

10+

2-4

20'



Ne hagyd lógva!

Kooperatív dedukciós játék Emanuele Briano tollából

*A nap süt a frissen festett anyagokra, amelyeket kiakasztottatok száradni.
Minőségi textilfestőként az a közös feladatotok, hogy a vásárlók rendeléseit teljesítsétek,
és a kívánt textileket a megfelelő időben leszállítsátok.
Figyeljete, mert pár hiba elég ahhoz, hogy leszakadjon a ruhaszáritó!*

A játék tartalma

72 kártya, amiből



55 textilkártya



3 szint-áttekintőkártya



8 megbízaskártya



1 veszélykártya



25 ruhacsipesz,
(színenként 6: zöld, kék, sárga és piros,
valamint 1 rózsaszín)



5 speciális megbízaskártya
(szint: 6-10)



1 játékszabály

Piatnik termékkód: 700101

© 2026 Piatnik, Bécs - Ausztriában nyomtatva



piatnik.com

A játék célja

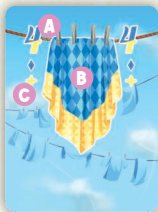
Az a közös célotok, hogy az adott szinthez tartozó megbízásokat együtt teljesítsétek. Annak érdekében, hogy a megfelelő kártyát a megfelelő időben tegyétek le, színes ruhacsipeszekkel adhattok egymásnak információkat.

A szintek

A játék kezdete előtt beszéljétek meg, hogy melyik szintet szeretnétek lejátszani. Azt javasoljuk, hogy az első játékot kezdjétek az 1. szinttel, és miután azt teljesítettétek, folytassátok a játékot a 2., majd a 3. szinttel, míg eléritek a 10. szintet.

Megjegyzés: Minden szinttel nő a játék nehézségi foka.

A textilkártyák részletesen



- A** Ez a **szám** megadja a textil **méretét** és a **limitet**, hogy mennyi ruhacsipesszt tehettek maximum erre a kártyára.
- B** Középen a textil látható, **két színből** álló **kombinációban**. A fehér textil „dzsóker”, és bármelyik színt, illetve színkombinációt helyettesítheti.
- C** Ezek a **szimbólumok** segítenek azoknak a játékosoknak, akik nem jól látják a színeket. Minden szimbólum hozzá van rendelve egy színhez.

A megbízaskártyák részletesen



- A** Bal oldalon felül különböző színű **lufik** vannak, ezekre figyeltek a szintek előkészítésekor.
- B** A jobb felső sarokban álló szám, megadja, hogy **mennyi kártya** kell a megbízás teljesítéséhez.
- C** Középen látjátok a **megbízás típusát** (A, B vagy C).
- D** Alul látjátok a **jutalmat**, amit a megbízás teljesítése után kaptok.

Előkészületek

- Fogjátok a kiválasztott szinthez tartozó áttekintőkártyát, és nézzétek meg, a játék felépítéséhez szükséges információkat:



Például az 1. szinthez a következők kellnek:

- A** Ruhacsipeszek színenként (sárga, kék, zöld és piros) 4 darab.
- B** Minden olyan megbízaskártya, amelyen van zöld lufi.
- C** Minden textilkártya 2-5 számokkal a következő színekben: fehér, sárga, zöld, piros és kék. **Megjegyzés:** A rózsaszín textilkártyákat és az 1-es textilkártyákat ebben a jelenetben nem használjátok.

- Válogassátok szét a **megbízaskártyákat** a **megbízás típusa (A, B vagy C)** szerint. Keresétek ki az áttekintőkártyán megadott megbízaskártyákat. Ezeket fektessétek egymás mellé az asztalra **1**. Ha az aktuális szinthez **több azonos típusú megbízaskártya** is tartozik, akkor ezeket kissé elcsúsztatva helyezzétek egymásra csökkenő sorrendben úgy, hogy mindig a legalacsonyabb szám legyen felül.



Hagyjátok helyet a megbízaskártyák alatt a textilkártyáknak, amiket a játék folyamán odahelyeztek.

- Válogassátok ki a **textilkártyákat** az adott szint áttekintőkártyája alapján. Keverjétek meg a lapokat, majd osszatok ki ezekből 12 lapot a játékosok számától függően:

2 játékos esetén mindenkinek **6 kártya**

3 játékos esetén mindenkinek **4 kártya**

4 játékos esetén mindenkinek **3 kártya**

Fontos: Úgy vegyék a textilkártyákat a kezetekbe, hogy NE lássátok a saját lapjaitok előoldalát. Mindig csak a saját kártyáitok hátoldalát, és a játékosársaitok lapjainak előoldalát láthatjátok!

- Rendezzék a megmaradt textilkártyákat egy **lefordított** lapokból álló pakliba, és tegyék az asztal közepére. Ez lesz a **húzópaklitok** **2**.
- Tegyetek közre annyi ruhacsipeszt, amennyit a választott szint áttekintőkártyája megad **3**.
- Fektessek a veszélykártyát a megbízások mellé az asztal közepére, és hagyjatok valamennyi helyet a „veszélyzónának” a játék folyamán esetlegesen idekerülő textilkártyáknak **4**.
- A megmaradt ruhacsipeszeket tegyék félre. Ezekre később, a további szintek lejátszásakor lesz szükségetek.
- Válasszatok egy kezdőjátékost, aki a húzópakliból felfordítja a **felső 3 textilkártyát**, majd elosztja őket a következőképpen: 2 általa választott kártyát a veszélyzónába tesz, és 1 kártyát letesz az egyik megbízáshoz.

Taktikai tipp: A játékos nézze meg a többi játékos kezeiben lévő lapokat, mérlegelje, hogy hogyan tudja a leoptimalisabb irányba terelni a játékot, és ezeket figyelembe véve tegye le a 3 textilkártyát.

Végül a játékos még megcsinálja a 2. akciót ami az „Utalás adás” (erről bővebben „**A játék menete**” címszó alatt olvashattok).



Például az 1. szint felépítése

A játék menete

Az óramutató járásával meg egyező irányban játszottok. Amikor rád kerül a sor a következő akciókat csinálod ebben a sorrendben:

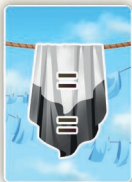
1. **Textilkártya lerakás**
2. **Utalás adás (opcionális)**

Ezek után a következő játékos kerül sorra.

**Fontos alapszabály, ami az egész játékra érvényes:
nem beszélhettek a kezeitekben tartott kártyák színéről vagy számáról!**

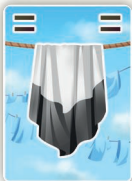
1. Textilkártya lerakás

Válassz **1 textilkártyát** a kezedből, nevez meg egyet az asztalon fekvő **megbízásokból**, majd fektesd oda a textilkártyádat úgy, hogy előtte távolítsd el az összes csipeszt erről a kártyádról. Tedd vissza a csipeszeket az asztal közepére. A kártyádat **felfordítva** tedd le a megbízás alá. Ellenőrizd, hogy a kártyád megfelel-e a **megbízás típusának**:



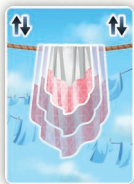
- A** Ehhez a megbízáshoz olyan textilkártyákat tehetek, amelyeken **azonos a színekombináció**.

Az elsőként ideillesztett kártyán bármilyen színekombináció lehet. Fehér textilkártya ide bármikor letehető.



- B** Ehhez a megbízáshoz olyan textilkártyákat tehetek, amelyeken **azonos szám** van.

Az elsőként ideillesztett kártyán bármilyen szám lehet.



C Ehhez a megbízáshoz olyan textilkártyákat tehetek, amelyeken a **számok** egymást követő **növekvő** vagy **csökkenő sorrendben** vannak (például: 3-4-5 vagy 4-3-2). Nem lehet lyuk a számsorban.

Az elsőként ideillesztett kártyán bármilyen szám lehet.

Megjegyzés: A 2. szintől ide csak olyan textilkártyákat tehetek, amelyeken van rózsaszín.

X A lerakott textilkártya **nem felel meg** a megbízásnak, vagy megakadályozza a megbízás teljesítését, ezért a **veszélyzónába** kerül.

✓ A lerakott textilkártya **megfelel** a megbízásnak, ezért a megbízás alatt marad. Mindkét esetben húzz **1 új textilkártyát a húzópakliból** a kezébe úgy, hogy csak a többiek láthassák az előoldalát, te ne.

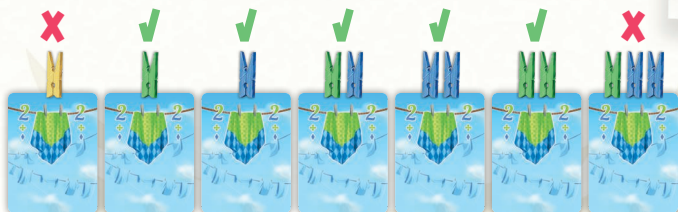
2. Utalás adás (opcionális)

Ha akarsz a játékosársaidnak utalást adni a lapokról, ezt kétféle módon teheted:

- Vedd el középről az **összes ruhacsipeszt egy** általad választott **színben** vagy
- vegyél el pontosan **3 darab ruhacsipeszt különböző színekben**.

Tűzd rá a csipeszeket a **játékosársaid** kezeiben tartott **textilkártyák tetejére**, a következő szabályok betartásával:

- A textilkártyán álló szám limitálja a kártyára csíptethető csipeszek darabszámát.
- A textilkártyára olyan színű csipeszt csíptethetsz, amelynek a színe legalább 1 textil színnel megegyezik a kártyán. A fehér textilkártyára bármilyen színű csipeszt rácsíptethetsz.
- A csipeszeket bármilyen megoszlásban bármennyi játékosársad kezeiben tartott lapjaira rácsíptetheted. Mindegyik csipeszt rá kell csíptetned a játékosársaid lapjaira. Azokat a csipeszeket, amiket nem tudtál „kiosztani” tedd vissza az asztal közepére.



Megbízás teljesítve

Amikor a kívánt mennyiségű textilkártya lekerül egy megbízás alá, a megbízás teljesül.

- A 2. szinttől megkapjátok a kártya alján álló bónuszokat!
- Tegyétek ki a játékból a teljesített megbízáskártyát, a hozzá illesztett textilkártyákkal együtt.

Ha az éppen kirakott megbízáskártya alatt egy újabb azonos típusú megbízáskártya fekszik, akkor azt is teljesítenetek kell.

Bónusz



Kaptok **+1 ruhacsipeszt** a dobozból a megadott színekben (=összesen 4) Ezeket tegyétek a többi csipeszhez az asztal közepére.



Válasszatok egy kártyát a **veszélyzónából**, és **távolítsátok el** a játékból.



Egy játékos **levehetsz 1 kártyáról 1 ruhacsipeszt**, ezután, **ha akar** rátehet **1 ruhacsipeszt** az asztal közepéről.

A veszélyzóna

Amint eléritek vagy átléptek a veszélyzónába rakott kártyákkal a 16-os értéket, a „ruhaszáritó leszakad” A játéknak azonnal vége!

A Játék vége

Addig játszottok, míg a következő események egyike be nem következik:

- a) minden megbízaskártyát teljesítettetek, vagy
- b) egyik játékos nem tud több textilkártyát húzni a húzópakliból, vagy
- c) egy a veszélyzónába rakott kártyával eléritek vagy átléptek a 16-os értéket.

a) Minden megbízás teljesítve? ✓

Győztetek, gratulálunk!

Próbáljátok meg a következő szintet is teljesíteni!

b) vagy c) ✗

Elvesztettétek a játékot. Beszéljétek meg, hogy mi lehet ennek az oka, és próbáljátok meg újra ezt a szintet teljesíteni.

A szintek áttekintése

Itt találtok egy áttekintést a szintek előkészítéséhez:



1. szint – kezdőknek

- Színenként 4 darab ruhacsípesz, **sárga, kék, zöld és piros** színekben.
- Minden olyan megbízaskártya, amelyen van **zöld lufi**.
- Minden textilkártya **2-5 számokkal** a következő színekben: **fehér, sárga, zöld, piros és kék**.

Megjegyzés: A rózsaszín textilkártyákat és az 1-es textilkártyákat ebben a jelenetben nem használjátok.



2. szint – egy új szín

- Színenként 4 darab ruhacsipesz, sárga, kék, zöld, piros színekben és a rózsaszín ruhacsipesz.
- Minden olyan megbízaskártya, amelyen van **sárga lufi**.
- Minden textilkártya **2-5 számokkal** a következő színekben: fehér, sárga, zöld, piros, kék és rózsaszín.

Megjegyzés: Az 1-es textilkártyákat ebben a jelenetben nem használjátok.



3. szint – több megbízás

- Színenként 4 darab ruhacsipesz, sárga, kék, zöld, piros színekben és a rózsaszín ruhacsipesz.
- Minden olyan megbízaskártya, amelyen van **narancssárga lufi**.
- Minden textilkártya 2-5 számokkal a következő színekben: fehér, sárga, zöld, piros, kék és rózsaszín.

Megjegyzés: Az 1-es textilkártyákat ebben a jelenetben nem használjátok.



4. szint – kisebb textilek

- Színenként 4 darab ruhacsipesz, sárga, kék, zöld, piros színekben és a rózsaszín ruhacsipesz.
- Minden olyan megbízaskártya, amelyen van **narancssárga lufi**.
- Minden textilkártya **1-5 számokkal**.



5. szint – nagy megbízások

- Színenként 4 darab ruhacsipesz, sárga, kék, zöld, piros színekben és a rózsaszín ruhacsipesz.
- Minden olyan megbízaskártya, amelyen van **piros lufi**.
- Minden textilkártya 1-5 számokkal.



6. 7. 8. 9. és 10. szint – speciális megbízások

- Ugyanúgy készítitek elő, **mint az 5. szintet**, de a szintek szerint hozzátesztek + **1 speciális megbízást**.

Speciális megbízások

A 6. szinttől speciális megbízásokat is kaptok. Ezeket a hagyományos megbízások mellé tesztitek, és ők alkotják a **negyedik megbízástípust**. A szintek megnyeréséhez teljesítenetek kell az adott szinthez tartozó speciális megbízást is.



6. szint – A kék szín ünnepe

- Ennek a speciális megbízásnak a teljesítéséhez **6 olyan textilkártyát** kell letennetek, amin **van kék** textil. A számok nem relevánsak.

Fontos! Fehér textilkártyákat nem tehettek ehhez a speciális megbízáshoz!



7. szint – Az újévi ünnep

- Ennek a speciális megbízásnak a teljesítéséhez **5 textilkártyát** kell letennetek csökkenő számsorrendben.

Az első textilkártyán az 5-ös számnak kell lennie, utána letehető a 4-es, és így tovább. A színek itt nem relevánsak.

Fontos! Amikor olyan textilkártyát tesztek ehhez a megbízáshoz, amelyik nem illik a számsorba, azonnal elveszítitek a játékot!



8. szint – Az esküvő

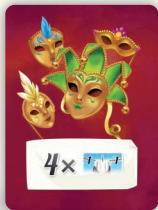
- Ennek a speciális megbízásnak a teljesítéséhez **2 fehér textilkártyát** kell letennetek. A számok nem relevánsak.



9. szint – A selyemünnep

- Ennek a speciális megbízásnak a teljesítéséhez **4 olyan textilkártyát** kell letennetek, amiken a következő színkombinációkban vannak a textilek: sárga/rózsaszín, zöld/rózsaszín, kék/rózsaszín és piros/rózsaszín. A számok nem relevánsak.

Fontos! Fehér textilkártyákat nem tehettek ehhez a speciális megbízáshoz!



10. szint – A karnevál

- Ennek a speciális megbízásnak a teljesítéséhez **4 textilkártyát** kell letennetek **1-es számmal**. A színek nem relevánsak.

Bónuszszint

Azok számára, akik még nagyobb kihívásra vágnak, a következő szintet dolgozta ki a játék szerzője, Emanuele:

11. szint – Ezt a szintet ugyanúgy készítitek elő, mint az 5. szintet. Keverjétek meg az összes speciális megbízást, és alakítsatok ki belőlük egy lefordított lapokból álló húzópaklit. Miután **minden megbízástípusból legalább 1 megbízást teljesítettetek**, felfordítjátok a speciális megbízáspakli legfelső lapját, és a megszokottak szerint a többi megbízástípus mellé fektetitek. A többi speciális megbízást tegyétek vissza a játék dobozába.

Köszönetnyilvánítás

A szerző köszönetet mond a játékot tesztelő barátoknak, játékosoknak, akik a fejlesztésben értékes ötletekkel segítettek. Külön köszönet illeti Stefania-t, aki számtalan kétfős partit játszott le a szerzővel, Marco- és az Atlantide játékosokat.

Ha bármilyen kérdésed van a „CLIPS” játékkal kapcsolatban, kérjük, vedd fel velünk a kapcsolatot:

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.

1034 Budapest, Bécsi út 100.

e-mail: piatnik@piatnik.hu

piatnik.hu



Figyelem! Nem ajánlott 3 éves kor alatti gyerekeknek, mert a játék apró alkatrészeket tartalmaz! Ezeket a gyerekek lenyelhetik, ami fulladást okozhat. Fulladásveszély!

Kérjük, őrizze meg a termék csomagolását és a játékszabályt, mert olyan fontos információkat tartalmazhat, amikre a későbbiekben még szüksége lehet.

A játék útmutatójának egyetlen része sem használható fel vagy reprodukálható semmilyen módon mesterséges intelligencia technológiák vagy rendszerek képzésére.

Megtalál minket a:



PiatnikBudapest



[piatnikhungary](https://www.instagram.com/piatnikhungary)