

CAPTAIN WONDER CAPE



Ein Geschicklichkeitsspiel für 2 oder mehr Spieler ab 7 Jahren. Captain Wondercape hat es sich auf seine Fahnen geschrieben, das Übel und den Schmutz dieser Welt zu bekämpfen. Seinem Gegenspieler, dem finsternen Professor Albertus Pi, gefällt das jedoch gar nicht und er versucht, dies mit allen Mitteln zu verhindern. Er weiß, der magische Umhang, der Captain Wondercape Superkräfte verleiht, ist zugleich auch seine verwundbare Stelle. Und so hat der durchtriebene Professor zwei verheerende Waffen entwickelt, um den Siegeszug des Superhelden so schnell wie möglich abreißen zu lassen.



INHALT

- 1 Rolle Toilettenpapier
 - 1 Superheldenclip
 - 8 A-Bomben
 - 1 Pi-Pipette
 - 1 Aktionswürfel
- (vorm 1. Spiel bekleben)

SPIELZIEL

Ihr spielt hier ein doppeltes Spiel: Als Captain Wondercape versucht jeder von euch, ein möglichst langes Stück Umhang (Toilettenpapierstreifen) aus der Box zu ziehen, bevor es abreißt. Doch ihr müsst auch Professor Pi zum Zug kommen lassen und seine Hinterlassenschaften auf dem Klopapierstreifen platzieren. Wer am Ende den längsten Streifen hat, gewinnt.

SPIELAUFBAU

Nehmt den **Superheldenclip**, die 8 **A-Bomben**, die **Pi-Pipette** und den **Aktionswürfel** aus der Box. Die **Rolle Klopapier** bleibt wie gezeigt im Schachtelunterteil – steckt das erste Blatt durch die Aussparung und setzt den Deckel zurück auf die Schachtel (Abb. 1).

Stellt ein Glas Wasser bereit und füllt damit die Pipette. (Mit Wasser, nichts anderem!) Jetzt gehen alle nochmal schnell aufs Klo (Händewaschen nicht vergessen!) und dann geht es los. Der jüngste Spieler beginnt.

Gespielt wird im Uhrzeigersinn, bis jeder Spieler einmal Superheld war.

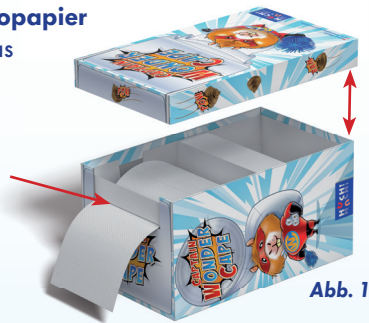


Abb. 1

SPIELABLAUF

Wenn du Superheld bist, willst du Captain Wondercape, möglichst glanzvoll zum Zug kommen lassen, indem du versuchst, ein besonders langes Stück vom Umhang zu ergattern.

Deine Mitspieler unterstützen derweil die schmutzigen Machenschaften des Professors. Die Schurkenwaffen des Professor Pi (vom stolzen Erfinder nach sich selbst benannt) sind die Pi-Pipette und die A-Bombe. Letztere ist ein kleines, aber heimtückisches Wurfgeschoss, das aus der Hand heraus auf dem Umhang des Captain Wondercape platziert wird.

Als Superheld klemmst du (wie auf der Abbildung zu sehen) mit dem Superheldenclip das erste Blatt Toilettenpapier ein, das aus der Box herausragt.



Halte es gut fest, denn nur mit Hilfe des Superheldenclips darfst du am Toilettenpapier ziehen.

Während deines Zuges wechseln sich die Mitspieler ab. Einer würfelt den Aktionswürfel und sagt an, was dieser vorgibt:

- Ziehe 1 Blatt Toilettenpapier aus der Box und lege 1 A-Bombe auf dieses Blatt.



- Ziehe 1 Blatt Toilettenpapier aus der Box und lege 2 A-Bomben auf dieses Blatt.



- Ziehe 2 Blatt Toilettenpapier aus der Box und lege 1 A-Bombe auf eins dieser Blätter.



- Ziehe 1 Blatt Toilettenpapier aus der Box und lasse 1 Spritzer aus der Pi-Pipette auf dieses Blatt fallen.



- Ziehe 1 Blatt Toilettenpapier aus der Box und lasse 2 Spritzer aus der Pi-Pipette auf dieses Blatt fallen.



- Ziehe 2 Blatt Toilettenpapier aus der Box und lasse 1 Spritzer aus der Pi-Pipette auf eines dieser Blätter fallen und lege 1 A-Bombe auf das andere Blatt.



Ein anderer Mitspieler hält die Box fest.

Als Superheld ziehst du entsprechend 1 oder 2 Blatt aus der Box. Ein Blatt endet jeweils an der Perforation – sobald die Perforation des 1. bzw. 2. Blatts außerhalb der Box sichtbar ist, **darfst** du nicht weiterziehen.

Der Mitspieler, der gewürfelt hat, führt dann die Aktion des Professors aus. A-Bomben oder Wasserspritzer platziert er **vorsichtig genau in der Mitte** des jeweiligen Blatts.



Fällt eine eben platzierte A-Bombe herunter, legt er sie erneut aufs Papier. Fallen früher platzierte A-Bomben vom Papier, gehen sie zurück in den Vorrat.

Dann würfelt der nächste Mitspieler.

Dein **Zug endet**, wenn **alle A-Bomben platziert** sind oder wenn vom Toilettenpapier **beim Ziehen** mindestens eine **A-Bombe herunterfällt** oder wenn das **Papier komplett abreißt**. Reiß das Papier direkt an der Box ab. Behalte den Toilettenpapierstreifen bis zum Ende des Spiels. (Einen durch Wasser zerrissenen Streifen legt ihr am Spiel wieder zu einem Stück zusammen.) Gib den Superheldenclip an den nächsten Spieler, der wie oben beschrieben nun seinen Zug macht.

Hinweise: Wenn zu wenig Klopapier in der Box übrig ist und die Rolle beginnt, sich von allein abzurollen, so dass die A-Bomben herunterfallen, endet dein Zug. Reiß das Papier direkt an der Box ab. Das ist dein Cape. Besorgt für den nächsten Spieler eine neue Rolle Toilettenpapier (sofern ihr noch welches im Haus habt), legt sie in die Schachtel und setzt das Spiel fort.

Sollte euer Toilettenpapier dicker sein als das Originalpapier, lasst beim Spielen einen zusätzlichen Spritzer auf das Papier fallen, wenn diese gewürfelt werden.

SPIELEND

Sobald jeder von euch einmal Superheld war, endet das Spiel. Legt eure Klopapierstreifen nebeneinander auf den Tisch und vergleicht, wer das längste Stück herausgezogen hat. Der Spieler, der das längste Stück Klopapier ergattern konnte, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand sind alle am Gleichstand beteiligten Spieler Gewinner.

Hinweis: Sammelt die trockenen Stücke des Toilettenpapiers, faltet sie zusammen und legt sie an einen geeigneten Ort. Ihr könnt sie später noch für einen anderen guten Zweck nutzen.

Spielt die Hauptrolle in deinem Superheldenabenteuer und lass uns daran teilhaben. Wir freuen uns auf dein Posting auf unserer FB-Seite „HUCH Spiele“ oder auf Instagram mit dem Hashtag „huch_games“.



CAPTAIN WONDER CAPE



A game of skill for 2 or more players ages 7 and up. Captain Wondercape is committed to wiping out the dirty villains of this world. The gloomy Professor Albertus P. doesn't like that at all, so he is using everything in his power to try to stop him. P. knows that the magic cape that gives Captain Wondercape his superpowers is at the same time Wondercape's weak point. The scheming Professor has developed two fatal weapons to flush the superhero's dreams of victory as quickly as possible.



CONTENTS

- 1 roll of toilet paper
- 1 superhero clip
- 8 turd bombs
- 1 P-dropper
- 1 action die

OBJECT OF THE GAME

In this game you play a dual role: As Captain Wondercape, each of you tries to pull the longest possible cape (strip of toilet paper) out of the box without ripping it. But you also have to give Professor P. a chance by placing his dirty tricks on the strip of toilet paper. Whoever has the longest strip of paper at the end, wins.

GAME SET-UP

Take the **superhero clip**, the **turds**, the **P.-dropper** and the **action die** out of the box. The **roll of toilet paper** stays in the bottom of the box as shown. Pull the first piece through the slit and put the cover back on the box (pic 1).



Pic. 1

Place a glass of water nearby and fill the dropper with it. (With water. Nothing else!)

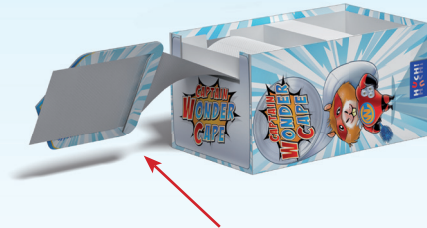
Now everyone goes to the toilet one last time (don't forget to wash your hands!) and then you can get started. The youngest player goes first. Play goes in a clockwise direction until everyone has had a turn as the superhero.

HOW TO PLAY

When you are the superhero, you want to pull out as long a piece of cape as possible for Captain Wondercape.

Your fellow players on the other hand support the professor's dirty tricks. Professor P.'s secret weapons are the P.-dropper (named after the proud inventor himself) and the turd bombs. The latter are small, but treacherous missiles that are tossed by hand onto Captain Wondercape's cape.

As superhero, you attach the superhero clip on to the first piece of toilet paper sticking out of the box, as shown.



Hold tight because you're only allowed to use the superhero clip to pull the toilet paper.

While you are superhero, the other players take turns rolling the action die and announcing the result:

- Pull 1 piece of toilet paper out of the box and lay 1 turd bomb on this piece.



- Pull 1 piece of toilet paper out of the box and lay 2 turd bombs on this piece.



- Pull 2 pieces of toilet paper out of the box and lay 1 turd bomb on one of these pieces.



- Pull 1 piece of toilet paper out of the box and place 1 splash from the P.-dropper onto this.



- Pull 1 piece of toilet paper out of the box and place 2 splash from the P.-dropper onto this piece.



- Pull 2 pieces of toilet paper out of the box and place 1 drop from the P.-dropper on one of these pieces and lay 1 turd bomb on the other piece.



Another player holds the box in place.

As superhero, you pull out 1 or 2 pieces of toilet paper. A piece of toilet paper ends at the perforation – as soon as the perforation of the 1st (or respectively 2nd) piece is visible you must stop pulling.

Then the player who rolled the action die completes the professor's action. He places turd bombs or place 1 drop from the P.-dropper on one of these pieces and lay 1 turd bomb on the other piece. **carefully exactly in the middle** of the respective piece of paper. If the turd bomb falls off while placing, try again.



If any turd bomb placed earlier falls off, it goes back into the supply. Then, it is the next player's turn to roll the action die.

Your **turn is over** when **all of the turd bombs have been used**, when at least one **turd bomb has fallen** off the paper while you were pulling or when the paper tears through. Tear off the paper directly at the box. Keep your strip of toilet paper until the end of the game (If the strip of paper tears through because of the water, join it together at the end of the game). Pass the superhero clip to the next player, who then takes his or her turn as described above.

Notes: If there is too little toilet paper left inside the box and it starts to unroll by itself so that the A-bombs fall off, your turn ends. Rip off the paper close to the box – this is your cape. For the next player, get a new roll of toilet paper (if you still have any in the house), place it in the box and continue playing. If your toilet paper is thicker than the original one, squeeze an extra splash of water from the P.-dropper whenever the P.-dropper is rolled.

END OF THE GAME

As soon as each player has had a turn as the superhero, the game is over. Lay your strips of toilet paper next to one another on the table to see who pulled the longest strip out of the box. The player who was able to collect the longest strip of toilet paper wins the game. If there's a tie, then everyone involved in the tie wins.

Note: Collect the dry pieces of toilet paper, fold them together nicely and lay them in a suitable place. You may later use them for another good cause.

Play the main role in your superhero adventure and tell us about it. We'd love to see your message on our Facebook-page "HUCH Spiele" or on Instagram with the hashtag #huch_games.



CAPTAIN WONDER CAPE



Un jeu d'adresse pour 2 joueurs ou plus à partir de 7 ans.

Captain Wondercape s'est fixé comme objectif de lutter contre le mal et la saleté de ce monde. Mais cela ne plaît pas à son ennemi, le sombre Professeur Pi, qui essaie de l'en empêcher par tous les moyens. Il sait que la cape magique qui donne à Captain Wondercape ses superpouvoirs est aussi son point le plus vulnérable. Le rusé professeur a donc mis au point deux armes terribles pour rompre l'avancée triomphale du superhéros le plus vite possible.



CONTENU

- 1 rouleau de papier toilette
- 1 clip de superhéros
- 8 bombes KK
- 1 pi-pipette
- 1 dé d'action

BIT DU JEU

Vous jouez ici un double jeu : dans le rôle de Captain Wondercape, chacun d'entre vous essaie de tirer de la boîte un bout de cape (une bande de papier toilette) aussi long que possible avant qu'il ne se déchire. Mais vous devez aussi faire intervenir le Professeur Pi et placer ses déchets dégoûtants sur la bande de papier toilette. Celui qui a la bande la plus longue à la fin de la partie gagne.

MISE EN PLACE DE LA PARTIE

Prenez le **clip de superhéros**, les **8 bombes KK**, la **pi-pipette** et le **dé d'action** dans la boîte. Le **rouleau de papier WC** reste dans la partie inférieure de la boîte, comme le montre l'illustration – glissez la première feuille dans la fente et remettez le couvercle sur la boîte (figure 1).

Préparez un verre d'eau et remplissez-en la pipette. (De l'eau. Rien d'autre !) Maintenant, tout le monde va rapidement aux WC (n'oubliez pas de vous laver les mains !) et ensuite, c'est parti. Le joueur le plus jeune commence. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que chaque joueur ait joué une fois le rôle de superhéros.

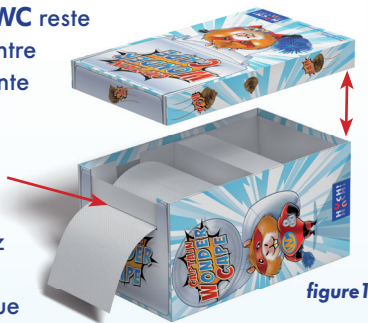


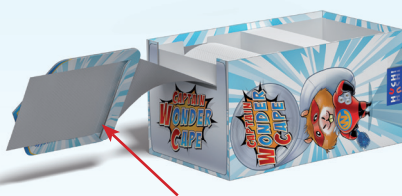
figure 1

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Lorsque tu es le superhéros, tu essaies de mettre en scène Captain Wondercape aussi brillamment que possible en essayant d'obtenir un morceau de cape particulièrement long.

Pendant ce temps, les autres joueurs apportent leur soutien aux dégoûtants agissements du Professeur. Les armes fourbes du Professeur Pi (et dont le fier inventeur a lui-même déterminé le nom) sont la pi-pipette et la bombe KK. Cette dernière est un projectile petit mais insidieux qu'il faut diriger à la main sur la cape de Captain Wondercape.

Dans le rôle du superhéros, tu pincés avec le clip de superhéros la première feuille de papier toilette qui sort de la boîte, comme sur l'illustration.



Bloque-la bien, car tu ne pourras tirer sur le papier toilette qu'à l'aide du clip de superhéros.

Pendant ton tour, les autres joueurs se relayent. L'un d'eux lance le dé d'action et annonce ce que celui-ci indique :

- Tire 1 feuille de papier toilette de la boîte et dépose 1 bombe KK sur cette feuille.



- Tire 1 feuille de papier toilette de la boîte et dépose 2 bombes KK sur cette feuille.



- Tire 2 feuilles de papier toilette de la boîte et dépose 1 bombe KK sur l'une de ces feuilles.



- Tire 1 feuille de papier toilette de la boîte et dépose 1 gouttes de la pi-pipette sur cette feuille.



- Tire 1 feuille de papier toilette de la boîte et dépose 2 gouttes de la pi-pipette sur cette feuille.



- Tire 2 feuilles de papier toilette de la dépose 1 goutte de la pi-pipette sur l'une de ces feuilles et 1 bombe KK sur l'autre feuille.



Un autre joueur tient la boîte.

Si tu es le superhéros, tu tires 1 ou 2 feuilles de la boîte en fonction du résultat du dé. Une feuille se termine à la ligne de perforations – dès que la ligne de perforations de la 1ère ou de la 2e feuille est visible en dehors de la boîte, tu n'as **plus le droit** de continuer à tirer.

L'adversaire qui a lancé le dé exécute alors l'action du Professeur. Il dépose des bombes KK ou des gouttes d'eau avec précaution, exactement au centre de la feuille, de manière à ce qu'aucune bombe KK ne tombe à ce moment-là. Si une bombe tombe malgré tout, il la remplace sur le papier. Puis l'adversaire suivant lance le dé.



Ton tour se termine lorsque toutes les bombes KK ont été placées ou lorsque, en tirant le papier toilette, tu fais tomber au moins une bombe KK, ou lorsque le papier se déchire complètement. Tu dois déchirer le papier juste au bord de la boîte. Conserve la bande de papier toilette jusqu'à la fin de la partie. Si le papier toilette s'est déchiré à cause de l'eau, réunissez les morceaux pour former une bande à la fin de la partie. Donne le clip de superhéros au joueur suivant, qui joue à son tour de la manière décrite ci-dessus.

Remarques : S'il reste trop peu de papier WC dans la boîte et que le rouleau commence à se dérouler tout seul, si bien que les bombes KK tombent, ton tour se termine. Déchire le papier juste au bord de la boîte. C'est ta cape. Prends un nouveau rouleau de papier toilette le joueur suivant, place le rouleau dans la boîte et la partie continue. Si votre papier toilette est plus épais que le papier original, faites-tomber une goutte supplémentaire sur le papier à chaque fois que le symbole correspondant est obtenu au dé au cours de la partie.

FIN DE LA PARTIE

Dès que chacun d'entre vous a été une fois le superhéros, la partie se termine. Posez vos bandes de papier WC les unes à côté des autres sur la table et comparez-les pour savoir qui a tiré la bande la plus longue. Le joueur qui a obtenu le bout de papier WC le plus long gagne la partie. En cas d'égalité, tous les joueurs concernés par l'égalité sont vainqueurs.

Conseil : rassemblez les feuilles sèches de papier toilette, pliez-les et placez-les dans un endroit approprié. Vous pourriez en avoir besoin plus tard pour un autre usage utile.

Joue le rôle principal dans ton aventure de superhéros et fais-nous part de cette expérience. Nous attendons avec impatience ton message sur notre page Facebook « HUCH Spiele » ou sur Instagram avec le hashtag « huch_games ».



CAPTAIN WONDER CAPE



Un gioco di abilità per 2 o più giocatori dai 7 anni in su.

Capitan Wondercape è impegnato a spazzare via gli sporchi e i cattivi di questo mondo. Al capo professor Albertus P. ciò non piace per niente, quindi sta facendo di tutto per cercare di fermarlo. P. sa che il mantello magico che conferisce a Capitan Wondercape i suoi superpoteri è allo stesso tempo il suo punto debole. Il malefico professore ha sviluppato due armi fatali per "sciacquare via" i sogni di vittoria del supereroe il più rapidamente possibile.



CONTENUTO

- 1 rotolo di carta igienica
- 1 clip Supereroe
- 8 bombe Cacannone
- 1 Pipipetta
- 1 dado Azione

SCOPO DEL GIOCO

In questo gioco ricopri un duplice ruolo: durante il tuo turno vesti i panni di Capitan Wondercape, cercando di estrarre dalla scatola il mantello più lungo possibile (striscia di carta igienica) senza strapparla. Ma durante il turno degli altri giocatori aiuti il professor P. mettendo i suoi sporchi trucchi sulla striscia di carta igienica. Vincerà chi avrà alla fine del gioco la striscia di carta più lunga.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Estrai la clip Supereroe, le bombe Cacannone, la Pipipetta ed il dado Azione fuori dalla scatola. Il rotolo di carta igienica rimane nella parte interna della scatola come mostrato. Tira il primo pezzo di carta igienica attraverso la fessura e rimetti il coperchio sulla scatola (ill. 1).

Metti un bicchiere d'acqua vicino alla scatola e riempi il contagocce. (Con acqua. Nient'altro!) Ora tutti possono andare in bagno un'ultima volta (non dimenticare di lavarti le mani!) e poi si può iniziare. Il giocatore più giovane inizia per primo.

Si gioca a turno in senso orario fino a quando tutti hanno giocato una volta il ruolo del supereroe.



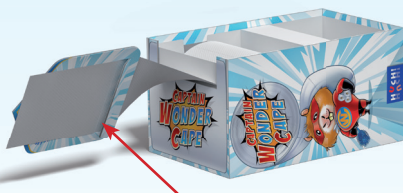
ill. 1

COME SI GIOCA

Quando sei il supereroe, il tuo scopo è estrarre il pezzo di mantello più lungo possibile per Capitan Wondercape.

I tuoi compagni giocatori aiutano il professore nei suoi sporchi trucchi. Le armi segrete del professor P. sono la Pipipetta (dal nome dell'orgoglioso inventore stesso) e le bombe Cacannone: queste ultime sono piccole ma insidiose bombe che vengono posate sull'immacolato mantello di Capitan Wondercape.

Chi fa il supereroe fissa la clip Supereroe sul primo lembo di carta igienica che fuoriesce dalla scatola, come mostrato.



Va fissata bene, perché è consentito utilizzare solo la clip Supereroe per estrarre la carta igienica.

Mentre sei un supereroe, gli altri giocatori, a turno, lanciano il dado azione e annunciano il risultato:

- Tira fuori 1 pezzo di carta igienica dalla scatola e posa 1 bomba Cacannone su questo pezzo.



- Tira fuori 1 pezzo di carta igienica dalla scatola e posa 2 bombe Cacannone su questo pezzo.



- Tira fuori 2 pezzi di carta igienica dalla scatola e posa 1 bomba Cacannone su uno di questi pezzi.



- Tira fuori 1 pezzo di carta igienica dalla scatola e fai cadere 1 goccia dalla Pipipetta su questo pezzo.



- Tira fuori 1 pezzo di carta igienica dalla scatola e fai cadere 2 gocce dalla Pipipetta su questo pezzo.



- Tira fuori 2 pezzi di carta igienica dalla scatola e fai cadere 2 gocce dalla Pipipetta su un pezzo e posa 1 bomba Cacannone sull'altro pezzo



Un altro giocatore tiene ferma la scatola.

Chi fa il supereroe tira fuori 1 o 2 pezzi di carta igienica. Un pezzo di carta igienica termina alla perforazione: non appena la perforazione del 1° (o rispettivamente del 2°) pezzo è visibile, si deve **smettere di tirare**.

Quindi il giocatore che ha lanciato il dado azione completa l'azione del professore. Mette bombe o gocce **con attenzione, esattamente nel mezzo** del rispettivo pezzo di carta appena fuoriuscito.



Se la bomba Cacannone cade durante il posizionamento bisogna riposizionarla.

Se una qualsiasi bomba piazzata in precedenza cade, questa ritorna nella riserva.

Quindi è il turno del giocatore successivo di tirare il dado azione.

Il tuo **turno termina** quando **tutte le bombe Cacannone sono state usate**, quando almeno **una bomba Cacannone è caduta** dalla carta mentre stavi tirando o quando **la carta si strappa**. Devi strappare la carta vicino alla scatola. Tieni la tua striscia di carta igienica fino alla fine del gioco. Le strisce di carta spezzate si devono ricomporre al fine del gioco. Passa la clip Supereroe al giocatore successivo, che poi farà il suo turno come descritto sopra.

Nota: Se all'interno della scatola è rimasta troppa poca carta igienica ed il rotolo inizia a srotolarsi da solo facendo cadere le bombe Cacannone, il tuo turno termina. Strappa il foglio vicino alla scatola: questo è il tuo mantello. Il giocatore successivo prende un nuovo rotolo di carta igienica (se ne hai ancora uno in casa), lo mette nella scatola e continua a giocare. Se la carta igienica è più robusta di quella fornita, fai cadere una goccia d'acqua in più dalla Pipipetta ogni volta che il dado azione indica questa azione.

FINE DEL GIOCO

Quando l'ultimo giocatore ha svolto il suo turno del supereroe, il gioco finisce. Appoggia le strisce di carta igienica una accanto all'altra sul tavolo per vedere chi ha estratto la striscia più lunga dalla scatola. Il giocatore che è stato in grado di raccogliere la striscia di carta igienica più lunga vince la partita. Se c'è un pareggio, allora vince chiunque sia coinvolto nel pareggio.

Nota: recupera i pezzi di carta igienica asciutti, piegali bene e posizionarli in un luogo adatto. Puoi usarli in seguito per un'altra buona causa.

Sii il protagonista e raccontaci la tua avventura da supereroe! Ci piacerebbe vedere il tuo messaggio sulla nostra pagina Facebook "HUCH Spiele" o su Instagram con l'hashtag #huch_games.



CAPTAIN WONDER CAPE



Een behendigheidsspel voor 2 of meer spelers vanaf 7 jaar. Captain Wondercape zet zich in om het kwaad en vuil in deze wereld te bestrijden. Zijn tegenstander, de obscure professor Albertus Pi, vindt dat maar niks en probeert dit met alle macht te voorkomen. Hij weet dat de tovercape waaraan Captain Wondercape zijn superkrachten te danken heeft tegelijk ook zijn zwakke plek is. Dus heeft de geslepen professor twee vernietigende wapens uitgevonden om de zegetocht van de superheld zo snel mogelijk een halt toe te roepen.



INHOUD

- 1 rol toiletpapier
- 1 superheldenclip
- 8 poepietraps
- 1 Pi-pipet
- 1 actiedobbelsteen

DOEL VAN HET SPEL

Jullie spelen een dubbelspel: in de rol van Captain Wondercape probeert iedere speler een zo lang mogelijk stuk cape (toiletpapier) uit de doos te trekken zonder dat het afscheurt. Maar jullie moeten ook professor Pi aan zet laten komen en zijn producten op de strook toiletpapier plaatsen. Wie aan het einde de langste strook heeft, wint het spel.

VOORBEREIDING

Haal de **superheldenclip**, de **8 poepietraps**, de **Pi-pipet** en de **actiedobbelsteen** uit de doos. De rol toilet papier blijft in het onderste gedeelte van de doos, zoals op de afbeelding te zien is. Steek het eerste blad door de gleuf en leg het deksel weer op de doos (afb. 1).

Zet een beker met water klaar en vul daarmee de pipet. (Met water, niets anders!) Nu gaat iedereen nog even snel naar het toilet (vergeet niet je handen te wassen!) en dan kun je beginnen. De jongste speler mag beginnen. Er wordt met de klok mee gespeeld tot iedere speler een keer de superheld is geweest.



Afb. 1

HET SPEL ZELF

Als je de superheld bent, wil je Captain Wondercape zo prachtig mogelijk laten optreden en probeer je een extra lange cape voor hem binnen te slepen.

De andere spelers ondersteunen ondertussen de vuile praktijken van de professor. De vieze wapens van professor Pi (die de trotse uitvinder naar zichzelf heeft vernoemd) zijn de Pi-pipet en de poepietrap. De tweede is een klein, maar verraderlijk projectiel, dat op de cape van Captain Wondercape wordt geplaatst.

Als superheld klem je de superheldenclip aan het eerste blad toilet papier dat uit de doos steekt, zoals op de afbeelding te zien is.



Houd hem goed vast, want alleen met behulp van de clip mag je aan het toilet papier trekken.

Tijdens jouw beurt wisselen je medespelers elkaar af. Een van hen gooit de dobbelsteen en zegt hardop wat deze aangeeft:

- Trek 1 blad toilet papier uit de doos en plaats 1 poepietrap op dit blad.



- Trek 1 blad toilet papier uit de doos en plaats 2 poepietraps op dit blad.



- Trek 2 bladen toiletpapier uit de doos en plaats 1 poepietrap op een van deze bladen.



- Trek 1 blad toiletpapier uit de doos en laat 1 spat uit de Pi-pipet op dit blad vallen.



- Trek 1 blad toiletpapier uit de doos en laat 2 spatten uit de Pi-pipet op dit blad vallen.



- Trek 2 bladen toiletpapier uit de doos en laat 1 spat uit de Pi-pipet op een van deze bladen vallen en plaats een poepietrap op het andere.



Een andere medespeler houdt de doos vast.

Als superheld trek je 1 blad of 2 bladen papier uit de doos. Het einde van een blad is de perforatielijn. Zodra de perforatielijn van het eerste of tweede blad buiten de doos zichtbaar is, mag je niet meer trekken.

De medespeler die de dobbelsteen heeft gegooid, voert dan de actie van de professor uit. Hij plaatst de poepietraps of Pi-spatten **voorzichtig precies in het midden** van het blad en let erop dat er geen poepietrap naar beneden valt.



Als er toch een naar beneden valt, legt hij deze terug op het papier. Daarna gooit de volgende speler de dobbelsteen. Je **beurt is afgelopen**:

- als **alle poepietraps zijn geplaatst**,
- als **tijdens het trekken** minstens één poepietrap van het toiletpapier valt of
- als het **papier helemaal afscheurt**.

Je moet het papier onmiddellijk aan de doos afscheuren. Hou je strook toiletpapier tot aan het einde van het spel. (Als een strook door te veel water is gescheurd, leg je deze aan het einde van het spel weer in een stuk bij elkaar.) Geef de superheldenclip door aan de volgende speler, die nu zijn beurt speelt zoals hiervoor beschreven.

Let op: Als er niet meer genoeg toiletpapier in de doos zit en de rol begint vanzelf af te rollen, waardoor de poepietraps naar beneden vallen, is je beurt voorbij. Scheur het papier onmiddellijk aan de doos af. Dit is je cape. Haal voor de volgende speler een nieuwe rol toiletpapier, stop deze in de doos en ga verder met het spel.

Als jullie toiletpapier dikker is dan het originele papier, laat je tijdens het spel één spat water meer op het papier vallen als je deze hebt gedobbeld.

EINDE VAN HET SPEL

Zodra iedere speler een keer de superheld is geweest, is het spel afgelopen. Leg de stroken toiletpapier naast elkaar op tafel en kijk wie de langste strook uit de doos heeft getrokken. De speler die de langste strook heeft kunnen binnenslepen, wint het spel. In het geval van een gelijke stand delen de gelijksstaande spelers de overwinning.

Tip: Verzamel de droge stukken toiletpapier, vouw ze op en leg ze op een geschikte plek klaar. Je kunt ze nog voor een ander goed doel gebruiken.

Speel de hoofdrol in je eigen superheldenavontuur en laat ons meegenieten. We verheugen ons op je post op onze Facebook-pagina 'HUCH Spiele' of op Instagram met de hashtag 'huch_games'.



CAPTAIN WONDER CAPE



Un juego de destreza para 2 o más jugadores a partir de 7 años. A Captain Wondercape se le ha metido en la cabeza acabar con el mal y la suciedad de este mundo. A su adversario, el siniestro profesor Albertus Pi, eso no le parece nada bien e intenta impedirlo por todos los medios. Él sabe que la capa mágica que da superpoderes a Captain Wondercape es también su punto más débil, por lo que este profesor tan malvado ha creado dos armas demoledoras para arrebatarle cuanto antes a Captain Wondercape cualquier posibilidad de victoria.



CONTENIDO

- 1 rollo de papel higiénico
- 1 pinza de superhéroe
- 8 bombas KK
- 1 pipeta Pi
- 1 dado de acción

OBJETIVO DEL JUEGO

Jugaréis un doble juego: como Captain Wondercape, cada uno de vosotros deberá sacar de la caja el trozo de capa (papel higiénico) más largo posible antes de que se rasgue, pero también tenéis que dejar jugar al profesor Pi e ir colocando su legado sobre los trozos de papel higiénico. Gana quien tenga al final el trozo de papel higiénico más largo.

ANTES DE EMPEZAR A JUGAR

Sacad de la caja la **pinza de superhéroe**, las **8 bombas KK**, la **pipeta Pi** y el **dado de acción**. El **rollo de papel higiénico** debe quedar en la parte inferior de la caja, tal y como se muestra en la imagen. Meted la primera hoja por la abertura y colocad de nuevo la tapa sobre la caja (fig. 1).

Traed un vaso de agua y llenad la pipeta de agua (¡solo agua, nada más!). Id ahora todos al baño (¡no os olvidéis de lavaros las manos!) y poneos a jugar. Comienza el jugador más joven y se sigue jugando en el sentido de las agujas del reloj hasta que todos los jugadores hayan hecho una vez de superhéroe).



Fig. 1

DESARROLLO DEL JUEGO

Cuando te toque hacer de superhéroe, tienes que intentar que Captain Wondercape triunfe en su jugada consiguiendo el trozo de papel higiénico más largo posible. Mientras tanto, los demás jugadores apoyarán las triquiñuelas del profesor. Las armas malvadas del profesor Pi (bautizadas por su orgulloso creador) son la pipeta Pi y la bomba KK. Esta última es un proyectil pequeño, pero muy traicionero. Como superhéroe, tendrás que sujetar con la pinza la primera hoja de papel higiénico que sobresale de la caja, tal y como se muestra en la imagen.



Sujétala bien, ya que solo puedes tirar del papel higiénico con la ayuda de la pinza.

Durante tu jugada, los demás jugadores van alternándose. Uno de ellos lanzará el dado de acción y dirá en voz alta la indicación de la acción lanzada con el dado.

- Saca 1 hoja de papel higiénico de la caja y coloca 1 bomba KK sobre esa hoja.



- Saca 1 hoja de papel higiénico de la caja y coloca 2 bombas KK sobre esa hoja.



- Saca 2 hojas de papel higiénico de la caja y coloca 1 bomba KK sobre una de esas hojas.



- Saca 1 hoja de papel higiénico de la caja y vierte 1 gota de la pipeta Pi sobre esa hoja.



- Saca 1 hoja de papel higiénico de la caja y vierte 2 gotas de la pipeta Pi sobre esa hoja.



- Saca 2 hojas de papel higiénico de la vierte 1 gota de la pipeta Pi sobre una de esas hojas y coloca 1 bomba KK sobre la otra hoja.



Otro jugador mantendrá la caja bien sujeta.

Entonces, en tu jugada como superhéroe tendrás que tirar del rollo para sacar 1 o 2 hojas de papel de la caja, según la acción que haya salido en el dado. Cada hoja acaba en la línea perforada. Es decir, en cuanto se vea fuera de la caja la línea perforada de la 1ª o de la 2ª hoja, **deberás** dejar de tirar.

El jugador que ha lanzado el dado será quien lleve a cabo la acción del profesor. Las bombas KK o las gotas de agua deben colocarse siempre **cuidadosamente en el centro** de la hoja correspondiente, de forma que no pueda caerse ninguna bomba KK.



En el supuesto de que se cayera una bomba, el jugador deberá colocarla de nuevo sobre la hoja de papel. A continuación, tirará el dado el siguiente jugador. Tu jugada finaliza cuando se hayan colocado todas las bombas KK, cuando se caiga al menos una bomba KK al tirar del rollo de papel higiénico o cuando el papel higiénico se rasgue por completo. Deberás rasgar el papel directamente de la caja. Si alguna hoja de papel higiénico se rasgara por el agua, junta la al final del juego en un mismo trozo. Conserva el trozo de papel higiénico hasta el final del juego y entrega la pinza de superhéroe al siguiente jugador, que jugará su jugada tal y como se ha descrito anteriormente.

Observaciones: Si quedara poco papel higiénico en la caja y el rollo empezara a desenrollarse por sí solo haciendo que las bombas KK se caigan, deberás finalizar tu jugada y rasgar el papel directamente de la caja. Ese papel será tu capa. Consigue para los demás jugadores un nuevo rollo de papel higiénico, mételo en la caja y seguid jugando. Si vuestro papel higiénico fuera más grueso que el papel higiénico original, verted una gota más sobre el papel cuando salgan en el dado acciones con gotas.

FINAL DEL JUEGO

El juego se acaba en cuanto cada uno de vosotros haya hecho una vez de superhéroe. Colocad, entonces, sobre la mesa vuestros trozos de papel higiénico extendidos unos junto a otros y comparad quién de vosotros ha sacado el trozo más largo. Gana el jugador que haya conseguido el trozo de papel higiénico más largo. En caso de empate, ganan todos los jugadores empatados.

Observación: Recoged todos los trozos secos de papel higiénico, dobladlos y colocadlos en algún lugar adecuado. Seguro que podréis utilizarlos en algún momento para una buena causa.

Sé protagonista de tu aventura de superhéroe y haznos partícipes de ella compartiéndola en Facebook en la página "Huch Spiele" o en Instagram con el hashtag "huch games".



CAPTAIN WONDER CAPE



Gra zręcznościowa dla 2 lub więcej graczy w wieku od 7 lat
Kapitan Wondercape postawił sobie za punkt honoru pokonanie wszelkiego zła i brudu tego świata. To jednak nie podoba się jego przeciwnikowi, mrocznemu profesorowi Albertusowi Pi, który wszelkimi sposobami usiłuje pokrzyżować Kapitanowi plany. Wie już, że to magiczna peleryna, źródło supermocy Kapitana Wondercape'a, powinna być głównym celem jego ataków. Przebiegły profesor użyje dwóch niszczycielskich, budzących groźbę broni, aby raz na zawsze pozbyć się znieawidzonego superbohatera.



ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

- 1 rolka papieru toaletowego
- 1 klamra superbohatera
- 8 brudnych bomb
- 1 sikawka (Pi-petka)
- 1 kostka akcji

GEL GRY

Prowadzicie podwójną grę: Jako Kapitan Wondercape każdy gracz usiłuje wyciągnąć z pudełka możliwie jak najdłuższy kawałek peleryny, czyli ... papieru toaletowego, zanim ten się zerwie. W tym samym czasie pozostali grają za profesora Pi, rzucając kostką i atakując pelerynę superbohatera swoją brudną wunderwafle. Kto na końcu będzie posiadał najdłuższy kawałek papieru, zostaje zwycięzcą.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Wymijcie z pudełka: klamrę superbohatera, 8 brudnych bomb, sikawkę i kostkę akcji. Rolka papieru toaletowego zostaje w środku, tak jak na rysunku. Przełóżcie jedynie pierwszy listek papieru przez otwór i domknijcie pudełko wieczkiem (rys. 1).

Nalejcie wodę do szklanki i napełnijcie nią sikawkę. (Wodą! Niczym innym!) Teraz jeszcze tylko szybka wizyta w toalecie (nie zapomnijcie umyć rąk!) i jesteście gotowi. Rozpoczyna najmłodszy gracz. Rozgrywka toczy się w kierunku ruchu wskazówek zegara, aż każdy wcieli się raz w superbohatera.



Rys. 1

PRZEBIEG GRY

Gdy wcielasz się w Kapitana Wondercape'a, starasz się zyskać jak największą siłę w walce ze złem. Jak? Po prostu spróbuj wyciągnąć jak najdłuższy kawałek peleryny – to ona jest źródłem mocy.

W czasie Twojej tury pozostali gracze wspierają działania przebiegłego profesora. Tajną bronią profesora Pi są sikawka (którą on sam czasem nazywa Pi-petką) oraz brudne bomby. Te ostatnie to niewielkie, ale bardzo niebezpieczne pociski, zagrywane z ręki na pelerynę Kapitana Wondercape'a. Gdy nadejdzie Twoja kolej, aby wcielić się w superbohatera, chwyc klamrą – tak jak pokazano na ilustracji – pierwszy listek papieru, który wystaje z pudełka.



Trzymaj mocno, ponieważ tylko za pomocą klamry wolno Ci rozwijać papier toaletowy z rolki.

Pozostali gracze zmieniają się wykonując akcję Profesora Pi. Kolejno rzucają kostką akcji i mówią, co na niej wypadło:

- Wyciągnij 1 listek papieru toaletowego z pudełka i połóż 1 brudną bombę na ten listek.



- Wyciągnij 1 listek papieru toaletowego z pudełka i połóż 2 brudne bomby na ten listek.



- Wyciągnij 2 listki papieru toaletowego z pudełka i połóż 1 brudną bombę na jeden z tych listków.



- Wyciągnij 1 listek papieru toaletowego z pudełka i zmoć ten listek 1 kroplą z sikawki.



- Wyciągnij 1 listek papieru toaletowego z pudełka i zmoć ten listek 2 kroplami z sikawki.



- Wyciągnij 2 listki papieru toaletowego z pudełka i zmoć jeden z tych listków 1 kroplą z sikawki, a na drugi połóż 1 brudną bombę.



Któryś ze współgraczy powinien przytrzymać Ci pudełko tak, żeby się nie przesunęło. Jako superbohater wyciągnij odpowiednio 1 albo 2 listki papieru toaletowego z pudełka. Listek kończy się zawsze na linii perforacji. Gdy tylko z pudełka wysunie się wskazana kostką liczba listków, natychmiast przestań ciągnąć. Gracz, który rzucił kostką, wykonuje teraz akcję Profesora Pi. Stara się przy tym trafić brudnymi bombami lub kroplami z sikawki dokładnie na środek wskazanego kostką listka.



Grający za Profesora Pi musi zadbać, żeby brudna bomba, którą kładzie, nie spadła z papieru, a jeśli tak się stanie, umieszcza ją na nim ponownie. Jeśli z papieru spadną brudne bomby leżące tam wcześniej, odłóżcie je z powrotem do puli.

Twoja tura kończy się, gdy na pelerynie są już wszystkie brudne bomby, albo jeśli podczas wyciągania papieru z pudełka przynajmniej jedna brudna bomba spadła z niego lub papier się po prostu zerwał. Oderwij papier bezpośrednio przy pudełku i zachowaj do końca gry. (Papier przerwany w wyniku działania wody z sikawki złożysz wtedy w jeden kawałek).

Przełącz teraz kłamek superbohatera kolejnemu graczowi, który rozgrywa swoją turę wedle takich samych zasad.

Uwaga! Gdy w pudełku pozostanie już zbyt mało papieru toaletowego i rolka zacznie się sama z siebie rozwijać, przez co spadną brudne bomby, zakończ swoją turę. Oderwij papier tuż przy pudełku. To jest twoja peleryna. Poszukajcie nowej rolki papieru toaletowego dla kolejnego gracza, włożcie ją do pudełka i kontynuujcie grę. Gdyby wasz papier toaletowy okazał się grubszy niż oryginalny papier dołączony do gry, zmoczyć go zawsze jedną kroplą z sikawki więcej, gdy na kostce wypadnie akcja z sikawką.

KONIEC GRY

Gdy każdy gracz był raz superbohaterem, gra dobiega końca. Rozłóżcie swoje paski papieru na stole i porównajcie, komu udało się wyciągnąć najdłuższy kawałek. Gracz, który zdobył najwięcej papieru toaletowego, zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu remisujący gracze wygrywają wspólnie.

Nic nie marnujemy: Po grze wysuszcie kawałki papieru toaletowego, złóżcie je i odnieście w wiadome miejsce. Na pewno będziecie umieli je jeszcze do czegoś wykorzystać.

Zagraj główną rolę we własnej historii o superbohaterze i podziel się z nami swoim pomysłem. Bardzo się ucieszymy z Twojego posta na profilu „HUCH Spiele“ na Facebooku albo na Instagramie. Dodaj hashtag „huch_games“.



© 2020 HUCH!

Authors: Walter Obert,

Carlo Emanuele Lanzavecchia

Illustration: kinetic

Design: HUCH!

www.hutter-trade.com

Color and content are
subject to change.



Manufacturer + distributor:

Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5

89312 Günzburg, GERMANY

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.**
¡Advertencia! No conviene para niños menores de 3 años. **Partes pequeñas. Peligro de atragantamiento.**
Ostrzeżenie! Nie nadaje się dla dzieci w wieku poniżej 3 lat. **Małe części.**
Niebezpieczeństwo udławienia się.

HUCH!