

10+

2-4

20'

D



Lasst euch nicht hängen!

Ein kooperatives Deduktionsspiel von Emanuele Briano

Die Sonne scheint auf die frisch gefärbten Stoffe, die zum Trocknen aufgehängt wurden. Als Hersteller hochwertiger Textilien ist es eure gemeinsame Aufgabe, die Aufträge der Kunden abzuwickeln und die gewünschten Stoffe zum richtigen Zeitpunkt auszuliefern. Passt dabei aber gut auf, denn bereits wenige Fehler können dafür sorgen, dass die Wäscheleine reißt!

Spielinhalt

72 Karten, davon



55 Stoffkarten



8 Auftragskarten



5 Spezial-Auftragskarten
(für Level 6–10)



1 Gefahrenkarte



1 Spielanleitung



3 Level-Übersichtskarten



25 Wäscheklammern,

jeweils 6 Klammern in den Farben Grün, Blau,
Gelb und Rot sowie 1 Klammer in Rosa

Piatnik Spiel Nr. 674792

© 2026 Piatnik, Wien – Printed in Austria



piatnik.com

Spielziel

Euer gemeinsames Ziel ist es, alle Aufträge eines Levels zu erfüllen, indem ihr euch mit den Klammern gegenseitig Hinweise gebt und die richtigen Stoffkarten zum richtigen Zeitpunkt ablegt.

Levelstruktur

Einigt euch vor jedem Spiel, welches **Level** ihr spielen wollt. Für euer erstes Spiel empfehlen wir, mit Level 1 zu beginnen. Habt ihr Level 1 gemeistert, versucht ihr Level 2 usw., bis ihr schließlich Level 10 erreicht.

Hinweis: Der Schwierigkeitsgrad steigert sich mit jedem Level.

Erklärung der Stoffkarten



- A** Die **Zahl** in den oberen Ecken beschreibt die **Größe des Stoffes** und gleichzeitig das **Limit**, wie viele Klammern maximal auf dieser Karte stecken dürfen.
- B** Der Stoff in der Mitte zeigt meistens eine **Kombination aus zwei Farben**. Weiße Stoffe sind „Joker“ und können für jede Farbe bzw. Farbkombination genutzt werden.
- C** Unterhalb der Zahlen sind Symbole abgebildet. Diese dienen als **Unterstützung** für Personen mit Farbfehlsichtigkeit. Jedes Symbol entspricht einer Farbe.

Erklärung der Auftragskarten



- A** Links oben sind **Luftballons** in verschiedenen Farben abgebildet, die ihr zur Vorbereitung der Level benötigt.
- B** Rechts oben ist die **Anzahl Karten** angegeben, die ihr benötigt, um den Auftrag zu erfüllen.
- C** In der Mitte ist die **Art des Auftrags** (**A**, **B** oder **C**) abgebildet.
- D** Im unteren Bereich ist die **Belohnung** abgebildet, die ihr bei Erfüllung des Auftrags erhaltet.

Spielvorbereitung

- Nehmt die **Übersichtskarte** zur Hand, die euer gewähltes Level zeigt. Auf der Karte findet ihr alle Informationen, die ihr für den Spielaufbau benötigt:



Beispiel: Für Level 1 benötigt ihr Folgendes:

- A** Jeweils 4 Klammern in den Farben Gelb, Blau, Grün und Rot.
- B** Alle Auftragskarten, die einen „grünen Luftballon“ zeigen.
- C** Alle Stoffkarten mit den Zahlen 2-5 in den Farben Weiß, Gelb, Grün, Rot und Blau. **Hinweis:** Die Karten mit rosafarbenen Stoffen sowie Karten mit der Zahl 1 benötigt ihr in diesem Level noch nicht!

- Trennt die **Auftragskarten** nach ihrer Art (**A**, **B** und **C**) und sucht jeweils die auf der Übersichtskarte angegebenen Auftragskarten heraus. Legt sie nebeneinander in die Tischmitte **1**. Gibt es im aktuellen Level **mehrere Auftragskarten derselben Art**, legt ihr diese im Wert absteigend und leicht versetzt so übereinander, dass die niedrigste Zahl immer obenauf liegt.

Beispiel bei Level 5:



Lasst unterhalb der Auftragskarten Platz für die Stoffkarten, die ihr im Laufe des Spiels dort ablegt.

- Sucht die **Stoffkarten** heraus, die auf der Übersichtskarte des aktuellen Levels angegeben sind. Mischt die Karten verdeckt und teilt 12 davon wie folgt aus:

Im Spiel zu zweit bekommt ihr jeweils **6 Karten**.

Im Spiel zu dritt bekommt ihr jeweils **4 Karten**.

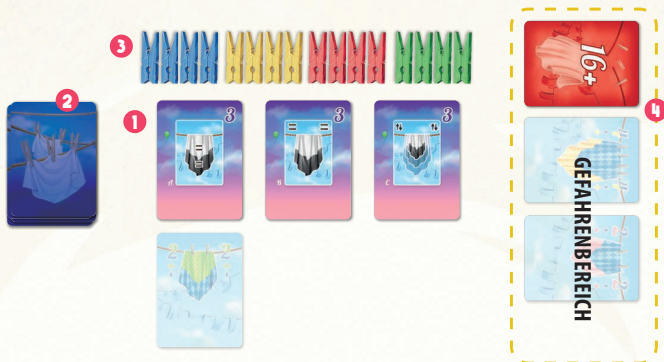
Im Spiel zu viert bekommt ihr jeweils **3 Karten**.

Wichtig: Nehmt die Stoffkarten so auf die Hand, dass ihr die Vorderseiten eurer eigenen Karten NICHT sehen könnt. Ihr seht immer nur eure eigenen Kartenrückseiten und die Kartenvorderseiten der anderen. Das gilt für das gesamte Spiel!

- Legt die restlichen Stoffkarten als **verdeckten Nachziehstapel** in der Tischmitte bereit **2**.
- Legt so viele **Klammern** als allgemeinen Vorrat bereit, wie auf der Übersichtskarte des aktuellen Levels angegeben ist **3**.
- Legt die **Gefahrenkarte** neben die Aufträge in die Tischmitte und lasst daneben etwas Platz für den **Gefahrenbereich**, wo ihr im Laufe des Spiels Stoffkarten ablegen werdet **4**.
- Legt übrige Klammern vorerst als *Reserve* beiseite. Ihr benötigt sie in einer späteren Phase des Spiels.
- Bestimmt eine Person, die beginnt. Sie deckt die **obersten 3 Stoffkarten** vom Nachziehstapel auf und muss sie nun wie folgt verteilen: Sie legt 2 Karten ihrer Wahl in den **Gefahrenbereich** und 1 Karte zu einem beliebigen Auftrag.

Taktischer Hinweis: Die Person sollte sich die Handkarten der anderen gut ansehen und mit dem Verteilen der 3 Stoffkarten das Spiel bereits in die gewünschte Richtung lenken.

Anschließend führt sie noch die **Aktion „2. Hinweis geben“** aus (mehr dazu im Kapitel Spielablauf).



Beispielhafter Aufbau von Level 1

Spielablauf

Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Wenn du am Zug bist, führst du folgende Aktionen der Reihe nach aus:

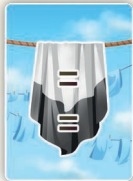
1. **Stoffkarte legen**
2. **Hinweis geben (optional)**

Danach ist die nächste Person am Zug.

Wichtige Grundregel für das gesamte Spiel: Ihr dürft zu keinem Zeitpunkt über die Zahlen oder Farben eurer Handkarten sprechen!

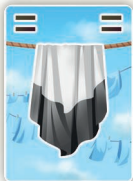
1. Stoffkarte legen

Wähle **1 Stoffkarte** von deiner Hand und **nenne** einen der ausliegenden **Aufträge**, zu dem du die Karte legen willst. **Erst danach** ziehst du die gewählte Stoffkarte von deiner Hand, entfernst alle eventuell darauf gesteckten Klammern, die du zurück in den allgemeinen Vorrat legst, und legst die Karte **offen** zu dem genannten Auftrag. Kontrolliere nun, ob die abgelegte Stoffkarte der **Art des Auftrags** entspricht:



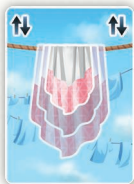
- A** Für Aufträge dieser Art müssen alle abgelegten Stoffkarten **dieselbe Farbkombination** haben.

Die erste abgelegte Karte kann eine beliebige Farbkombination haben. Weiße Stoffe dürfen hier immer abgelegt werden.



- B** Für Aufträge dieser Art müssen alle abgelegten Stoffkarten **dieselbe Zahl** haben.

Die erste abgelegte Karte kann eine beliebige Zahl haben.



C Für Aufträge dieser Art müssen alle abgelegten Stoffkarten eine durchgehende **aufsteigende** oder **absteigende Zahlenreihe** bilden (z.B. 3-4-5 oder 4-3-2). Lücken in der Zahlenreihe sind dabei nicht erlaubt.

Die erste abgelegte Karte kann eine beliebige Zahl haben.

Hinweis: Ab Level 2 müssen alle hier abgelegten Stoffkarten die Farbe Rosa enthalten.

- X** Entspricht die abgelegte Stoffkarte nicht der Auftragsart, oder verhindert sie das mögliche Erfüllen des Auftrags, musst du sie in den **Gefahrenbereich** legen.
- ✓** Entspricht die abgelegte Stoffkarte der Auftragsart, bleibt sie bei dem Auftrag liegen.

In beiden Fällen ziehst du **1 Karte vom Nachziehstapel** und nimmst sie wieder so auf die Hand, dass nur die anderen die Vorderseite sehen können.

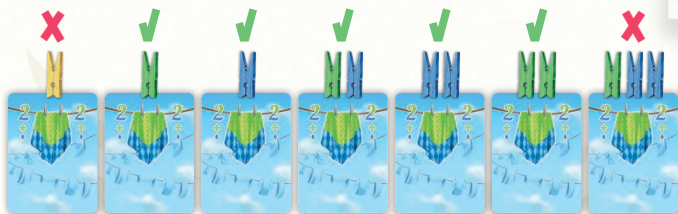
2. Hinweis geben (optional)

Willst du den anderen einen Hinweis geben, hast du 2 Möglichkeiten:

- a) Wähle **alle Klammern einer Farbe** aus dem allgemeinen Vorrat oder
- b) Wähle genau **3 Klammern unterschiedlicher Farben** aus dem allgemeinen Vorrat.

Verteile die gewählten Klammern, indem du sie auf die obere Seite der **Stoffkarten der anderen** steckst. Beachte dabei:

- Die **Zahl** auf den Stoffkarten ist das **Limit** und zeigt an, wie viele Klammern maximal auf der Karte stecken dürfen.
- Die **Farbe** der Klammer muss mit mindestens 1 Farbe des Stoffes auf der Karte übereinstimmen. Auf weiße Stoffkarten darfst du Klammern beliebiger Farben stecken.
- Du darfst die Klammern auf beliebig viele Personen und Stoffkarten verteilen. Du musst alle gewählten Klammern verteilen. Für den Fall, dass du nicht alle Klammern verteilen kannst, legst du die unbenutzten zurück in den allgemeinen Vorrat.



Auftrag erfüllt

Liegt die benötigte Anzahl Stoffkarten bei einem Auftrag, habt ihr diesen erfüllt.

- Erhaltet gegebenenfalls den **Bonus**, der im unteren Bereich auf der Auftragskarte abgebildet ist. (Erst ab Level 2!)
- Entfernt anschließend die erfüllte Auftragskarte und die dazugehörigen Stoffkarten aus dem Spiel.

Befindet sich unterhalb der soeben entfernten Auftragskarte ein weiterer Auftrag derselben Art, müsst ihr nun diesen erfüllen.

Boni



Ihr erhaltet **1 zusätzliche Klammer in den abgebildeten Farben (= insgesamt 4) aus der Reserve** und fügt sie dem allgemeinen Vorrat hinzu.



Wählt **1 beliebige Stoffkarte** aus dem **Gefahrenbereich** und entfernt sie aus dem Spiel.



Eine beliebige Person darf **1 Klammer**, die bereits auf einer Stoffkarte steckt, **zurück in den allgemeinen Vorrat** legen und optional zusätzlich 1 andere Klammer vom allgemeinen Vorrat auf diese Stoffkarte stecken.

Der Gefahrenbereich

Erreicht oder überschreitet die Summe der Zahlen auf den Stoffkarten im *Gefahrenbereich* den Wert 16, reißt die Wäscheleine und das Spiel endet sofort!

Spielende

Spielt so lange weiter, bis ihr entweder

- a) alle Aufträge erfüllt habt oder
- b) eine Person keine Stoffkarte mehr nachziehen kann oder
- c) die Summe der Zahlen auf den Stoffkarten im *Gefahrenbereich* die Zahl 16 erreicht oder überschreitet.

a) Alle Aufträge erfüllt? ✓

Gratulation, ihr habt das Spiel gewonnen!

Probiert gleich, ob ihr auch das nächste Level schafft.

b) oder c) ✗

Oje, ihr habt leider verloren! Besprecht gemeinsam, was nicht so gut funktioniert hat und probiert dasselbe Level anschließend noch einmal.

Level-Übersicht

Hier findet ihr eine Übersicht, was ihr für die Vorbereitung der jeweiligen Level benötigt.



Level 1 – *Alle Anfang ist leicht*

- Jeweils 4 Klammern in den Farben **Gelb, Blau, Grün** und **Rot**.
- Alle Auftragskarten, die einen **grünen Luftballon** zeigen.
- Alle Stoffkarten mit den **Zahlen 2-5** in den Farben **Weiß, Gelb, Grün, Rot** und **Blau**.

Achtung: Die Karten mit rosafarbenen Stoffen sowie Karten mit der Zahl 1 benötigt ihr in diesem Level nicht!



Level 2 – Eine neue Farbe

- Jeweils 4 Klammern in den Farben Gelb, Blau, Grün, Rot sowie die **rosafarbene Klammer**.
- Alle Auftragskarten, die einen **gelben Luftballon** zeigen.
- Alle Stoffkarten mit den Zahlen 2-5 in den Farben Weiß, Gelb, Grün, Rot, Blau **und Rosa**.

Achtung: Die Stoffkarten mit der Zahl 1 benötigt ihr in diesem Level nicht!



Level 3 – Die Aufträge mehren sich

- Jeweils 4 Klammern in den Farben Gelb, Blau, Grün, Rot sowie die rosafarbene Klammer.
- Alle Auftragskarten, die einen **orangenen Luftballon** zeigen.
- Alle Stoffkarten mit den Zahlen 2-5 in den Farben Weiß, Gelb, Grün, Rot, Blau und Rosa.

Achtung: Die Stoffkarten mit der Zahl 1 benötigt ihr in diesem Level nicht!



Level 4 – Die kleinen Tücher

- Jeweils 4 Klammern in den Farben Gelb, Blau, Grün, Rot sowie die rosafarbene Klammer.
- Alle Auftragskarten, die einen orangenen Luftballon zeigen.
- **Alle Stoffkarten mit den Zahlen 1-5.**



Level 5 – Die Großbestellung

- Jeweils 4 Klammern in den Farben Gelb, Blau, Grün, Rot sowie die rosafarbene Klammer.
- Alle Auftragskarten, die einen **roten Luftballon** zeigen.
- Alle Stoffkarten mit den Zahlen 1-5.



Level 6, 7, 8, 9, 10 – Die Spezialaufträge

- Diese Level bereitet ihr genauso vor wie Level 5. Zusätzlich legt ihr, je nach Level, **1 Spezialauftrag** aus (siehe nächstes Kapitel).

Spezialaufträge

Ab Level 6 erhaltet ihr zusätzliche Spezialaufträge, die ihr neben die gewohnten Aufträge als **vierte Auftragsart** auslegt. Um das Spiel zu gewinnen, müsst ihr auch den jeweiligen Spezialauftrag erfüllen.



Level 6 – Das Fest zur blauen Stunde

- Für diesen Auftrag müsst ihr **6 Stoffkarten** ablegen, die alle die Farbe **Blau** enthalten. Die Zahlen sind nicht relevant.

Wichtig: Weiße Stoffkarten sind hier nicht erlaubt!



Level 7 – Das Neujahrsfest

- Für diesen Auftrag müsst ihr **5 Stoffkarten** in **absteigender Zahlenfolge** ablegen. Die erste Stoffkarte muss die Zahl 5 zeigen, die zweite die Zahl 4 usw. Die Farben sind nicht relevant.

Wichtig: Legt ihr eine Zahl, die nicht der Abfolge entspricht, verliert ihr das Spiel sofort!



Level 8 – Das Hochzeitsfest

- Für diesen Auftrag müsst ihr **2 weiße Stoffkarten** ablegen. Die Zahlen sind nicht relevant.



Level 9 – Das Fest der Seide

- Für diesen Auftrag müsst ihr **4 Stoffkarten** ablegen, von denen jeweils 1 Stoffkarte die Farbkombination **Gelb/Rosa**, **Grün/Rosa**, **Blau/Rosa** und **Rot/Rosa** zeigt. Die Zahlen sind nicht relevant.

Wichtig: Weiße Stoffkarten sind hier nicht erlaubt!



Level 10 – Der Karneval

- Für diesen Auftrag müsst ihr **4 Stoffkarten** ablegen, die alle die **Zahl 1** zeigen. Die Farben sind nicht relevant.

Bonuslevel

Für alle, die eine noch größere Herausforderung suchen, hat sich Emanuele ein weiteres Level ausgedacht:

Level 11 – Dieses Level bereitet ihr genauso vor wie Level 5. Mischt alle Spezialaufträge und legt sie als verdeckten Stapel bereit. Erst wenn ihr **von jeder Auftragsart mindestens 1 Auftrag** erfüllt habt, deckt ihr den obersten Spezialauftrag vom Stapel auf und legt ihn wie beschrieben als vierte Auftragsart aus. Die anderen Spezialaufträge legt ihr zurück in die Schachtel.

Danksagung

Der Autor dankt allen Freunden und Testpersonen, die zur Entwicklung dieser Idee beigetragen haben, insbesondere Stefania für die unzähligen Partien zu zweit, sowie Marco und allen Spielern und Spielerinnen bei *Atlantide*.

Wenn ihr zu „CLIPS“ noch Fragen oder Anregungen habt, wendet euch bitte an:

Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien
oder an info@piatnik.com



0-3

Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet.
Enthält verschluckbare Kleinteile.
Erstickungsgefahr. Adresse bitte aufbewahren.

Ihr findet uns auf:



PiatnikSpiele



piatnik_spiele



PiatnikSpiele

Kein Teil dieser Anleitung darf in irgendeiner Weise zum Zweck des Trainings künstlicher Intelligenztechnologien oder -systeme verwendet oder reproduziert werden.

10+

2-4

20'



CLIPS

Don't get hung out to dry!

A cooperative deduction game by Emanuele Briano

The sun shines on freshly dyed cloths that have been hung out to dry. As producers of high-quality textiles, it is your shared task to fulfil your customers' orders and deliver the cloth they want at the right time. But make sure you work with care because just a few mistakes can cause your washing line to snap!

Contents:

72 cards, including



55 cloth cards



8 order cards



5 special order cards
(for Levels 6–10)



1 danger card



1 set of rules



3 level overview cards



25 clothes pegs,

6 in each of these colours: green, blue, yellow,
and red, plus 1 pink peg

Piatnik Spiel Nr. 674792

© 2026 Piatnik, Vienna – Printed in Austria



piatnik.com

Goal of the game:

Your goal is to fulfil all the orders for a level by giving each other hints with your pegs and playing the right cloth cards at exactly the right time.

Structure of a level:

Before starting each game, agree which **level** you want to play. We recommend beginning with level 1 for your first game. Once you've beaten level 1, continue on to level 2, and so on. Keep going until you finally reach level 10 - and even the replayable level 11!

Note: the difficulty increases with each level.

Layout of cloth cards:



- A** The **number** in the top corners tells you both the **size of the cloth** and the **maximum number** of pegs that can be pegged on this card.
- B** The cloth in the middle is usually a **combination of 2 colours**. White cloth acts as a joker and can be used in place of any colour or colour combination.
- C** **Symbols** under the numbers provide additional visual cues for distinguishing colours.

Layout of order cards:



- A** There are **balloons** in the top left that are relevant when setting up the different levels.
- B** The **number of cards** you need to fulfil the order is shown in the top right.
- C** The **type of order** (A, B, or C) is in the middle.
- D** The **reward** you receive for fulfilling the order is at the bottom.

Setup:

- Find the **overview card** for your chosen level. The card gives you all the information you need to set up the game:



Example: Level 1 requires the following:

- A** 16 pegs: 4 yellow, 4 blue, 4 green, and 4 red.
- B** All the order cards with a green balloon.
- C** All the cloth cards with numbers 2-5 in yellow, blue, green, red, and white. **Important:** you don't need the pink cloth cards or cards with the number 1 for this level!

- Sort the **order cards** by type (A, B, and C) and find the order cards specified on the overview card. Place them next to each other in the centre of the table **1**. If the current level uses **multiple order cards of the same type**, place the matching cards in decreasing order on top of each other and offset them so that the lowest number is always visible.



Leave space below the order cards as you'll play your cloth cards there during the game.

- Find the **cloth cards** shown on the current level's overview card. Shuffle them, and without looking at them, deal out 12 as follows:

In a 2-player game, give each player **6 cards**

In a 3-player game, give each player **4 cards**

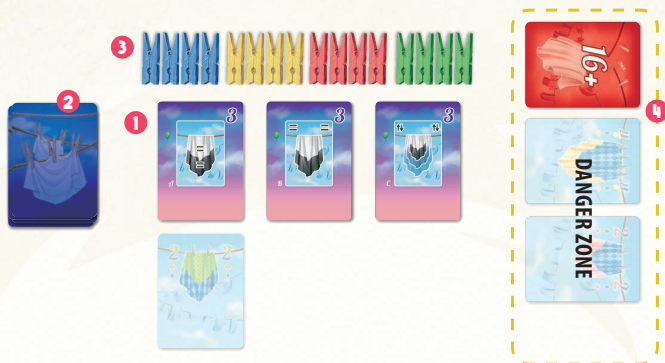
In a 4-player game, give each player **3 cards**

Important: DON'T look at the fronts of the cards in your hand at any point during the game. You should only ever see the backs of your own cards and the fronts of the other players' cards. This applies until the end of the game!

- Lay the remaining cloth cards for the current level in a **face-down draw pile** in the centre of the table **2**.
- Place the number of **pegs** shown on this level's overview card in a general supply on the table **3**.
- Lay the **danger card** next to the orders in the centre of the table, leaving space for the *danger zone*. You'll discard cloth cards here during the game **4**.
- Place any remaining pegs out of play in a *reserve pile* for now. You'll need them later on.
- Decide which player should go first. As the starting player, reveal the **top 3 cloth cards** from the draw pile, then choose 2 of the cards to lay in the *danger zone* and 1 card to add to an order.

Hint: note which cards the other players are holding and try to steer the game in the right direction when you choose where to lay the 3 cloth cards.

You can continue your turn by performing the **action '2. Give a hint'** (see *How to play* for more details).



Example setup for Level 1

How to play:

Take turns in clockwise order.

On your turn, perform the following 2 actions in order:

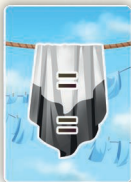
1. **Play a cloth card**
2. **Give a hint (optional)**

Then the player to your left takes their turn.

Key rule for the whole game: you must never discuss the numbers or colours of the cards in your hands at any time!

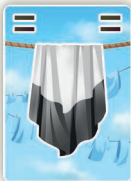
1. Play a cloth card

Choose **1 cloth card** from your hand and **announce** to which **order** on the table you will play your card under. **After** announcing your choice (**and only then**), remove any pegs from your cloth card, return the pegs to the general supply, and play the card face up under the order you chose. Then check whether the cloth card you played matches the **order type**:



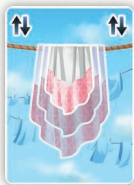
- A** All cloth cards you play under this order type must have **the same 2 colours**.

The first card you play can have any colour combination.
You can always play white cloth under this card.



- B** All cloth cards you play under this order type must have **the same number**.

The first card you play can have any number.



C All cloth cards you play under this order type must be in continuous **increasing** or **decreasing numerical order** (e.g. 3-4-5 or 4-3-2). You cannot leave any gaps in the order.

The first card you play can have any number.

Note: from Level 2 onwards, all the cards you play here must include the colour pink.

- X** If the cloth card you played **doesn't** match the order type or prevents the possible fulfillment of the order, lay it in the **danger zone**.
- ✓** If the cloth card you played matches the order type, it stays below the order.

Whatever the outcome, draw **1 card from the draw pile** and add it to your hand without looking at its front, so that only the other players can see it.

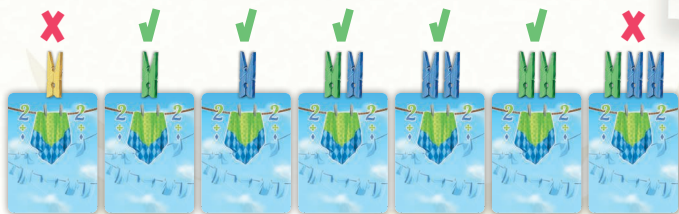
2. Give a hint (optional)

If you want to give a hint, you may either:

- a) take **all the pegs of a single colour** from the general supply or
- b) take exactly **3 pegs of different colours** from the general supply.

Distribute your chosen pegs by clipping them to the top of the **other players' cloth cards**, remembering the following:

- The **number** on the cloth cards is the **maximum** number of pegs that can be clipped to that card.
- Each peg must match at least 1 of the **colours** of the card they are clipped to. You can put pegs of any colour on a white cloth card.
- You may distribute your pegs between as many players and cloth cards as you like. You **must** clip all your pegs to cards. In the event that you cannot distribute all of your pegs, place the unused ones back into the general supply.



Order fulfilled:

Once you've played the exact required number of cloth cards below an order, you've fulfilled it.

- Receive the **bonus** shown at the bottom of the order card if there is one (*Level 2 onwards*).
- Next, return the fulfilled order card and its cloth cards to the box.

If there's another order card of the same type beneath the one you just removed, you must now fulfil this new order.

Bonuses:



Take **1 additional peg of the colours shown (= 4 pegs)** from the *reserve pile* and add it to the general supply.



Choose **1 cloth card** from the *danger zone* and return it to the box.



Any player may **return 1 peg** already on a cloth card in another player's hand **to the general supply**. Then they may take 1 other peg from the general supply to clip onto the same cloth card.

The danger zone:

If the numbers on the cloth cards in the *danger zone* add up to 16 or more, your washing line snaps and the game ends immediately!

End of the game:

Continue playing until either

- a) you have fulfilled all the orders, or
- b) one of you cannot draw another cloth card, or
- c) the numbers on the cloth cards in the *danger zone* add up to 16 or more.

a) Have you fulfilled all your orders? ✓

Congratulations! You've won!

Now see how you do with the next level...

b) or c) ✗

Oh dear. You've lost!

Discuss what went wrong and then try this level again.

Overview of levels:

Below is an overview of setups for each level.



Level 1 – Starting off slow

- 16 pegs: **4 yellow, 4 blue, 4 green, and 4 red.**
- All the order cards with a **green balloon.**
- All the **yellow, blue, green, red, and white cloth cards** with numbers 2–5.

Note: You don't need the pink cloth cards or cards with the number 1 for this level!



Level 2 – A new colour

- 17 pegs: 4 yellow, 4 blue, 4 green, and 4 red, plus 1 **pink** peg.
- All the order cards with a **yellow balloon**.
- All the yellow, blue, green, red, white, **and pink** cloth cards with numbers 2–5.

Note: You don't need cards with the number 1 for this level!



Level 3 – More orders

- 17 pegs: 4 yellow, 4 blue, 4 green, and 4 red, plus 1 pink peg.
- All the order cards with an **orange** balloon.
- All the yellow, blue, green, red, white, and pink cloth cards with numbers 2–5.

Note: You don't need cards with the number 1 for this level!



Level 4 – The scarfs

- 17 pegs: 4 yellow, 4 blue, 4 green, and 4 red, plus 1 pink peg.
- All the order cards with an orange balloon.
- **All the cloth cards with numbers 1–5.**



Level 5 – *The bulk order*

- 17 pegs: 4 yellow, 4 blue, 4 green, and 4 red, plus 1 pink peg.
- All the order cards with a **red balloon**.
- All the cloth cards with numbers 1–5.



Level 6, 7, 8, 9, and 10 – *The special orders*

- Set these levels up exactly as for Level 5.
- Then place the additional **1 special order** for your current level (see next section) next to the normal orders.

Special orders:

From Level 6 onwards, you play with an additional special order, which you lay next to the normal orders as a **fourth order type**. You must also fulfil the special order to complete the level.



Level 6 – *The Blue Hour Festival*

- This order requires **6 cloth cards** that include the **colour blue**. You can ignore their numbers.

Important: you cannot use white cloth cards for this order!



Level 7 – The New Year's Festival

- This order requires **5 cloth cards** in decreasing numerical order. The first cloth card played must be a 5, the second a 4, and so on. You can ignore their colours.

Important: if you play a card here that doesn't fit in the order, you lose immediately!



Level 8 – The Wedding Festival

- This order requires **2 white cloth cards**. You can ignore their numbers.



Level 9 – The Festival of Silk

- This order requires 1 cloth card for each of the colour combinations yellow/pink, green/pink, blue/pink, and red/pink (**4 cards total**). You can ignore their numbers.

Important: you cannot use white cloth cards for this order!



Level 10 – The Carnival

- This order requires **4 cloth cards**, each with the number 1. You can ignore their colours.

Bonus Level

For those looking for an even greater challenge, Emanuele has come up with another level:

Level 11 – Prepare this level in the same way as Level 5. Shuffle all the special orders and place them in a face-down pile. Only when you have completed at least one order of each type should you reveal the uppermost special order from the top of the pile and lay it out as the fourth type of order as usual. Put the other special orders back in the box.

Acknowledgements

The author would like to thank all his friends and testers who contributed to the development of this idea, especially Stefania for the countless 2-player rounds played together, as well as Marco and all the players at Atlantide.



If you have any questions or thoughts about „CLIPS“, please contact:

Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Vienna, Austria
or info@piatnik.com



Warning! Not suitable for children under 36 months old.
Contains small parts. Choking hazard.
Please retain the address.

No part of this rulebook may be reproduced or used in any way to train artificial intelligence technologies or systems.

Follow us:



PiatnikSpiele



piatnik_spiele



PiatnikSpiele

10+

2-4

20'

F

CLIPS

**Vous allez en pincer pour ce jeu de déduction
coopératif de Emanuele Briano !**

Le soleil brille sur les étoffes fraîchement teintées, suspendues au fil à linge. Vous êtes des artisans du textile haut de gamme, déterminés à honorer les commandes de vos clients et à livrer exactement les tissus qu'ils attendent, au bon moment. Soyez vigilants : des malades peuvent vite arriver... et pourraient faire céder votre fil à linge !

Contenu :

**72 cartes réparties
comme suit :**



55 cartes Tissu



8 cartes Mission



5 cartes Mission spéciale
(pour les niveaux 6-10)



1 carte Orange

« Zone de rupture »



25 pinces à linge,

1 de couleur rose et 6 de chacune des couleurs
suivantes : vert, bleu, jaune et rouge



1 règle du jeu



3 cartes Aperçu
du niveau
(Recto/Verso)

Jeu Piatnik N° 674792

© 2026 Piatnik, Vienne – Imprimé en Autriche



piatnik.com

Objectif du jeu :

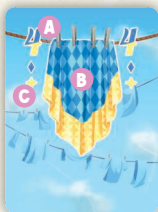
Votre objectif est de remplir toutes les missions d'un niveau en vous conseillant les uns les autres grâce aux différentes pinces à linge. Ainsi, vous pourrez livrer les bonnes cartes Tissu au bon moment !

Structure des niveaux :

Avant de jouer, choisissez le niveau de difficulté. Pour votre première partie, nous vous recommandons de jouer au niveau 1. Une fois celui-ci réussi, passez au niveau 2 et progressez jusqu'au niveau 10 et même 11, rejouable à l'infini !

Important : La difficulté s'accroît à chaque niveau.

Explication des cartes Tissu :



- A** Le **chiffre** inscrit dans les coins de la partie supérieure indique la **taille du tissu** et en même temps le **nombre maximal de pinces à linge** que la carte peut accueillir.
- B** Le tissu au centre de la carte indique souvent une **combinaison de deux couleurs**. Un tissu blanc est un joker, et il peut être utilisé pour n'importe quelle couleur ou combinaisons de couleurs.
- C** Des **symboles** sous les chiffres offrent des repères visuels supplémentaires pour distinguer les couleurs. Chaque symbole correspond à une couleur donnée.

Explication des cartes Mission :



- A** Des **ballons de baudruche** de différentes couleurs se trouvent dans le coin supérieur gauche de la carte, permettant de préparer le niveau.
- B** Le **nombre de cartes** nécessaires pour remplir la mission se trouve dans le coin supérieur droit de la carte.
- C** Le **type de mission** (A, B ou C) se trouve au centre de la carte.
- D** La récompense obtenue lorsque la mission est remplie se trouve dans l'espace inférieur.

Préparation de la partie :

- Prenez en main la carte « **Aperçu du niveau** » souhaitée. Vous y trouverez toutes les informations nécessaires au déroulement de la partie.



Exemple : Pour le niveau 1 (Level 1), vous aurez besoin des éléments suivants :

- A** 4 pinces à linge de chacune de ces couleurs : jaune, bleu, vert et rouge.
- B** Toutes les cartes Mission indiquant un ballon de baudruche vert.
- C** Toutes les cartes Tissu indiquant les chiffres 2 à 5 dans les couleurs suivantes : jaune, bleu, vert, rouge et blanc.
Important : Les cartes Tissu roses ainsi que les cartes indiquant le chiffre 1 ne sont pas nécessaires dans ce niveau.

- Triez les **cartes Mission** selon leur type (A, B et C) et prenez les cartes indiquées par la carte **Aperçu du niveau**. Placez-les l'une à côté de l'autre au centre de la table **1**. Si le niveau actuel utilise **plusieurs cartes du même type**, placez celles-ci en les superposant de manière à ce que le plus petit nombre soit toujours la première carte disponible.



Laissez de la place sous les cartes Mission afin de pouvoir y jouer vos cartes Tissu durant la partie.

- Cherchez les **cartes Tissu** indiquées par la carte **Aperçu du niveau** correspondant. Mélangez-les face cachée et distribuez-en 12 de la manière suivante :

6 cartes par joueur à deux joueurs

4 cartes par joueur à trois joueurs

3 cartes par joueur à quatre joueurs

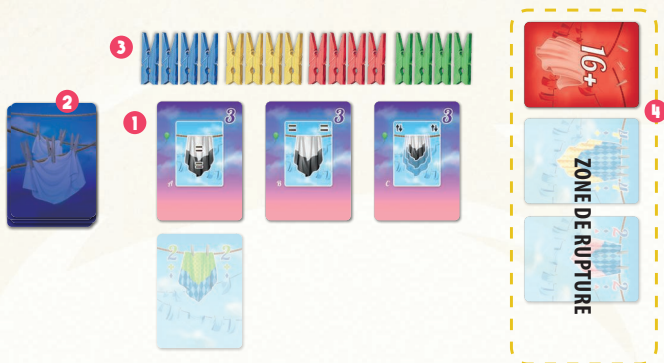
Important : Prenez vos cartes Tissu en main **de manière à ne PAS voir la face Tissu de vos propres cartes**. Vous aurez donc face à vous le verso bleu de vos cartes. Chaque joueur ne voit que les faces Tissu des cartes des **autres joueurs** et jamais les faces des siennes. Il en sera ainsi pour toute la partie !

- Formez une **pioche face cachée** avec les cartes Tissu restantes au centre de la table **2** .
- Placez autant de **pinces à linge** qu'indiqué sur la carte **Aperçu du niveau** au centre de la table pour former la réserve **3** .
- Placez la **carte Orange « Zone de rupture »** à côté des cartes Mission, en laissant de la place pour former la **zone de rupture** où les cartes Tissu seront défaussées **4** .
- Les pinces à linge restantes sont mises de côté. Elles seront utilisées plus tard dans le jeu.
- Désignez une personne qui commence. Elle retourne les **3 premières cartes Tissu** de la pioche et les répartit de la manière suivante : elle pose 2 de ces cartes dans la **zone de rupture** et 1 carte sous la mission de son choix.

Conseil tactique : Observez les cartes des autres joueurs, et profitez-en pour placer une carte qui vous intéresse sous la mission.

Puis, elle peut continuer son tour avec l'action 2 : **Donner une indication.**

(Voir Déroulement de la partie).



Exemple de mise en place de niveau 1

Déroulement de la partie :

L'alternance des tours s'effectue dans le sens horaire.

À ton tour, exécute les **étapes** suivantes dans l'ordre :

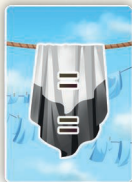
1. **Poser une carte Tissu**
2. **Donner une indication (optionnel)**

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Tout au long de la partie, les joueurs doivent se retenir de donner une quelconque information à propos des chiffres ou couleurs apparaissant sur les cartes.

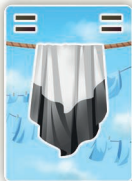
1. Poser une carte Tissu

Désigne **1 carte Tissu** de ta main et **indique la mission** sous laquelle tu souhaites placer ta carte. **Après cela**, prends la carte concernée, retire les éventuelles pinces à linge présentes dessus et place-les dans la réserve, puis pose ta carte **face tissu visible** sous la mission concernée. Vérifie alors si cette carte Tissu correspond bien à **la mission** :



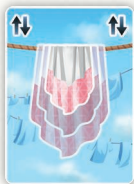
- A** Pour ce type de missions, les cartes Tissu doivent toutes indiquer la **même combinaison de couleurs**.

La première carte peut indiquer n'importe quelles couleurs.
Les cartes Tissu blanches peuvent être placées sur toutes les missions.



- B** Pour ce type de missions, les cartes Tissu doivent toutes indiquer le **même chiffre**.

La première carte peut indiquer n'importe quel chiffre.



C Pour ce type de missions, les cartes Tissu doivent former une suite de chiffres, soit croissante soit décroissante (donc 3-4-5, ou 4-3-2). Les cartes doivent se suivre, et il n'est pas possible de sauter un chiffre.

La première carte peut indiquer n'importe quel chiffre.

Important : À partir du niveau 2, toutes les cartes Tissu posées doivent contenir la couleur rose.

X Si la carte Tissu posée **ne correspond pas** à la mission ou **empêche la réalisation future** de la mission, elle doit être déplacée dans la **zone de rupture**.

✓ Si la carte Tissu posée **correspond** à la mission, elle reste en place.

Dans les deux cas, **prend la 1^{re} carte de la pioche** et ajoute-la à ta main sans en regarder la face, comme les autres cartes.

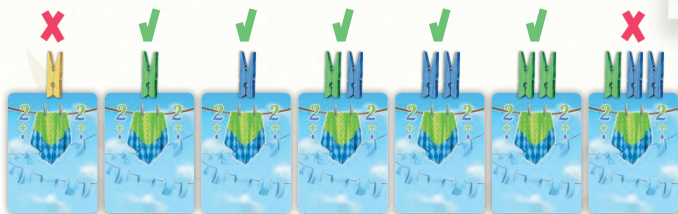
2. Donner une indication (optionnel)

Il existe 2 possibilités si tu souhaites donner une indication à un autre joueur :

- a) Choisis **toutes les pinces à linge d'une même couleur** de la réserve ;
- b) Choisis exactement **3 pinces à linge de couleurs différentes** de la réserve.

Répartis les différentes pinces à linge entre les différents joueurs, en les accrochant sur la partie supérieure de leurs cartes Tissu. Respecte bien les conditions suivantes :

- Le **chiffre** indiqué sur la carte Tissu constitue le **nombre maximum** de pinces que cette carte peut accueillir.
- La **couleur** des pinces doit correspondre à au moins 1 des couleurs présentes sur le tissu de la carte. Les cartes Tissu blanches peuvent accueillir des pinces de toutes les couleurs.
- Tu peux répartir tes pinces à linge sur autant de cartes Tissu et de joueurs que désiré. Tu dois répartir toutes les pinces à linge que tu as choisies. Dans le cas où tu ne pourrais pas placer toutes tes pinces à linge, remplace les pinces restantes dans la réserve.



Mission remplie :

Une carte Mission est remplie lorsque toutes les cartes Tissu nécessaires sont posées dessous :

- Obtenez le **bonus** correspondant indiqué dans la partie inférieure de la carte.
(Démarre à partir du niveau 2).
- Retirez la carte Mission et les cartes Tissu correspondantes du jeu.

Si une carte Mission du même type se trouve sous celle que vous venez de retirer, vous devez maintenant la remplir.

Bonus :



Prenez **1 pince à linge supplémentaire** de chaque couleur indiquée et ajoutez-les à la réserve.



Choisissez **1 carte Tissu** se trouvant dans la zone de rupture et retirez-la du jeu.



Un joueur au choix peut prendre **1 pince à linge** se trouvant sur une carte Tissu d'un autre joueur et la remettre dans la réserve. Puis, cette personne peut prendre 1 autre pince à linge de la réserve et la placer sur cette carte Tissu.

Zone de rupture :

Lorsque la somme des chiffres indiqués sur les cartes Tissu présentes dans la zone de rupture atteint ou dépasse 16, la corde à linge rompt et la partie s'achève immédiatement.

Fin de partie :

Continuez à jouer jusqu'à ce que l'une de ces situations arrive :

- a) Toutes les missions ont été remplies
- b) Un joueur ne peut plus piocher de carte Tissu
- c) La somme des chiffres des cartes Tissu de la zone de rupture atteint 16 et la corde rompt.

a) Toutes les commandes ont été remplies? ✓

Bravo, vous avez remporté la partie !

Essayez maintenant le niveau de difficulté suivant !

b) ou c) ✗

Mince, vous avez perdu !

Discutez entre vous pour savoir ce qui n'a pas fonctionné, puis réessayez le même niveau.

Aperçu des niveaux :

Voici un aperçu des différents niveaux du jeu :



Niveau 1 – Débuter, c'est facile

- **Pinces à linge** : 4 jaunes, 4 bleues, 4 vertes et 4 rouges.
- **Cartes Mission** : toutes celles indiquant un **ballon vert**.
- **Cartes Tissu** : toutes celles indiquant les chiffres de 2 à 5, et les couleurs jaune, bleu, vert, rouge et blanc.

Attention : Les cartes Tissu roses ainsi que les cartes indiquant le chiffre 1 ne sont pas utilisées ici !



Niveau 2 – Une nouvelle couleur

- **Pinces à linge** : 4 jaunes, 4 bleues, 4 vertes, 4 rouges et 1 rose.
- **Cartes Mission** : toutes celles indiquant un **ballon jaune**.
- **Cartes Tissu** : toutes celles indiquant les chiffres de 2 à 5, et les couleurs jaune, bleu, vert, rouge, blanc et **rose**.

Attention : Les cartes indiquant le chiffre 1 ne sont pas utilisées ici !



Niveau 3 – Toujours plus de missions

- **Pinces à linge** : 4 jaunes, 4 bleues, 4 vertes, 4 rouges et 1 rose.
- **Cartes Mission** : toutes celles indiquant un **ballon orange**.
- **Cartes Tissu** : toutes celles indiquant les chiffres de 2 à 5, et les couleurs jaune, bleu, vert, rouge, blanc et rose.

Attention : Les cartes indiquant le chiffre 1 ne sont pas utilisées ici !



Niveau 4 – Les petits mouchoirs

- **Pinces à linge** : 4 jaunes, 4 bleues, 4 vertes, 4 rouges et 1 rose.
- **Cartes Mission** : toutes celles indiquant un **ballon orange**.
- **Cartes Tissu** : toutes celles indiquant les chiffres de 1 à 5.



Niveau 5 – *Commande en gros*

- **Pinces à linge** : 4 jaunes, 4 bleues, 4 vertes, 4 rouges et 1 rose.
- **Cartes Mission** : toutes celles indiquant un **ballon rouge**.
- **Cartes Tissu** : toutes celles indiquant les chiffres de **1 à 5**.



Niveau 6, 7, 8, 9, 10 – *Les missions spéciales*

- Ces niveaux se préparent comme le niveau 5, mais en ajoutant la mission spéciale indiquée au chapitre suivant.

Missions spéciales :

À partir du niveau 6, des missions spéciales sont ajoutées lors de la mise en place à côté des missions habituelles, formant ainsi une **quatrième mission**. Afin de remporter la partie, vous devez également remplir la mission spéciale.



Niveau 6 – *La fête bleue*

- Pour cette mission, vous devez placer **6 cartes Tissu** indiquant toutes la **couleur bleue**. Les chiffres n'ont pas d'importance.

Important : Vous ne pouvez pas jouer de carte Tissu blanche ici !



Niveau 7 – Le Nouvel An

- Pour cette mission, vous devez placer **5 cartes Tissu** en ordre décroissant. Le premier chiffre doit être un 5, puis un 4, puis un 3, etc. Les couleurs n'ont pas d'importance.

Important : Si vous posez une carte indiquant un chiffre qui n'est pas le bon, vous perdez immédiatement la partie !



Niveau 8 – Le mariage

- Pour cette mission, vous devez placer **2 cartes Tissu blanches**. Les chiffres n'ont pas d'importance.



Niveau 9 – La fête de la soie

- Pour cette mission, vous devez placer **4 cartes Tissu** indiquant les combinaisons suivantes : jaune/rose, vert/rose, bleu/rose et rouge/rose. Les chiffres n'ont pas d'importance.

Important : Vous ne pouvez pas jouer de carte Tissu blanche ici !



Niveau 10 – Le carnaval

- Pour cette mission, vous devez placer **4 cartes Tissu**, indiquant toutes le chiffre 1. Les couleurs n'ont pas d'importance.

Niveau Bonus

Pour tous ceux qui recherchent un défi encore plus grand, Emanuele Briano a imaginé un niveau supplémentaire :

Niveau 11 – Préparez ce niveau exactement comme le niveau 5. Mélangez toutes les missions spéciales et disposez-les en pile face cachée. Ce n'est qu'après avoir accompli au moins une mission de chaque type que vous pouvez retourner la mission spéciale du dessus de la pile et la disposer comme d'habitude en tant que quatrième type de mission. Remettez les autres missions spéciales dans la boîte.

Remerciements

L'auteur remercie tous ses amis et les testeurs qui ont contribué au développement de ce jeu, en particulier Stefania pour les innombrables parties à deux, ainsi que Marco et tous les joueurs et joueuses de l'*Atlantide*.



Pour toute question ou remarque sur le jeu CLIPS, contactez-nous à l'adresse suivante :
Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Vienne, Autriche
ou à info@piatnik.com



Attention : Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.
Contient de petites pièces. Risque d'étouffement !
Veuillez conserver cette adresse.

Retrouvez-nous sur :



Wilsonjeux



Wilsonjeux



Wilsonjeux



**DONNEZ
OU
RECYCLEZ**



ASSOCIATION



MAGASIN



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr

Aucun élément de ces règles ne peut faire l'objet d'une procédure d'entraînement ni être utilisé ou reproduit par une intelligence artificielle.