

dimension

Schnell kombinieren und gewinnen

Für 1–4 Spieler ab 8 Jahren

Spielidee

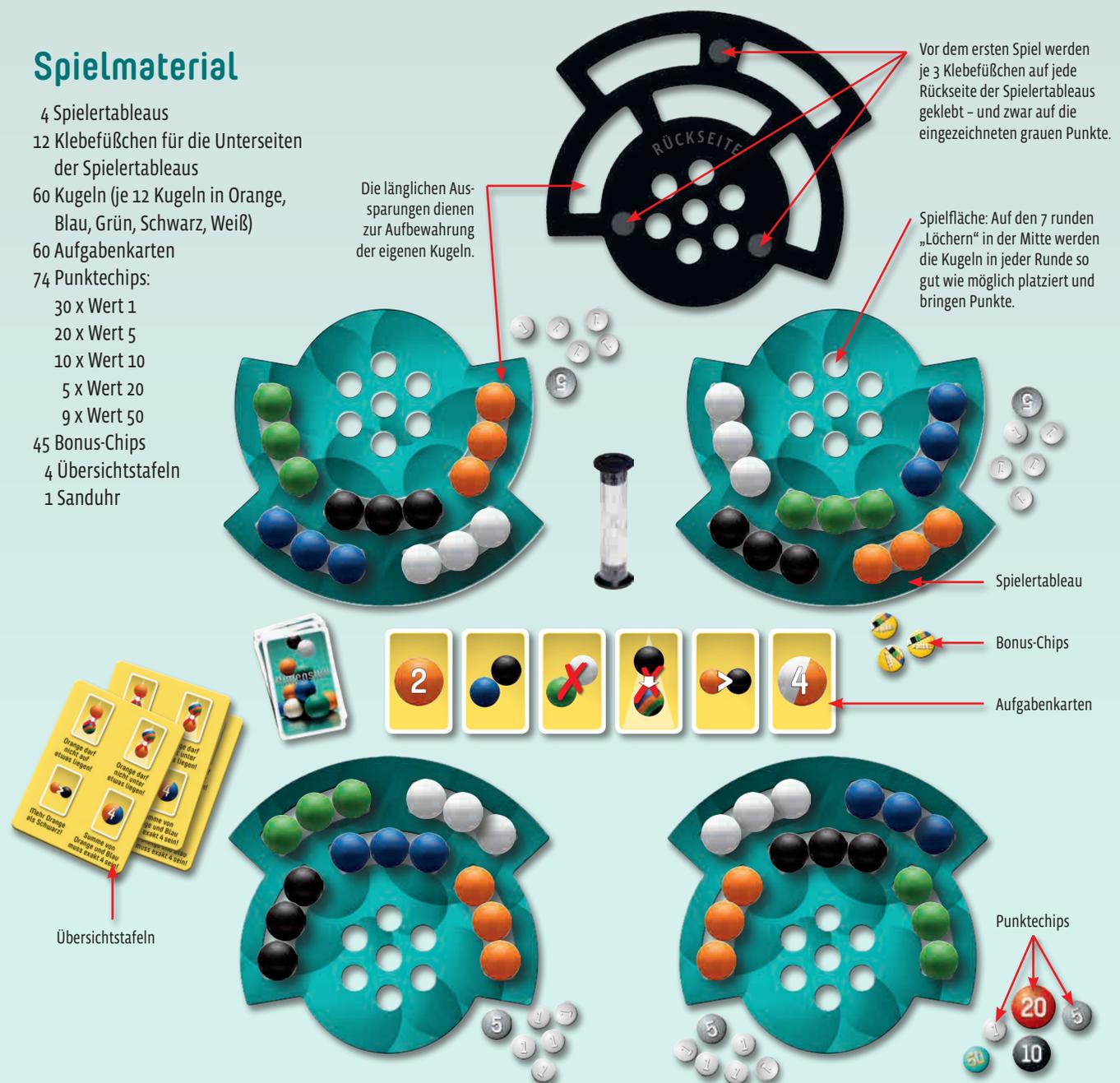
Jeder Spieler versucht seine Kugeln möglichst richtig zu platzieren. In jeder Runde werden 6 Aufgabenkarten ausgelegt. Diese geben den Spielern vor, welche Kugeln z. B. nicht auf anderen liegen oder welche Kugeln sich nicht berühren dürfen. Wer die Aufgaben richtig löst, bekommt Punkte. Und wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt.

Spielvorbereitungen

- Jeder Spieler nimmt sich ein **Spielertableau** und legt es vor sich.
- Jeder nimmt sich **15 Kugeln**. Je 3 Kugeln jeder Farbe (Orange, Blau, Grün, Schwarz, Weiß) platziert er in die fünf länglichen Aussparungen seines Tableaus. Die runden Löcher bleiben frei.
- (Bei weniger als 4 Spielern verbleiben die restlichen Kugeln in der Schachtel und werden in dieser Partie nicht benötigt.)
- Jeder erhält eine **Übersichtstafel** und legt sie neben sein Spielertableau. Die Übersichtstafeln zeigen eine Kurzbeschreibung der Aufgabenkarten.
- Jeder erhält **Punktechips** im Wert von 10 (einen 5er und fünf 1er).
- Die restlichen Punktechips werden nach ihrem Wert sortiert und neben den **Bonus-Chips** als allgemeiner Vorrat bereitgelegt.
- Die **Aufgabenkarten** werden gemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt.
- Die **Sanduhr** wird für alle Spieler gut sichtbar bereitgestellt.

Spielmaterial

- 4 Spielertableaus
- 12 Klebefüßchen für die Unterseiten der Spielertableaus
- 60 Kugeln (je 12 Kugeln in Orange, Blau, Grün, Schwarz, Weiß)
- 60 Aufgabenkarten
- 74 Punktechips:
 - 30 x Wert 1
 - 20 x Wert 5
 - 10 x Wert 10
 - 5 x Wert 20
 - 9 x Wert 50
- 45 Bonus-Chips
- 4 Übersichtstafeln
- 1 Sanduhr



Spielablauf

Eine Spielrunde verläuft so:



- Die obersten **6 Aufgabenkarten** werden aufgedeckt und für alle gut sichtbar nebeneinander in die Mitte gelegt. Jede Karte gibt vor, wie die farbigen Kugeln auf den Spielertableaus platziert werden sollen.
Beim ersten Spiel sollten die Spieler zunächst die Bedeutung der Aufgabenkarten gemeinsam besprechen, siehe „Die Karten“ auf den Seiten 3 und 4.
- Die **Sanduhr** wird umgedreht.
- Alle Spieler versuchen nun, während die Sanduhr läuft, die Aufgaben zu erfüllen und die **Kugeln richtig auf dem eigenen Tableau zu platzieren**. Die Kugeln dürfen gestapelt werden – eine passt auf genau drei darunterliegende Kugeln. Somit kann das Tableau maximal in 3 Ebenen mit insgesamt 11 Kugeln belegt werden.



In der ersten Ebene finden 7 Kugeln Platz.



2 Kugeln in der zweiten Ebene: sie berühren einander nicht.



3 Kugeln in der zweiten Ebene: sie berühren einander.



In der dritten Ebene findet 1 Kugel Platz.

- Sobald der **Sand durchgelaufen** ist, darf keine Kugel mehr hinzugefügt oder entfernt werden.

5 Punktechips erhalten bzw. abgeben

- Nun erhält zunächst jeder Spieler für jede Kugel auf seinem Tableau 1 Punkt und legt die gewonnenen Punktechips vor sich. (Wer also 8 Kugeln auf seinem Tableau platziert hat, erhält 8 Punkte. Wer 11 Kugeln platziert hat, erhält 11 Punkte.)

+1 Punkt für jede Kugel auf dem eigenen Tableau

- Ein Spieler **benennt laut die Aufgaben der Karten** – eine nach der anderen –, z. B. Schwarz und Blau müssen sich berühren. Jeder Spieler prüft sein Tableau und sagt „Ja!“, wenn er die jeweilige Aufgabe erfüllt hat (er bekommt keine zusätzlichen Punkte), und „Nein!“, wenn er sie nicht erfüllt hat. Für jede nicht erfüllte Aufgabenkarte muss der jeweilige Spieler Punktechips im Wert von „2“ abgeben. (Hat ein Spieler z. B. eine der 6 Aufgabenkarten nicht erfüllt, muss er 2 Punktechips im Wert von je „1“ abgeben. Hat er 5 Aufgaben nicht erfüllt, muss er Punktechips im Wert von insgesamt „10“ abgeben.)

-2 Punkte für jede nicht erfüllte Aufgabenkarte

Anmerkung: Chips können jederzeit mit dem Vorratsstapel getauscht werden – z. B. fünf 1er-Chips in einen 5er-Chip etc.

6 Bonus-Chips erhalten

- Wer alle 6 Aufgabenkarten richtig erfüllt hat, kann 1 oder sogar 2 **Bonus-Chips** bekommen.

Die Anzahl der gesammelten Bonus-Chips kann über Sieg oder Niederlage entscheiden – siehe die Bonus-Chip-Übersicht bei „Spielende“.

- Bonus-Chip für alle Farben:** Jeder Spieler, der **alle 5 Kugelfarben** auf seinem Tableau untergebracht hat, erhält 1 Bonus-Chip.

+1 Bonus-Chip für alle 5 Farben

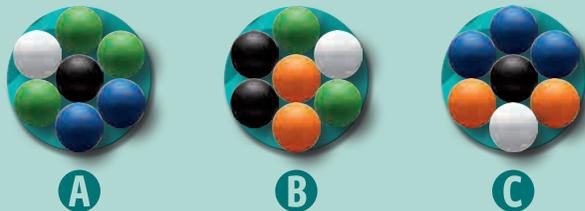
- Bonus-Chip für weniger als die meisten Kugeln:** Jeder Spieler, der weniger Kugeln auf seinem Tableau platziert hat, als der Spieler mit den meisten Kugeln, erhält 1 Bonus-Chip. (Haben zwei oder mehr Spieler die meisten Kugeln, erhalten die anderen Spieler mit weniger Kugeln je 1 Bonus-Chip.)

+1 Bonus-Chip für weniger als die meisten Kugeln

Beispiel:



Die unterste Ebene sieht bei den Spielern so aus:



Punktechips erhalten:

Spieler A hat 11 Kugeln auf seinem Tableau platziert und erhält dafür 11 Punkte.

Spieler B erhält für seine 10 Kugeln 10 Punkte.

Spieler C erhält 11 Punkte.

Punktechips abgeben:

Spieler A hat alle Karten richtig erfüllt, bis auf die Karte „Genau 4 Kugeln Weiß und Orange“ und gibt 2 Punktechips ab. Bonus-Chips erhält er nicht, da er nicht alle 6 Aufgabenkarten richtig gelöst hat.

Spieler B hat alle Karten richtig erfüllt, bis auf die Karte „Genau 2 orangefarbene Kugeln“ und gibt 2 Punktechips ab. Bonus-Chips erhält er nicht, da er nicht alle 6 Aufgabenkarten richtig gelöst hat.

Spieler C hat alle Aufgabenkarten richtig erfüllt und muss keine Punkte abgeben.

Da Spieler C alle Aufgabenkarten richtig erfüllt und zudem 5 Farben verwendet hat, erhält er 1 Bonus-Chip.

Den Bonus-Chip für „weniger als die meisten Kugeln“ erhält er nicht – denn er hat ja selbst die meisten Kugeln zusammen mit A.

Hätte er statt 11 nur 10 Kugeln verwendet, hätte er noch 1 Bonus-Chip erhalten für „Weniger Kugeln als die meisten“.

Rundenende

Die 6 Aufgabenkarten dieser Runde werden beiseitegelegt.

Die Kugeln kommen zurück in die Aussparungen der Spielertableaus.

Die nächste Runde beginnt mit dem Aufdecken von 6 neuen Aufgabenkarten.

Es werden insgesamt 6 Runden gespielt.

Spielende

Nach 6 gespielten Runden erhalten die Spieler für ihre Bonus-Chips Punktechips – siehe nachfolgende Übersicht. Wer nun die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt von den Gleichstandsspielern derjenige, der mehr Bonus-Chips gesammelt hatte. Im Falle eines erneuten Gleichstands gibt es mehrere Gewinner.

Wie viele Bonus-Chips bringen wie viele Punkte:

Anzahl	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Punkte	-10	-6	-3	-1	0	1	3	6	10	15	21	28	36

Die Karten

Nachfolgend werden die 60 Karten in Gruppen zusammengefasst erklärt.

Hinweis: Die Spielertableaus sind so gestanz, dass zwischen den Kugeln der untersten Ebene etwas Abstand ist – dennoch „berühren“ sich alle Kugeln in direkter Nachbarschaft.



Die orangefarbene Kugel in der Mitte berührt alle umliegenden Kugeln. Die schwarze Kugel berührt beide orangefarbenen und die blaue Kugel etc.



Die blaue, die beiden orangefarbenen und die weiße Kugel berühren sich.

1 Genau so viel davon!



Diese Aufgabenkarten geben vor, dass **genau so viele Kugeln** der gezeigten Farbe auf dem Tableau platziert werden sollen, wie die Zahl anzeigt. In welchen Ebenen die Kugeln platziert werden und ob sich die Kugeln berühren oder nicht, spielt keine Rolle.

Im Beispiel sollen genau 1 grüne Kugel und genau 2 orangefarbene Kugeln platziert werden.

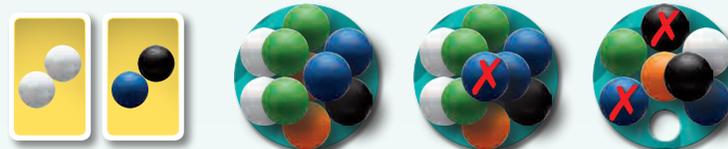
Platziert ein Spieler mehr oder weniger Kugeln als gefordert, ist die Aufgabenkarte nicht erfüllt.



Sonderfall: Liegen zwei solcher Karten zu derselben Kugelfarbe aus, also z. B. die grüne „1“ + die grüne „2“, werden die beiden Karten addiert. Es müssen dann alle 3 grünen Kugeln platziert werden.

Platziert ein Spieler weniger als drei Kugeln, ist die Aufgabenkarte nicht erfüllt.

2 Müssen sich berühren!



Wenn beide Kugelfarben einer Karte auf dem Tableau platziert werden, **muss jede dieser Kugeln mindestens eine der anderen Farbe berühren (neben oder übereinander).**

Es ist erlaubt, beide Farben gar nicht auf dem Tableau zu platzieren, oder nur eine der beiden Farben zu platzieren.

Im Beispiel müssen sich weiße Kugeln berühren und es müssen sich blaue und schwarze Kugeln berühren.

Wenn beide Kugelfarben platziert wurden und auch nur eine Kugel einer der beiden Farben eine der anderen Farbe nicht berührt, ist die Aufgabenkarte nicht erfüllt.

3 Dürfen sich nicht berühren!



Diese Karten **verbieten, dass sich die abgebildeten Kugelfarben auf dem Tableau berühren**. Sie dürfen nicht direkt neben- oder übereinander liegen. *Im Beispiel dürfen sich weiße und grüne Kugeln nicht berühren und blaue Kugeln dürfen sich nicht berühren. Hinweis: Die weiße und grüne Kugel in der zweiten Ebene berühren sich nicht!*

Berührt auch nur eine Kugel eine andere gegen das Verbot, ist die Aufgabenkarte nicht erfüllt.

4 Darf nicht auf etwas liegen!



Hinweis: Die gestreifte Kugel steht für jede andere Kugelfarbe.

Hinweis: Das helle Dreieck zeigt an, wo oben (Spitze) und unten (breite Seite) der Karte ist. Damit ist die Karte auch auf dem Kopf eindeutig lesbar.

Die angezeigte Kugel **darf nicht auf andere Kugeln gelegt werden**. Sie darf aber unter anderen Kugeln liegen. Somit ist sie nur in der untersten Ebene richtig platziert. *Im Beispiel dürfen orangefarbene Kugeln nicht auf anderen Kugeln liegen, sondern lediglich in Ebene 1.*

Liegt unter der angezeigten Kugel eine andere Kugel, ist die Aufgabenkarte nicht erfüllt.

5 Darf nicht unter etwas liegen!



Die angezeigte Kugel **darf nicht unter anderen Kugeln liegen**. Somit darf nichts auf die angezeigte Kugel gelegt werden. Die angezeigte Kugel kann in jeder Ebene liegen, solange nichts auf ihr liegt.

Im Beispiel dürfen weiße Kugeln nicht unter anderen Kugeln liegen.

Liegt auf der angezeigten Kugel eine andere Kugel, ist die Aufgabenkarte nicht erfüllt.

6 Mehr als!



Es müssen **mehr Kugeln der linken Farbe platziert werden als der rechten Farbe**. In welchen Ebenen die Kugeln platziert werden und ob sich die Kugeln berühren oder nicht, spielt keine

Rolle. Es ist erlaubt, nur die Farbe zu platzieren, von der mehr Kugeln platziert sein sollen. *Im Beispiel müssen mehr orangefarbene Kugeln als schwarze Kugeln platziert werden.*

Sind es gleichviel oder weniger Kugeln von der linken Farbe, ist die Aufgabenkarte nicht erfüllt.

7 Summe beider muss exakt 4 sein!



Es müssen insgesamt **genau 4 Kugeln der beiden Farben platziert werden** – egal ob drei von der einen und eine von der anderen Farbe oder zwei und zwei. In welchen Ebenen die Kugeln platziert werden und ob sich die Kugeln berühren oder nicht, spielt keine Rolle.

Im Beispiel müssen genau 4 Kugeln in den Farben Orange und Weiß platziert werden.

Werden zusammen weniger oder mehr als 4 Kugeln der beiden angezeigten Farben platziert, ist die Aufgabenkarte nicht erfüllt.

Wenn sich Aufgabenkarten widersprechen

Wenn sich die Vorgaben von ausliegenden Aufgabenkarten widersprechen (z. B. „Schwarz und Blau müssen sich berühren“ und „Schwarz und Blau dürfen sich nicht berühren“), müssen sich die Spieler für eine entscheiden – und die andere unerfüllt lassen und Punktverlust hinnehmen.

Solospiel

Dimension kann auch alleine gespielt werden. Das Spiel verläuft wie beschrieben. Am Ende werden die Punkte zusammengezählt und mit vorangegangenen Solopartien verglichen.

Variante

- Wer es noch kniffliger haben möchte, legt nicht nur 6 sondern 8 Aufgabenkarten aus.
- Wollen die Spieler weniger oder keine sich widersprechenden Aufgabenkarten, können sie beim Auslegen der Karten eine Karte jeweils wieder unter den Stapel schieben, wenn diese einer bereits gelegten widerspricht (z. B. „Weiß und Orange müssen sich berühren“ und „Weiß und Orange dürfen sich nicht berühren“) und dafür eine neue Karte aufdecken.
- Eine weitere Möglichkeit, sich widersprechende Aufgabenkarten zu reduzieren, besteht im Weglassen der folgenden Karten:
 - a) „Genau so viel davon!“-Karten
 - b) „Mehr als!“- und „Summe beider muss exakt 4 sein!“-Karten



Der Autor

Lauge Luchau lebt gemeinsam mit seiner Frau und seinen beiden Töchtern in Århus, Dänemark. Er ist Architekt, entwickelt mittlerweile aber hauptsächlich Brettspiele. Von ihm bereits bei Kosmos erschienen sind die originellen Knobelspiele „Uluru – Tumult am Ayers Rock“ und „Uluru – Neuer Tumult am Ayers Rock“.

Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regellesern.

Coverfoto: Michael Flaig
Gestaltung: SENSit Communication, sensit.de
Redaktion: Bärbel Schmidts

© 2014 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstraße 5–7
D-70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de
kosmos.de

Art.-Nr.: 692209
ALLE RECHTE VORBEHALTEN.
MADE IN GERMANY