

# Tolleno



2-4



15'



10+

## **Willkommen in Tolleno, dem Juwel der Zivilisationen!**

Wo Kulturen und Handel aufeinandertreffen, erhebt sich die romanische Stadt Tolleno aus dem Wasser. Diese Pfahlbaustadt verfügt über fruchtbaren Boden und ist von lebendigem Treiben erfüllt. Sie ist ein Schmelztiegel talentierter Handwerker, visionärer Baumeister und abenteuerlustiger Kaufleute.

Hier erzählt jedes Gebäude eine Geschichte. Doch das Land ist knapp und der menschliche Ehrgeiz groß und so ragen die Bauwerke in den Himmel und trotzen den von der Natur gesetzten Grenzen. Auf den Kanälen, die sich durch die Stadtteile schlängeln, transportiert eine unermüdliche Flotte Holz, Steine und Waren, um so den Expansionsdrang dieser aufstrebenden Metropole zu stillen. Tolleno schläft nie: Es pulsiert, es atmet, es wächst und es ruft dich auf, zu seiner glorreichen Zukunft beizutragen.

 Gilles Turbide

 Anthony Moulins & Paolo Puggioni

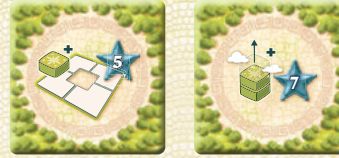
**SIT  
DOWN!**



# MATERIAL



4 Stadtzentrumplättchen  
(Vorderseite/Rückseite)



2 Startvertragsplättchen  
(Vorderseite/Rückseite)



25 Vertragsplättchen



54 Stadtplättchen



54 Siegpunktmarker (★)  
(14 × 1★, 16 × 3★, 10 × 5★, 8 × 10★, 6 × 25★)



4 Boote



80 Bauteile (20 × 4 Farben)



1 Startmarker



4 Spieltableaus



## AUTOR

**Gilles TURBIDE** • Danke an das Board Date 2-Projekt, durch das ich während einer gewissen Pandemie die Möglichkeit hatte, dem Team von Sit Down! das Spiel vorzustellen. Ein besonderer Dank an die Autoren von The Lab in Québec, mit denen ich jede Woche Ideen und Kommentare ausgetauscht habe. Danke an meine Kinder: Rosie, Enzo, Zia & Éloi, die das Spiel zuerst testen durften, und danke an Geneviève, die es mir ermöglicht, meine Leidenschaft zu leben. Danke an das gesamte Team von Sit Down!, insbesondere an Michaël für die Weiterentwicklung des Spiels.

## ENTWICKLUNGSLEITUNG

**Michaël DEROBERTMASURE**

## KÜNSTLERISCHE LEITUNG

**Marie OOMS**

## ILLUSTRATIONEN

**Paolo PUGGIONI** SCHACHTEL & **Anthony MOULINS** SPIEL

## PROJEKTMANAGEMENT

**Didier DELHEZ**

## ÜBERSETZUNG & LEKTORAT DEUTSCHE AUSGABE

**Translation Circus (Monika HARKE, Corinna SCHÜLTER)**



Ein Spiel von Sit Down!, publiziert von Megalopole. ©Megalopole (2025). Alle Rechte vorbehalten. • Dieses Spiel kann nur zur privaten Freizeitgestaltung genutzt werden. **ACHTUNG:** Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr! Schachtel und Anleitung bitte aufbewahren, da sie wichtige Informationen enthalten. • Der Inhalt kann von den Darstellungen auf der Packung abweichen. • Ohne schriftliche Genehmigung durch Megalopole ist jegliche Reproduktion dieses Spiels (in Teilen oder komplett) verboten. **SIT DOWN!** rue Sanson 4, BE-5310 Longchamps • +32 468 37 51 31 • [info@sitdown-games.com](mailto:info@sitdown-games.com) • [sitdown-games.com](http://sitdown-games.com)



# VORBEREITUNG

1. Legt 1 Startvertragsplättchen mit einer beliebigen Seite in die Tischmitte.
2. Legt die Stadtzentrumplättchen um das Startvertragsplättchen. Entscheidet selbst, wie ihr die Plättchen anordnet und welche Seite ihr verwendet. Das ist euer Stadtzentrum, welches ihr im Spielverlauf mit Stadtplättchen vergrößert und so **die Stadt** baut.
3. Mischt die Stadtplättchen und legt sie als verdeckten Stapel neben den Spielbereich.
4. Mischt die Vertragsplättchen und legt sie als verdeckten Stapel neben den Spielbereich. Deckt die 3 obersten Plättchen auf.
5. Legt die Siegpunktplättchen ★ neben den Spielbereich.
6. Nehmt euch je 1 Spieltableau.
7. Wählt eine Spielfarbe und nehmt euch jeweils:
  - ➡ 20 Bauteile und legt sie auf die Felder eures Tableaus,
  - ➡ 1 Boot und stellt es neben euer Tableau.

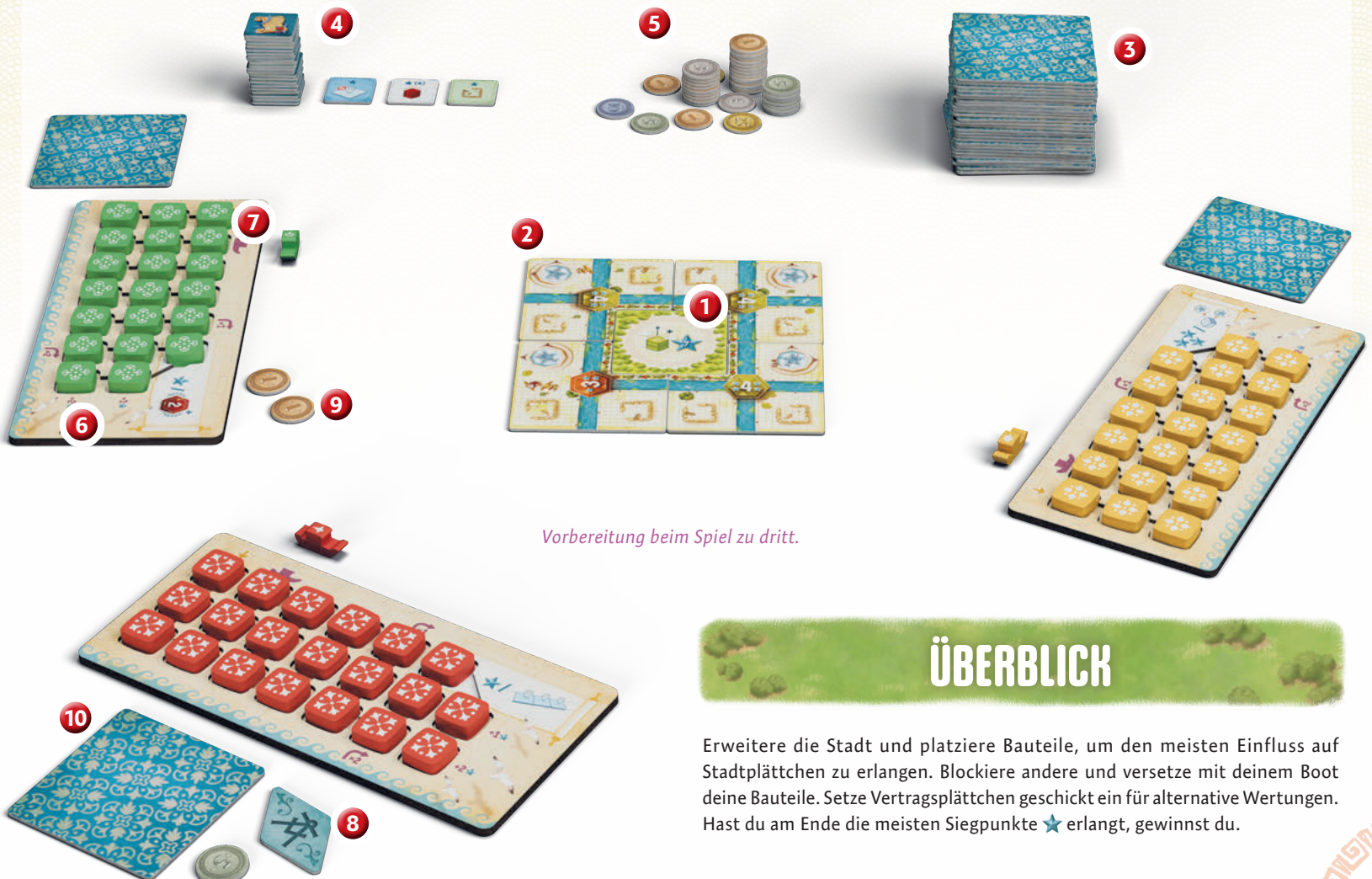
8. Bestimmt zufällig, wer beginnt. Diese Person erhält den Startmarker.
9. Nehmt euch Siegpunktmarker ★ in Abhängigkeit eurer Personenzahl und Spielreihenfolge, wie folgt:

	1. Person	2. Person	3. Person	4. Person
2 Personen	5	0	-	-
3 Personen	5	2	0	-
4 Personen	5	3	1	0

## HINWEIS

Haltet eure Siegpunktmarker ★ während des Spiels geheim.

10. Zieht je 1 Stadtplättchen und legt es verdeckt vor euch. Ihr dürft es jederzeit anschauen.



Vorbereitung beim Spiel zu dritt.

# ÜBERBLICK

Erweitere die Stadt und platziere Bauteile, um den meisten Einfluss auf Stadtplättchen zu erlangen. Blockiere andere und versetze mit deinem Boot deine Bauteile. Setze Vertragsplättchen geschickt ein für alternative Wertungen. Hast du am Ende die meisten Siegpunkte ★ erlangt, gewinnst du.



# ABLAUF

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer den Startmarker hat, beginnt. Spielt so lange, bis eine Person das Ende der Partie auslöst (siehe S. 7).

Führe in deinem Zug die folgenden Schritte in der vorgegebenen Reihenfolge aus:

**1. Die Stadt erweitern** → **2. Bauen** → **3. Bauen oder ein Vertragsplättchen legen** → **4. Navigieren** → **5. Stadtplättchen ziehen**

## 1 Die Stadt erweitern

Lege dein Stadtplättchen an die Stadt an.

### LEGEREGELN

Lege dein Stadtplättchen so, dass es **mind. 1 Seite** eines Plättchens der Stadt berührt.

#### Beispiele:

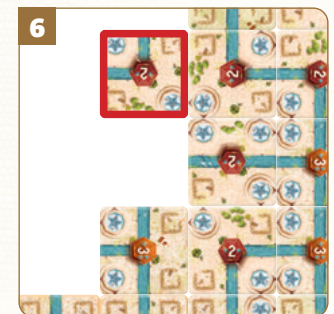
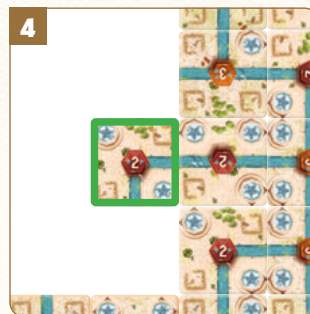
- 1** *Richtig:* Das grün umrandete Plättchen berührt die Seite eines anderen Plättchens.
- 2** *Richtig:* Das grün umrandete Plättchen berührt die Seiten mehrerer Plättchen.
- 3** *Falsch:* Das rot umrandete Plättchen berührt keine Seite eines anderen Plättchens.



**Verbinde** dein Stadtplättchen mit mind. 1 Kanal.

#### Beispiele:

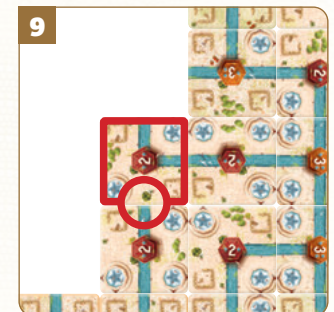
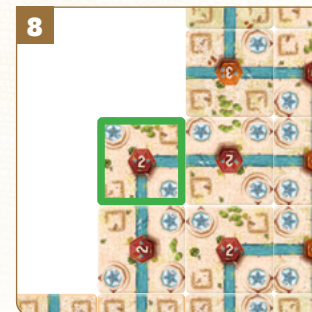
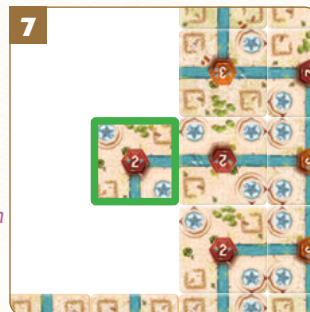
- 4** *Richtig:* Das grün umrandete Plättchen verbindet einen Kanal.
- 5** *Richtig:* Das grün umrandete Plättchen verbindet mehrere Kanäle.
- 6** *Falsch:* Das rot umrandete Plättchen hat keine Verbindung zu einem Kanal.



Kanäle müssen immer verbunden sein oder ins Leere führen. Du darfst keine Sackgassen erzeugen.

#### Beispiele:


- 7** *Richtig:* Jeder Kanalabschnitt auf dem grün umrandeten Plättchen ist entweder verbunden oder führt ins Leere.
- 8** *Richtig:* Alle Kanalabschnitte auf dem grün umrandeten Plättchen sind verbunden.
- 9** *Falsch:* Das rot umrandete Plättchen erzeugt eine Sackgasse (rot eingekreist).



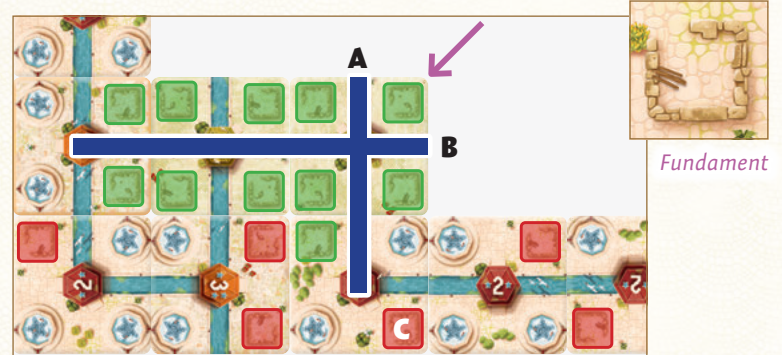


## 2 Bauen

Platziere 1 Bauteil auf einem **Baufeld** der Stadt. Führe folgende Schritte aus:

1. Nimm das 1. verfügbare Bauteil deines Tableaus (beginne oben links und folge dann dem vorgegebenen Weg). *Siehe eingekreistes Bauteil.* → 
  2. Platziere dein Bauteil auf einem **gültigen** Bau Feld, das direkt an einen Kanal grenzt, den du verlängert hast. Gültige Baufelder sind:
    - ➔ **Fundamente** (siehe Abbildung rechts).
    - ➔ Baufelder, auf denen **du bereits 1 oder mehrere Bauteile platziert hast**. Du darfst beliebig viele Bauteile auf einem Bau Feld stapeln.
- Wichtig:** Ein Gebäude darf nur aus Bauteilen **einer Farbe** bestehen!

Mit jedem Bauteil, das du in der Stadt platzierst, errichstest du ein oder erhöhst ein bestehendes **Gebäude**.



**Beispiel:** Du legst das durch einen Pfeil gekennzeichnete Stadtplättchen. Damit verlängerst du die Kanäle **A** und **B** (dunkelblau). Du darfst somit dein Bauteil auf eines der grünen Baufelder entlang der beiden Kanäle platzieren. Die roten Baufelder **C** kannst du nicht bebauen, da sie nicht direkt an einem der beiden dunkelblauen Kanäle liegen.

## 3 Bauen oder ein Vertragsplättchen legen

Platziere ein 2. Bauteil **oder** lege **1 Vertragsplättchen** auf ein gültiges **Baufeld**. Das Bau Feld muss dieses Mal jedoch direkt an einem Kanal liegen, der **senkrecht** zu dem Kanal verläuft, an dem du in der 2. Aktion (Bauen) dein 1. Bauteil platziert hast. Hast du dein 1. Bauteil **angrenzend an 2 Kanäle** platziert, darfst du einen der Kanäle wählen.

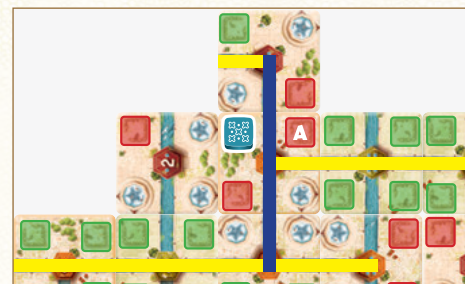


### WICHTIG

Du **kannst** in deinem Zug **weder** beide Bauteile **noch** 1 Bauteil und 1 Vertragsplättchen auf demselben Stadtplättchen platzieren.

- ☘ Falls du dein 2. Bauteil platzieren möchtest, führe die gleichen Schritte aus wie beim 1. Bauteil (siehe 2. Bauen).
- ☘ Falls du ein Vertragsplättchen legen möchtest:
  1. Wähle 1 der drei offen ausliegenden Vertragsplättchen (siehe S. 8).
  2. Lege es auf ein Fundament.
  3. Werte es sofort und nimm dir die angezeigten Siegpunkte ★ (siehe S. 8). Drehe das Vertragsplättchen dann auf die Rückseite.
  4. Decke ein neues Vertragsplättchen auf, sodass am Ende deines Zuges wieder 3 offen ausliegen.

Wurden alle Vertragsplättchen gelegt, könnt ihr keine weiteren legen.

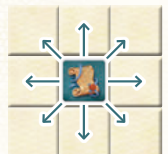


**Beispiel:** Im ersten Schritt hast du dein 1. Bauteil am dunkelblauen Kanal platziert. Du musst nun ein 2. Bauteil platzieren **oder** 1 Vertragsplättchen legen. Das Bau Feld muss direkt an einem der gelben Kanäle liegen, da diese **senkrecht** zum blauen Kanal verlaufen. Die roten Felder sind daher keine gültigen Baufelder. Feld A ist auch nicht gültig, da du im gleichen Zug nicht 2-mal auf demselben Stadtplättchen eine Aktion ausführen darfst.

## WERTUNG EINES VERTRAGSPLÄTTCHENS

Ein Vertragsplättchen verleiht Siegpunkte ★...

- ☘ nur der Person, die das Plättchen legt, sonst niemandem.
- ☘ ausgehend von dem Stadtplättchen, auf das es gelegt wird. Es zählen alle 8 umliegenden Felder für die Wertung. *Siehe Abbildung.* →



Eine detaillierte Beschreibung der verschiedenen Plättchen findet ihr auf Seite 8.



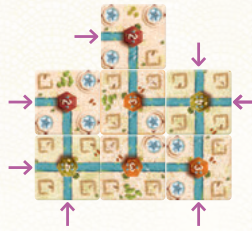
## 4 Navigieren



Sobald du dein 6. Bauteil platziert hast, hast, **erhältst** du dein Boot. Setze es **sofort** ein.

Setze dein Boot am Stadtrand auf ein Stadtplättchen mit einem Kanal, der ins Leere führt. *Siehe Abbildung. →*

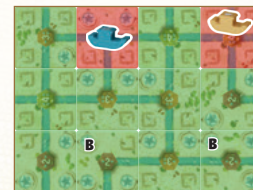
Kommt dein Boot ins Spiel, darf es entweder auf dem ersten Stadtplättchen stehen bleiben, sofern sich dort kein gegnerisches Boot befindet, **oder** seine Bewegung wie folgt fortsetzen.



Sobald du dein 13. Bauteil platziert hast, erlangt dein Boot sofort die Fähigkeit, **genau 1-mal** während seiner Bewegung abzubiegen. Sobald du dein 16. Bauteil platziert hast, erlangt dein Boot sofort die Fähigkeit, **maximal 2-mal** während seiner Bewegung abzubiegen.



*Fortsetzung des vorherigen Beispiels: Du darfst **1-mal** abbiegen. Die Stadtplättchen **A** sind nun auch erreichbar.*



*Du darfst **2-mal** abbiegen. Die Stadtplättchen **B** sind nun auch erreichbar.*



## BEWEGUNG

**Am Ende** jedes Zuges **musst** du dein Boot auf ein anderes Stadtplättchen **bewegen**, wie folgt:

- Setze dein Boot auf einen beliebigen Kanalabschnitt des aktuellen Plättchens.
- Bewege dein Boot entlang dieses Kanals in **gerader Linie**. Es kann während seiner Bewegung weder in einen senkrecht verbundenen Kanal abbiegen noch die Richtung ändern.
- Die Flächen in der Mitte der Plättchen (mit dem Wert 2, 3 oder 4) stellen keine Hindernisse für die Boote dar. Sie überspannen die Kanäle.
- Du darfst mit deinem Boot ein Stadtplättchen mit einem anderen Boot durchqueren, aber nicht dort stehen bleiben.
- Du darfst dein Boot beliebig weit bewegen.
- Kannst du dein Boot nicht bewegen, bleibt es auf dem aktuellen Plättchen stehen (Ausnahmefall).



**Beispiel:** Deine Spielfarbe ist Gelb. Am Ende deines Zuges **musst** du dein Boot (oben rechts) in gerader Linie von seinem ursprünglichen Plättchen versetzen (du darfst den Kanal, von dem du die Bewegung beginnst, frei wählen!). Du darfst dein Boot auf alle mit **A** markierten Plättchen bewegen. Sie sind in gerader Linie

durch Kanäle mit Plättchen **B** verbunden. Du darfst Plättchen **C** durchqueren, aber nicht dort stehen bleiben, weil sich hier ein gegnerisches Boot befindet. Du **musst** mit deinem Boot Plättchen **B** verlassen. Alle mit **D** markierten Plättchen sind über einen Kanal in gerader Linie nicht erreichbar. Plättchen **E** liegt zwar in gerader Linie zu Plättchen **B**, ist aber nicht erreichbar, da kein Kanal die beiden Plättchen in gerader Linie verbindet.

## EFFEKTE

- Du darfst beim Passieren eines Plättchens mit deinem Boot 1 eigenes Bauteil aufladen und es dann auf dem Zielplättchen platzieren. Voraussetzung hierfür ist ein gültiges Baufeld.



**Beispiel:** Dein Boot bewegt sich von links nach rechts. Es lädt auf Plättchen **A** ein Bauteil auf und bringt es zu Plättchen **B**. Hier endet die Bewegung.

- Dein Boot kann dir bei der Schlusswertung Punkte einbringen (siehe S. 7).
- Steht dein Boot auf einem Stadtplättchen, behinderst du die Anderen. Sie **können dort kein:**
  - neues Stadtplättchen anlegen,
  - Bauteil platzieren oder Vertragsplättchen legen,
  - eigenes Bauteil aufladen, um es mit dem Boot zu versetzen.

## 5 Stadtplättchen ziehen

Ziehe am Ende deines Zuges das oberste Stadtplättchen vom Stapel und lege es verdeckt vor dich. Du darfst es dir jederzeit anschauen.



# ENDE DER PARTIE

Das Ende der Partie wird ausgelöst, sobald eine Person ihr letztes Bauteil platziert. Spielt die Runde zu Ende, so dass alle gleich oft am Zug waren. Fahrt mit der Schlusswertung fort.

## Schlusswertung

Ihr erhaltet durch die folgenden Wertungen zusätzliche ★. Fügt sie denen hinzu, die ihr zu Beginn und während der Partie erhalten habt.

### STADTPLÄTTCHEN

Wertet jedes Stadtplättchen einzeln. Die Anzahl der ★ entspricht dem Wert in der Mitte des Plättchens (2, 3 oder 4).



- Wer das **höchste** Gebäude auf einem Stadtplättchen gebaut hat, erhält die ★.
- Bei Gleichstand gewinnt, wer von den am Gleichstand Beteiligten mehr Bauteile auf dem Stadtplättchen platziert hat.

**Wichtig:** In diesem besonderen Fall erhöht sich die Anzahl der Bauteile um 1, falls sich euer Boot auf dem Stadtplättchen befindet.  
Bei erneutem Gleichstand erhält niemand die ★.

### SPIELTABLEAU

Jedes Spieltableau hat eine unterschiedliche Wertung. Du erhältst die Siegpunkte, indem du das Bauteil des zugehörigen Feldes platzierst.

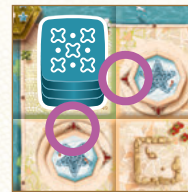
- Wähle 1 Reihe Stadtplättchen (darf auch unterbrochen sein) und erhalte 1 ★ je **Plättchen**, auf dem du mind. 1 Gebäude gebaut hast.
- 1 ★ je Stadtplättchen mit dem Wert 2, das du für dich gewertet hast.
- 2 ★ je eigenes Gebäude, das aus mind 2 Bauteilen besteht.
- 3 ★ je eigenes Gebäude, das du 2-mal aufgewertet hast, unabhängig von seiner Höhe.

Hast du die letzten Bauteile deines Tableaus platziert, nimm dir die Siegpunkte, die neben dem jeweils freigespielten Feld angegeben sind (+1 ★ oder +2 ★).

*Beispiel: Du erhältst 1 ★. Du hast das letzte Feld deines Tableaus nicht freigespielt und erhältst somit nicht die zusätzlichen 2 ★.*



### GEBÄUDEAUFWERTUNG



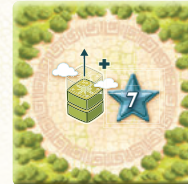
Ein Gebäude wird aufgewertet, wenn mind. 1 Brunnen auf das Gebäude „zeigt“. Jedes Bauteil zählt 1 ★ je Brunnen, der darauf zeigt.



*Beispiel: Das Gebäude ist 6 ★ wert; 3 Bauteile, je 2-mal aufgewertet.*

### STARTVERTRAGSPLÄTTCHEN

Wertet das Startvertragsplättchen (in der Mitte der Stadtzentrumplättchen):



Wer das höchste Gebäude in der Stadt – auf einem beliebigen Stadtplättchen – gebaut hat, erhält 7 ★.  
Bei Gleichstand erhält niemand die Siegpunkte.

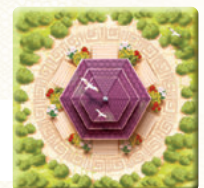
Wer die meisten Bauteile im Stadtzentrum (auf den 4 Stadtzentrumplättchen) platziert hat, erhält 5 ★.  
Bei Gleichstand erhält niemand die Siegpunkte.



Alle, die ein Gebäude mit 5 oder mehr Bauteilen – auf einem beliebigen Stadtplättchen – gebaut haben, erhalten 6 ★.

#### HINWEIS

Nutzt die « neutrale » Seite in der Familienversion von Tolleno (siehe separate Spielanleitung).



**Zählt alle eure ★ zusammen. Wer die meisten Siegpunkte hat, gewinnt die Partie. Eventuelle Gleichstände werden nicht aufgelöst.**



# VERTRAGSPLÄTTCHEN

## Grüne Vertragsplättchen

Wertung von Vertragsplättchen, Stadtplättchen und deren Baufeldern, unabhängig der Personenzahl.



1★ je sichtbares Fundament.



1★ je Stadtplättchen, auf dem kein Fundament mehr sichtbar ist.



1★ je gelegtes Vertragsplättchen, inklusive diesem.



1★ je Stadtplättchen ohne Vertragsplättchen.



1★ je freies Fundament auf einem Stadtplättchen.



1★ je Stadtplättchen mit dem Wert 2.



1★ je Stadtplättchen mit dem Wert 3.



2★ je Stadtplättchen mit dem Wert 4.

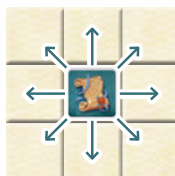
### ERINNERUNG

Ein Vertragsplättchen verleiht Siegpunkte ★...

☒ nur der Person, die das Plättchen legt, sonst niemandem.

☒ ausgehend von dem Stadtplättchen, auf das es gelegt wird. Es zählen alle 8 umliegenden Felder für die Wertung.

Siehe Abbildung. →



## Blaue Vertragsplättchen

Wertung **eigener** Gebäude und Bauteile.



1★ je Stadtplättchen mit **mind.** 1 deiner Gebäude (egal wie hoch).



1★ je Stadtplättchen, auf dem du **kein** Gebäude besitzt.



1★ je eigenes Gebäude aus **mind.** 1 Bauteil.



2★ je eigenes Gebäude aus **mind.** 2 Bauteilen.



2★ je **unterschiedlicher** Höhe deiner Gebäude.



3★ je Stadtplättchen mit **mind.** 2 eigenen Gebäuden.



4★ je eigenes Gebäude aus **mind.** 3 Bauteilen.

## Weißer Vertragsplättchen

Wertung in Bezug auf **gegnerische** Gebäude und Bauteile.



1★\* je gegnerisches Gebäude auf einem Stadtplättchen mit dem Wert 2.



1★\* je gegnerisches Gebäude auf einem Stadtplättchen mit dem Wert 3.



1★\* je gegnerisches Gebäude auf einem Stadtplättchen mit dem Wert 4.



1★\* je gegnerisches Gebäude, das nicht aufgewertet ist.



1★\* je gegnerisches Gebäude aus mind. 2 Bauteilen.



1★\* je 2 gegnerische Bauteile, unabhängig ihrer Farben.



2★\* je Stadtplättchen mit mind. 2 gegnerischen Gebäuden.



2★\* je gegnerisches Gebäude, das mind. 1-mal aufgewertet wurde.



2★\* je gegnerisches Gebäude, das 2-mal aufgewertet wurde.

\* Wertet den Stern in Klammern (★) nur bei einer Partie zu zweit.