

# CRAZY FACES

40 CHALLENGES

AUTHOR

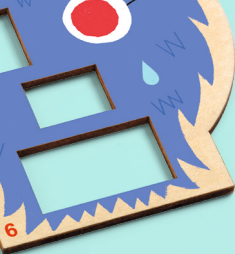
YOANN LEVET

DESIGN

ROB HODGSON

**5-99**

ANS YEARS  
AÑOS JAHRE



# SOLOGIC





**CONTENU :** 6 visages de bois et 20 cartes-défi (40 défis de niveaux de difficulté croissants).



x20



x6

#### BUT DU JEU :

Reproduire le visage du monstre à l'aide des pièces en bois indiquées, recto ou verso.

#### DÉROULEMENT DU JEU :

- Choisir une carte-défi.
- Prendre uniquement les visages de bois indiqués.



- Superposer les visages de façon à reproduire le visage de la carte-défi choisie. Les visages peuvent être placés dans n'importe quel ordre, recto ou verso au-dessus.



- Les défis les plus difficiles présentent des zones avec des points d'interrogation. Ici l'emplacement contient un élément inconnu (bouche, nez, etc.), il ne peut pas rester vide.

Comme pour tous les autres défis, ce type de défi ne possède qu'une seule et unique solution possible.



Il n'y a **qu'une seule solution par défi**.

**Les solutions se trouvent à la fin de ce livret.**

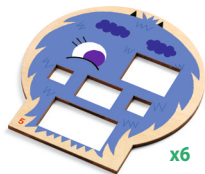
Les numéros sont notés dans l'ordre de superposition des visages. La couleur indique la face qui se trouve au-dessus : vert pour les rectos et rouge pour les versos.



**CONTENTS:** 6 wooden faces and 20 challenge cards (40 challenges with increasing levels of difficulty).



x20



x6

**AIM OF THE GAME:**

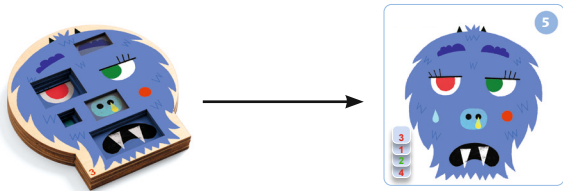
Recreate the monster's face using the wooden faces indicated, front or reverse side up.

**HOW TO PLAY:**

- Choose a challenge card.
- Take only the wooden faces indicated on the card.

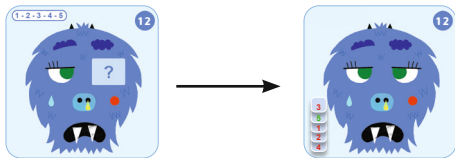


- Stack the faces on top of each other to recreate the face on the chosen challenge card. The faces can be stacked in any order, front or reverse side up.



- The most difficult challenges feature spaces with question marks. In such cases, the space contains an unknown element (a mouth, a nose, etc.). Such spaces cannot be left empty.

Like all the other challenges, this type of challenge only has one possible solution.



There is **only one solution for each challenge**.  
**Solutions can be found at the end of this booklet.**

The numbers are given in the order that the faces should be stacked. The colour indicates the side that should face up: green means front side up and red means reverse side up.



**INHALT:** 6 Holzgesichter und 20 Aufgabenkarten (40 Aufgaben mit steigendem Schwierigkeitsgrad).



x20



x6

#### ZIEL DES SPIELS:

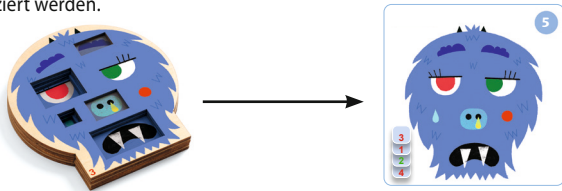
Bilde das Gesicht des Monsters mit den angegebenen Holzteilen nach, indem du die Teile übereinander legst.

#### SPIELABLAUF:

- Wähle eine Aufgabenkarte.
- Nimm dir die angegebenen Holzteile.

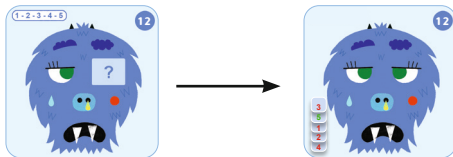


- Lege die Gesichter so übereinander, dass sie das Gesicht der gewählten Aufgabenkarte zeigen. Die Gesichter können in beliebiger Reihenfolge und mit Vorder- oder Rückseite nach oben platziert werden.



- Die schwierigsten Aufgaben haben Bereiche mit Fragezeichen. An dieser Stelle findet sich ein noch unbekanntes Merkmal (Mund, Nase usw.). Sie darf nicht leer bleiben.

Wie bei allen anderen Aufgaben gibt es auch bei diesem Typ nur eine einzige Lösung.



**Pro Aufgabe gibt es nur eine Lösung.**  
**Die Lösungen finden sich am Ende dieser Anleitung.**

Die Nummern stehen dort in der Reihenfolge, in der die Gesichter übereinander liegen. Die Farbe gibt an, welche Seite oben ist: Grün für Vorderseiten, Rot für Rückseiten.



**CONTENIDO:** 6 caras de madera y 20 tarjetas-reto (40 retos con niveles de dificultad progresivos).



#### OBJETIVO DEL JUEGO:

Reproducir la cara del monstruo con ayuda de las piezas de madera indicadas en el anverso y el reverso de las tarjetas.

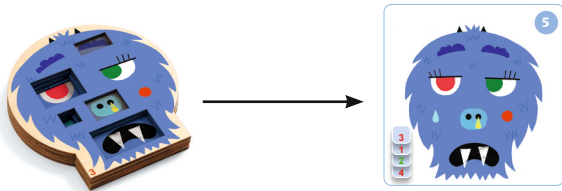
#### DESARROLLO DEL JUEGO:

- Elegir una tarjeta-reto.
- Elegir solo las caras de madera que se indican.



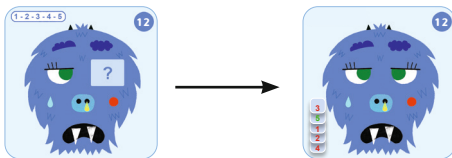


- Superponer las caras para reproducir la de la tarjeta-reto elegida. Las caras pueden disponerse en cualquier orden, utilizando el anverso o el reverso de la tarjeta.



- Los retos más difíciles muestran signos de interrogación en algunas partes de la cara. Estos indican un elemento desconocido (boca, nariz, etc.) que no puede quedarse vacío.

Como para el resto de los retos, solo hay una única solución posible.



**Para cada reto solo existe una solución posible.  
Las soluciones se encuentran al final de este folleto.**

Los números se muestran en el orden de superposición de las caras. El color indica el lado que se debe mostrar boca arriba: verde para el lado anverso y rojo para el reverso.



**CONTENUTO:** 6 visi di legno e 20 carte sfida (40 sfide con livelli di difficoltà crescenti).



x20



x6

#### SCOPO DEL GIOCO:

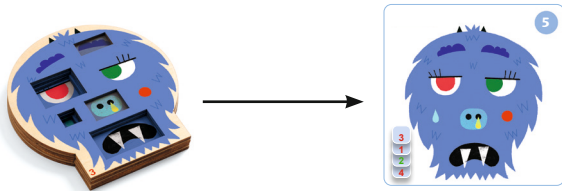
riprodurre il viso del mostro con l'aiuto delle tessere di legno indicate, fronte o retro.

#### SVOLGIMENTO DEL GIOCO:

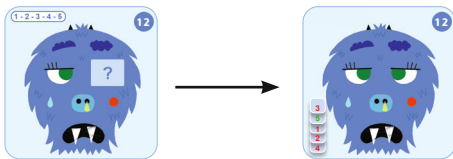
- scegliere una carta sfida;
- prendere solo i visi di legno indicati;



- sovrapporre i visi in modo da riprodurre il viso della carta sfida scelta. I visi possono essere posizionati in qualsiasi ordine, con sopra il fronte o il retro;



- le sfide più difficili presentano zone con punti interrogativi. Qui lo spazio contiene un elemento sconosciuto (bocca, naso, ecc.). Non può rimanere vuoto. Come per tutte le altre sfide, questo tipo di sfida ha solo una soluzione possibile.



**Ogni sfida ha una sola soluzione.**  
**Le soluzioni sono in fondo a questo libretto.**

I numeri sono annotati nell'ordine di sovrapposizione dei visi. Il colore indica il lato che si trova sopra: verde per i fronte e rosso per i retro.



**INHOUD:** 6 houten gezichtjes en 20 uitdagskaarten (40 uitdagingen: oplopend in moeilijkheidsgraad).



x20



x6

#### DOEL VAN HET SPEL:

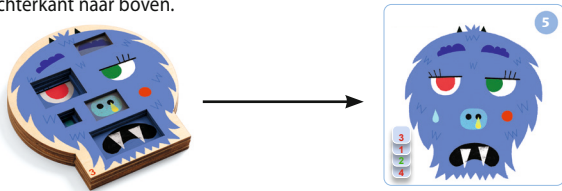
Het gezicht van het monster namaken met de aangegeven houten gezichtjes. Deze hebben een voorkant en een achterkant.

#### SPELVERLOOP:

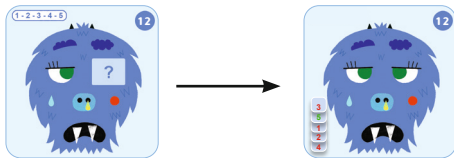
- Kies een uitdagskaart.
- Pak alleen de aangegeven houten gezichtjes.



- Maak het monster van de gekozen uitdagskaart na door de gezichtjes op elkaar te leggen. De gezichtjes kunnen in willekeurige volgorde op elkaar worden gelegd, en met de voorkant of de achterkant naar boven.



- Op de moeilijkste uitdagskaarten staat een vraagteken. Hier moet je ook nog eens uitzoeken welk deel van het gezicht (mond, neus, enz.) ontbreekt. Zoals bij alle andere uitdagingen is er voor dit type uitdaging maar één oplossing mogelijk.



**Voor elke uitdaging is maar één oplossing.  
De oplossingen staan achter in dit boekje.**

De nummers staan in de volgorde waarin de gezichtjes op elkaar moeten worden gelegd. De kleur geeft aan welke kant naar boven ligt: groen voor de voorkant en rood voor de achterkant.



**CONTEÚDO:** 6 caras de madeira, 20 cartas-desafio (níveis crescentes de dificuldade).



x20



x6

#### OBJETIVO DO JOGO:

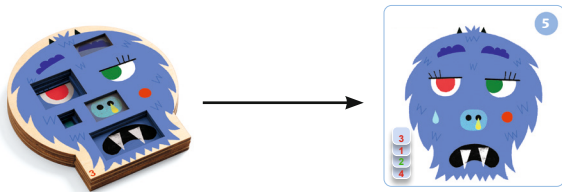
Reproduzir a cara do monstro com várias caras de madeira como se indica na frente ou nas costas da carta-desafio.

#### COMO JOGAR:

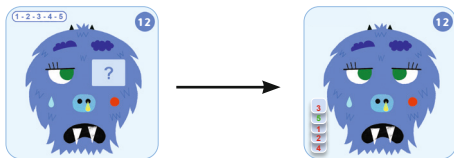
- Escolher uma carta-desafio.
- Utilizar somente as caras de madeira indicadas nessa carta.



- Sobrepor as caras até obter a cara indicada na carta-desafio. As caras podem ser sobrepostas sob várias ordens e com ambas as faces voltadas para cima.



- Os desafios mais difíceis apresentam zonas com pontos de interrogação. Neste caso, existe um elemento desconhecido (boca, nariz, etc.) que não pode ficar vazio. Como acontece em qualquer desafio, este só tem uma solução viável!



Só existe **uma solução para cada desafio**.  
**As soluções encontram-se no final deste folheto.**

Os números indicam a ordem de superposição das caras. A cor indica a face que fica voltada para cima: verde para a frente e vermelho para o verso.



**INDHOLD:** 6 træansigter og 20 udfordringskort (40 udfordringer med stigende sværhedsgrad).



x20



x6

#### SPILLET'S FORMÅL:

At genskabe monsterets ansigt ved hjælp af de angivne træbrikker (for- og bagside).

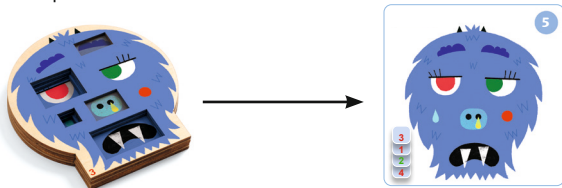
#### SÅDAN FOREGÅR SPILLET:

- Vælg et udfordringskort.
- Tag kun de angivne træansigter.



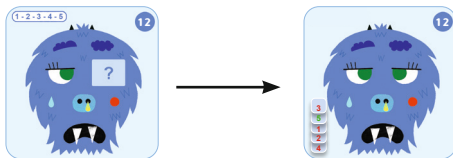


- Læg ansigterne ovenpå hinanden for at genskabe ansigtet på det valgte udfordringskort. Ansigterne kan lægges i hvilken som helst rækkefølge ovenpå hinanden med enten for- eller bagsiden opad.



- De sværere udfordringer har zoner med spørgsmålstejn. Her er der et ukendt element (mund, næse osv.). Det må ikke forblive tomt.

Ligesom med alle de andre udfordringer, så har denne slags udfordringer også kun én løsning.



Der er kun 1 løsning til hver **udfordring**.  
**Løsningerne findes i slutningen dette hæfte.**

Tallene står i den rækkefølge, som ansigterne skal ligge i på hinanden. Farven angiver den side, som skal vende opad: grøn for forside og rød for bagside.

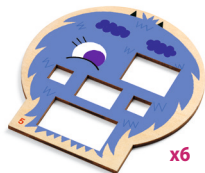
*Et spil af Yoann Levat.*



**INNEHÅLL:** 6 träansikten, 20 utmaningskort (40 utmaningar med ökande svårighetsgrad).



x20



x6

### SPELETS MÅL:

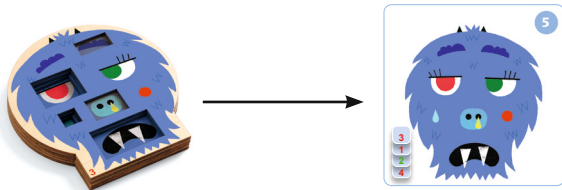
Skapa monstrets ansikte med hjälp av fram- eller baksidan av de träansikten som anges på utmaningskortet.

### SPELETS GÅNG:

- Välj ett utmaningskort.
- Använd endast de träansikten som anges.

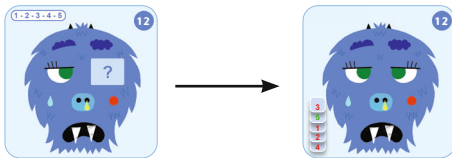


- Lägg träansiktena på varandra för att skapa ansiktet som visas på det valda utmaningskortet. Ansiktena kan placeras i vilken ordning som helst, med framsidan eller baksidan uppåt.



- De svåraste utmaningarna har områden med frågetecken. Dessa utmaningar en okänd del (mun, näsa, osv.). Delen får inte lämnas tom.

Precis som med de andra utmaningarna har denna utmaning bara en enda, unik lösning.



Det finns **endast en lösning per utmaning.**

**Lösningarna står längst bak i detta häfte.**

Siffrorna står i den ordning som träansiktena måste läggas för att skapa ansiktena. Färgen anger vilken sida som ska vara överst: grönt för framsidor och rött för baksidor.

*Ett spel av Yoann Levet.*



**ИГРОВОЙ КОМПЛЕКТ:** 6 деревянных деталей с изображением мордочек, 20 карточек с заданиями (40 заданий, составленных по возрастающему уровню сложности).



x20



x6

**ЦЕЛЬ ИГРЫ:**

Воспроизвести мордочку монстра, располагая указанные в задании детали в лицевой или обратной стороной вверх.

**ХОД ИГРЫ:**

- Выберите карточку с заданием.
- Возьмите только те деревянные детали, которые указаны в задании.

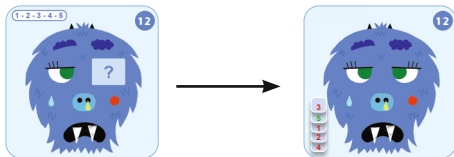


- Наложите детали друг на друга так, чтобы воспроизвести мордочку, изображенную на выбранной карточке с заданием. Мордочки можно располагать в любом порядке как лицевой, так и обратной стороной вверх.



- В самых сложных заданиях некоторые части мордочек отмечены вопросительными знаками. Это означает, что здесь должен быть расположен некий элемент (рот, нос и т. д.). Такие места нельзя оставлять пустыми.

Как и в случае других заданий, подобного рода задания предполагают одно-единственное решение.



У каждого задания **есть только одно решение.**  
**Решения приведены в конце брошюры.**

Номера указаны в том порядке, в котором мордочки накладываются друг на друга. Цвет показывает, какая сторона детали находится сверху: зеленый соответствует лицевой стороне, а красный — обратной.

*Автор игры: Йоанн Лева.*

1



2



3



4



5

- 3
- 1
- 2
- 4



6

- 3
- 1
- 2
- 4



7

- 4
- 2
- 1
- 3



8

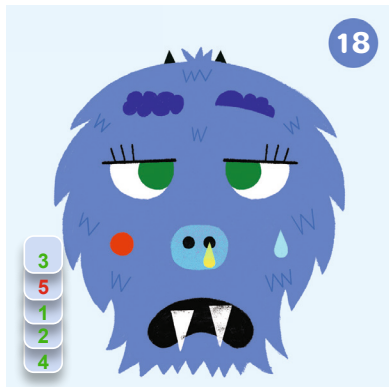
- 3
- 5
- 1
- 2
- 4















29

- 4
- 3
- 5
- 1
- 2
- 6



30

- 1
- 5
- 3
- 4
- 2
- 6



31

- 2
- 1
- 5
- 3
- 6
- 4

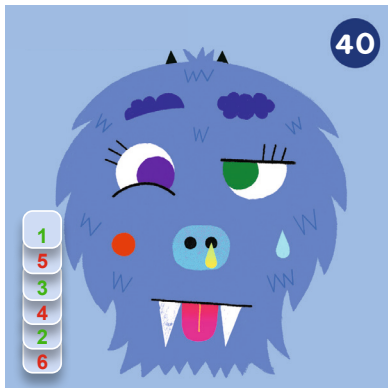


32

- 3
- 4
- 2
- 1
- 5
- 6







# CRAZY FACES

40 CHALLENGES

DJ08591



3, rue des Grands Augustins – 75006 Paris – France

[www.djeco.com](http://www.djeco.com)

Made in China – Designed in France



Adresses sur [quefairedemesdechets.fr](http://quefairedemesdechets.fr)