

# RÈGLES



VALÉRY FOURCADE

2



# CACO FUNNY™

Dans une cacophonie d'indices envoyés par vos informateurs, vous allez devoir décoder une série de mots avant la fin du temps imparti.

Problème : vos informateurs ont chacun une contrainte à respecter !

Gardez la tête froide ou ça risque de virer au fiasco !

## MATÉRIEL DE JEU

- 250 cartes Mot
- 8 tuiles Contrainte (face jaune Facile, face rouge Difficile)
- 1 plateau Fiasco en 2 parties à assembler
- 1 jeton Fiasco
- 1 sablier de 90 secondes



## BUT DU JEU

Validez tous ensemble le plus de mots possible à chaque manche avant que l'aventure ne tourne au fiasco !

# MISE EN PLACE

- 1 Assemblez le plateau Fiasco et posez-le au centre de la table.
- 2 Posez le jeton Fiasco sur l'emplacement du plateau correspondant au nombre de joueurs, comme indiqué sur l'image ci-dessous :



*Exemple pour 4 joueurs*

- 3 Distribuez à chaque joueur une pile de cartes Mot, face cachée :

| 3-4 joueurs  | 5-6 joueurs  | 7-8 joueurs  |
|--------------|--------------|--------------|
| 5 cartes Mot | 6 cartes Mot | 7 cartes Mot |

- 4 Donnez le sablier au joueur dont le nom contient le plus de lettres : ce joueur sera le Décodeur pour la première manche. Tous les autres joueurs seront les Informateurs.
- 5 Posez devant chaque Informateur une tuile Contrainte piochée au hasard. Seul le Décodeur n'en reçoit pas.  
À 3 joueurs, posez 2 tuiles Contrainte devant chaque informateur.

**Note :** pour vos premières parties, nous vous recommandons d'utiliser les contraintes jaunes.

Laissez les cartes et tuiles restantes dans la boîte du jeu, elles ne seront pas utilisées de la partie.



Mise en place pour 4 joueurs

## DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule en une succession de manches.

1. Dès que tout le monde est prêt, le **Décodeur retourne le sablier**. Il prend alors la **première carte** de sa pile de mots et la **montre à ses Informateurs** sans la regarder.

| 2. | Informateurs                                                                                                                                                                           | Décodeur                                                                                                                                                                                  |
|----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    | Tous en même temps, les Informateurs doivent <b>donner</b> autant d' <b>indices</b> que possible. Attention, chaque Informateur doit <b>respecter la contrainte</b> posée devant lui ! | À l'aide des indices fournis par les Informateurs, le Décodeur doit <b>deviner le mot</b> qui figure sur sa carte. Il peut <b>faire</b> autant de <b>propositions</b> qu'il le souhaite ! |

**Note :** *il est interdit de donner un indice de la même racine que le mot à faire deviner.*

3. Le Décodeur a **trouvé** ? Super, il doit poser ce mot sur la table et **montrer la carte Mot suivante** à ses Informateurs sans la regarder.

En cas de **difficulté**, le Décodeur a le droit de "**passer**". Pour cela, remplacez votre Mot en dessous de votre pile pour en **montrer un nouveau**. Vous aurez l'occasion de revenir sur les mots "passés" s'il vous reste du temps !

## FIN DE LA MANCHE

Une fois que le sablier est écoulé, la manche s'arrête immédiatement !



Pour chaque mot qui n'a pas été trouvé par le Décodeur, descendez d'un cran le jeton Fiasco sur le plateau.

## NOUVELLE MANCHE

Le Décodeur passe le sablier à son voisin de gauche qui devient le Décodeur de la nouvelle manche.

Chaque joueur passe ensuite sa tuile Contrainte à son voisin de gauche, de manière que chaque joueur ait une contrainte devant lui, à l'exception du nouveau Décodeur.



**Note :** à 3 joueurs, les informateurs passent leurs 2 tuiles Contrainte à leur voisin de gauche.

## FIN DU JEU

La partie peut prendre fin de deux façons.

- **Le jeton Fiasco vient recouvrir la bombe :** c'est perdu ! Aïe, aïe, aïe... Il va falloir revoir votre façon de communiquer !



- **Tous les joueurs ont endossé une fois le rôle du Décodeur sans que le jeton Fiasco n'ait recouvert la bombe :** quelle belle victoire, vous pouvez être fiers de vous ! Et si on rejouait une partie en essayant de faire encore plus fort ?



# VARIANTES

Vous souhaitez ajuster la difficulté de vos parties ?

- **Augmentez** ou **réduisez** le nombre de cartes Mot dans la pile de chaque joueur.

et/ou

- Retournez les tuiles Contrainte de votre choix sur leur face **Facile** ou **Difficile**.



© 2026 Blue Orange Edition. Caco Funny 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](http://www.blueorangegames.eu)

