige freie Stelle. Prüfe dann dein Quilt-Spielbrett, um zu sehen, ob du Katzen-Marker oder Knöpfe gewinnst. Falls ja, nimm dir die passenden Plättchen und lege sie auf das Stoffplättchen, mit dem du sie gewonnen hast (*siehe auch **Katzen-Tableaus und Katzen-Marker** bzw. **Knopf-Punktübersicht und Knöpfe** auf Seite 8 für mehr Informationen*).
- 2.** Wähle eins der drei offenliegenden Stoffplättchen aus dem **Stoffmarkt** und nimm es auf die Hand. Du darfst **keine Stoffplättchen direkt** von einem verdeckten Stapel **ziehen**. Sie müssen zuerst **offen auf dem Stoffmarkt** ausliegen. Fülle danach den Markt mit einem Stoffplättchen von einem verdeckten Stapel auf, so dass wieder 3 Stoffplättchen offen ausliegen.

Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Aufgabenplättchen

Jedes Aufgabenplättchen stellt ein Ziel dar, das dir am Ende des Spiels Punkte einbringen kann. Dies hängt von den 6 Stoffplättchen ab, die es umgeben. Um Punkte (blauer Kreis) zu erzielen, muss das Aufgabenplättchen durch die Verwendung von passenden **Farben ODER Mustern der 6 umgebenden Stoffplättchen** erfüllt werden. Du kannst ein **Aufgabenplättchen auch doppelt erfüllen** (einmal mit Farben und einmal mit Mustern). Dann erhältst du dafür den höheren Punktwert (gelber Kreis) auf dem Plättchen. Nicht erfüllte Aufgabenplättchen bringen keinen Nachteil, außer dass man dafür keine Punkte erhält. Eine ausführliche Erläuterung aller Aufgabenplättchen findet ihr auf Seite 8.

- A** Die blaue Punktzahl erhältst du, wenn du bis zum Spielende die Anforderungen erfüllst (durch Farben **ODER** Muster).
- B** Die gelbe Punktzahl erhältst du, wenn du die Anforderungen doppelt erfüllst (Farben **UND** Muster).
- C** Anforderungen des Aufgabenplättchens (z. B.: 3 verschiedene Paare). Eine ausführliche Erläuterung aller Plättchen findest du auf Seite 8.
- D** Die Symbole zeigen, dass du die Aufgabe durch die Verwendung von Farben ODER Mustern erfüllen kannst.



Die folgenden Beispiele zeigen, wie ein Aufgabenplättchen erfüllt werden könnte und wie nicht. Für das abgebildete Plättchen brauchst du drei verschiedene Farbpaare ODER drei verschiedene Musterpaare, um das Plättchen zu erfüllen.

✓ Erfüllt mit Farben



Dieses Aufgabenplättchen ist 7 Punkte wert. Es wurde durch den Einsatz drei verschiedener **Farbpaare** erfüllt (pink, hellblau, gelb).

Hinweis: Die Paare müssen nicht nebeneinanderliegen, um das Aufgabenplättchen zu erfüllen.

✓ Erfüllt mit Mustern



Dieses Aufgabenplättchen bringt 7 Punkte ein. Es wurde durch den Einsatz drei verschiedener **Musterpaare** erfüllt (Streifen, Blumen, Punkte).

✓✓ Erfüllt mit Farben UND Mustern



Dieses Aufgabenplättchen liefert 11 Punkte. Es wurde **doppelt erfüllt**: Erstens durch den Einsatz drei verschiedener **Farbpaare** (dunkelblau, grün, hellblau) und zweitens durch den Einsatz drei verschiedener **Musterpaare** (Ranken, Blumen, Vierpass).

✗ Nicht erfüllt



Dieses Aufgabenplättchen ist 0 Punkte wert. Es gibt weder drei verschiedene Farbpaare noch drei verschiedene Musterpaare.

Hinweis: Es gibt zwar drei verschiedene Paare (lila und pink sowie Streifen), aber es sind nicht ausschließlich Farben **oder** Muster.

Katzen-Tableaus und Katzen-Marker

Die Muster auf deinen Stoffplättchen können Katzen auf deinen Quilt locken. In jeder Partie hat eine Katze **zwei bevorzugte Muster** (siehe auch „B“ auf Seite 3+4). Jede Katze hat eine bevorzugte Größe der Plättchen-Gruppen oder eine spezifische Gruppenform, in der ihre bevorzugten Muster angeordnet sein sollen. Um eine Katze anzulocken, musst du auf deinem Quilt **eine Gruppe in ihrer bevorzugten Plättchen-Gruppengröße oder -form** ablegen. Dabei musst du **eines** der bevorzugten zwei Muster verwenden.

Die Stoffplättchen, die am Rand deines Spielbretts teilweise oder ganz abgedruckt sind, kannst du als Teil der Plättchen-Gruppe verwenden. Wenn die Katze angelockt wurde, nimm den entsprechenden Katzen-Marker und lege ihn auf deinem Quilt auf eines der Stoffplättchen in der Gruppe, mit der du ihn erzielt hast (vergleiche Seite 8 für die ausführliche Erläuterungen jedes Katzen-Tableaus).

- A** Katzenmarker, die zum Katzen-Tableau passen
- B** Punkte, die diese Katze einbringt
- C** Punktmarkierung, die nur beim Spielaufbau für erfahrene Spieler benötigt wird
- D** Die zwei zufällig angelegten Muster, die der Katze in dieser Partie gefallen
- E** Die Gruppengröße oder -form (in diesem Fall die Form), mit der die Katze angelockt werden kann (die Form kann gedreht werden)



Hinweis:
Wenn euch die Katzen-Marker ausgehen, benutzt einfach die Marker der Katze auf der Rückseite des entsprechenden Katzen-Tableaus, denn diese haben dieselben Punkte.

Die folgenden Beispiele zeigen, wie du die Katze Mauze, mit diesen Mustern auf deinen Quilt locken könntest und wie nicht.



- ✓ Richtige Form
- ✓ Bevorzugte Muster
- ✓ Nur ein Muster



- ✓ Richtige Form
- ✓ Bevorzugte Muster
- ✓ Nur ein Muster



- ✗ Richtige Form
- ✓ Bevorzugte Muster
- ✓ Nur ein Muster



- ✓ Richtige Form
- ✗ Bevorzugte Muster
- ✓ Nur ein Muster




- ✓ Richtige Form
- ✓ Bevorzugte Muster
- ✗ Nur ein Muster

Sind Katzen farbenblind? Nein, aber Farben werden von Katzen nur eingeschränkt wahrgenommen. Allerdings werden Muster von Katzen besser erkannt.

Hinweis: Jede Gruppe aus Mustern kann eine Katze anlocken. Wenn du eine **weitere Katze desselben Typs** anlocken möchtest, musst du **einen neuen separaten Bereich** aus Mustern aufbauen, das keinen Bereich berührt, für den du bereits Punkte erhalten hast. **Es muss sich mindestens ein anderes Plättchen oder ein leeres Feld zwischen den Gruppen befinden.**

Knöpfe


Wenn du eine **Gruppe aus 3 oder mehr gleichfarbigen Stoffplättchen** bildest, erhältst du einen **Knopf**. Die Gruppe kann jede **beliebige Form** haben. Du kannst die Stoffplättchen, die am Rand deines Spielbretts teilweise oder ganz abgedruckt sind, als Teil einer Gruppe nutzen. Wenn eine Gruppe fertig ist, nimm den farblich passenden Knopf und lege ihn auf deinem Quilt auf ein Stoffplättchen der neu geformten Gruppe. Wenn du deine Farbgruppe auf eine Größe von 6 oder mehr Plättchen ausweitest, bekommst du dafür keinen weiteren Knopf. Um einen weiteren Knopf derselben Farbe zu bekommen, muss eine andere separate Gruppe gebildet werden. Jeder **Knopf** ist bei Spielende **3 Punkte** wert.


Wenn du mindestens einen Knopf jeder Farbe auf deinen Quilt nähst, darfst du dir einen Regenbogenknopf nehmen und auf ein beliebiges Stoffplättchen auf deinem Quilt nähen. Der **Regenbogenknopf**  ist ebenfalls **3 Punkte** wert.


Spielende und Endwertung

Das Spiel endet, wenn jeder Spieler sein Quilt-Spielbrett komplett mit Stoffplättchen gefüllt hat. Nehmt den Wertungsblock, um festzuhalten, wie viele Siegpunkte (SP) jeder Spieler für die **Aufgabenplättchen, Katzen-Marker und Knöpfe** bekommt. Der Spieler mit den meisten Punkten ist der Gewinner! Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Katzen-Markern. Bei einem weiteren Gleichstand gewinnt von euch der Spieler mit den meisten Knöpfen. Besteht immer noch Gleichstand, gibt es mehrere Sieger.

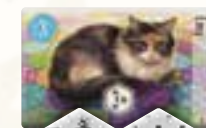
Wertungsbeispiel:

-  Aufgabenplättchen
(≠) Erfüllt mit Farben = **10 SP**
(AA-BB-CC) Erfüllt mit Farben UND Mustern = **11 SP**
(AAA-BBB) Erfüllt mit Mustern = **7 SP**

-  Katzenmarker
2 x Emy: $2 \times 3 \text{ SP} = 6 \text{ SP}$
2 x Lilly: $2 \times 5 \text{ SP} = 10 \text{ SP}$
1 x Mimmi = **7 SP**

-  Knöpfe
1 in jeder Farbe + Regenbogenknopf:
 $6 \times 3 \text{ SP} + 3 \text{ SP} = 21 \text{ SP}$

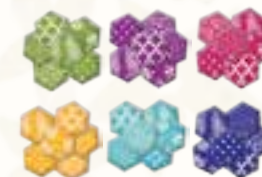
	Mia	
	Emy	28
	Lilly	23
	Knöpfe	21
		72



Varianten

Familienvariante: Die Familienvariante ist für Spieler geeignet, die sich ein entspanntes und lockeres Spiel wünschen. Befolgt den Spielaufbau für erfahrene Spieler, doch bevor ihr losspielt, **dreht** ihr eure drei **Aufgabenplättchen auf die Rückseite**. Sie werden nicht bepunktet, aber bilden Hindernisse auf eurem Quilt-Spielbrett. In der Familienvariante konzentriert ihr euch nur darauf, Katzen zu eurem Quilt zu locken und Knöpfe zu sammeln.

2-Spieler-Variante mit weniger Varianz: Diese Variante ist für Spieler geeignet, die sich weniger Varianz und dadurch mehr Taktik im 2er-Spiel wünschen. Sortiert ein Set aus 36 Stoffplättchen aus und legt es zurück in die Schachtel. Ein Set aus 36 Stoffplättchen enthält jede Farb-Muster-Kombination jeweils einmal. Die Regeln bleiben ansonsten unverändert.



Solo-Variante: Calico kannst du auch allein spielen. Dabei wird das Spiel normal aufgebaut (egal welche Variante du spielst) und du führst die beiden Schritte deines Spielzugs normal durch. Nachdem du dein Stoffplättchen vom Markt gewählt und genommen hast, wird von den beiden übrigen Plättchen auf dem Stoffmarkt, das Plättchen, welches am weitesten von verdeckten Stapeln entfernt ist, **zurück in die Schachtel** gelegt. Nun werden **zwei neue Stoffplättchen** zufällig aufgedeckt und neben das bereits ausliegende Stoffplättchen auf dem Stoffmarkt platziert. Lege dabei jedes neue Plättchen jeweils einen Platz näher an die verdeckten Stapel. Dadurch werden die Stoffplättchen, die du nicht nimmst, früher oder später (wie bei einem Förderband) aus der Auswahl vom Stoffmarkt verschwinden. Danach führst du deinen nächsten Spielzug durch. Das Spielende und Endwertung erfolgen genauso wie beim Spiel mit mehreren Spielern. Bewahre am besten das Blockblatt mit deinem Spielergebnis auf, sodass du beim nächsten Mal sehen kannst, ob du dich verbessert hast. Wenn du möchtest, kannst du wie bei der 2-Spieler Variante ein Set aus 36 Stoffplättchen vor dem Spiel aussortieren. Dadurch wird das Spiel noch ein wenig strategischer.

Katzen-Tableaus und Aufgabenplättchen



Emy

Gruppe aus 3 oder mehr Plättchen mit demselben Muster.



Lilly

Gruppe aus 4 oder mehr Plättchen mit demselben Muster.



Mimmi

Gruppe aus 5 oder mehr Plättchen mit demselben Muster.



Luna

Gruppe aus 6 oder mehr Plättchen mit demselben Muster.



Wuschel

Gruppe aus 7 oder mehr Plättchen mit demselben Muster.

Für eine Gruppe für die man bereits Punkte erhalten hat, kann man keine weitere Katze bekommen, wenn man dieselbe Gruppe um die gleiche Anzahl an passenden Plättchen ergänzt. Um eine weitere gleiche Katze anzulocken, muss man eine neue Gruppe aus Plättchen ablegen, die die vorherige Gruppe nicht berührt. Es muss also mindestens ein anderes Plättchen zwischen den Gruppen liegen.



Mauze

3er-Gruppe mit demselben Muster in dieser Form (Form darf gedreht werden).



Felix

3er-Gruppe mit demselben Muster in dieser Form (Form darf gedreht werden).



Billie

4er-Gruppe mit demselben Muster in dieser Form (Form darf gedreht werden).



Moritz

5er-Gruppe mit demselben Muster in dieser Form (Form darf gedreht werden).



Mausi

5er-Gruppe mit demselben Muster in dieser Form (Form darf gedreht werden).

Unterschiedliche Gruppen aus Stoffplättchen in der geforderten Form, die dasselbe Muster verwenden und einander berühren, ziehen keine weitere Katze an. Es muss sich mindestens ein anderes Plättchen oder ein leeres Feld zwischen den Gruppen befinden. Die Gruppe kann in der Form auch größer sein, als was die Vorgabe auf dem Katzentableau fordert. Zum Beispiel dürften auch 6 Stoffplättchen in einer Reihe liegen, um Mausi anzulocken.

Wenn du ein **Aufgabenplättchen** durch den Einsatz von Farbe oder Muster **erfüllst**, bekommst du die blaue Punktzahl. Wenn du die Aufgabe durch den Einsatz von Farbe **und** Muster erfüllst, bekommst du **alleinig** die gelbe Punktzahl.



Alles verschiedene Farben
ODER
Alles verschiedene Muster



Eine 4er-Gruppe in einer Farbe und ein Paar in einer anderen Farbe
ODER
Eine 4er-Gruppe mit einem Muster und ein Paar mit einem anderen Muster



Zwei verschiedene Dreiergruppen in einer Farbe
ODER
Zwei verschiedene Dreiergruppen mit einem Muster



Eine 3er-Gruppe in einer Farbe, ein Paar in einer anderen Farbe und ein Einzelplättchen in einer weiteren Farbe
ODER
Eine 3er-Gruppe mit einem Muster, ein Paar mit einem anderen Muster und ein Einzelplättchen mit einem weiteren Muster




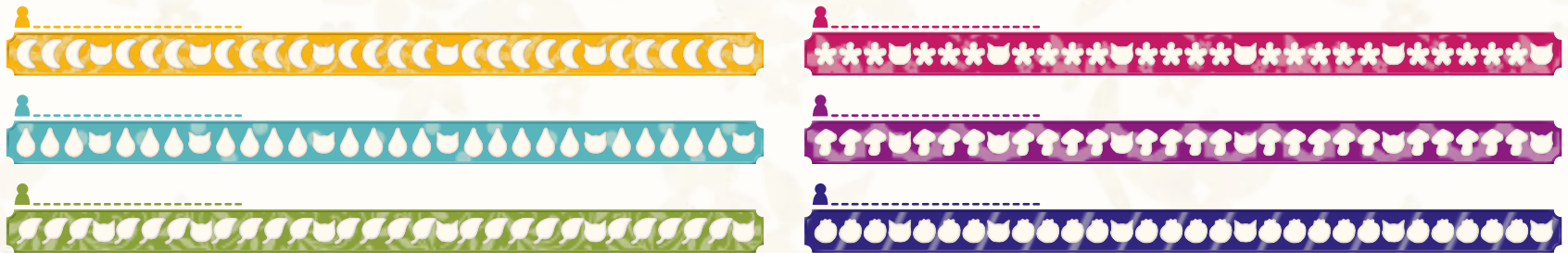
Drei verschiedene Paare in einer jeweils unterschiedlichen Farbe
ODER
Drei verschiedene Paare mit einem jeweils unterschiedlichen Muster



2 verschiedene Paare in einer Farbe und 2 verschiedene Einzelplättchen mit verschiedenen Farben
ODER
2 verschiedene Paare mit einem Muster und 2 verschiedene Einzelplättchen mit verschiedenen Mustern

Herausforderungen

Erreicht die besten Ergebnisse und spielt euch durch die Herausforderungen um Calico-Quilt-Meister zu werden. Punkte für Herausforderungen holt ihr euch im Lauf des Spiels und tragt sie dann hier ein. Bis zu 6 Spieler können in den Fortschrittsleisten unter diesem Text ihre Erfolge notieren. Schreibt dazu euren Namen über eine der Leisten auf die gestrichelte Linie. Bei jedem Spiel könnt ihr euch für eine der 3 verschiedenen Herausforderungsvarianten entscheiden: Entweder ein **normales Spiel** (Seite 9), ein **Spiel mit Regelbeschränkungen** (Seite 10) oder ein **Szenario** (Seite 10-11). Dann dürft ihr jedes Mal, wenn ihr einen Herausforderungspunkt  in einer der drei Varianten geschafft habt, den entsprechenden Kreis in eurer Farbe ankreuzen. Anschließend malt ihr die nächste Form (von links nach rechts) in eurer Fortschrittsleiste aus. Euer Ziel ist es alle 6 Katzenköpfe auszumalen um Calico-Quilt-Meister zu werden.




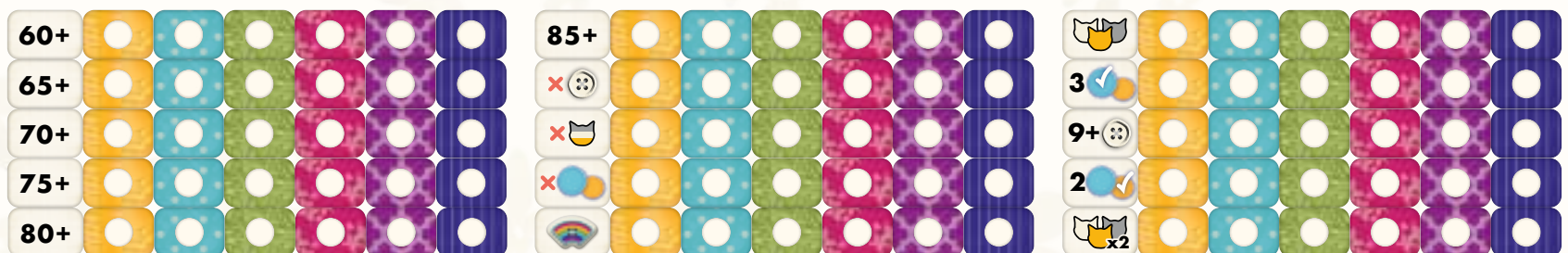
Herausforderungen – Normales Spiel

Spielt Calico mit insgesamt 2 – 4 Spielern nach den normalen Regeln. Der Gewinner darf **einen der Kreise** in der Spalte seiner Farbe ankreuzen, sofern die passende Herausforderung erreicht wurde. Danach darf der Spieler das nächste Symbol in der Fortschrittsleiste seiner Farbe ausmalen.

*Beispiel: In einem Spiel mit 3 Spielern hast du mit 67 Punkten gewonnen und einen Regenbogenknopf im Spiel erhalten. Du musst dich nun entscheiden welchen der beiden Kreise du ankreuzen möchtest. Da du schon einmal eine andere Calico-Partie gewonnen und dadurch einen Herausforderungspunkt erhalten hast, hattest du deinen Namen bereits in der grünen Fortschrittsleiste auf Seite 9 eingetragen. Nun musst du dich entscheiden ob du in der grünen Spalte ein Kreuz bei **65+ oder beim Regenbogenknopf** machen möchtest. Zusätzlich malst du in deiner grünen Fortschrittsleiste (Seite 9) das nächste freie Symbol aus.*

Legende (normales Spiel)

-  Sammle keine Knöpfe
-  Sammle keine Katzen
-  Erfülle kein Aufgabenplättchen
-  Erhalte den Regenbogenknopf
-  Sammle mindestens 1 Katze von jedem Katzentableau
- 3**  Erreiche 3 mal die blaue Punktzahl
- 9+**  Sammle 9 oder mehr Knöpfe
- 2**  Erreiche 2 mal die gelbe Punktzahl
-  Sammle je 2 Katzen von jedem Katzentableau



Herausforderungen – Spiel mit Regelbeschränkungen

Spielt Calico mit insgesamt 2 – 4 Spielern nach den normalen Regeln, aber verwendet eine der fünf folgenden **Regelbeschränkungen**. Der Gewinner des Spiels darf den Kreis seiner Farbe unter der jeweiligen Regelbeschränkung ankreuzen. Danach darf der Spieler das nächste Symbol in der Fortschrittsleiste seiner Farbe ausmalen (Seite 9).

Stoffplättchen dürfen nur neben bereits ausliegenden Stoffplättchen angelegt werden.



Aufgabenplättchen geben 0 Punkte, wenn sie nicht mit Farbe UND Muster erfüllt werden.



Spielt ohne 2 Stoffplättchen auf der Hand. Ihr könnt nur Plättchen vom Stoffmarkt verwenden.

Die Spieler erhalten zu Spielbeginn nicht 2 zufällige Stoffplättchen. Stattdessen nehmen sich die Spieler, wenn sie am Zug sind, ein Plättchen vom Stoffmarkt und platzieren es sofort auf ihrem Quilt-Spielbrett nach den normalen Regeln.



Alle Stoffplättchen müssen neben einem Plättchen in der gleichen Farbe angelegt werden.

Die Stoffplättchen, die am Rand deines Spielbretts abgedruckt sind, können ebenfalls benutzt werden.



Alle Stoffplättchen müssen neben einem Plättchen mit dem gleichem Muster angelegt werden.

Die Stoffplättchen, die am Rand deines Spielbretts abgedruckt sind, können ebenfalls benutzt werden.



Herausforderungen – Szenarios

Szenarios können sowohl in der Solo-Variante als auch mit 2 – 4 Spielern gespielt werden. Jedes der 10 Szenarios legt fest welche Aufgabenplättchen und welche Katzen-Tableaus verwendet werden. Weiterhin wird vorgegeben welche 2 – 6 Vorgaben erfüllt werden müssen, um das Szenario abzuschließen. Wird alleine gespielt, wird mit Szenario 1 begonnen und nacheinander bis Szenario 10 weiter gespielt. Ein Herausforderungspunkt darf nur dann angekreuzt werden, wenn das jeweilige Szenario erfolgreich gespielt wurde. Wenn mit 2 – 4 Spielern gespielt wird, dürfen alle Spieler ihren Herausforderungspunkt ankreuzen, wenn sie das Szenario erfolgreich gespielt haben. Immer wenn ein Herausforderungspunkt angekreuzt wurde, darf das nächste Symbol in der eigenen Fortschrittsleiste ausgemalt werden (Seite 9).

Während des Spielaufbaus dürfen die Spieler auch in den Szenarios selbst festlegen, wo sie die Aufgabenplättchen auf ihren Quilt-Spielbrettern platzieren.

Legende (Herausforderungen – Szenarios)

A 10.

A Szenario-Level
B Welche Aufgabenplättchen werden benötigt.
C Welche Katzen-Tableaus werden benötigt.
D Aufgabe: Es müssen mindestens 72 oder mehr Siegpunkte erreicht werden.
E Aufgabe: Erhalte den Regenbogenknopf.
F Aufgabe: Sammle mindestens 1 Katze von jedem Katzentableau.
G Aufgabe: Sammle 3 mal den gleichen Knopf.
H Aufgabe: Erfülle ein beliebiges deiner drei Aufgabenplättchen durch Farben ODER Muster.
I Aufgabe: Erfülle ein beliebiges deiner drei Aufgabenplättchen durch Farben UND Muster.
J Wenn das Szenario erfolgreich vom Spieler erfüllt wurde, kann der jeweilige Herausforderungspunkt angekreuzt werden.

1.  **58+**

10 \neq AA-BB-CC AAA-BBB





3+



2.  **59+**


10 \neq AAA-BBB AAA-BB-C




3.     **60+**

10 \neq AA-BB-CC AA-BB-C-D

3+



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

10 \neq AAA-BB-C AA-BB-C-D

3+



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

10 \neq AAAA-BB AA-BB-C-D





6.   **63+**

1 AAAA-BB AAA-BBB AA-BB-CC


5







7.   **64+**

1 AAAA-BB AAA-BBB AAA-BB-C

5







8.    **66+**

1 AAAA-BB AAA-BB-C AA-BB-CC

5


3+








9.    **68+**

1 AAAA-BB AA-BB-CC AA-BB-C-D

5






10.     **72+**

1 AAA-BBB AAA-BB-C AA-BB-C-D

5

4+



CREATING GREAT GAMES, TOGETHER

Flatout Games CoLab

Autor: Kevin Russ

Marketing: Molly Johnson

Entwicklung: David Iezzi, Robert Melvin, Shawn Stankewich

Design: Dylan Mangini, Kevin Russ

Flatout Games bedankt sich herzlich bei den frühen Unterstützern von Calico:

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

Alderac Entertainment Group

Realisation: Nicolas Bongiu, David Lepore

Der Autor und die Verlage bedanken sich bei Freunden und Spieltestern:

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 und Zephyr Workshop.



© 2020 Alderac Entertainment Group.
2505 Anthem Village Dr. Suite E-521
Henderson, NV 89052 USA
All rights reserved.

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 2460
D-88194 Ravensburg
www.ravensburger.com

Ravensburger