

# SUPER WASH



Es ist mal wieder so weit! Superheld Hanno und seine Schwester, die Fantastische Fiona, sollen die Welt retten. Doch bevor sie sich auf den Weg machen, müssen die Superheldenklamotten noch gewaschen und natürlich auch getrocknet werden. Und das, bevor der böse Dr. Cloud mit seiner Regenmaschine dicke Regenwolken schickt und die Wäsche nicht mehr trocknen kann!

Denn ohne saubere Superheldenklamotten gibt es auch keine Superkräfte – und ohne Superkräfte können die beiden nicht die Welt retten. Dann hätte Dr. Cloud leichtes Spiel!

Schlüpf in die Rolle der beiden Superhelden und versucht, so viel von eurer Wäsche wie möglich aufzuhängen, bevor euch Dr. Cloud einen Strich durch die Rechnung macht!

## INHALT

15 Superheldenklamotten zum Aufhängen, davon:



4 Superhelden-Shirts in den Farben Gelb, Grün, Blau und Pink



4 Superhelden-Hosen in den Farben Gelb, Grün, Blau und Pink



4 Superhelden-Socken in den Farben Gelb, Grün, Blau und Pink



1 etwas in die Jahre gekommenes Kuschel-Superheld



1 Comic-Heft



1 Superheldenmaske



6 Würfel mit den Symbolen Regen, Wind, Blitz und Sonne



15 Wäscheklammern

60 Karten, davon:



52 Wäschekarten mit Abbildungen von den Superheldenklamotten, die aufgehängt werden sollen



4 Regenschirmkarten



4 Trocknerkarten

Zum Spielen benötigt ihr außerdem noch die Schachtelunterseite.

## ZIEL DES SPIELS

Lasst Dr. Cloud keine Chance! Hängt so viel Superheldenklamotten auf wie möglich.  
Wer die meisten Wäschekarten sammelt, gewinnt!

## VORBEREITUNGEN

### VOR JEDEM SPIEL

Nehmt alles aus der Schachtel und stellt die Schachtelunterseite auf dem Tisch bereit.  
Mischt alle Karten gut durch und bildet daraus einen Stapel.

### VOR JEDER RUNDE

Der Spieler, der an der Reihe ist, legt die **Schachtelunterseite**,  
die **15 Superheldenteile zum Aufhängen**,  
die **Wäscheklammern** und den **Kartenstapel**  
vor sich aus.

Der Spieler links von ihm nimmt alle  
**6 Würfel**. Er schlüpft für diese Runde  
in die Rolle des bösen Dr. Cloud und  
versucht, schlechtes Wetter  
herbeizuwürfeln.



## SPIELABLAUF

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Wer das sauberste Shirt anhat, darf beginnen.  
Alle Spieler rufen gemeinsam das Startkommando „An die Leine, fertig, los!“. Jetzt dreht der Spieler am Zug  
die oberste Karte vom Stapel um und der Spieler mit den Würfeln beginnt zu würfeln.

### Das macht der Spieler am Zug (der Superheld)

Du bist jetzt ein Superheld! Hänge so schnell wie möglich deine Superheldenklamotten auf, bevor das  
Wetter umschlägt!

Suche die Teile zum Aufhängen heraus, die auf der Karte, die du gerade umgedreht hast, abgebildet sind.  
Hänge jedes davon mit einer Wäscheklammer auf die Wäscheleine (= den Schachtelrand).

Sobald du das gemacht hast, drehe die nächste Karte um und hänge auch diese Teile auf. Ist ein Teil auf der  
Karte abgebildet, das schon auf der Leine hängt, brauchst du es nicht noch einmal aufzuhängen. Es gilt  
bereits als aufgehängt.

Versuche auf diese Weise, so viele Teile wie möglich aufzuhängen. Du musst  
sofort aufhören, wenn alle 6 Würfel deines Mitspielers Regen zeigen!





### Das macht der Spieler mit den Würfeln (Dr. Cloud)

Du bist für diese Runde Dr. Cloud und willst mit deiner Regenmaschine verhindern, dass die Superhelden ihre Wäsche trocknen können.

Würfle mit allen Würfeln Regen, dann muss dein Mitspieler sofort aufhören, Wäsche aufzuhängen. Lege alle Würfel beiseite, die Regen zeigen, und würfle mit den restlichen noch mal. Mache dies so oft, bis alle Würfel Regen zeigen, und rufe dann laut „Stopp!“.

Hat Dr. Cloud „Stopp!“ gerufen, kontrolliert der Superheld nun gemeinsam mit den anderen Spielern, wie viele Karten er richtig erfüllt hat. Dazu sieht er jede Karte, die er aufgedeckt hat, noch einmal an und schaut, ob die dort abgebildeten Teile auch wirklich alle auf der Leine hängen. Alle Karten, deren Teile aufgehängt sind, gewinnt der Superheld und legt sie als Punkte vor sich ab. Diese Superheldenklamotten sind schon mal sicher vor Dr. Clouds Regenwolken!

Nicht vollständig erfüllte Karten werden zurück unter den Kartenstapel gelegt. Hinweis: Dies kann eigentlich nur die letzte Karte sein, wenn du immer die richtigen Teile auf die Leine gehängt hast! Diese Runde ist nun zu Ende. Hängt alle Teile wieder ab und bereitet die nächste Runde vor, wie unter „Vorbereitungen“ beschrieben.

Nun ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe und eine neue Runde beginnt. Der Spieler links von ihm bekommt die Würfel und schlüpft für diese Runde in die Rolle von Dr. Cloud.

## SONDERKARTEN

### WAS PASSIERT, WENN DER SUPERHELD EINEN REGENSCHIRM AUFDECKT?



#### Das macht der Superheld

Sobald du einen Regenschirm aufdeckst, rufe sofort laut „Regenschirm!“. Deine Wäsche ist nun gegen die Regenwolken von Dr. Cloud geschützt – dieser muss sich nun etwas anderes ausdenken, damit die Wäsche nicht trocknen kann! Drehe weiter Karten um und hänge die Wäsche auf, bis Dr. Cloud „Wind“ ruft.

#### Das macht Dr. Cloud

Als Dr. Cloud willst du dem Superhelden so starken Wind schicken, dass die aufgehängte Wäsche von der Leine fliegt. Sobald der Superheld einen Regenschirm aufgedeckt hat, musst du nun „Wind“ statt „Regen“ würfeln. Nimm alle Würfel – auch schon herausgelegte – und würfle sie wie beschrieben. Sobald du mit allen 6 Würfeln „Wind“ gewürfelt hast, rufst du „Wind!“ und der Superheld muss sofort aufhören, Teile aufzuhängen.



Verfährt anschließend genauso, wie für „Regen“ beschrieben (Wäsche kontrollieren, erfüllte Karten als Punkte nehmen etc.). Legt die Regenschirmkarte anschließend zur Seite. Sie bringt keine Punkte und wird im Verlauf des Spiels nicht mehr benötigt.

## WAS PASSIERT, WENN DER SUPERHELD EINEN TROCKNER AUFDECKT?



### Das macht der Superheld

Sobald du einen Trockner aufdeckst, rufe sofort laut „Trockner!“ und lege die Karte vor dir ab. Regen und Wind kann deiner Wäsche jetzt nichts mehr anhaben. Aber Dr. Cloud hat schon die nächste Idee! Deine Wäsche ist also nicht sicher.

Du musst nun alle Teile, die du bereits aufgehängt hast, schnell wieder abhängen und auf den Trockner legen. Wenn du damit fertig bist, kannst du, wie gehabt, weiter Karten aufdecken.

Die dort abgebildeten Teile musst du nun ebenfalls auf den Trockner legen, anstatt sie auf die Leine zu hängen.

### Das macht Dr. Cloud

Als Dr. Cloud gibst du nicht so schnell auf! Du willst dem Superhelden ein heftiges Gewitter schicken, damit der Trockner von einem Blitz getroffen wird. Anstatt „Regen“ musst du nun mit allen 6 Würfeln den „Blitz“ würfeln. Sobald du das geschafft hast, rufst du laut „Blitz!“ und der Superheld muss sofort aufhören, Teile auf den Trockner zu legen.



Verfährt anschließend genauso wie für „Regen“ beschrieben. Legt die Trocknerkarte anschließend zur Seite. Sie bringt keine Punkte und wird im Verlauf des Spiels nicht mehr benötigt.

**Hinweis:** Sollte es einmal vorkommen, dass der Superheld direkt nach einer Regenschirmkarte eine weitere Regenschirmkarte oder nach einer Trocknerkarte eine weitere Trocknerkarte aufgedeckt, wird diese einfach zur Seite gelegt. Sie hat keine Bedeutung.

## ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, wenn der Kartenstapel aufgebraucht ist. Wer jetzt die meisten Wäschekarten gesammelt hat, konnte am meisten Superheldenwäsche trocknen und gewinnt das Spiel.

### SPIELVARIANTE

Wenn ihr schon ein bisschen mehr Übung habt, könnt ihr auch mit folgender Variante spielen: Das Spiel endet auch, wenn es jemand schafft, alle 15 Teile in einer Runde auf die Leine zu hängen. Er hat sofort gewonnen. Gegen so tolle Trocknungskünste ist Dr. Cloud einfach machtlos!

## WÜRFELSYMBOLE



Regen: muss Dr. Cloud im Normalfall würfeln, um den Superhelden beim Wäscheaufhängen zu stoppen.



Blitz: muss Dr. Cloud würfeln, wenn der Superheld einen Trockner aufgedeckt hat.



Wind: muss Dr. Cloud würfeln, wenn der Superheld einen Regenschirm aufgedeckt hat.



Sonne: es passiert nichts, der Superheld kann in Ruhe seine Sachen weiter aufhängen.



# SUPER WASH



Here we go again! Superhero Hanno and his sister, Fantastic Fiona, have to save the world once again. But before they set off, their Superhero outfits need to be washed and, of course, dried. And all that before the evil Dr. Cloud sends heavy rain clouds with his rain machine and the washing won't be able to dry in time!

For without clean Superhero outfits there are no superpowers – and without superpowers, the two of them are not able to save the world. That would make an easy game for Dr. Cloud!

Slip into the role of the two Superheroes and attempt to hang as much of your washing out as possible, before Dr. Cloud puts an end to your plans!

## CONTENTS

15 Superhero clothing items to hang out, comprising:



4 Superhero shirts in the colours yellow, green and pink



4 Superhero pairs of trousers in the colours yellow, green and pink



4 Superhero socks in the colours yellow, green and pink



1 cuddly Superhero, past his best



1 comic magazine



1 Superhero mask

60 cards, comprising:



52 washing cards with pictures of the Superhero items to be hung out



4 umbrella cards



4 tumble dryer cards



6 dice with the symbols rain, wind, lightning and sunshine



15 clothes pegs

You also need the box base for the game.

## AIM OF THE GAME

Don't give Dr. Cloud a chance! Hang as much Superhero washing out as you can. The player to collect the most washing cards wins the game!

## SET-UP

### BEFORE EACH GAME

Remove everything from the box and place the box base on the table. Shuffle all the cards and make a stack of them.

### BEFORE EACH ROUND

The player whose turn it is places the **box base**, the **15 Superhero clothing items to be hung out**, the **clothes pegs** and the **stack of cards** in front of them.

The player on their left takes all **6 dice**. For this round, they slip into the role of the evil Dr. Cloud and try to summon up bad weather by rolling the dice.



## HOW TO PLAY

Play moves in a clockwise direction. The one wearing the cleanest shirt may begin. Together, all players call out the starting command "To the line, get set, go!". Now the first player turns over the top card of the stack and the player with the dice begins to roll the dice.

### This is what the player does on his turn (Superhero)

You are now a Superhero! As fast as you can, hang out your Superhero washing before the weather changes!

Look for the items to be hung out according to the pictures on the card you have just turned over. Hang each of them on the washing line (= box edge), using one clothes peg for each.

As soon as you have done that, turn over the next card and hang these items out, too. If an item pictured on the card is already hanging on the line, then you don't need to hang it out again. It counts as already hung out.

In this way, attempt to hang out as many items as possible. You must stop as soon as all 6 dice of your fellow player show rain!





### **This is what the player with the dice does (Dr. Cloud)**

For this round, you are Dr. Cloud and want to use your rain machine to prevent the Superheroes from drying their washing.

Using all the dice, you roll for rain, then your fellow player must immediately stop hanging their washing out. Put all the dice showing rain to one side and roll the remaining dice. Continue doing this until all the dice show rain, and then call out "Stop!".

If Dr. Cloud has called out "Stop!", the Superhero and their fellow players check to see, how many cards have been completed correctly. Take another look at each card that you have turned over and check that all of the pictured items really are hanging on the line. The Superhero wins all those cards whose items are hanging on the line and lays these cards before them to score as points. At least these Superhero items are safe from Dr. Cloud's rain clouds!

Incomplete cards are replaced at the bottom of the card stack. Note: This can only really be the last card, if you have hung out the correct items on the line!

That's the end of this round. Unpeg all the washing and set up the next round, as described under "Set-up".

Now, it is the next player's turn, in a clockwise direction, and a new round begins. The player on their left slips into the role of Dr. Cloud and receives the dice.

## **SPECIAL CARDS**

### **WHAT HAPPENS WHEN THE SUPERHERO UNCOVERS AN UMBRELLA?**



#### **What the Superhero does**

As soon as you have uncovered an umbrella, immediately call out loud "Umbrella!". Your washing is now protected against Dr. Cloud's rain clouds – he now has to think of something else to prevent your washing from drying! Continue turning over cards and hanging out washing, until Dr. Cloud calls out "Wind!"

#### **What Dr. Cloud does**

As Dr. Cloud, you want to send the Superhero such strong winds, that the washing is blown off the line. As soon as the Superhero has uncovered an umbrella, you must roll the dice for "wind" instead of "rain". Take all the dice – including those already placed to one side – and roll them as described. As soon as all 6 dice show "wind", call out loud "Wind!" and the Superhero must immediately stop hanging their washing out.



After that, continue exactly as described for "rain" (check washing, score points for completed cards etc.). Then lay the umbrella card to one side. It scores nil points and will not be needed in the game anymore.

## WHAT HAPPENS WHEN THE SUPERHERO UNCOVERS A TUMBLE DRYER?



### What the Superhero does

As soon as you have uncovered a tumble dryer, immediately call out loud "Tumble dryer!" and lay the card before you. Rain and wind can no longer mess with your washing. But Dr. Cloud already has the next idea! Your washing still isn't safe.

Now, you must quickly unpeg all the items already hanging on the line and lay them on the tumble dryer. After doing that, continue uncovering cards as before. You must now lay the pictured items on the tumble dryer instead of hanging them on the line.

### What Dr. Cloud does

As Dr. Cloud, you don't give up that easily! You want to send the Superhero a heavy storm, so that the tumble dryer is struck by lightning. Instead of "rain", you must now roll all 6 dice for "lightning". As soon as you have managed that, call out loud "Lightning!" and the Superhero must immediately stop laying washing on the tumble dryer.



Continue exactly as described for "rain". Then lay the tumble dryer card to one side. It scores nil points and is not needed in the game anymore.

**Note:** If it should happen that the Superhero uncovers an umbrella card directly after the first one or another tumble dryer card directly after the first one, simply lay this to one side. It is irrelevant.

## END OF THE GAME

The game ends as soon as the stack of cards has been used up. The player with the most washing cards was able to dry the most Superhero washing and wins the game.

### GAME VARIATION

If you have already had some practice, then you may want to play the following variation: The game also ends, if a player manages to hang all 15 items on the line in one round. They win immediately. Dr. Cloud is simply powerless against such super drying talents!

## DICE SYMBOLS



**Rain:** Normally, Dr. Cloud must roll this to stop the Superhero hanging out their washing.



**Lightning:** Dr. Cloud must roll this, if the Superhero has uncovered a tumble dryer.



**Wind:** Dr. Cloud must roll this, if the Superhero has uncovered an umbrella.



**Sunshine:** Nothing happens, the Superhero can continue to hang out their washing with no worries.



# SUPER WASH



C'est reparti ! Notre super-héros Percy et sa sœur, la Fantastique Arielle, doivent encore une fois sauver le monde. Mais auparavant, ils doivent laver leurs super-costumes et, bien sûr, les faire sécher. Le tout, avant que le méchant Dr. Cloud n'envoie de gros nuages de pluie avec sa machine pour empêcher le linge de sécher !

Or, sans leurs super-costumes, pas de superpouvoirs ; et sans superpouvoirs, impossible de sauver le monde. Le Dr Cloud aurait alors le champ libre...

Dans le rôle de ces deux super-héros, essayez d'étendre le plus de linge possible avant que le Dr Cloud ne vous mette des bâtons dans les roues !

## CONTENU

15 vêtements de super-héros à étendre :



4 T-shirts de super-héros jaune, vert et rose



4 pantalons de super-héros jaune, vert et rose



4 chaussettes de super-héros jaune, verte et rose



1 doudou super-héros avec un peu d'âge\*



1 bande-dessinée\*



1 masque de super-héros

60 cartes :



52 cartes Linge illustrant les vêtements de super-héros à étendre



4 cartes Parapluie



4 cartes Sèche-linge



6 dés portant les symboles Pluie, Vent, Éclair et Soleil



15 pinces à linge

Pour jouer, vous avez également besoin du fond de la boîte.

(\* considérés comme « vêtements » par simplicité)

## BUT DU JEU

Ne laissez aucune chance au Dr Cloud ! Étendez le maximum de linge de super-héros. Le joueur qui aura gagné le plus de cartes Linge l'emportera !

## MISE EN PLACE

### AVANT CHAQUE PARTIE

Sortez tout le matériel et installez le fond de la boîte sur la table. Mélangez toutes les cartes et formez une pioche.

### AVANT CHAQUE TOUR

Quand vient son tour, le joueur (actif) prend le **fond de la boîte**, les **15 vêtements de super-héros à étendre**, les **pincès à linge** et la **pioche** devant lui.

Son voisin de gauche prend les **6 dés**. C'est lui qui joue le rôle du méchant Dr Cloud pour ce tour, tentant d'attirer le mauvais temps aux dés.



## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule dans le sens horaire. Le joueur portant les vêtements les plus propres commence. Tous ensemble, les joueurs donnent le signal du départ : « À votre linge, prêts ?... Partez ! » Le joueur actif retourne alors la première carte de la pioche tandis que le Dr Cloud lance les dés.

### Le rôle du joueur actif (le super-héros)

C'est un super-héros ! Il étend ses vêtements de super-héros le plus vite possible avant que le temps ne se gâte !

Il recherche les vêtements illustrés sur la carte qu'il vient de retourner. Il accroche chacun d'eux sur la corde à linge (= le bord de la boîte) à l'aide d'une pince.

Dès qu'il a terminé, il retourne la carte suivante de la pioche et étend de nouveau les vêtements représentés. Si un vêtement se trouve déjà sur la corde, il n'a pas besoin de l'accrocher de nouveau ; il est considéré comme déjà étendu.

Le joueur essaye ainsi d'étendre le plus grand nombre de vêtements possible. Il doit immédiatement s'arrêter dès que les 6 dés de son voisin indiquent « Pluie » !





### Le rôle du joueur qui lance les dés (le Dr Cloud)

Il tient le rôle du Dr Cloud pour ce tour et utilise sa machine à pluie pour empêcher les super-héros de faire sécher leur linge.

Il lance les 6 dés. Il met chaque dé « Pluie » obtenu de côté et relance les autres. Il continue ainsi jusqu'à ce que tous les dés indiquent la face « Pluie » ; il crie alors : « Stop ! » et le joueur actif doit immédiatement arrêter d'étendre son linge.

Quand le Dr Cloud a crié « Stop ! », le super-héros et les autres joueurs vérifient ensemble combien de cartes accrochées sont bonnes. Pour cela, ils reprennent les cartes retournées une par une et contrôlent si le vêtement correspondant est bien étendu sur la corde. Le super-héros gagne toutes les cartes dont les vêtements sont bien accrochés et les place devant lui pour comptabiliser les points. Ces vêtements sont à l'abri des nuages du Dr Cloud !

Les cartes incomplètes sont remises sous le paquet. Remarque : Si le joueur actif a toujours bien accroché les vêtements, seule la dernière carte retournée devrait être incomplète. Ce tour est terminé. Décrochez tous les vêtements et préparez le tour suivant, comme décrit au paragraphe « Mise en place ».

C'est alors au tour du joueur suivant dans le sens horaire d'entamer le prochain tour. Son voisin de gauche récupère les dés et tient le rôle du Dr Cloud.

## CARTES SPÉCIALES

### QUE SE PASSE-T-IL SI LE SUPER-HÉROS RETOURNE UNE CARTE PARAPLUIE ?



#### Le rôle du super-héros

Dès qu'il retourne un parapluie, il crie immédiatement : « Parapluie ! ». Son linge est alors protégé des nuages de pluie du Dr Cloud. (Ce dernier doit imaginer autre chose pour l'empêcher de sécher !) Le super-héros continue de retourner des cartes et d'étendre son linge jusqu'à ce que le Dr Cloud crie : « Vent ! ».

#### Le rôle du Dr Cloud

Le Dr Cloud veut provoquer des vents violents pour que le linge s'envole de la corde. Dès que le super-héros a retourné un parapluie, le Dr Cloud doit obtenir « Vent » au lieu de « Pluie » aux dés. Il prend tous les dés, y compris ceux éventuellement déjà mis de côté, et les lance comme décrit précédemment. Dès que les 6 dés indiquent « Vent », il crie « Vent » et le super-héros doit s'arrêter immédiatement d'étendre les vêtements.



Procédez ensuite de la même manière que pour la pluie (vérifiez le linge étendu, le joueur garde les cartes qui sont bonnes pour marquer des points...). Mettez la carte Parapluie de côté ; elle ne rapporte aucun point et n'est plus utilisée.

## QUE SE PASSE-T-IL SI LE SUPER-HÉROS RETOURNE UNE CARTE SÈCHE-LINGE ?



### Le rôle du super-héros

Dès qu'il retourne un sèche-linge, il crie immédiatement : « Sèche-linge ! » et pose la carte devant lui. Son linge n'a plus rien à craindre de la pluie, ni du vent. Mais le Dr Cloud n'a pas dit son dernier mot et le linge n'est pas à l'abri pour autant...

Le joueur doit rapidement décrocher tous les vêtements de la corde et les poser sur le sèche-linge. Lorsqu'il a terminé, il peut, comme d'habitude, continuer de retourner d'autres cartes. Les vêtements illustrés sur ces cartes doivent également être posés sur le sèche-linge au lieu d'être étendus sur la corde.

### Le rôle du Dr Cloud

Le Dr Cloud n'abandonne pas si rapidement ! Il a bien l'intention de lui envoyer un terrible orage pour que le sèche-linge soit frappé par la foudre. Au lieu de faces « Pluie », il essaye alors d'obtenir 6 dés « Éclair ». Dès qu'il y est parvenu, il crie fort : « Éclair ! » et le super-héros doit immédiatement s'arrêter de placer des vêtements sur le sèche-linge.



Procédez ensuite de la même manière que pour la pluie. Mettez la carte Sèche-linge de côté ; elle ne rapporte aucun point et n'est plus utilisée.

**Remarque :** Dans les rares cas où le super-héros retourne une nouvelle carte Parapluie juste après une autre carte Parapluie, ou bien une carte Sèche-linge juste après une carte Sèche-linge, celle-ci est simplement écartée. Elle n'a pas d'importance.

## FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin lorsque la pioche est épuisée. Le joueur qui possède le plus de cartes Linge a alors lavé le plus de vêtements de super-héros et remporte la partie.

### VARIANTE

Lorsque vous aurez acquis un peu d'expérience, vous pourrez essayer la variante suivante : La partie est également terminée si un joueur parvient à étendre les 15 vêtements sur la corde en un seul tour. Il gagne immédiatement. Face à un tel as du lavage, le Dr Cloud n'a aucune chance !

## WÜRFELSYMBOLE



**Pluie :** C'est ce que doit obtenir le Dr Cloud en temps normal pour que le super-héros arrête d'étendre le linge.



**Éclair :** C'est ce que doit obtenir le Dr Cloud lorsque le super-héros a retourné un sèche-linge.



**Vent :** C'est ce que doit obtenir le Dr Cloud lorsque le super-héros a retourné un parapluie.



**Soleil :** Il ne se passe rien ; le super-héros peut continuer d'étendre son linge tranquillement.



# SUPER WASH



Het is weer zover! Superheld Hanno en zijn zus, Fiona de Fantastische, moeten weer eens de wereld redden. Maar voor ze kunnen vertrekken, moeten ze hun superheldenpakken wassen en natuurlijk ook drogen. En dat alles voordat de boze Dr. Cloud met zijn regenmachine dikke regenwolken hun kant op stuurt en de was niet meer kan drogen! Want zonder schone superheldenpakken zijn er ook geen superkrachten - en zonder superkrachten kunnen de twee de wereld niet redden. Dan zou Dr. Cloud makkelijk winnen!

Kruip in de rol van de twee superhelden en probeer zo veel mogelijk van je was op te hangen voordat Dr. Cloud een streep door de rekening zet!

## INHOUD

15 superhelden-spullen om op te hangen, waarvan:



4 superheldenshirts in de kleuren geel, groen en roze



4 superheldenbroeken in de kleuren geel, groen en roze



4 superheldensokken in de kleuren geel, groen en roze



1 al iets oudere knuffel-superheld



1 stripboek



1 superheldenmasker



6 dobbelstenen met de symbolen regen, wind, bliksem en zon



15 wasknijpers

60 kaarten, waarvan:



52 waskaarten met afbeeldingen van de superhelden-spullen die moeten worden opgehangen



4 paraplukaarten



4 wasdrogerkaarten

Om te spelen heb je bovendien de onderkant van de doos nodig

## DOEL VAN HET SPEL

Geef Dr. Cloud geen kans! Hang zo veel mogelijk superheldenwas op. Wie de meeste waskaarten verzamelt, wint het spel!

## VOORBEREIDING

### VOOR ELK SPEL

Haal alles uit de doos en zet de onderkant van de doos op tafel. Schud alle kaarten goed en maak er een stapel van.

### VOOR ELKE RONDE

De speler die aan de beurt is, legt de **onderkant van de doos**, de **15 superhelden-spullen om op te hangen**, de **wasknijpers** en de **stapel kaarten** voor zich neer.

De speler links van hem pakt alle **6 de dobbelstenen**. Hij kruipt tijdens deze ronde in de rol van de boze Dr. Cloud en probeert slecht weer te dobbelen.



## HET SPEL ZELF

Jullie spelen om de beurt met de wijzers van de klok mee. Wie het schoonste shirt draagt, mag beginnen. Alle spelers roepen samen het startcommando: „Aan de lijn, klaar, af!“ Nu draait de speler die aan de beurt is de bovenste kaart van de stapel om en de speler met de dobbelstenen begint deze te gooien.

### Dit doet de speler die aan de beurt is (de superheld)

Je bent nu een superheld! Hang zo snel mogelijk je superheldenpak op voordat het weer omslaat!

Vind de spullen om op te hangen die staan afgebeeld op de kaart die je net hebt omgedraaid. Hang ze allemaal met een wasknijper aan de waslijn (= de rand van de doos).

Zodra je dit hebt gedaan, draai je de volgende kaart om en hang je ook deze spullen op. Als er een kledingstuk of voorwerp op de kaart is afgebeeld dat al aan de lijn hangt, hoeft je het niet nog een keer op te hangen. Het telt als reeds opgehangen.

Op die manier probeer je zo veel mogelijk spullen op te hangen. Je moet meteen stoppen als alle 6 de dobbelstenen van je medespeler het regensymbool weergeven!



### Dit doet de speler met de dobbelstenen (Dr. Cloud)

Jij bent deze ronde Dr. Cloud en wilt met je regenmachine voorkomen dat de superhelden hun was kunnen drogen.



Als je met alle 6 de dobbelstenen het regensymbool gooit, dan moet je medespeler meteen stoppen met de was ophangen. Leg alle dobbelstenen opzij die het regensymbool weergeven en gooi de overige dobbelstenen nog een keer. Herhaal dit tot alle dobbelstenen het regensymbool en roep dan hardop „Stop!“.

Als Dr. Cloud „Stop!“ heeft geroepen, controleert de superheld samen met de andere spelers hoeveel kaarten hij goed heeft uitgevoerd. Daarvoor bekijkt hij elke kaart die hij heeft omgedraaid nog een keer om te zien of de daarop afgebeelde spullen ook daadwerkelijk allemaal aan de lijn hangen. De speler wint alle kaarten waarvan de spullen zijn opgehangen en legt deze als punten voor zich neer. Deze superhelden-spullen zijn al veilig voor de regenwolken van Dr. Cloud!

Kaarten die niet volledig zijn uitgevoerd gaan terug onder op de kaartenstapel. Let op: it kan in principe alleen de laatste kaart zijn als je steeds de juiste spullen aan de lijn hebt gehangen! Deze ronde is nu voorbij. Haal alle spullen weer van de waslijn en bereid de volgende ronde voor zoals hierboven beschreven.

Nu is de volgende speler aan de beurt en begint er een nieuwe ronde. De speler links van hem krijgt de dobbelstenen en kruipt tijdens deze ronde in de rol van Dr. Cloud.

## SPECIALE KAARTEN

### WAT GEBEURT ER ALS DE SUPERHELD EEN PARAPLU OMDRAAIT?



#### Dit doet de superheld

Zodra je een paraplu omdraait, roep je meteen hardop: „Paraplu!“ Je was is nu beschermd tegen de regenwolken van Dr. Cloud – deze moet nu iets anders bedenken zodat je was niet kan drogen! Ga door met kaarten omdraaien en de was ophangen tot Dr. Cloud „Wind!“ roept.

#### Dit doet Dr. Cloud

In de rol van Dr. Cloud wil je een sterke wind naar de superheld sturen, zodat de opgehangen was van de lijn vliegt. Zodra de superheld een paraplu heeft omgedraaid, moet je nu ‚wind‘ in plaats van ‚regen‘ dobbelen. Pak alle dobbelstenen – ook de dobbelstenen die je al opzij had gelegd – en gooi ze zoals beschreven. Zodra je met alle 6 de dobbelstenen ‚wind‘ hebt gedobbeld, roep je „Wind!“ en moet de superheld meteen stoppen met de was ophangen.



Ga vervolgens gewoon verder zoals beschreven ‚regen‘ (de was controleren, uitgevoerde kaarten als punten neerleggen, etc.). Leg de paraplukaart dan opzij. Deze levert geen punten op en is verder niet meer nodig tijdens het spel.

### WAT GEBEURT ER ALS DE SUPERHELD EEN WASDROGER OMDRAAIT?



#### Dit doet de superheld

Zodra je een wasdroger omdraait, roep je meteen hardop: „Wasdroger!“ en leg je de kaart voor je neer. Regen en wind kunnen je was nu niet meer deren, maar Dr. Cloud heeft al een nieuw idee! Je was is dus niet veilig.

Je moet nu alle spullen die je al had opgehangen snel weer van de lijn halen en op de wasdroger leggen. Als je daarmee klaar bent, kun je, zoals hierboven beschreven, weer kaarten omdraaien. De spullen die daarop staan afgebeeld, moet je nu ook op de wasdroger leggen in plaats van ze aan de lijn te hangen.

### Dit doet Dr. Cloud

In de rol van Dr. Cloud geef je zo snel niet op! Je wilt de superheld een fel onweer sturen, zodat de wasdroger door de bliksem wordt getroffen. In plaats van ‚regen‘ moet je nu met alle 6 de dobbelstenen de ‚bliksem‘ dobbelen. Als dit je is gelukt, roep je hardop „Bliksem!“ en moet de superheld meteen stoppen met spullen op de wasdroger leggen.



Ga vervolgens gewoon verder zoals beschreven bij ‚regen‘. Leg de wasdrogerkaart dan opzij. Deze levert geen punten op en is verder niet meer nodig tijdens het spel.

**Let op:** mocht de superheld direct na een paraplukaart nog een paraplukaart of na een wasdrogerkaart nog een wasdrogerkaart omdraaien, wordt deze gewoon opzij gelegd. De kaart heeft geen betekeni.

## EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen als de stapel kaarten op is. Wie nu de meeste waskaarten heeft verzameld, kon de meeste superheldenwas drogen en wint het spel.

### VARIANT

Als je al iets meer hebt geoefend, kun je ook de volgende variant spelen: het spel is ook afgelopen als het iemand lukt alle 15 spullen tijdens één ronde aan de lijn te hangen. Die speler heeft meteen gewonnen. Tegen dergelijke droogtrucjes is Dr. Cloud helemaal niet opgewassen!

## SYMBOLEN OP DE DOBBELSTENEN



Regen: moet Dr. Cloud normaal gesproken dobbelen om de superhelden te doen stoppen met de was ophangen.



Bliksem: moet Dr. Cloud dobbelen als de superheld een wasdroger heeft omgedraaid.



Wind: moet Dr. Cloud dobbelen als de superheld een paraplu heeft omgedraaid.



Zon: er gebeurt niets, de superheld mag rustig doorgaan met het ophangen van zijn spullen

Authors: TREO game designers    Manufacturer + distributor: © 2019 HUCH!  
Illustration: fiore-gmbh.de    Hutter Trade GmbH + Co KG    www.hutter-trade.com  
Design: fiore-gmbh.de, HUCH!    Bgm.-Landmann-Platz 1-5  
89312 Günzburg, GERMANY    Color and content are subject to change.



**Achtung!** Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr. **Attention!** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Dangers de suffocation. **Avvertenze!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento. **Warning!** Not suitable for children under 3 years. Small parts. Choking hazard. **Waarschuwing!** Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar.