

Lauge Luchau

dimension

CHALLENGE

Jeu solo à partir
de 8 ans

Aperçu

Avec ce jeu compact et malin, jouez où vous voulez, quand vous voulez ! C'est le compagnon idéal des fans de casse-têtes : la difficulté augmente à chaque défi.

Parviendrez-vous à relever ces 200 défis ?

La difficulté des missions augmente progressivement. La couleur d'arrière-plan des cartes vous indique leur difficulté :

» **Turquoise : facile** » **Orange : avancé**
» **Vert : normal** » **Rouge : expert**

Remarque : Ceci est un jeu solo. Si vous voulez affronter un adversaire et tenter de résoudre la mission plus vite que lui, il vous faudra une deuxième boîte de cette version.

Matériel

- 1 boîte en plastique
- 20 cartes avec 10 défis chacune
- 15 pièces colorées
- 1 livret de règles contenant les solutions



Placez les pièces colorées tout en respectant les règles de chacun des 200 défis du jeu.

Mise en place rapide



Au bas de chaque **face d'une carte**, vous trouverez 5 **défis** et leurs **règles spécifiques**, présentées avec des symboles (décrits aux pp. 6-7). La partie haute de la carte contient les **règles communes**, à respecter pour chacun de ces 5 défis.



Choisissez la carte du défi que vous voulez résoudre, placez-la en haut de la pile de cartes, dans le compartiment de la boîte en plastique, **puis fermez le couvercle**.



Placez la boîte sur une surface plane, puis sortez les pièces du tiroir (au bas de la boîte en plastique). Résolvez chaque défi **en plaçant les pièces sur le couvercle transparent**. Ces pièces s'empilent en pyramide.

Conseil : Résolvez les 200 défis dans l'ordre. Il n'y a aucune limite de temps, vous décidez du rythme auquel vous voulez jouer. Gardez les règles du jeu à proximité.

Mise en place détaillée

- Ouvrez le couvercle et choisissez la carte du défi que vous souhaitez relever (pour votre première partie, prenez la carte 1a). Placez-la au sommet de la pile de cartes, remplacez la pile dans la boîte en plastique, puis fermez le couvercle.

- Sortez les 15 pièces du tiroir situé au fond de la boîte et placez-les dans une réserve à côté. Fermez le tiroir.

- Commencez à résoudre le défi en plaçant les pièces dans les encoches situées sur le couvercle, tout en respectant les règles du défi (voir pp. 6-7). Remarque : La face en relief de la pièce doit toujours être orientée vers le bas.

- Vous devez disposer les pièces en pyramide sur trois étages : il peut y avoir jusqu'à 6 pièces à l'étage du bas, 3 à l'étage du milieu et 1 à l'étage du haut. Faites attention à bien les imbriquer à l'aide de leurs encoches lorsque vous les placez sur le couvercle ou que vous les empilez les unes sur les autres. Chaque défi nécessite 10 pièces, sauf mention contraire (voir page suivante).

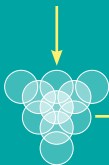


Anatomie d'une carte

Cercles sur lesquels vous placerez jusqu'à 10 pièces.

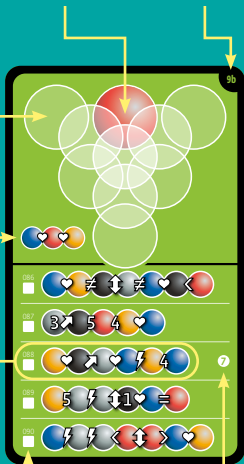
Couleur prédéfinie pour chacun des 5 défis de la face de cette carte.

Numéro de la carte et lettre de sa face.



Règle commune pour chacun des 5 défis de cette carte.

Règles spécifiques au défi choisi.



Numéro du défi (à cocher dès qu'il est réussi).

Nombre de pièces nécessaires pour le défi. Sauf mention contraire ici, chaque défi nécessite par défaut 10 pièces.

Règles

Chaque face d'une carte comporte 5 défis, visibles sur la partie inférieure. La partie supérieure présente les règles communes qui s'appliqueront aux 5 défis de la carte.

■ Si un cercle est coloré dans l'image de la pyramide, cela signifie que vous devez **obligatoirement** placer une pièce de cette couleur sur ce cercle, et cela pour les 5 défis de la carte.

■ Toute règle indiquée en bas à gauche des cercles s'applique **en plus** de celles du défi en cours.

Chaque règle est représentée par un symbole (décrits aux pp. 6 et 7). Les solutions aux défis se trouvent aux pp. 10 à 15.

Remarque : La face a d'une carte est toujours plus simple que sa face b. Cependant, les derniers défis d'une couleur sont parfois plus difficiles que les premiers défis de la couleur suivante.

Les symboles des règles sont décrits aux pages suivantes.

Attention : Les couleurs présentées aux pages suivantes ne sont que des exemples. Les règles peuvent concerner toutes les couleurs de pièces (y compris des couleurs identiques).

Attention : Aux pages 6 et 7, certaines descriptions de symboles utilisent le terme « **adjacent** ». Ce terme est expliqué à la page 8.



Utilisez exactement **X** pièces de cette couleur. X peut parfois être 0.



La **somme** des pièces de ces 2 couleurs doit être X. (Il peut y avoir 0 pièce de l'une de ces 2 couleurs.)



Chaque pièce de la **couleur de gauche** doit être adjacente à **toutes** celles de la couleur de droite. (Au moins 1 pièce requise dans ces 2 couleurs et 2 pièces requises si couleurs identiques.)



Ces 2 couleurs **ne doivent jamais être adjacentes**. (Au moins 1 pièce requise dans ces 2 couleurs et 2 pièces requises si couleurs identiques.)



Toutes les pièces de ces 2 couleurs doivent se trouver sur un **même étage**. (Au moins 1 pièce requise dans ces 2 couleurs et 2 pièces requises si couleurs identiques.)



La couleur de gauche doit se trouver sur un **étage plus haut** que celle de droite. Au moins 1 pièce requise dans ces 2 couleurs.



Utilisez le **même nombre** de pièces pour ces couleurs (il peut y avoir 0 pièce de chaque).



Utilisez plus de pièces de la **couleur de gauche** que de celle de droite (il peut y avoir 0 pièce de cette dernière).



La couleur de gauche doit se trouver sur un **étage plus bas** que celle de droite. Au moins 1 pièce requise dans ces 2 couleurs.



Utilisez **moins** de pièces de la **couleur de gauche** que de celle de droite (il peut y avoir 0 pièce de la couleur de gauche).



Utilisez un **nombre** de pièces **différent** pour chacune de ces 2 couleurs (il peut y avoir **0 pièce** de l'une des couleurs).



Ces 2 couleurs ne doivent **pas être sur un même étage**. (Au moins 1 pièce requise dans ces 2 couleurs et 2 pièces requises si couleurs identiques, chacune sur un étage différent.)



Placez toujours cette couleur sur **l'un des 4 angles** (3 coins + sommet) de la pyramide. Au moins 1 pièce requise dans cette couleur.



Ne placez **jamais** cette couleur sur **l'un des 4 angles** (3 coins + sommet) de la pyramide. Au moins 1 pièce requise dans cette couleur.



Alignez ces couleurs quelque part, **dans cet ordre**. La ligne doit être parfaitement **droite**. Son sens n'a pas d'importance.

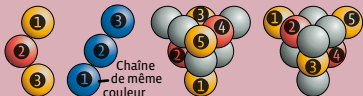


Cette couleur doit être adjacente à au moins **1 pièce de chaque autre couleur** utilisée. Au moins 1 pièce requise dans cette couleur.



Formez une **chaîne** qui alterne entre ces 2 couleurs. Ces couleurs sont donc forcément placées dans la chaîne. Dans la chaîne, chaque pièce est adjacente à 2 pièces de l'autre couleur (et aucune de la sienne), sauf celles aux extrémités qui sont adjacentes à 1 seule de l'autre couleur. Au moins 3 pièces requises et pas de cercle fermé.

Exemples de chaînes :



Pièces adjacentes

On considère que deux pièces sont adjacentes si...

- Elles sont l'une à côté de l'autre sur un même étage ; ou
- Elles se **touchent** tout en étant sur un étage différent.

Exemples :

A



La grise est adjacente aux 2 jaunes. La rouge est adjacente aux bleues et aux jaunes.

B



La grise est adjacente à la rouge et à la bleue à l'étage 1, ainsi qu'à la jaune à l'étage 2.

C



La grise est adjacente à la jaune et aux 2 bleues, mais pas aux 3 rouges.

Attention : Il n'y a parfois pas d'étage du milieu, mais seulement un étage du haut. Dans ces cas-là, placez la pièce au-dessus de l'étage 1, au centre.

Exemple :



La grise est adjacente à la rouge et aux 2 bleues, mais pas aux 3 jaunes.

Vérifier la solution

Quand vous avez fini un défi en respectant toutes les règles, vous pouvez comparer votre solution à celle proposée aux pages 10-15.

Attention : Ce livret ne propose qu'une solution par défi, mais certains défis peuvent être résolus de plusieurs façons ! Trouverez-vous toutes les solutions ?

Quand vous avez réussi un défi :

- **Rangez** les pièces de ce défi avec les autres.
- Passez au **niveau suivant**. Quand vous avez **fini la face a** d'une carte, **passer à la face b**.
- Quand vous avez **fini la face b** d'une carte, placez la **carte suivante sur le dessus de la pile, face a visible**, et ainsi de suite.
- Si vous **bloquez** sur un défi, **laissez-le de côté** et retentez-le plus tard.

Fin du jeu

Une fois les **200 défis** résolus, vous avez terminé le jeu.

Félicitations !

SOLUTIONS

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



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





Nostalgique de son adolescence dans les années 1980, **Lauge Luchau** a longtemps été incapable de prendre quoi que ce soit au sérieux, symptôme typique de la « génération X ».

Heureusement, il peut compter sur ses deux filles adolescentes pour l'aider à s'adapter à notre société moderne ! Ça, et le fait de devoir lutter contre le dérèglement climatique. Aujourd'hui, il tente de sauver le monde... **un casse-tête après l'autre**. Il vit avec sa femme et ses deux filles à Aarhus, au Danemark, et travaille comme développeur d'accessoires de jeux.

Lauge Luchau, Kosmos et Iello remercient toutes les personnes ayant testé et relu le jeu.

Lauge tient à remercier particulièrement sa chatte Enya, qui a su lui montrer que faire rouler les pièces de *Dimension* par terre était bien plus amusant que de concevoir de nouveaux défis. Repose en paix, petite boule de poils.

Graphismes et illustrations : Sensit Communication (sensit.de)

3D : Andreas Resch

Rédaction : Michael Sieber-Baskal

Logo : Andrea Köhrsen

Édition française : IELLO

Gestion de projet : Marie-Laure Faurite

Traduction : Laura Muller-Thoma

Relecture : Robin Leplumey

Graphisme : Charlie Metz

© 2022 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG, Pfizerstrasse 5-7, 70184 Stuttgart, Allemagne

© 2026 IELLO SAS pour la version française

IELLO – 9, avenue des Érables, lot 341, 54180 Heillecourt, France
iello.fr

Tous droits réservés. Imprimé en Chine.