



RÈGLES



Elisabeth &
Christoph REISER
Marine CAZAUX

**Un panier rempli de fils ? Voilà un terrain
de jeu parfait pour des chatons !**

Avec ta papatte, tire sur le fil qui t'intéresse pour être
le premier à compléter ta collection... mais gare aux nœuds,
sinon un adversaire gagnera à ta place !

BUT DU JEU

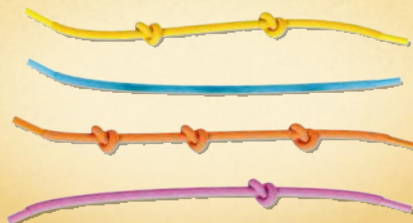
Être le premier chaton à compléter sa collection de fils.

MATÉRIEL

**1 PLATEAU
PANIER**



24 FILS
répartis en 4 couleurs



24 CARTES FIL
réparties en 4 couleurs



Les 6 fils d'une même couleur sont
répartis de la façon suivante :

1 fil sans nœud	2 fils avec 1 nœud
2 fils avec 2 nœuds	1 fil avec 3 nœuds

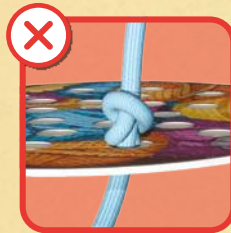
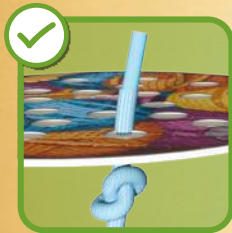
MISE EN PLACE

🐱 Tourne les 2 pattes de chat vers l'extérieur et retire le plateau Panier.



🐱 Sors les fils et les cartes de la boîte.

🐱 Fais passer chaque fil à travers l'un des trous du plateau Panier, sans tenir compte de sa couleur, et de façon que seul le bout du fil dépasse.



🐱 Repose ensuite le plateau Panier dans la boîte et tourne les 2 pattes de chat vers l'intérieur pour le maintenir en place.



🐱 Mélange les 24 cartes Fil, faces cachées, et distribue-les équitablement entre les joueurs.

🐱 Le joueur qui a vu un chat le plus récemment est désigné « premier chaton » de la partie.

Exemple de mise en place d'une partie à 3 joueurs

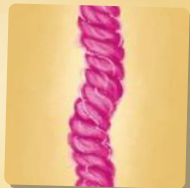


DÉROULEMENT DU TOUR

Effectue dans l'ordre les 2 actions suivantes :



PIOCHER UNE CARTE



Retourne la première carte Fil de ton paquet. Les cartes Fil placées devant toi t'indiquent les couleurs de fils que tu auras le droit de tirer du panier.

Effectue ensuite la seconde action
TIRER SUR UN FIL.

Lors des tours suivants, pense à bien séparer tes cartes de différente couleur.



Lorsque tu pioches une carte d'une couleur que tu as déjà, pose-la de façon à continuer le dessin de ce fil.



Lorsque tu n'as plus de carte à piocher, passe directement à la seconde action **TIRER SUR UN FIL.**



TIRER SUR UN FIL

Choisis une couleur parmi les cartes présentes devant toi et tire doucement sur l'un des fils de cette couleur encore présents dans le panier :



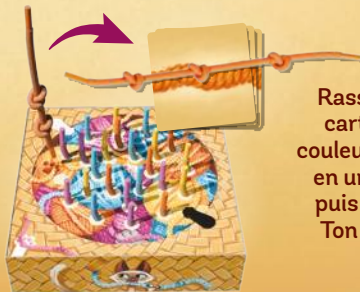
Si un nœud apparaît : STOP !



Tu dois aussitôt lâcher ce fil.
Ton tour est terminé.



Si tu as entièrement sorti le fil du panier : BRAVO, tu peux le récupérer !



Rassemble toutes tes cartes révélées de la couleur de ce fil, place-les en un tas à côté de toi, puis pose le fil dessus.
Ton tour est terminé.



Oups ! Problème !

 Si tu tires trop fort sur un fil et que plusieurs nœuds sortent en une seule fois, c'est une erreur : ton tour s'arrête immédiatement !

 Si en commettant cette erreur tu sors entièrement un fil, alors repose-le sur le panier : il sera pour un autre joueur ! L'heureux chaton intéressé par ce fil pourra directement le récupérer à la place de faire son action **TIRER SUR UN FIL**.

**Une fois que ton tour est terminé,
c'est au chaton situé à ta gauche de jouer.**

FIN DE LA PARTIE

**La partie prend fin dès qu'un joueur a récupéré les fils
correspondant à toutes les cartes de son paquet :
ce chaton gagne aussitôt la partie !**



© 2026 Blue Orange Edition. Méli Miaou et Blue Orange sont des marques de Blue Orange Edition, France. Le jeu est publié et distribué sous Licence par Blue Orange International, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France.
www.blueorangegames.eu