



Tolleno



2-4



15/



10+

Welkom in *Tolleno*, het juweel der beschavingen!

Op het kruispunt van culturen en handel rijst de Latijnse stad Tolleno boven het water uit. Verankerd in vruchtbare grond en doordrenkt van een voortdurende levendigheid, is deze stad aan het meer een knooppunt waar bekwame ambachtslieden, visionaire bouwmeesters en avontuurlijke kooplieden samenkomen.

Hier vertelt elk gebouw een verhaal, en wanneer het land tekortschiet in de menselijke ambitie, schieten bouwwerken de lucht in en tarten ze de grenzen die de natuur oplegt. Op de kanalen die door de wijken slingeren, vervoert een onvermoeibare vloot hout, steen en goederen, en wakkert zo de drang naar uitbreiding van deze bloeiende metropool aan. Tolleno slaapt nooit: het pulseert, het ademt, het groeit en het roept jou op om bij te dragen aan zijn glorieuze toekomst.

Gilles Turbide

Anthony Moulins & Paolo Puggioni

**SIT
DOWN!**

SPELMATERIAAL



4 binnenstadtegels
(voorkant/achterkant)



2 startcontracttegels
(voorkant/achterkant)



25 contracttegels



54 stadstegels



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



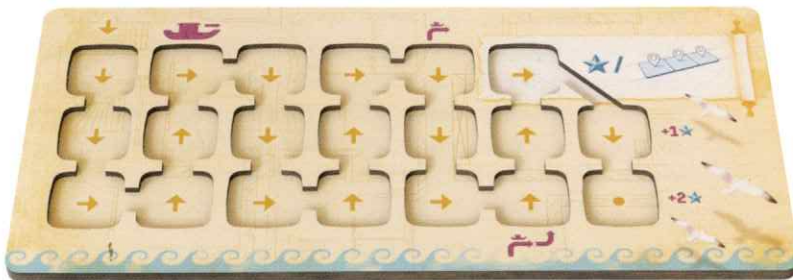
4 boten



80 vloerstenen (20 × 4 kleuren)



1 startspelerfiche



4 spelersborden



AUTHOR

Gilles TURBIDE • "Dankjewel aan het Board Date 2 Project, die me toeliet het spel te tonen aan het Sit Down! team tijdens een zekere pandemie. Een speciale dank aan de Quebec auteurs van the Lab die elke week ideeën en feedback met me deelden. Dankjewel aan mijn kinderen: Rosie, Enzo, Zia & Éloi, die mijn eerste testers waren en aan Geneviève, die me toeliet om mijn passies na te streven. Dankjewel aan het ganse Sit Down! team, vooral Michaël, voor de ontwikkeling van het spel."

ONTWIKKELINGSMANAGER
Michaël DEROBERTMASURE

ARTISTIEK DIRECTEUR
Marie OOMS

ILLUSTRATOREN
Paolo PUGGIONI DOOS & **Anthony MOULINS** SPEL

PROJECT MANAGER
Didier DELHEZ

NEDERLANDSTALIGE VERTALING
Arne DE CNODDER

Een spel van Sit Down! gepubliceerd door Megalopole. ©Megalopole (2025). Alle rechten voorbehouden. • Dit spel mag enkel voor privédoeleinden gebruikt worden. • **WAARSCHUWING:** niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Dit spel bevat kleine onderdelen die ingeslikt of ingeademd kunnen worden. Bewaar deze informatie. • Afbeeldingen zijn niet bindend. Vormen en kleuren kunnen afwijken. • Elke reproductie van dit spel, geheel of gedeeltelijk, ongeacht medium, fysiek of elektronisch, is ten strengste verboden zonder schriftelijke toestemming van Megalopole.

**SIT
DOWN!**

SPELVOORBEREIDING

1. Plaats één startcontracttegel in het midden van de tafel, op een zijde naar keuze.
2. Kies een willekeurige zijde van elke binnenstadtegel om te gebruiken. Leg ze zoals gewenst, rondom de startcontracttegel. Dit binnenstadgebied en later toegevoegde stadstegels vormen **de stad**.
3. Schud de stadstegels en vorm een gedekte trekstapel, leg deze naast het speelgebied.
4. Schud de contracttegels en vorm een gedekte trekstapel, leg deze naast het speelgebied. Onthul de bovenste drie tegels van de trekstapel.
5. Plaats de ★ fiches naast het speelgebied.
6. Elke speler kiest een willekeurig spelersbord.
7. Kies een kleur en neem:
 - ➡ 20 vloerstenen, plaats deze op de aangegeven plaatsen op je spelersbord.
 - ➡ 1 boot, die je naast je speelgebied plaatst.

8. Kies een willekeurige startspeler, deze neemt het startspelerfiche en legt het in z'n speelgebied.
9. Elke speler ontvangt een aantal ★ afhankelijk van het aantal spelers en de speelvolgorde, volgens volgende tabel:

	1 ^{ste} speler	2 ^{de} speler	3 ^{de} speler	4 ^{de} speler
2 spelers	5	0	-	-
3 spelers	5	2	0	-
4 spelers	5	3	1	0

NOTE

Hou je ★ fiches tijdens het spel geheim.

10. Trek een stadstegel en leg deze gedekt voor je neer. Je mag deze altijd zelf bekijken.



Spelvoorbereiding voor 3 spelers.

SPEELOVERZICHT

Tijdens je beurt breid je de stad uit door stadstegels toe te voegen. Daarna plaats je vloerstenen om de meerderheidscontrole te behalen over de tegels. Je boot laat je toe om tegenstanders te blokkeren en je vloerstenen te reorganiseren, terwijl de contracttegels je alternatieve scoremogelijkheden bieden. De speler met de meeste ★ fiches aan het eind wint het spel.

SPELVERLOOP

Vertrekkende bij de startspeler en dan kloksgewijs voert elke speler z'n beurt uit tot een speler het einde van het spel inluidt (zie pagina 7).

Tijdens je beurt voer je de volgende stappen in volgorde uit:

1. Breid de stad uit → **2. Bouw** → **3. Bouw of plaats een contracttegel** → **4. Navigeer** → **5. Trek een stadstegel**

1 Breid de stad uit

Plaats je stadstegel, verbindt deze met de stad.

PLAATSINGSREGELS

Je moet de tegel zo plaatsen zodat er minstens één zijde grenst aan **de zijde** van een eerder geplaatste tegel in de stad.

Voorbeelden:

- 1** *Geldige plaatsing: de groenomlijnde tegel raakt de zijde van een andere tegel.*
- 2** *Geldige plaatsing: de groenomlijnde tegel raakt de zijde van meerdere tegels.*
- 3** *Ongeldige plaatsing: de roodomlijnde tegel raakt geen zijde van een andere tegel.*



De tegel die je plaatst moet minstens één van de kanalen in de stad **verlengen**.

Voorbeelden:

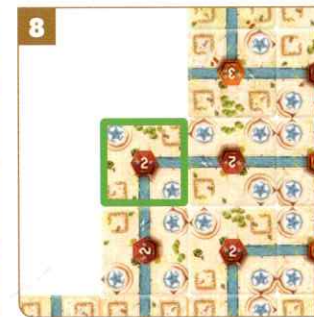
- 4** *Geldige plaatsing: de groenomlijnde tegel verbindt minstens één kanaal met de stad.*
- 5** *Geldige plaatsing: de groenomlijnde tegel verbindt meerdere kanalen met de stad.*
- 6** *Ongeldige plaatsing: de roodomlijnde tegel verbindt geen kanaal met de stad.*



Alle kanalen moeten ofwel verbonden zijn met andere kanalen of naar een vrij veld stromen. Je mag ze niet laten doodlopen.

Voorbeelden:

- 7** *Geldige plaatsing: elk kanaal op de groenomlijnde tegel is verbonden of grenst aan een vrij veld.*
- 8** *Geldige plaatsing: alle kanalen op de groenomlijnde tegel zijn verbonden.*
- 9** *Ongeldige plaatsing: de roodomlijnde tegel heeft een doodlopende zijde (in rood omcirkeld).*

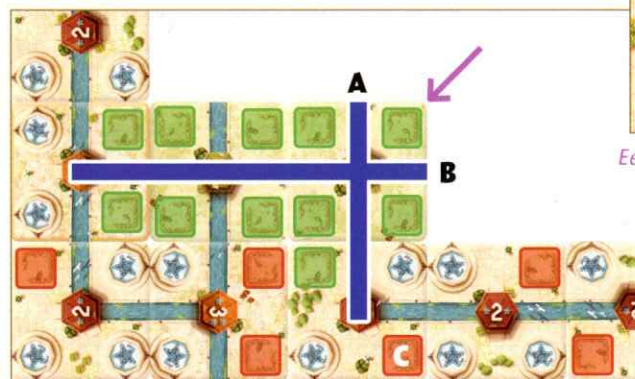




2 Bouw

Je moet één van je vloerstenen op een **geldig bouwveld** in de stad plaatsen door de volgende twee stappen te volgen:

1. Neem de eerste vloersteen van je spelersbord, beginnend linksboven en het aangegeven pad volgend. *Zie de omcirkelde steen. →*
2. Plaats deze op een **geldig bouwveld** op de oever van een kanaal dat je net verlengde. Geldige bouwvelden zijn:
 - **Fundamenten** (zie afbeelding).
 - Bouwbare velden waar **jij al één of meer vloerstenen hebt geplaatst**. Er is geen limiet hoeveel vloerstenen op elkaar gestapeld kunnen worden op hetzelfde veld. **Belangrijk:** een gebouw kan enkel bestaan uit vloertegels van **slechts één speler!**



Een fundament.

Voorbeeld: Je plaatst de stadstegel aangegeven door de pijl. Sinds je zowel kanaal **A** als **B** (in blauw) verlengt, plaats je je vloersteen op een groen bouwveld langs de oever van één van beide kanalen. Het rode bouwveld **C** is ongeldig, aangezien deze niet langs de oever van kanaal **A** of **B** ligt.

Eens geplaatst, vormt of vergroot de vloersteen een **gebouw**.

3 Bouw of plaats een contractteg

Je moet nu ofwel een extra vloersteen **of een contractteg** op een geldige **bouwplaats** in de stad plaatsen. Dit keer echter, moet deze geplaatst worden aan de oever van een kanaal **loodrecht** op diegene waaraan de vorige vloersteen geplaatst werd tijdens de 1ste bouwactie deze ronde. Indien je je eerste vloersteen **aan twee kanalen grenzend** plaatste, kies je diegene die er loodrecht op staat naar keuze.



BELANGRIJK

Je **mag** beide elementen (vloersteen en dan vloersteen, **of** vloersteen en dan contractteg) **niet** op dezelfde stadstegel plaatsen tijdens dezelfde beurt.

- Indien je beslist om een tweede vloersteen te plaatsen, volg je dezelfde twee stappen als voor de eerste vloersteen (zie 2. Bouw).
- Indien je beslist om een contractteg te plaatsen:
 1. Kies één van de drie zichtbare contracttegels (zie pagina 8).
 2. Plaats deze op een fundament.
 3. Scoor onmiddellijk de ★ die het je oplevert (zie pagina 8) en neem de overeenkomstige ★ fiches. Eens dit gebeurd is, draai je de contractteg gedekt.
 4. Onthul een nieuwe contractteg zodat er terug drie zichtbaar zijn aan het einde van je beurt.

Indien er geen contracttegels meer zijn, kan je er geen meer plaatsen.



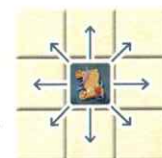
Voorbeeld: In de eerste stap plaatste je een vloersteen aan de oever van het donkerblauwe kanaal. Je moet nu een andere vloersteen plaatsen of een contractteg op een geldige bouwplaats aan de oever **loodrecht** (in geel)

op het blauwe kanaal. Rode velden zijn ongeldig. Veld **A** is ook ongeldig omdat je geen twee elementen op dezelfde stadstegel kan plaatsen tijdens dezelfde beurt.

WAARDEER EEN CONTRACTTEG

Een contractteg belooft ★...

- enkel de speler die hem plaatst.
- afhankelijk van de tegel waarop hij werd geplaatst **en** de acht omliggende tegels, indien aanwezig. *Zie afbeelding. →*



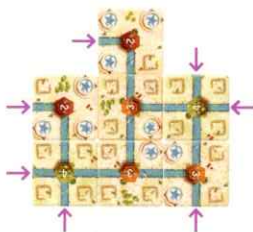
Bekijk pagina 8 voor gedetailleerde waarderingsregels voor de diverse tegels.



Het plaatsen van je 6^{de} vloersteen **speelt** je boot **vrij**, die dan in het spel moet worden gebracht.

Je boot komt in het spel aan de buitenzijde van de stad, op een stadstegel met een niet-aangrenzend kanaal. *Zie afbeelding. →*

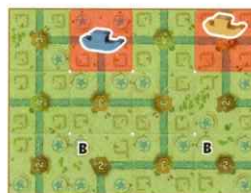
Vanaf het moment dat de boot in het spel is, mag hij stoppen op de eerste stadstegel die vrij is van boten van tegenspelers, **of** mag hij z'n beweging verder zetten zoals hieronder uitgelegd.



Het plaatsen van je 13^{de} vloersteen geeft je boot de eigenschap om **maximum één bocht** te maken tijdens zijn beweging. Het plaatsen van je 16^{de} vloersteen geeft je boot de mogelijkheid om **maximum twee bochten** te maken tijdens zijn beweging.



*Verdergaand op voorgaand voorbeeld, je mag **één bocht maken**, de stadstegels **A** worden beschikbaar.*



*En moest je **twee bochten mogen maken**, worden de stadstegels **B** beschikbaar*



BEWEGEN

Aan het einde van elke beurt, **moet** je jouw boot **bewegen** naar een andere stadstegel, volgens volgende regels:

- Om de tegel te verlaten waar je boot zich op dit moment bevindt, kies je één van de mogelijke kanaaldelen en beweeg je je boot hierop.
- Je boot moet **in een rechte lijn** over dit kanaal bewegen en kan niet van richting veranderen en bewegen op een kanaal loodrecht op het huidige.
- Gebouwen in het midden van de stadstegels (gemarkeerd met waarden 2, 3 of 4) zijn geen obstakels voor boten; ze overspannen de kanalen.
- Je boot kan passeren door stadstegels met andere boten maar er niet op eindigen.
- Er is geen afstandslimiet in je beweging.
- Indien je boot niet kan bewegen, laat je hem op z'n plaats staan (dit is uitzonderlijk).

Voorbeeld: Jouw kleur is geel. Aan het einde van je beurt moet je jouw boot (in de rechterbovenhoek) bewegen in een rechte lijn, vertrekkende vanaf zijn starttegel (niet noodzakelijk zijn oorspronkelijke kanaal!). Je kan je boot bewegen naar tegels **A** aangezien deze in een rechte lijn liggen, gebruik makend van kanalen die er zijn, beginnend vanaf tegel **B**. Je mag doorheen tegel **C** passeren, maar je mag er niet stoppen, aangezien er een boot van een tegenspeler staat. Je moet tegel **B** verplicht verlaten. Tegels **D** zijn niet toegankelijk via een kanaal in rechte lijn. Tegel **E** tenslotte ligt effectief in een rechte lijn van tegel **B**, maar er is geen rechtstreeks kanaal vanuit **B** om het te bereiken.



EFFECTEN

- Jouw boot mag over een tegel bewegen en één van je vloertegels waarover je passeert meenemen naar zijn bestemmingstegel, op voorwaarde dat de meegenomen vloersteen daar op een bouwplaats kan geplaatst worden.



Voorbeeld: jouw boot beweegt van links naar rechts. Hij neemt de vloersteen op **A** mee naar **B**, waar hij stopt.

- Jouw boot kan je punten opleveren aan het einde van het spel (zie pagina 7).
- Wanneer je boot op een tegel stopt, **kunnen** tegenspelers er **geen**:
 - nieuwe tegel naast plaatsen,
 - vloersteen of contracttegels op plaatsen,
 - vloerstenen oppikken en meenemen met hun boot.

Trek aan het einde van je beurt de bovenste stadstegel van de trekstapel en hou deze gedekt voor je. Je mag hem altijd zelf bekijken.

EINDE VAN HET SPEL

Het einde van het spel wordt ingeluid zo gauw een speler z'n laatste vloersteen plaatst. Zo gauw de laatste speler z'n beurt heeft afgewerkt, ga je over tot de eindwaardering.

Eindwaardering

De volgende waarderingen kunnen je extra ★ opleveren, deze worden toegevoegd aan diegene die je al had bij aanvang van het spel en diegene die je verzamelde tijdens het spel.

STADSTEGELS

Waardeer elke stadstegel individueel. Ze leveren ★ op gelijk aan de aangegeven waarde (2, 3 of 4).



- De speler met het **hoogste** gebouw op de tegel scoort de ★.
- In geval van gelijkstand voor de waardering van een stadstegel, wint de betrokken speler met de meeste vloerstenen.
Belangrijk: Enkel in dit geval geldt dat als je boot op deze tegel staat, hij één toevoegt aan je totaal aantal vloerstenen op die tegel. Indien de gelijkstand aanhoudt, scoort niemand de ★.

SPELERSBORD

Je spelersbord heeft een eigen waardering. Je profiteert hiervan indien je erin slaagt om de vloersteen op het overeenkomstige veld te plaatsen.

- Kies een lijn (zelfs een onderbroken) met stadstegels en scoor 1★ voor elke **teg**el waar je minstens één gebouw bouwde.
- 1★ voor elke stad waarde 2 waar je de meerderheid hebt.
- 2★ voor elk eigen gebouw bestaande uit minstens 2 vloerstenen.
- 3★ voor elk eigen gebouw dat twee keer gewaardeerd werd, onafhankelijk van het aantal vloerstenen.

Indien je de laatste vloerstenen van je spelersbord wegspeelde, scoor je de ★ aangegeven op de vrijgespeelde plaatsen (+1★ of +2★).

Voorbeeld: Je scoort 1★. Je maakte het laatste veld van je spelersbord niet leeg en dus scoor je geen extra 2★



GEBOUW WAARDEREN



Een gebouw wordt gewaardeerd als er "naartoe gewezen wordt" door minstens één fontein. Elke vloersteen levert 1★ op voor elke fontein die ernaar wijst.

Voorbeeld: Hier levert het gebouw 6★ op; 3 vloertegels worden elk twee keer gewaardeerd.



STARTCONTRACTTEGELS

Scoor de punten van de startcontracttegels (in het midden van de stadscentrumtegels):



Indien je het hoogste gebouw in het spel hebt – op eender welke stadstegel – scoor 7★. In geval van gelijkstand, scoort niemand de punten.

Indien je het meeste vloerstenen in het stadscentrum hebt (de vier starttegels), scoor 5★. In geval van gelijkstand, scoort niemand de punten.



Indien je een gebouw hebt met 5 of meer verdiepingen – op eender welke stadstegel – scoor 6★. Deze score is simultaan bereikbaar voor alle spelers.

OPMERKING

De "neutrale" zijde wordt gebruikt in de familieversie van Tolleno (zie apart spelregelboekje).



Na alle ★ op te tellen, wint de speler met de hoogste score het spel. Bij gelijkstand winnen meerdere spelers het spel.

CONTRACTTEGELS

Tegels met een groene achtergrond

Scoren basierend op contracttegels, stadstegels en hun bouwplaatsen, ongeacht de spelers.



1★ per zichtbaar fundament.



1★ per stadstegel zonder resterend zichtbaar fundament.



1★ per geplaatste contracttegel, inclusief deze.



1★ voor elk fundament op een stadstegel dat geen contracttegel bevat.



1★ voor elk fundament op een stadstegel dat geen gebouw bevat.



1★ per waarde 2 stadstegel.



1★ per waarde 3 stadstegel.



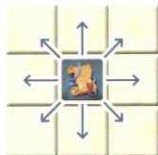
2★ per waarde 4 stadstegel.

HERINNERING

Een contracttegel levert (★) op ...

aan de speler die de tegel plaatst

baserend op de tegel waarop hij geplaatst is en de acht omringende tegels, indien aanwezig. *Zie afbeelding. →*



Tegels met een blauwe achtergrond

Scoren basierend op jouw gebouwen en vloerstenen.



1★ per stadstegel met **minstens** één van je gebouwen, ongeacht de hoogte.



1★ per stadstegel waar je **geen** gebouwen hebt.



1★ voor elk eigen gebouw met **minstens** 1 verdieping.



2★ voor elk eigen gebouw met **minstens** 2 verdiepingen.



2★ per **unieke** hoogte tussen je gebouwen.



3★ per tegel met **minstens** twee van jouw gebouwen.



4★ voor elk van je gebouwen met **minstens** 3 verdiepingen.

Tegels met een witte achtergrond

Scoren basierend op de gebouwen en vloerstenen van de **tegenspelers**.



1★* per gebouw van tegenspelers op waarde 2 stadstegels.



1★* per gebouw van tegenspelers op waarde 3 stadstegels.



1★* per gebouw van tegenspelers op waarde 4 stadstegels.



1★* per niet gewaardeerd gebouw van tegenspelers.



1★* per gebouw van tegenspelers met minstens 2 verdiepingen.



1★* per paar vloerstenen van tegenspelers, ongeacht kleur.



2★* per tegel met minstens twee gebouwen van tegenspelers.



2★* per gebouw van tegenspelers dat minstens één keer gewaardeerd is.



2★* per gebouw van tegenspelers dat twee keer gewaardeerd is.

* De ster tussen haakjes (★) wordt enkel gescoord in 2-speler spellen.