

## 🇩🇪 Hipp hipp hurra!

Ein feierliches Memospiel!

**Spieler:** 2 – 4  
**Jahre:** 3 – 8  
**Spielzeit:** ca. 10 min

**Autor:** Eljan Reeden  
**Illustration:** Annika Sauerborn

### Spielinhalt

- 4 Igel
- 1 Karte Hugo Hund
- 1 Karte Geburtstagsstuhl
- 12 Gästekarten
- 12 Stuhlkarten
- 1 Spielanleitung



### Spielidee

Hugo Hund feiert heute Geburtstag und hat alle seine Freunde eingeladen. Doch damit jeder Gast an der langen Geburtstagstafel Platz nehmen kann, brauchen die Hasen, Elefanten und Mäuse einen Stuhl, der zu ihrer Größe passt. Wer findet für jedes Tier einen passenden Stuhl und kann die meisten Gäste an den Tisch bringen?

### Spielvorbereitung

Mischt die Gästekarten und die Stuhlkarten getrennt voneinander und legt sie jeweils verdeckt in einem Raster von drei mal vier Karten aus.

Lasst oberhalb der Karten einen Abstand und legt dort die Karte mit dem Geburtstagsstuhl aus. Auf den Geburtstagsstuhl kommt die Karte mit Hugo Hund. Richtet die Karte so aus, dass Hugo auf dem Kissen sitzt. Jedes Kind sucht sich einen Igel aus und stellt ihn unterhalb des Geburtstagsstuhls auf. Die Igel wollen die heruntergefallenen Kuchenkrümel naschen.



### Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer als letztes Geburtstag hatte, darf beginnen und deckt eine Stuhlkarte und eine Gästekarte auf. Lege zuerst die Stuhlkarte so an den Hundestuhl an, dass das Gras beider Karten auf einer Linie ist. Setze jetzt den Gast auf den Stuhl.

**Ist die Tischkante auf der gleichen Höhe wie der Tischanfang von Hugo Hund?**

- Ja? Super! Jetzt kann der Gast mitfeiern. Rücke deinen Igel entlang der Graskante um eine Karte weiter.



- Nein? Schade! Merkt euch den Gast und den Stuhl. Dann legst du die Karten verdeckt zurück nachdem sie jeder gesehen hat.



Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe.

### Spielende

Das Spiel endet sobald alle Gäste an der Geburtstagstafel sitzen. Das Kind, dessen Igel am weitesten gelaufen ist und dabei die meisten Krümel genascht hat, gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

## 🇺🇸 Hip, Hip, Hooray!

A festive memory game!

**Player:** 2 – 4  
**Age:** 3 – 8  
**Length of the game:** approx. 10 min.

**Author:** Eljan Reeden  
**Illustrations:** Annika Sauerborn

### Contents

- 4 hedgehogs
- 1 Henry the dog card
- 1 birthday chair card
- 12 guest cards
- 12 chair cards
- set of game instructions



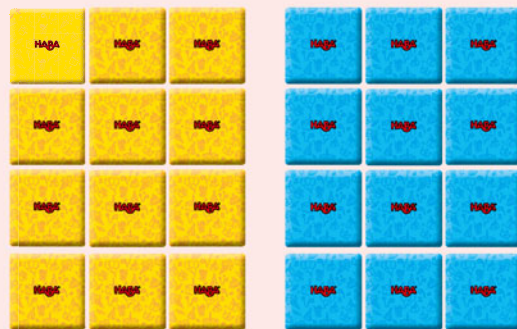
### Game Idea

Today it's the birthday of Henry the dog and he has invited all his friends. In order for every guest to take a seat at the long birthday table, the rabbits, elephants and mice need a chair that matches their size. Who can find a matching chair for each animal and bring the most guests to the table?

### Preparations

Shuffle the guest and chair cards separately and arrange them face down in two blocks of three by four cards.

Now place the card showing the birthday chair at a certain distance to the upper end of the blocks of cards. Then put the card showing dog Henry on the birthday chair adjusting it so that Henry sits right on the cushion. Now each child chooses a hedgehog and places him underneath the birthday chair. The hedgehogs just love snacking on the cake crumbs that fall to the floor.

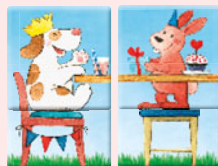


### How to Play

Play in a clockwise direction. Whoever's birthday was most recent may start and turns over a chair card and a guest card. First place the chair card next to the chair of the dog so that the grass on both cards is aligned. Now place the guest on the chair.

**Is the edge of the table the same height as the table of dog Henry?**

- Yes? Great! This guest can now join in and celebrate. Move your hedgehog one card ahead.



- No? Pity! Memorize the guest and the chair. When everybody has seen them the player returns them to their spots.



Then it's the turn of the next player.

### End of the Game

The game ends as soon as all the guests are seated at the birthday table. The child whose hedgehog moved furthest, having snacked on the most crumbs, wins the game. In the case of a draw there are various winners.

## 🇫🇷 L'anniversaire de Hugo

Un jeu de mémoire pour fêter un anniversaire !

**Joueurs:** 2 – 4  
**Age:** 3 – 8 ans  
**Durée de la partie :** env. 10 min

**Auteur :** Eljan Reeden  
**Illustration :** Annika Sauerborn

### Contenu du jeu

- 4 hérissons
- 1 carte Hugo le chien
- 1 carte chaise d'anniversaire
- 12 cartes d'invités
- 12 cartes de chaises
- 1 règle du jeu



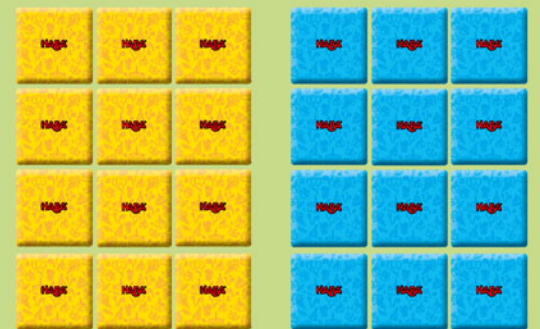
### Idée

Hugo le chien fête son anniversaire aujourd'hui et a invité tous ses amis. Mais pour que chaque invité puisse prendre place à la grande table d'anniversaire, les lapins, éléphants et souris ont besoin d'une chaise convenant à leur taille. Qui trouvera une chaise appropriée à chaque animal et pourra asseoir le plus d'invités à table ?

### Préparatifs

Mélangez les cartes d'invités et les cartes de chaises en deux tas séparés et posez-les respectivement en trois rangées de quatre cartes.

Laissez de la place au-dessus des cartes et placez à cet endroit la carte de chaise d'anniversaire. Sur celle-ci, posez la carte du chien Hugo en veillant à ce que le chien soit assis sur le coussin. Chaque joueur prend un hérisson et le pose en dessous de la chaise d'anniversaire. Les hérissons vont ramasser les miettes de gâteau tombées par terre.



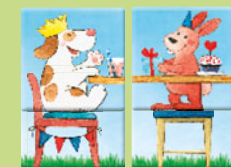
### Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a fêté son anniversaire en dernier a le droit de commencer. Il retourne une carte de chaise et une carte d'invité.

Pose d'abord la carte de chaise contre la chaise du chien de manière à ce que l'herbe représentée sur les cartes soit sur une même ligne. Pose l'invité sur la chaise.

**Est-ce que le bord de la table est à la même hauteur que la table du chien Hugo ?**

- Oui ? Super ! L'invité peut participer à la fête. Avance ton hérisson d'une carte le long du bord en herbe.



- Non ? Dommage ! Mémorisez l'emplacement de l'invité et de la chaise. Repose la carte face cachée après que chacun l'ait vue.



C'est ensuite au tour du joueur suivant.

### Fin de la partie

The game ends as soon as all the guests are seated at the birthday table. The child whose hedgehog moved furthest, having snacked on the most crumbs, wins the game. In the case of a draw there are various winners.

## Hiep, hiep, hoera!

Een feestelijk geheugenspel!

**Spelers:** 2 – 4  
**Leeftijd:** 3 – 8  
**Speelduur:** ca. 10 min

**Auteur:** Eljan Reeden  
**Illustraties:** Annika Sauerborn

### Spelinhoud

4 egels  
1 kaart met Hugo Hond  
1 kaart met verjaardagsstoel  
12 gastenkaarten  
12 stoelkaarten  
spelregels



### Spelidee

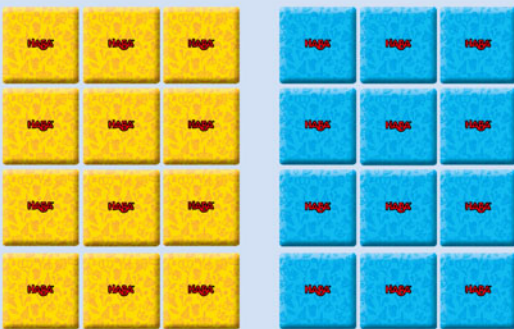
Hugo Hond viert vandaag zijn verjaardag en heeft al zijn vrienden uitgenodigd. Maar om elke gast aan de lange verjaardagstafel plaats te kunnen laten nemen, hebben de hazen, olifanten en muizen een stoel nodig die bij hun lengte past.

Wie vindt voor ieder dier een passende stoel en kan de meeste gasten aan tafel laten zitten?

### Spelvoorbereiding

Schud de gastenkaarten en stoelkaarten apart van elkaar en leg ze in twee rechthoeken van drie bij vier kaarten neer.

Leg boven de kaarten op enige afstand de kaart met de verjaardagsstoel. Op de verjaardagsstoel komt de kaart met Hugo Hond te liggen. Leg de kaart zó op de stoel dat Hugo op het kussen zit. Elk kind kiest een egel uit en zet hem onder de verjaardagsstoel. De egels willen de naar beneden gevallen taartkrumels opsnopen.



### Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie als laatste jarig is geweest, mag beginnen en draait een stoelkaart en een gastenkaart om. Leg om te beginnen de stoelkaart zó tegen de hondenstoel, dat het gras van kaarten op dezelfde hoogte ligt. Zet nu de gast op de stoel.

#### Is de tafelrand op dezelfde hoogte als de tafel van Hugo Hond?

- Ja? Geweldig! Nu kan de gast aan het feest meedoen. Zet je egel langs de grasrand naar de volgende kaart.



- Nee? Helaas! Onthoud de gast en de stoel. Daarna leg je de kaarten weer verdekt terug nadat iedereen ze heeft kunnen bekijken.



Daarna is het volgende kind aan de beurt.

### Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra alle gasten aan de verjaardagstafel zitten. Het kind wiens egel het verst is gelopen en daarom de meeste kruimeltjes heeft gesnoept, wint. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

## ¡Hip, hip, hurra!

¡Un ceremonioso juego de memoria!

**Jugadores:** 2 – 4  
**Años:** 3 – 8  
**Spieldauer:** ca. 10 minutos

**Autore:** Eljan Reeden  
**Ilustraciones:** Annika Sauerborn

### Contenido del juego

4 erizos  
1 carta Pedro Perro  
1 carta de silla de cumpleaños  
12 cartas de invitados  
12 cartas de sillas  
1 instrucciones del juego



### El juego

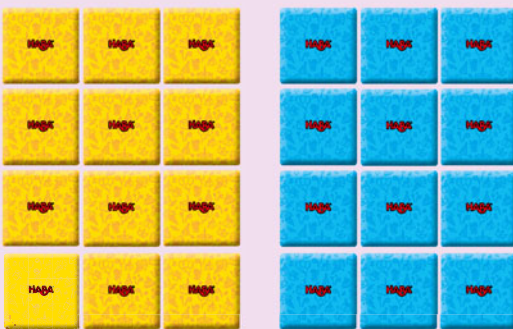
Pedro Perro celebra hoy su cumpleaños y ha invitado a todos sus amigos. Pero para que cada invitado pueda tomar asiento en la larga mesa de cumpleaños, los conejos, elefantes y ratones tienen que encontrar una silla que se adecúe a su tamaño.

¿Quién es capaz de encontrar una silla adecuada para cada animal y así poder sentar a la mesa a la mayoría de los invitados?

### Preparativos

Barajad por separado las cartas de invitados y las cartas de silla, y extendedlas bocabajo formando dos cuadrículas de tres por cuatro cartas.

A una cierta distancia de las cartas y por su parte superior colocad la carta de la silla de cumpleaños. En la parte superior de la silla de cumpleaños colocaréis la carta de Pedro Perro. Poned la carta encima de la silla de modo que Hugo quede sentado sobre el cojín. Cada niño elige un erizo y lo coloca por debajo de la silla de cumpleaños. Los erizos quieren atrapar las migajas de pastel de cumpleaños que caigan al suelo.



### ¿Cómo se juega?

Vais a jugar por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza dando la vuelta a una carta de sillas y a una carta de invitados aquél que más recientemente haya celebrado su cumpleaños.

Primeramente coloca la carta de silla pegada a la carta del perro de modo que la hierba de las dos cartas esté en una misma línea continua. Coloca ahora al invitado encima de la silla.

#### ¿Está el canto de la mesa a la misma altura que el de la mesa de Pedro Perro?

- ¿Sí? ¡Fantástico! Ahora el invitado puede participar en la fiesta de cumpleaños. Desplaza tu erizo una carta por el lado de la hierba.



- seguido vuelve a colocar las cartas en su sitio bocabajo después de que todos las hayan visto.



A continuación es el turno del siguiente niño.

### Final del juego

La partida acaba cuando todos los invitados estén sentados a la mesa del banquete de cumpleaños. Gana el niño cuyo erizo haya realizado el recorrido más largo y haya atrapado la mayoría de las migajas. En caso de empate serán varios los ganadores.

## Hip, hip, urrà!!

Un memory festaiolo!

**Anni:** 2 – 4  
**Giocatori:** 3 – 8  
**Durata del gioco:** ca. 10 minuti

**Autori:** Eljan Reeden  
**Illustrazioni:** Annika Sauerborn

### Dotazione del gioco

4 ricci  
1 carta cane Fernando  
1 carta sedia di compleanno  
12 carte ospite  
12 carte sedia  
istruzioni per giocare



### Idea e scopo del gioco

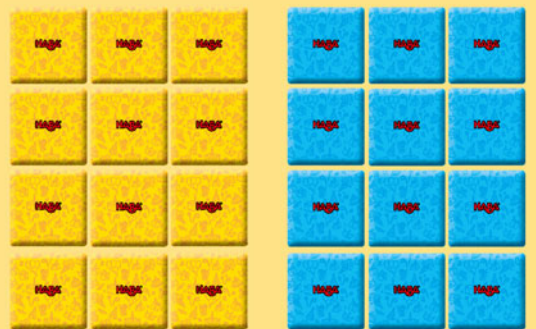
Il cane Fernando ha invitato tutti gli amici al suo compleanno. Per poter stare seduti alla lunga tavola, i leprotti, gli elefanti ed i topini hanno bisogno di sedie adatte alle loro dimensioni.

Chi trova la sedia giusta per ogni animale, riuscendo così a far sedere a tavola il maggior numero di ospiti?

### Preparazione del gioco

Mescolate le carte ospite e le carte sedia separatamente e disponetele coperte, formando con ciascun mazzo tre colonne di quattro carte.

Al di sopra delle carte mettete, ad una certa distanza, la carta con la sedia del compleanno. Su questa sedia mettete la carta del cane Fernando. Collocate la carta sulla sedia, in modo che Fernando stia seduto sul cuscino. Ogni bambino sceglie un riccio e lo mette sotto la sedia del compleanno. I ricci mangiucchiano le briciole di dolce che cadono sotto la tavola.



### Svolgimento del gioco

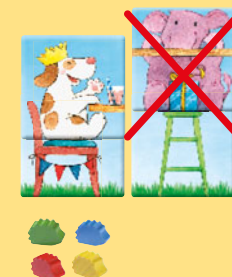
Giocate in senso orario. Chi per ultimo ha compiuto gli anni può cominciare, scoprendo una carta sedia e una carta ospite. Accosta prima la carta sedia alla sedia del cane in modo che l'erba delle carte sia in linea. Metti poi a sedere l'ospite sulla sedia.

#### Il bordo del tavolo è alla stessa altezza del tavolo del cane Fernando?

- Sì. Fantastico! L'ospite può partecipare alla festa. Fai avanzare il tuo riccio di una carta lungo il bordo d'erba.



- No. Peccato! Memorizzate l'ospite e la sedia. Quando tutti le hanno viste bene, rimetti al loro posto, coperte, le carte.



Il turno passa al bambino successivo.

### Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando tutti gli ospiti hanno preso posto alla tavola del compleanno. Vince il bambino che ha il proprio riccio nella posizione più avanzata e che dunque ha mangiato il maggior numero di briciole. In caso di parità ci saranno più vincitori.