

Lauge Luchau

dimension

Brain Games

für 1 Person
ab 8 Jahren

Spielidee

Dieses Dimension-Spiel ist speziell dafür gemacht, dass du alleine** knobelst, und zwar überall und kompakt, quasi to go! Der Schwierigkeitsgrad steigt dabei stetig von Türkis über Grün und Orange zu Rot.

Ein großartiger Zeitvertreib für alle Knobelfans allein oder mit deinen Lieblingsmenschen!

Stelle dich der Herausforderung und meistere alle Level!

MIT
LÖSUNGSHILFE!*



* Ladet dazu die kostenlose KOSMOS Erklär-App herunter und wählt darin Dimension Brain Games.

** Mit einem zweiten Dimension Brain Game könnt ihr die Level natürlich auch um die Wette lösen!

Spielmaterial

- 1 Dimension-Box
- 20 Karten mit
- 200 Leveln
- 15 Kugeln
- 1 Anleitung mit Lösungen



Vor dem ersten Spiel und nach dem Spielen

Legt die Anleitung ganz unten ins obere Fach.



Darüber legt ihr die 20 Spielkarten.

Alle Kugeln lagert ihr in der Schublade.



Spielvorbereitung

- Stelle die Dimension-Box auf eine **ebene** Fläche vor dich. Die Box enthält alles, was du zum Spielen benötigst.
- Dimension Brain Games wird nicht auf Zeit gespielt. Dein Ziel ist es, **nach und nach alle Level** zu lösen – von 1 bis 200. Du kannst dir so viel Zeit dafür nehmen, wie du möchtest, z. B. jeden Tag 1 Level, jedes Wochenende 1 Seite ... ganz wie du willst!

Spielablauf

- Lege die Anleitung neben die Box, damit du die Regeln stets griffbereit hast.
- Öffne den Deckel und nimm den **Kartenstapel** aus der Box in die Hand.
- Prüfe, dass oben auf dem Stapel die **erste Karte (1a)** liegt. Ist das nicht der Fall, lege sie oben auf den Kartenstapel. Lege dann den Stapel zurück in die Box und schließe den Deckel.



- Nimm alle **15 Kugeln** aus der **Schublade** und lege sie neben die Box. Schließe dann die Schublade wieder.

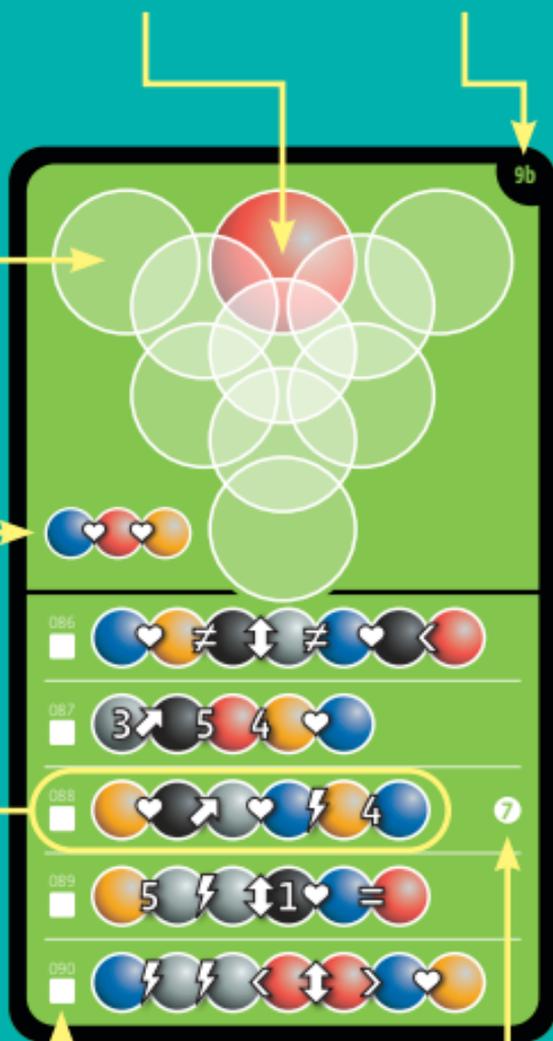
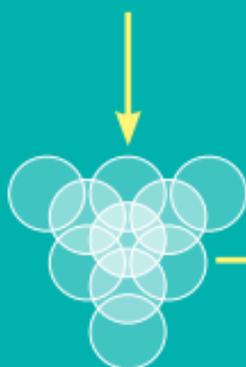


Kartenaufbau

Legefläche,
auf der bis zu
10 Kugeln platziert
werden

Vorgegebene Kugeln
für alle 5 Level
dieser Karte

Kartennummer



Vorgegebene
Regeln für alle
5 Level dieser
Karte

Regeln für
dieses Level

Levelnummer mit
Kästchen zum
Markieren bereits
gelöster Level

Pro Level werden
10 Kugeln benötigt,
außer hier steht
etwas anderes
(z.B. 7 Kugeln).

Nun musst du die **Legefläche** entsprechend der Regeln des jeweiligen Levels mit **Kugeln** belegen. Achte darauf, dass die Kugeln richtig in der **Vertiefung** sitzen bzw. ineinander gestapelt sind. Beachte auch, dass die bis zu 10 Kugeln eines Levels in drei **Ebenen** angeordnet sind. Auf der untersten Ebene 6, auf der mittleren 3 und ganz oben 1.

Regeln

Regeln für alle Level einer Kartenseite (siehe links)

Farbiger Kreis in der Legefläche bedeutet: An dieser Position **muss** die jeweilige farbige Kugel sein.

Regeln links unterhalb der Legefläche gelten **zusätzlich** zu den Regeln des Levels.

Achtung: Alle Regeln können beliebig mit einer der 5 Farben kombiniert sein. Denkt also daran, dass die Farben unten nur Beispiele sind.

Es gibt folgende Regelsymbole:



Nutze x Kugeln dieser Farbe.
X kann 0 sein (z.B. kein Gelb).



Die **Summe** der Kugeln beider Farben ist X.
0 von einer Farbe ist erlaubt.



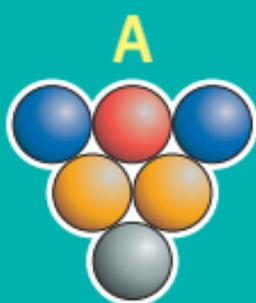
Alle Kugeln der beiden Farben **berühren** alle Kugeln der **anderen** Farbe. Nutze mindestens je 1 Kugel. Bei gleicher Farbe nutze mindestens 2 Kugeln dieser Farbe.

Berühren

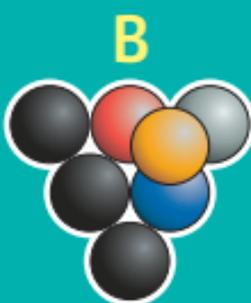
Zwei Kugeln gelten als benachbart, wenn...

- sie **innerhalb** einer Ebene **direkt nebeneinander** sind oder
- sie sich **zwischen** den Ebenen berühren

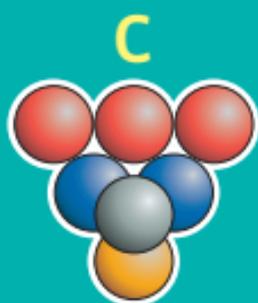
Beispiele:



Grau berührt die beiden gelben Kugeln. Rot berührt alle blauen und gelben Kugeln.



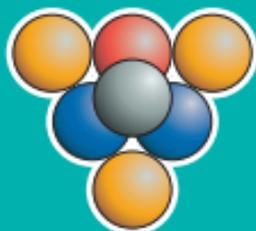
Grau berührt Rot und Blau in Ebene 1 sowie Gelb in Ebene 2.



Grau berührt Gelb und die beiden blauen Kugeln, aber nicht die drei roten Kugeln.

Achtung: Manchmal gibt es keine Ebene 2, aber eine Ebene 3. Dazu wird die Kugel oberhalb des Zentrums von Ebene 1 platziert.

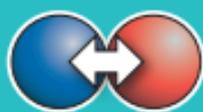
Beispiel:



Grau berührt Rot und die beiden blauen Kugeln, aber nicht die drei gelben Kugeln.



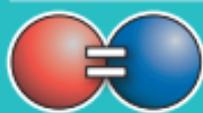
Farbe eins **berührt keine** Kugeln von Farbe zwei. Nutze mindestens je 1 Kugel.
Bei gleicher Farbe nutze mindestens 2 Kugeln dieser Farbe.



Farbe eins und Farbe zwei sind auf der **gleichen Ebene**. Nutze mindestens je 1 Kugel. Bei gleicher Farbe nutze mindestens 2 Kugeln dieser Farbe.



Farbe eins muss auf einer **höheren Ebene** sein als Farbe zwei.
Nutze mindestens je 1 Kugel.



Beide Farben sind **gleich häufig** vorhanden.
0 von **beiden Farben** ist erlaubt.



Farbe eins ist **häufiger** als Farbe zwei.
0 von **Farbe zwei** ist erlaubt.



Farbe eins muss auf einer **niedrigeren Ebene** sein als Farbe zwei.
Nutze mindestens je 1 Kugel.



Farbe zwei ist **häufiger** als Farbe eins.
0 von **Farbe eins** ist erlaubt.



Beide Farben sind **unterschiedlich häufig** vorhanden.
0 von **einer** der Farben ist erlaubt.



Farbe eins ist auf einer **anderen Ebene** als Farbe zwei. Nutze mindestens je 1 Kugel.
Bei gleicher Farbe muss jede Kugel auf einer anderen Ebene sein. Nutze mindestens 2 Kugeln dieser Farbe.



Kugeln dieser Farbe bilden **eine der vier Spitzen** der Pyramide.
Nutze mindestens 1 Kugel dieser Farbe.



Kugeln dieser Farbe bilden **keine der vier Spitzen** der Pyramide.
Nutze mindestens 1 Kugel dieser Farbe.



Kugeln dieser drei Farben müssen **in gerader Linie** mindestens einmal in dieser Reihenfolge vorhanden sein. Abknicken ist **nicht** erlaubt. Die Ausrichtung der Linie ist egal.

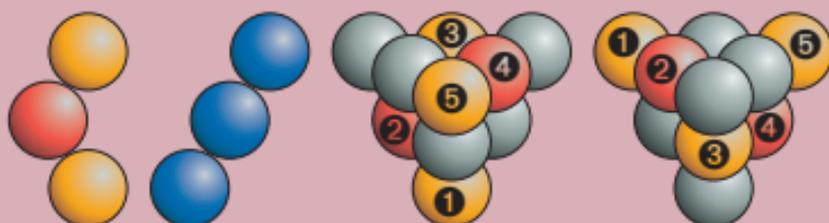


Kugeln dieser Farbe müssen mindestens 1 Kugel **aller anderen in der Lösung vorhandenen Farben berühren**.
Nutze mindestens 1 Kugel dieser Farbe.



Alle Kugeln dieser Farben sind Teil einer **offenen Kette**. Am Anfang und Ende der Kette berührt eine Kugel genau 1 Kugel der anderen Farbe. Innerhalb der Kette berührt eine Kugel genau 2 Kugeln der anderen Farbe, nie die eigene Farbe. Die Kette muss mindestens 3 Kugeln lang sein. Ein geschlossener Kreislauf ist nicht erlaubt.

Beispiele:



Hast du eine Aufgabe erfolgreich gelöst?

- Lege die benutzten Kugeln zurück in den Vorrat.
- Dann ist das **nächste Level** an der Reihe usw.
- Hast du **alle Level auf der a-Seite** geschafft, drehst du die Karte um und spielst auf der **b-Seite** weiter.
- Hast du die **b-Seite von Karte 1** geschafft, legst du **Karte 2 mit der a-Seite** nach **oben auf den Stapel** usw.
- Solltest du bei einem Level mal gar nicht weiterkommen, kannst du das **Level überspringen** und später noch einmal probieren. Beachte dabei: Die letzten Karten einer Schwierigkeitsstufe sind teilweise schwieriger als die ersten Karten der nächsten Stufe.
- Bei künftigen Partien legst du natürlich nicht jedes Mal Karte 1a nach oben sondern die Karte, auf der das nächste noch ungelöste Level ist!

Spielende

Wenn du alle **200 Level** lösen konntest, hast du das Spiel erfolgreich beendet. **Glückwunsch!**

Die **Lösungen** findest du auf den folgenden Seiten oder in der KOSMOS Erklär-App.

Achtung: Im Heft und der App ist je nur 1 Lösung.
Viele Rätsel lassen sich aber auf mehrere Arten lösen.

LÖSUNGEN

1a

1



2



3



4



5



1b

6



7



8



9



10



2a

11



12



13



14



15



2b

16



17



18



19



20



3a

21



22



23



24



25



3b

26



27



28



29



30



4a

31



32



33



34



35



10

4b

36



37



38



39



40



5a

41



42



43



44



45



5b

46



47



48



49



50



6a

51



52



53



54



55



6b

56



57



58



59



60



7a

61



62



63



64



65



7b

66



67



68



69



70



8a

71



72



73



74



75



8b

76



77



78



79



80



9a

81



82



83



84



85



9b

86



87



88



89



90



10a

91



92



93



94



95



10b

96



97



98



99



100



11a

101



102



103



104



105



12

11b

106



107



108



109



110



12a

111



112



113



114



115



12b

116



117



118



119



120



13a

121



122



123



124



125



13b

126



127



128



129



130



14a

131



132



133



134



135



14b

136



137



138



139



140



15a

141



142



143



144



145



15b

146



147



148



149



150



16a

151



152



153



154



155



16b

156



157



158



159



160



17a

161



162



163



164



165



17b

166



167



168



169



170



18a

171



172



173



174



175



18b

176



177



178



179



180



19a

181



182



183



184



185



19b

186



187



188



189



190



20a

191



192



193



194



195



20b

196



197



198



199



200





Lauge Luchau erholt sich immer noch von seiner Teeny-Zeit in den 1980ern. Diese Erfahrung führte bei den Betroffenen zur Unfähigkeit, irgendetwas ernst zu nehmen. Ein Syndrom, das auch als „Generation X“ diagnostiziert wird. Aber eine ordentliche Dosis

moderner Teenager-Töchter und die Klimakrise milderten die Symptome in den letzten Jahren. Nun versucht er die Welt zu retten, ein Knobelspiel nach dem anderen.

Zusammen mit seiner Frau und seinen beiden Töchtern lebt Lauge Luchau in Aarhus in Dänemark und arbeitet tagsüber als Entwickler von Spielzubehör.

Lauge Luchau und KOSMOS danken allen, die beim Testen und Regellesen geholfen haben.

Lauges besonderer Dank geht an seine Katze Enya: Du zeigtest mir unermüdlich, dass es viel mehr Spaß macht, die Dimension-Kugeln über den Boden zu kullern als sich damit neue Level auszudenken. Ruhe in Frieden, meine pelzige Freundin.

Grafik: Sensit Communication, sensit.de

3D: Andreas Resch

Redaktion: Michael Sieber-Baskal

© 2022 KOSMOS

Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart, DE

kosmos.de/servicecenter

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN CHINA

Art.-Nr. 683306