

# Tolleno



2-4

15'

10+

## **Bienvenue à Tolleno, joyau des civilisations!**

Au confluent des cultures et des échanges, la ville latine de Tolleno s'élève au-dessus des eaux. Ancrée sur un sol fertile et baignée par une effervescence continue, cette cité lacustre est un carrefour où se croisent artisans talentueux, bâtisseurs visionnaires et marchands aventureux.

Ici, chaque bâtiment raconte une histoire et lorsque la terre manque pour soutenir l'ambition humaine, les structures s'élancent alors vers le ciel, défiant les limites imposées par la nature. Sur les canaux qui serpentent entre les quartiers, une flotte inlassable transporte bois, pierres et marchandises, alimentant la soif d'expansion de cette métropole en plein essor. Tolleno ne dort jamais : elle vibre, elle respire, elle grandit et elle vous appelle à contribuer à son avenir glorieux.

 Gilles Turbide

 Anthony Moulins & Paolo Puggioni

**SIT  
DOWN!**



# MATÉRIEL



4 tuiles Centre-ville  
(recto/verso)



2 tuiles Contrat initial  
(recto/verso)



25 tuiles Contrat



54 tuiles Ville



54 jetons Point de victoire (★)  
(14 × 1★, 16 × 3★, 10 × 5★, 8 × 10★, 6 × 25★)



4 pions Bateau



80 pions Étage (20 × 4 couleurs)



1 tuile Premier joueur



4 plateaux Joueur



AUTEUR

**Gilles TURBIDE** • «Merci au Projet Board Date 2 qui m'a permis de présenter le jeu à l'équipe de Sit Down! lors d'une certaine pandémie. Un merci spécial aux auteurs québécois du Lab qui partagent avec moi chaque semaine idées et commentaires. Merci à mes enfants: Rosie, Enzo, Zia & Éloi qui sont mes premiers testeurs et à Geneviève, qui me permet de vivre mes passions. Merci à toute l'équipe de Sit Down!, particulièrement à Michaël pour l'évolution du jeu.»

RESPONSABLE DU DÉVELOPPEMENT

**Michaël DEROBERTMASURE**

DIRECTRICE ARTISTIQUE

**Marie OOMS**

ILLUSTRATEURS

**Paolo PUGGIONI** BOÎTE & **Anthony MOULINS** JEU

GESTIONNAIRE DE PROJET

**Didier DELHEZ**

Un jeu Sit Down! publié par Megalopole. ©Megalopole (2025). Tous droits réservés. Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement privé. **ATTENTION**: ne convient pas aux enfants de moins de trois ans. Ce jeu contient des petites pièces pouvant être ingérées ou inhalées. Informations à conserver. • Visuels non contractuels. Les formes et les couleurs peuvent changer. • Toute reproduction de ce jeu, totale ou partielle, sur tout support, physique ou électronique, est strictement interdite sans autorisation écrite de Megalopole. **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)





# MISE EN PLACE

1. Posez une tuile *Contrat initial* au centre de la table, sur la face de votre choix.
2. Choisissez la face de chaque tuile *Centre-ville* que vous allez utiliser. Assemblez-les comme bon vous semble, autour de la tuile *Contrat initial*. Ce centre-ville et les tuiles *Ville* qui y seront ensuite ajoutées constituent **la ville**.
3. Mélangez les tuiles *Ville* puis empilez-les pour former une pioche face cachée, placée sur le côté de l'aire de jeu.
4. Mélangez les tuiles *Contrat* puis empilez-les pour former une pioche face cachée, placée sur le côté de l'aire de jeu. Révélez-en les trois premières tuiles.
5. Placez les jetons ★ sur le côté de l'aire de jeu.
6. Recevez un plateau *Joueur* au hasard,
7. Choisissez une couleur et recevez :  
 ➔ 20 pions *Étage*, à poser sur les emplacements de votre plateau *Joueur*,  
 ➔ 1 pion *Bateau*, à conserver dans votre aire de jeu.

8. Le premier joueur est désigné au hasard et reçoit la tuile *Premier joueur* qu'il conserve dans son aire de jeu.
9. Recevez un nombre de ★ en fonction du nombre de joueurs et de votre position dans l'ordre du tour, en sens horaire, selon ce tableau :

	1 <sup>er</sup> joueur	2 <sup>e</sup> joueur	3 <sup>e</sup> joueur	4 <sup>e</sup> joueur
À 2 joueurs	5	0	-	-
À 3 joueurs	5	2	0	-
À 4 joueurs	5	3	1	0

## REMARQUE

Durant la partie, vous conservez vos ★ face cachée.

10. Piochez une tuile *Ville* et gardez-la face cachée devant vous. Vous pouvez la consulter à tout moment.



Mise en place à 3 joueurs.

# PRINCIPE DU JEU

À votre tour, vous étendez la ville puis y posez des pions *Étage* afin de gagner la majorité sur les tuiles qui la compose. Votre bateau vous permet de bloquer les adversaires et de réorganiser vos pions *Étage* tandis que les tuiles *Contrat* offrent des *scorings* alternatifs. Le joueur ayant le plus de ★ remporte la victoire.



# DÉROULEMENT DE LA PARTIE

En commençant par le premier joueur, chacun effectue son tour en sens horaire jusqu'à ce qu'un joueur déclenche la fin de partie (voir page 7).

À votre tour, effectuez les étapes suivantes, dans cet ordre :

**1. Étendez la ville** → **2. Construisez** → **3. Construisez ou posez une tuile Contrat** → **4. Naviguez** → **5. Piochez une tuile Ville**

## 1. Étendez la ville

Posez la tuile *Ville* que vous possédez, de manière à la connecter à la ville.

### RÈGLES DE POSE

Vous devez poser votre tuile afin qu'elle touche le **côté** d'au moins une autre tuile de la ville.

#### Exemples...

- 1** *Pose valide*: la tuile bordée de vert touche bien le côté d'une autre tuile.
- 2** *Pose valide*: la tuile bordée de vert touche le côté de plusieurs autres tuiles.
- 3** *Pose invalide*: la tuile bordée de rouge ne touche pas le côté d'une autre tuile.



La tuile que vous posez doit **prolonger** au moins un canal de la ville.

#### Exemples...

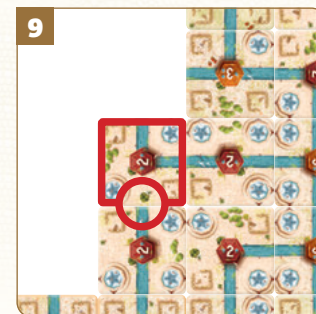
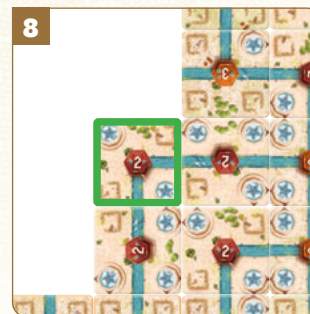
- 4** *Pose valide*: la tuile bordée de vert se connecte bien à au moins un canal de la ville.
- 5** *Pose valide*: la tuile bordée de vert se connecte à plusieurs canaux de la ville.
- 6** *Pose invalide*: la tuile bordée de rouge n'est pas connectée à au moins un canal de la ville.



Tous les canaux doivent être connectés ou orientés vers un espace vide. Vous ne pouvez pas générer des culs-de-sac.

#### Exemples...

- 7** *Pose valide*: chaque portion de canal de la tuile bordée de vert est soit connectée, soit donnant sur un espace vide.
- 8** *Pose valide*: tous les canaux de la tuile bordée de vert sont connectés.
- 9** *Pose invalide*: la pose de la tuile bordée de rouge a généré un cul-de-sac (cercle de rouge).



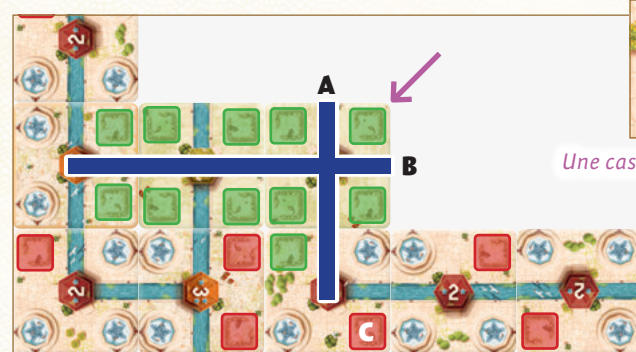




## 2. Construisez

Vous **devez** poser un de vos pions *Étage* sur un **emplacement constructible** de la ville en suivant les deux étapes suivantes :

1. Prenez le premier pion *Étage* disponible sur votre plateau *Joueur* (en haut à gauche d'abord, puis en suivant le chemin indiqué). *Ici, le pion encerclé.* →
2. Posez-le sur un emplacement constructible **valide** d'un quai d'un canal que vous venez de prolonger. Les emplacements constructibles valides sont :  
 → les cases **Fondations**. *Voir en haut à droite,*  
 → les emplacements constructibles sur lesquels **vous avez déjà posé un ou plusieurs pions *Étage***. Il n'y a pas de limite au nombre de pions *Étage* qui peuvent être empilés sur un même emplacement. **Important : un bâtiment est composé de pions *Étage* d'un seul et même joueur !**



Une case Fondations.

**Exemple :** vous posez la tuile Ville indiquée par la flèche. Vu que vous prolongez les canaux **A** et **B** (en bleu), posez votre pion *Étage* sur un emplacement constructible vert sur un quai de l'un d'eux. L'emplacement constructible rouge **C** n'est pas valide car il ne se trouve pas sur un quai du canal **A**, ni sur un du canal **B**.

Une fois posé dans la ville, tout pion *Étage* crée ou élève un **bâtiment**.

## 3. Construisez ou posez une tuile Contrat

Vous devez poser un second pion *Étage* **ou une tuile Contrat** sur un **emplacement constructible** de la ville, mais cette fois sur un quai d'un canal **perpendiculaire** à celui construit ou agrandi lors de l'action 2. *Construisez* de ce tour, où vous venez de poser un pion *Étage*. Si vous avez posé ce premier pion *Étage* **adjacent à deux canaux**, choisissez celui dont les perpendiculaires vous conviennent le mieux.



### IMPORTANT

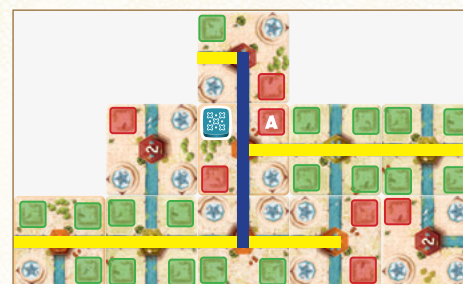
Durant votre tour, **vous ne pouvez pas** poser ces deux éléments (pion *Étage* puis pion *Étage* **ou** pion *Étage* puis tuile Contrat) sur la même tuile.

Si vous décidez de poser un second pion *Étage*, suivez les deux mêmes étapes que pour le premier pion *Étage* (voir 2. Construisez).

Si vous décidez de poser une tuile Contrat :

1. Choisissez une des trois tuiles Contrat visibles (voir page 8).
2. Posez-la sur une case Fondations.
3. Scorez immédiatement les ★ qu'elle vous octroie (voir page 8), en prenant les jetons ★ nécessaires. Cela fait, retournez la tuile Contrat face cachée.
4. Révélez une nouvelle tuile Contrat, afin que trois soient visibles à la fin de votre tour.

S'il n'y a plus de tuile Contrat, vous ne pouvez tout simplement plus en poser.

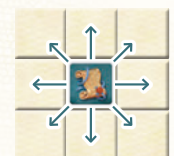


**Exemple :** lors de la première étape, vous avez posé votre premier pion *Étage* sur un quai du canal bleu foncé. Vous devez maintenant poser un nouveau pion *Étage* **ou** une tuile Contrat sur un emplacement constructible d'un canal **perpendiculaire** (en jaune) au canal bleu. Les emplacements en rouge ne sont pas valides. L'emplacement **A** est invalide car deux éléments ne peuvent pas être posés sur la même tuile Ville dans le même tour.

## SCORING D'UNE TUILE CONTRAT

Une tuile Contrat rapporte des ★...

- ★ au joueur qui la pose, et à personne d'autre.
- ★ en fonction de la tuile sur laquelle elle est posée **et** des huit qui, éventuellement, l'encadrent. *Voir ci-contre.* →



Voyez le détail du scoring des différentes tuiles en page 8.



4

## Naviguez



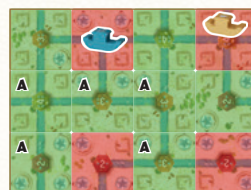
La pose de votre 6<sup>e</sup> pion *Étage* **débloque** votre pion *Bateau*, qui **doit** alors entrer en jeu.

Votre bateau arrive en jeu en périphérie de la ville, par une tuile *Ville* possédant un canal non-connecté. *Voir ci-contre.* →

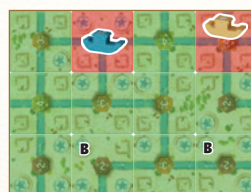
Dès son entrée en jeu, votre bateau peut s'arrêter sur la première tuile *Ville* si elle est libre de tout pion *Bateau* adverse **ou** poursuivre son déplacement tel qu'expliqué ci-dessous.



La pose de votre 13<sup>e</sup> pion *Étage* octroie immédiatement à votre bateau la capacité de tourner **une fois maximum** durant son déplacement. Et la pose de votre 16<sup>e</sup> pion *Étage* octroie immédiatement à votre bateau la capacité de tourner **deux fois maximum** durant son déplacement.



En poursuivant l'exemple précédent, si vous êtes autorisé à **tourner une fois**, les tuiles *Ville* **A** deviennent aussi accessibles.



Et si vous êtes autorisé à **tourner deux fois**, les tuiles *Ville* **B** deviennent aussi accessibles.



## DÉPLACEMENT

À la fin de chaque tour, vous **devez déplacer** votre bateau vers une autre tuile *Ville*, en respectant les règles suivantes :

- pour quitter la tuile où se trouve actuellement votre bateau, choisissez n'importe lequel de ses tronçons de canal, et engagez-y votre pion *Bateau* ;
- votre pion *Bateau* doit se déplacer **en ligne droite** dans ce canal, et ne peut ni tourner dans un canal perpendiculaire, ni changer de sens en cours de déplacement ;
- les structures au centre des tuiles (portant la valeur 2, 3 ou 4) ne sont pas des obstacles à la navigation des bateaux car elles enjambent les canaux ;
- votre bateau peut traverser une tuile *Ville* où se trouve déjà un autre pion *Bateau*, mais il ne peut pas s'y arrêter ;
- il n'y a pas de limite de distance à votre déplacement ;
- s'il est impossible de déplacer votre bateau, laissez-le en place (cas rare).

**Exemple :** votre couleur est jaune. À la fin de votre tour, vous devez déplacer votre bateau (en haut à droite) en ligne droite, au départ de sa tuile (et pas forcément de son canal!) d'origine. Vous pouvez déplacer votre bateau sur les cases **A** car un chemin en ligne droite empruntant des canaux existe au départ de la tuile **B**. Vous pouvez passer par la tuile **C**, mais vous ne pouvez pas vous y arrêter car un bateau adverse s'y trouve. Vous êtes obligé de quitter la tuile **B**. Les tuiles **D** ne sont pas accessibles via un Canal en ligne droite. Enfin, la tuile **E** est bien située en ligne droite par rapport à la tuile **B**, mais il n'y pas de canal en ligne droite au départ de **B** pour l'atteindre.



## EFFETS

- Votre bateau peut passer par une tuile et y récupérer un de vos pions *Étage* pour le déplacer jusqu'à sa tuile d'arrivée, à condition que le pion *Étage* déplacé puisse y être posé sur un emplacement constructible.



**Exemple :** votre bateau navigue de la gauche vers la droite. Il récupère un pion *Étage* en **A** et le déplace jusqu'en **B**, où il s'arrête.

- Votre bateau peut vous aider à scorer en fin de partie (voir page 7).
- Lorsque votre bateau est arrêté sur une tuile, les autres joueurs

**ne peuvent pas :**

- y connecter de nouvelle tuile,
- y poser de pion *Étage* ni de tuile *Contrat*,
- y récupérer un de leur pions *Étage* pour le déplacer grâce à leur bateau.

5

## Piochez une tuile Ville

À la fin de votre tour, piochez la première tuile *Ville* de la pile et conservez-la face cachée. Vous pouvez la consulter à votre guise.



# FIN DE PARTIE

La fin de partie est déclenchée dès qu'un joueur pose son dernier pion *Étage*. Quand le dernier joueur a fini son tour de jeu, procédez au *scoring* final.

## Scoring final

Les *scorings* suivants peuvent vous octroyer des ★ supplémentaires, à ajouter à ceux éventuellement obtenus au début et pendant la partie.

### TUILES VILLE

Scorez chaque tuile *Ville* individuellement. Elles rapportent des ★ équivalant à la valeur inscrite en leur centre (2, 3 ou 4).



- Le joueur ayant le bâtiment **le plus haut** sur une tuile en score les ★.
- En cas d'égalité pour le *scoring* d'une tuile *Ville*, c'est le joueur à égalité ayant le plus de pions *Étage* sur la tuile qui l'emporte.

**Important :** dans ce cas uniquement, si votre pion *Bateau* se trouve sur la tuile, il ajoute 1 au total de vos pions *Étage* de cette tuile.

Si l'égalité persiste, personne ne score les ★.

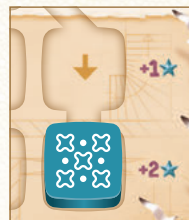
### PLATEAU JOUEUR

Votre plateau *Joueur* dispose d'un *scoring* unique. Vous en bénéficiez si vous réussissez à construire le pion *Étage* de l'emplacement concerné.

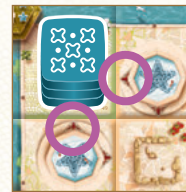
- Choisissez un ligne (même discontinue) de tuiles *Ville* et scorez 1★ pour chaque **tuile** où vous avez construit au moins un bâtiment.
- 1★ pour chaque tuile *Ville* de valeur 2 dont vous avez pu marquer les ★.
- 2★ pour chacun de vos bâtiments qui comporte au minimum 2 pions *Étage*.
- 3★ pour chacun de vos bâtiments valorisé deux fois, quel que soit le nombre d'étages.

Si vous avez construit les derniers pions *Étage* de votre plateau *Joueur*, scorez les ★ liés aux emplacements libérés (+1★ ou +2★).

**Exemple :** vous scorez 1★. Vous n'avez pas débloqué le dernier emplacement de votre plateau *Joueur* et ne scorez donc pas les 2★ supplémentaires.



### VALORISATION DES BÂTIMENTS



Un bâtiment est valorisé s'il est « pointé » par au moins une fontaine. Chaque pion *Étage* rapporte 1★ par fontaine qui pointe vers lui.



**Exemple :** ici, le bâtiment rapporte 6★ ; 3 pions *Étage* valorisés deux fois chacun.

### TUILES CONTRAT INITIAL

Scorez grâce à la tuile *Contrat initial* (au centre des tuiles *Centre-ville*) :



Si vous avez le plus haut bâtiment en jeu – sur n'importe quelle tuile *Ville* – scorez 7★. En cas d'égalité, personne ne score.

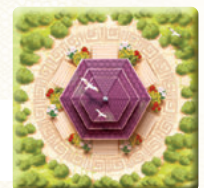
Si vous avez le plus de pions *Étage* en centre-ville (les quatre tuiles initiales), scorez 5★. En cas d'égalité, personne ne score.



Si vous avez un bâtiment de 5 étages ou plus – sur n'importe quelle tuile *Ville* – scorez 6★. Ce *scoring* est accessible simultanément à tous les joueurs.

#### REMARQUE

La face « neutre » est utilisée dans la version familiale de *Tolleno* (voir le feuillet de règles séparé).



Après avoir totalisé tous ses ★, le joueur ayant le score le plus élevé remporte la partie. Les éventuels *ex-æquo* ne sont pas départagés.



# LES TUILES CONTRAT

## Les tuiles à fond vert

Scoring relatif aux tuiles *Contrat*, aux tuiles *Ville* et à leurs emplacements constructibles, indépendamment des joueurs.



1★ par case *Fondations* visibles.



1★ par tuile *Ville* ne comportant plus de case *Fondations* visibles.



1★ par tuile *Contrat* posée, celle-ci comprise.



1★ par tuile *Ville* sans tuile *Contrat*.



1★ par emplacement de tuile *Ville* vide.



1★ par tuile *Ville* de valeur 2.



1★ par tuile *Ville* de valeur 3.



2★ par tuile *Ville* de valeur 4.

### RAPPEL

Une tuile *Contrat* rapporte des ★...

✱ au joueur qui la pose, et à personne d'autre.

✱ en fonction de la tuile sur laquelle elle est posée et des huit qui, éventuellement, l'encadrent. Voir ci-contre. →

## Les tuiles à fond bleu

Scoring relatif à vos bâtiments et à vos pions *Étage*.



1★ par tuile *Ville* comportant **au moins** un de vos bâtiments. Sa hauteur n'a pas d'importance.



1★ par tuile *Ville* où vous **n'avez pas** de bâtiment.



1★ pour chacun de vos bâtiments d'**au moins** 1 étage.



2★ pour chacun de vos bâtiments d'**au moins** 2 étages.



2★ par hauteur **différente** parmi vos bâtiments.



3★ par tuile avec **au moins** 2 de vos bâtiments.



4★ pour chacun de vos bâtiments d'**au moins** 3 étages.

## Les tuiles à fond blanc

Scoring relatif aux bâtiments des **autres joueurs** et à leurs pions *Étage*.



1★\* par bâtiment adverse sur les tuiles *Ville* de valeur 2.



1★\* par bâtiment adverse sur les tuiles *Ville* de valeur 3.



1★\* par bâtiment adverse sur les tuiles *Ville* de valeur 4.



1★\* par bâtiment adverse non valorisé.



1★\* par bâtiment adverse d'au moins 2 étages.



1★\* par paire de pions *Étage* adverses, toutes couleurs confondues.



2★\* par tuile comportant au moins 2 bâtiments adverses.



2★\* par bâtiment adverse valorisé au moins une fois.



2★\* par bâtiment adverse valorisé deux fois.

\* L'étoile entre parenthèses (★) n'est scorée que dans les parties à deux joueurs.

