

2-4 15' 8+

# Tollero

VERSION FAMILIALE



## 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. Le joueur ayant le plus de ★ remporte la victoire.

## MATÉRIEL



54 tuiles *Ville*



4 tuiles *Centre-ville*  
(recto/verso)



1 tuile *Contrat initial*



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



80 pions *Étage* (20 × 4 couleurs)

## MISE EN PLACE

1. Posez la tuile *Contrat initial* neutre au centre de la table.
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. Placez les jetons ★ sur le côté de l'aire de jeu.
5. Choisissez une couleur et recevez 20 pions *Étage* qui constituent votre réserve personnelle.
6. Le premier joueur est désigné au hasard. 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.

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



Mise en place à 3 joueurs.

# DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le jeu commence avec le premier joueur, puis chacun joue à son tour dans le sens horaire, jusqu'à ce que tous aient posé tous leurs pions *Étage*.

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

1. Étendez la ville →
2. Construisez →
3. 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 canal de la tuile bordée de vert est soit connecté, 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 (cerclé de rouge).



## 2 Construisez

Les emplacements constructibles valides sont :

-  les cases **Fondations**, voir ci-contre →
-  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!

### POSEZ UN PREMIER PION ÉTAGE

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

1. Prenez un de vos pions Étage disponible dans votre réserve personnelle.
2. Posez-le sur un emplacement constructible **valide** de la tuile Ville que vous venez de poser ou, en suivant les canaux, à une distance maximum égale à la valeur cette tuile.

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

**Exemple:** vous placez la tuile Ville indiquée par la flèche. Sa valeur étant 3, vous pouvez poser votre premier pion Étage à une distance de 0, 1, 2 ou 3 tuiles en suivant les canaux connectés. Toutes les tuiles Ville en vert sont dès lors valides.



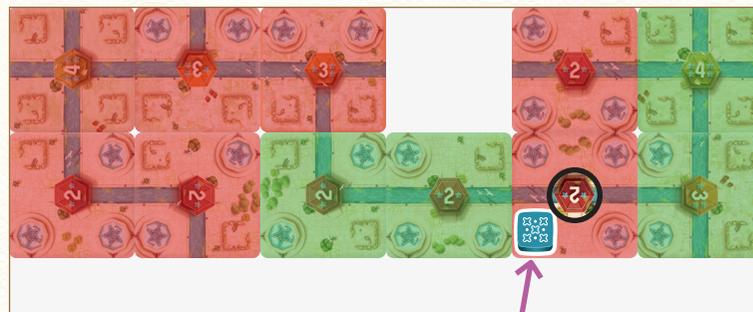
### PUIS POSEZ UN SECOND PION ÉTAGE

Vous **devez** poser un second pion Étage en suivant les mêmes règles que pour le premier, mais cette fois à partir de la tuile où vous aviez posé le premier pion Étage. Utilisez la valeur de cette seconde tuile pour déterminer la distance maximum de ce second déplacement.

#### IMPORTANT

Durant votre tour, **vous ne pouvez pas** poser vos deux pions Étage sur la même tuile!

**Exemple:** poursuivant l'exemple précédent, vous avez posé votre premier pion Étage sur la tuile Ville indiquée par la flèche. Sa valeur étant 2, vous pouvez poser votre second pion Étage sur une des tuiles Ville vertes, à une distance de 1 ou 2. Vous ne pouvez pas poser vos deux pions Étage sur la même tuile!



## 3 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 que tous les joueurs ont posé tous leurs pions *Étage*.

## Scoring final

Les *scorings* suivants peuvent vous octroyer des ★ supplémentaires, à ajouter à ceux éventuellement obtenus au début de 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. Si l'égalité persiste, personne ne score les ★.

### 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.*

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

RESPONSABLE DU DÉVELOPPEMENT  
**Michaël DEROBERTMASURE**

DIRECTRICE ARTISTIQUE  
**Marie OOMS**

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

GESTIONNAIRE DE PROJET  
**Didier DELHEZ**



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.*»

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.

rue Sanson 4  
BE-5310 Longchamps  
+32 468 37 51 31  
info@sitdown-games.com  
www.sitdown-games.com

**SIT  
DOWN!**