

CRAZY HEADS



WORUM GEHT'S?

Auf dem Planeten Sunaru leben gar eigentümliche Wesen: Blürfel, Wusegrimmis, Turkelnörfs und natürlich Öffelmöffel, nur um einige zu nennen. Ihr sucht jeweils die Gestalt, die sich nur in einer der beiden Hauptstädte des Planeten, Rukrem oder Retipuj, aufhält. Schnell werden sich die Karten wie von selbst hin und herdrehen und eure Auffassungsgabe prüfen!

DAS IST DRIN:

32 Wimmel-Such-Karten, 32 Wesen-Plättchen, 6 neutrale Plättchen

ZIEL DES SPIELS:

Auf jeder Wimmel-Such-Karte gibt es **genau eines** der 16 Wesen, das auf der einen Kartenseite abgebildet ist, aber nicht auf der anderen Kartenseite. Einige Wesen sind mehrfach abgebildet, andere gar nicht. Eure Aufgabe ist es, das eine Wesen zu finden, das nur auf einer der beiden Kartenseiten vorkommt. Dabei kann es mehrfach auf dieser Kartenseite abgebildet sein.

SO MACHT IHR DAS SPIEL STARTKLAR:

- Mischt die Wimmel-Such-Karten. Legt sie für alle gut sichtbar als einen Kartenstapel in die Tischmitte.
- Legt alle 38 Wesen-Plättchen (die 32 mit den Wesen-Plättchen und die 6 neutralen Plättchen) um den Stapel herum.
- Auf Seiten 4 und 5 findet ihr die Lösungstabelle. Legt die Anleitung so zur Seite, dass ihr die Tabelle nicht seht. Nicht spicken!
- Teilt euch in zwei ungefähr gleichstarke Teams auf.
- **Seid ihr zu fünft?** Dann besteht ein Team aus drei Personen und das andere aus zwei Personen.
- **Seid ihr nur zu zweit oder zu dritt?** Dann spielt jeder für sich.
- Legt fest, nach welcher Regel ihr spielen wollt:
 - **Anfänger:** Eine Wimmel-Such-Karte darf beliebig oft umgedreht werden.
 - **Fortgeschrittene:** Eine Wimmel-Such-Karte darf maximal zweimal umgedreht werden
 - **Profis:** Eine Wimmel-Such-Karte darf nur einmal umgedreht werden.

SO WIRD'S GESPIELT:

Ihr spielt gegeneinander in acht Runden. Das Team mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel. Wer zuletzt Geburtstag hatte, dessen Team darf beginnen. Danach wechselt das Startteam nach jeder Runde. Seid ihr nur zu zweit oder zu dritt? Dann ist die nächste Person im Uhrzeigersinn der Reihe.

SCHRITT 1: LEGT EINE WIMMEL-SUCH-KARTE AUS

Beginnt dein Team die Spielrunde? Dann nehmt die unterteste Wimmel-Such-Karte vom Kartenstapel, legt sie für beide Teams gut sichtbar in die Tischmitte und gebt das Startkommando „Crazy Heads“. Beide Teams dürfen sich die Wimmel-Such-Karte nun anschauen.

SCHRITT 2: SCHAUT EUCH DIE ERSTE SEITE GENAU AN

Schaut euch die aufgedeckte Kartenseite genau an. Versucht euch zu merken, welche Wesen darauf abgebildet sind. Ihr könnt euch diese Kartenseite so lange anschauen, wie ihr wollt. Es gibt keine zeitliche Begrenzung.

SCHRITT 3: DREHT DIE WIMMEL-SUCH-KARTE UM

Zu einem beliebigen Zeitpunkt darf ein Team, egal welches, die Wimmel-Such-Karte umdrehen. Dazu solltet ihr euch die erste Kartenseite gut eingepägt haben. Dann dürft ihr die Karte auf die andere Seite drehen. Eine Person fragt dann das eigene Team: „Soll ich umdrehen?“ Wenn alle einverstanden sind, dann dreht die Karte um.

SCHRITT 4: SCHAUT EUCH DIE ZWEITE SEITE GENAU AN

Schaut euch jetzt die zweite Kartenseite an. Wisst ihr noch, welche Wesen auf der anderen Seite zu sehen waren? Findet ihr das eine Wesen, das nur auf einer der Kartenseiten vorkommt? Ihr dürft die Wimmel-Such-Karte in dieser Spielvariante beliebig oft umdrehen.

SCHRITT 5: SCHNAPPT EUCH DAS WESEN!

Bist du dir sicher, das gesuchte Wesen gefunden zu haben? Dann rufe laut „Crazy Head“ und schnapp dir gleichzeitig das passende Wesen-Plättchen aus der Tischmitte. Von nun an darf niemand anders mehr ein Wesen-Plättchen aus der Tischmitte nehmen. Ihr überprüft jetzt, ob du das richtige Wesen-Plättchen genommen hast. Gleich dazu beide Kartenseiten ab. Wenn ihr euch nicht sicher seid, dann prüft die Lösung in der Lösungstabelle.

Hast du das richtige Wesen geschnappt? Dann darfst du es als Punkt behalten.

Hast du das falsche Wesen geschnappt? Dann musst du das Wesen-Plättchen wieder in die Tischmitte legen. Außerdem legst du ein in vorherigen Runden gesammeltes Wesen-Plättchen wieder in die Tischmitte. Hat dein Team noch

kein Wesen-Plättchen gesammelt? Dann erhält das gegnerische Team ein neutrales Wesen-Plättchen aus der Tischmitte als Punkt.

Haben mehrere Personen dasselbe Wesen geschnappt? Es kann passieren, dass eine oder mehrere Personen gleichzeitig jeweils ein Wesen-Plättchen aus der Tischmitte nehmen. Dann wird wie folgt gewertet:

- **Ihr seid aus verschiedenen Teams?** Dann wird jedes Wesen-Plättchen einzeln gewertet wie oben beschrieben.
- **Ihr seid aus dem gleichen Team und alle Wesen-Plättchen zeigen das richtige Wesen?** Dann darf euer Team ein Wesen-Plättchen als Punkt behalten.
- **Ihr seid aus dem gleichen Team und eine Person hat sich das falsche Wesen-Plättchen geschnappt?** Dann müsst ihr alle eben aufgenommenen Wesen-Plättchen zurück in die Tischmitte legen. Außerdem legt ihr ein bereits gesammeltes Wesen-Plättchen in die Tischmitte. Habt ihr keins, kriegt das gegnerische Team ein neutrales Plättchen als Punkt.

Anschließend geht die nächste Runde weiter. Das Team, welches nach acht Runden die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

VARIANTEN:

Ihr spielt nach den gleichen Regeln wie oben. Einigt euch vor Spielbeginn, ob ihr die **Originalaufgabe** spielen wollt oder eine dieser Alternativen:

- **Variante A: Welches Wesen ist auf beiden Kartenseiten am häufigsten abgebildet?** Auf jeder Wimmel-Such-Karte gibt es genau ein Wesen, das 5-mal oder 6-mal (zusammengezählt auf beiden Seiten) abgebildet ist. Kein anderes kommt genauso oft vor. Findet dieses Wesen.
- **Variante B: Welches Wesen ist weder auf der einen noch auf der anderen Kartenseite zu finden?** Auch für diese Aufgabe gibt es genau eine Lösung. Finde das eine Wesen, das gar nicht abgebildet ist.
- **Variante C: Welches Wesen ist auf beiden Kartenseiten genau 4-mal abgebildet?** Für diese Aufgabe gibt es bei jeder Wimmel-Such-Karte genau eine Lösung.

SO HEISSEN DIE BEWOHNER

	Blürfel
	Turkelnörf
	Krckwxx
	Schabü
	Twinking
	Von Glubsch
	Landango
	Tartüff

	Stargazer
	Qwirtox
	Narfalla
	Merwin
	Öffelmöffel
	Schoppkott
	Wusegrimm
	Supernose

© 2025 **moses. Verlag GmbH**
Arnoldstraße 13d
47906 Kempen
 CH: Dessauer, 8045 Zürich

Art.-Nr.: 90187 · 1. Auflage 2025

Autor: Thomas Schneider-Axmann
 Illustration: Marek Blaha
 Grafik / Gestaltung: Matthias Kapusta
 Redaktion: Magdalena Smaha

Digitale Anleitungen, Übersetzungen
 und Lösungen findet ihr auf
www.moses-verlag.de/spielanleitungen/

Bei Reklamationen, Lob oder Kritik
 helfen wir euch gerne weiter unter:
privatkundenservice@moses-verlag.de



Achtung! Erstickungsgefahr wegen verschluckbarer Kleinteile. Diesen Hinweis aufbewahren!

Warning! Choking hazard because of small parts. Please keep this address!

Attention! Risque d'asphyxie à cause de petits éléments. Adresse à conserver !

Avvertenza! Pericolo di soffocamento che può essere causato dalle piccole parti. Conservare le avvertenze!

¡Advertencia! Peligro de asfixia por la presencia de partes pequeñas. ¡Guarde esta advertencia!

Waarschuwing! Verstikkingsgevaar door kleine onderdelen. Adres bewaren!