

Hi ho ! Cherry-o (Parker 1994) Traduction adaptée par Clom

Pour 2 à 4 joueurs, de 3 à 6 ans.

Contenu

1 plateau de jeu avec une roulette centrale et 4 trous pour y mettre les seaux ;
4 seaux de couleur (bleu, rouge, jaune, vert) ;
40 cerises.

Installation du jeu

Avant la 1^e partie, monter la roulette (base en dessous du plan de jeu, dépassant par le trou central de celui-ci ; flèche la tenant par-dessus) ;

Au début de chaque partie :

- a) Faire choisir un seau par chaque joueur qui le place dans un des trous ; il place ensuite 10 cerises dans l'arbre juste à côté ;
- b) Le joueur le plus jeune commence. Le tour continue avec le joueur de gauche.

Le jeu

A son tour, chaque joueur fait tourner la flèche et joue selon le résultat obtenu :

1 cerise : prends une cerise de ton arbre et place-la dans ton seau ;

2 cerises : prends 2 cerises de ton arbre et place-les dans ton seau ;

3 cerises : prends 3 cerises de ton arbre et place-les dans ton seau ;

4 cerises : prends 4 cerises de ton arbre et place-les dans ton seau ;

Oiseau ou chien : prends 2 cerises de ton seau et remets-les sur ton arbre. Si tu n'en a qu'une, tu la remets. Si tu n'en as pas, tu ne fais rien.

Panier renversé : verse les cerises hors de ton seau, remets-les sur ton arbre et recommence le jeu.

Le gagnant

Tu seras le gagnant si tu es le premier à crier « hi ho ! Cherry-O ! », ce qui indique que tu as 10 cerises dans ton seau.

Variante ajoutée par Clom

Pour les plus jeunes, ne pas tenir compte de l'indication « panier renversé » (en outre, cela raccourcit la durée du jeu).

Suggestions de Clom

Demander aux plus grands des joueurs de nommer le nombre indiqué par la flèche.

Et faire compter le(s) fruit(s) à mesure que le joueur réalise l'action demandée.