



# Tolleno

FAMILIENVERSION



## ÜBERBLICK

Erweitere die Stadt und platziere Bauteile, um den meisten Einfluss auf Stadtplättchen zu erlangen. Hast du am Ende die meisten Siegpunkte ★ erlangt, gewinnst du.

## MATERIAL



54 Stadtplättchen



4 Stadtzentrumplättchen  
(Vorderseite/Rückseite)



1 Startvertragsplättchen



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



80 Bauteile (20 × 4 Farben)

## VORBEREITUNG

- Legt das neutrale Startvertragsplättchen in die Tischmitte.
- 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 Spielerlauf mit Stadtplättchen vergrößert und so die Stadt baut.
- Mischt die Stadtplättchen und legt sie als verdeckten Stapel neben den Spielbereich.
- Legt die Siegpunktplättchen ★ neben den Spielbereich.
- Wählt eine Spielfarbe und nehmt euch die 20 Bauteile dieser Farbe. Sie bilden euren persönlichen Vorrat.
- Bestimmt zufällig, wer beginnt.  
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.

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

Vorbereitung beim Spiel zu dritt.



# ABLAUF

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer den Startmarker hat, beginnt. Spielt so lange, bis alle ihre 20 Bauteile platziert haben.

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

1. Die Stadt erweitern → 2. Bauen → 3. 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

Gültige Baufelder sind:



**Fundamente.** Siehe Abbildung →



Baufelder, auf denen du bereits 1 oder mehrere Bauteile platziert hast.

Du darfst beliebig viele Bauteile auf einem Baufeld stapeln.

**Wichtig:** Ein Gebäude darf nur aus Bauteilen einer Farbe bestehen!



### PLATZIERE DEIN 1. BAUTEIL

Platziere ein Bauteil auf einem **gültigen Baufeld** der Stadt. Befolge dabei diese Schritte:

1. Nimm 1 Bauteil aus deinem persönlichen Vorrat.
2. Platziere es entweder auf einem **gültigen Baufeld** auf dem Stadtplättchen, das du gerade gelegt hast, oder auf einem Stadtplättchen, das maximal so viele Felder entfernt ist, wie der Wert des gelegten Plättchens. Folge dabei den Kanälen.

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

**Beispiel:** Du legst das mit dem Pfeil markierte Stadtplättchen. Es hat den Wert 3. Du darfst dein 1. Bauteil auf einem Plättchen platzieren, das 0, 1, 2 oder 3 Plättchen entfernt ist. Folge dabei den verbunden Kanälen. Alle grünen Stadtplättchen sind gültig.



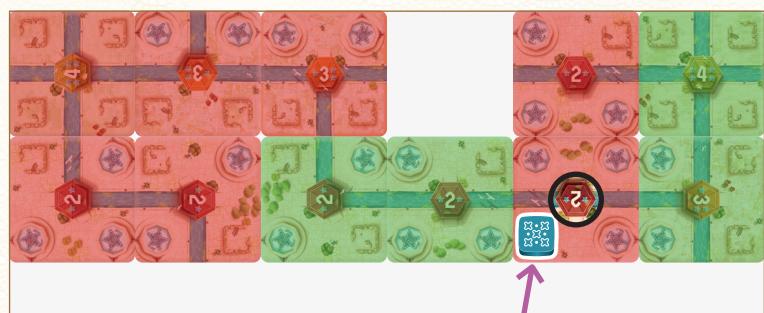
### PLATZIERE EIN 2. BAUTEIL

Platziere dein 2. Bauteil. Es gelten die gleichen Regeln wie zuvor. Dieses Mal ist das Stadtplättchen, auf das du dein 1. Bauteil platziert hast, entscheidend. Der Wert dieses Plättchens gibt die maximale Entfernung für die Platzierung des 2. Bauteils an.

#### WICHTIG

Du kannst in deinem Zug nicht beide Bauteile auf demselben Stadtplättchen platzieren.

**Beispiel:** Fortsetzung des vorherigen Beispiels: Du hast dein 1. Bauteil auf dem mit dem Pfeil markierten Stadtplättchen platziert. Es hat den Wert 2. Du darfst dein 2. Bauteil auf eines der grünen Stadtplättchen in Entfernung 1 oder 2 platzieren. Du kannst nicht beide Bauteile auf demselben Stadtplättchen platzieren.



## 3 Stadtplättchen ziehen

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

# ENDE DER PARTIE

Die Partie endet, sobald ihr alle eure Bauteile platziert habt.

## Schlusswertung

Ihr erhaltet durch die folgenden Wertungen zusätzliche ★. Fügt sie denen hinzu, die ihr zu Beginn 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. Bei erneutem Gleichstand erhält niemand die ★.

### GEBAUDEAUFWERTUNG

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.

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

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**)



#### 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.

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 aufzubewahren, 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  
www.sitdown-games.com