

Calico サマリー

● 目的

パッチワークを作って高得点を目指す。

● 準備

- A. 猫得点タイル(長方形に凹み 2ヶ所)をタイル右下のドットの数で分類する。それぞれのグループからランダムに 1 枚ずつタイルを選び、それぞれランダムに表裏を選んでテーブルの中央に並べる。対応する猫トークン(猫)をそのタイルの脇にまとめて置く。残りの猫得点タイルと猫トークンは使わない。
(初めてのゲーム: Mille、Tibbit、Coconut を使用する。)
- B. それぞれの猫得点タイルに、ランダムに白黒パッチタイル(六角形、白黒の模様)を 2 枚ずつ割り振り、猫得点タイルの凹んだ部分に並べる。
- C. パッチタイル(六角形、裏面が色の波模様)を袋に入れてシャッフルする。
- D. ボタン得点タイル(大型六角形、中央に③)とボタントークン(色つき図形+虹)をテーブル中央にまとめて置く。
- E. 各プレイヤーはキルトボード(ボード)を 1 枚ずつと、その中央の色に裏面の色が対応しているデザイン目標タイル(六角形、⑦と⑪の表記)6 枚を受け取る。
- F. 各プレイヤーは自分のデザイン目標タイルを裏向きにシャッフルし、6 枚から 4 枚をランダムに選んで公開し、そのうち 3 枚を選んで自分のキルトボードの 3ヶ所あるデザインエリア(色つきドットスペース)に置く。残った 3 枚のデザイン目標タイルは使用しない。
(初めてのゲーム: ≠、AA-BB-CC、AAA-BBB の各タイルを使用する。)
- G. 各プレイヤーは袋からパッチタイルを 2 枚ずつ引き、手札とする。
- H. 袋からパッチタイルを 3 枚引き、テーブル中央に表向きに並べる。
- I. 最近猫をなでたプレイヤーが開始プレイヤーとなる。

● ゲーム進行

ゲームは開始プレイヤーから時計回り順に、各プレイヤーのターン基準で進行する。各プレイヤーのターンは以下の手順で進行する。

1. 手札の 2 枚のパッチタイルから 1 枚を選び、自分のキルトボードの空いている任意のスペースに置く。その後、猫トークンやボタントークンが獲得できるかをチェックし、置ける場合は対応するトークンを取って該当するグループのタイルのうち 1 枚に置く。
2. テーブル中央の表向きのパッチタイルから 1 枚を選んで手札に加え、その後袋からパッチタイルを 1 枚引いてテーブル中央に補充する。

● デザイン目標タイル

自分のいずれかのデザイン目標タイルの周囲 6 スペースが埋まったら、そのデザイン目標を満たしているかをチェックする。デザイン目標は色と模様でそれぞれチェックし、目標を色と模様のどちらか一方のみ満たしている場合は青丸の点数、色と模様の両方満たしている場合は黄丸の点数になる。周囲の並び順は問わない。

- ◆ ≠: 色/模様がすべて違う。
- ◆ AAA-BBB: 色/模様が 2 種類 3 枚ずつ。
- ◆ AA-BB-CC: 色/模様が 3 種類 2 枚ずつ。
- ◆ AAAA-BB: 色/模様が 2 種類で 4 枚と 2 枚。
- ◆ AAA-BB-C: 色/模様が 3 種類で 3 枚と 2 枚と 1 枚。
- ◆ AA-BB-C-D: 色/模様が 4 種類で 2 枚と 2 枚と 1 枚と 1 枚。

● 猫得点タイルと猫トークン

それぞれの猫には気に入りの模様がある。自分のキルト上で、その模様のうち 1 種類で指定の条件を満たした場合、対応する猫トークンを 1 個受け取り、キルト上のそのパターンを形成するタイルのうち 1 つに置く。

パターンは 1 種類の模様のみで形成されていなければならない、新たにトークンを置くためには、これまでに形成された(すでにトークンが置かれている)同じ模様のパターンと接してはいけない(トークンを置いた後で、後にタイルを置いた結果接するのは OK)。

パターン形成のために、ボードの周囲のすでに印刷されているパッチ(一部のみの物も含む)を使用してよい。

- ◆ Mille、Tibbit、Coconut、Cira、Gwenivere: 指定の同じ模様がタイルに描かれている個数繋がっている。
- ◆ Calie、Rubi、Tecolote、Almond、Leo: 指定の同じ模様がタイルに描かれている形で繋がっている。向きは問わない。
- ◆ Luna、Shop Cat(プロモ版): 指定の同じ模様が 3 枚以上で最も多く繋がっている。Luna なら形状は問わない。Shop Cat なら連続して列になっている(3 枚以上のタイルに接しているタイルが無い)部分のみ数える。
最大(または最大同点)になった時点で、テーブル中央に 11 点の猫トークンがある、または 11 点はないが 7 点があるならそれを取り、どちらも残っていないなら 11 点の猫トークンを現在の持ち主から取る。取られたプレイヤーは 7 点の猫トークンを現在の持ち主から取る。

● ボタン得点タイルとボタントークン

自分のキルト上で、1色の色が3つ以上繋がった場合、対応する色のボタントークンを1個受け取り、キルト上のその繋がった色タイルのうち1つに置く。

新たにボタンを置くためには、すでにボタンが置かれている同じ色のグループと接してはいけな(ボタンを置いた後で、後にタイルを置いた結果接するのはOK)。

自分のキルト上のボタンが6色になった場合、虹のボタントークンを取って任意のパッチタイルの上に置く。

ボードの周囲のすでに印刷されているパッチ(一部のみの物も含む)を数に加えてよい。

● ゲーム終了

全員のキルトボードが全て埋まったらゲーム終了。デザイン目標タイルの点数と猫トークンの裏面の点数とボタントークン(虹ボタンを含む)1個につき3点を合計し、最も点数の高いプレイヤーが勝利。同点の場合、その中で猫トークンの数が多いプレイヤーが勝利。それも同数の場合、その中でボタントークンの数が多いプレイヤーが勝利。

● 選択ルール

○ ファミリールール

デザイン目標タイルのルールは使用せず、裏返して指定位置に置く。

○ 2人ゲーム用少バリエーションルール

ゲームの開始前に、{色+模様}の組み合わせ各種1枚ずつ(全36枚)を袋から抜く。