

If the player lands on a card which was already turned over, he gets to keep that card (Figure 7).

The player's turn is over once he collects a card OR if he guesses incorrectly.

If he collects a card: he then draws a card from the deck and places it in the same spot as the card he collected (figure 8). All of the players look at that card and try to remember it. Then, all of the other cards that were face up are now turned over so that no one can see the cards.

If he guesses incorrectly: all of the cards that were revealed are now turned facedown, and he places the Dr. Gedenken card wherever he wants. The player on his left is next to play.

First player to collect six cards WINS.

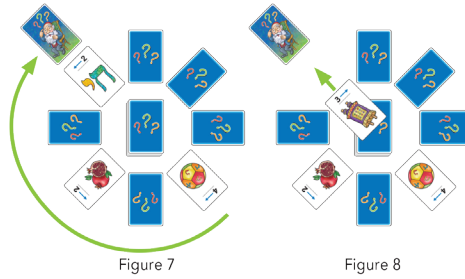


Figure 7

Figure 8



For 2 to 5 Players  
Ages 5+

Playing Time:  
15 minutes

Contents:  
49 game cards,  
1 Dr. Gedenken card  
& Instructions



Dr. Gedenken



עבור 2 עד 5 שחקנים  
גילאי +5  
זמן משחק:  
15 דקות  
תוכן:  
49 קלפי משחק,  
1 כרטיס ד"ר גדנקן  
& הוראות

פאר 2 עד 5 פלייערס  
עלטער פון +5  
פליינג צייט:  
15 מינוט  
אינהאלט:  
49 געדענקען קארטס,  
1 דר. געדענקען קארט  
& ינסטרוקשאַנען

Jewish Educational Toys creates inspirational games to foster Jewish education and identity. If you have any ideas that you would like to present to JET, please contact us at: [info@jewishtoy.com](mailto:info@jewishtoy.com)



© 2020 Jewish Educational Toys, Inc.  
Chicago, IL, USA [www.jewishtoy.com](http://www.jewishtoy.com)  
Made in China #222

אם השחקן נוחת על כרטיס שכבר הוחלף, הוא מקבל לשמור את הכרטיס הזה (איור 7).

תורו של השחקן נגמר כשהוא אוסף כרטיס או אם הוא מנחש לא נכון. אם הוא אוסף את הכרטיס: הוא מצייר כרטיס מהסיפון וממקם אותו באותה נקודה כמו הקלף שהוא נאסף (איור 8). כל השחקנים מסתכלים על הכרטיס הזה נסה לזכור את זה. ואז כל שאר הקלפים שהיו לפני למעלה הופכים כעת כך שאף אחד לא יכול לראות את הקלפים. אם הוא מנחש לא נכון: כל הקלפים שהיו נחשפים כעת מופנים כלפי מטה, והוא מציב את כרטיס ד"ר גדנקן באשר הוא רוצה. השחקן משמאל משחק הבא.

השחקן הראשון שאסף שישה קלפים מנצח.

אויב די שפילער לאנדט אויף א קארט וואס איז שוין פארקערט איבער, ער וועט האלטן דעם קארט (פיגורע 7).

דער שפילער'ס קער איז איבער ווען ער קאלעקט א קארט אדער אויב ער געסיי פאלש.

אויב ער קאלעקט די קארט: ער דראָן אַ קארט פון די דעק און לייגט עס אויף די זעלבע ארט וווּ די קארט געזאמלט (פיגורע 8). אלע פלייערס קוקן אויף די קארט און פרובירן צו געדענקען עס. דערנאָך אלע די אנדערע קארטס וואָס זענען געווען פנים זענען איצט פארקערט איבער אַזוי קיין איינער קענען זען די קארטס. אויב ער געסיי פאלש: אלע די קארטס וואָס זענען געווען גילוי זענען איצט פארקערט פייסדאָוון, און ער לייגט די דר. געדענקען קארט וואו ער וויל. די שפילער אויף זיין לינקס איז ווייטער צו שפילן.  
דער ערשטער שפילער צו זאמלען זעקס קארטס וויינט.

**Setting up the Game:** Take out the Dr. Gedenken card and put it on the side. Shuffle the 49 game cards. Take the top 8 cards and arrange them face up in a circle.

**Important Note:** The arrows on the cards must always be on the outside of the circle, not the inside.

The remaining cards are left in a pile in the center to be drawn (figure 1).

**How to Play the Game:** After the 8 cards are placed in the circle for all to see, each player tries to remember each of the eight items. Then all of the 8 cards are turned over, so that no one can see the pictures on the cards. The oldest player puts the Dr. Gedenken card next to one of the eight cards (figure 2), and the youngest player goes first.

The player tries to remember what is hidden underneath the card where Dr. Gedenken is standing. After he guesses, the card is turned over (figure 3). If he has guessed correctly, the card is left face up, and he follows the instructions at the top of the card and moves Dr. Gedenken in the direction of the arrow for the number of cards indicated (figure 4). He then tries to guess what is underneath that card (figure 5). If he remembers correctly, the card is left face up, and he moves Dr. Gedenken to the space indicated at the top of that card (figure 6).

Each time that he remembers correctly, he travels to the next card indicated, and so on. (Continued on page 5)

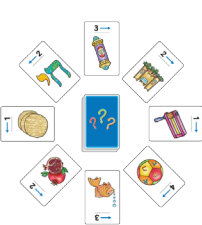


Figure 1

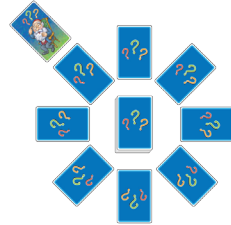


Figure 2

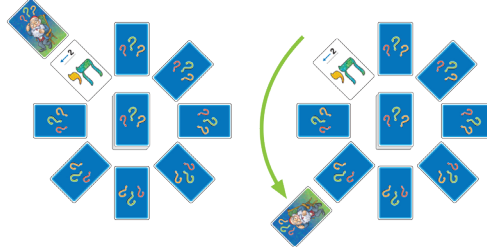


Figure 3

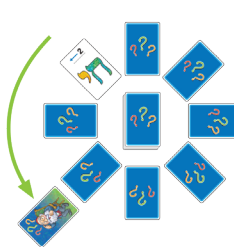


Figure 4

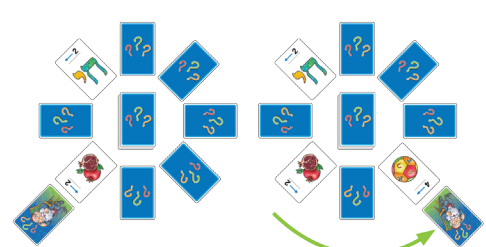


Figure 5

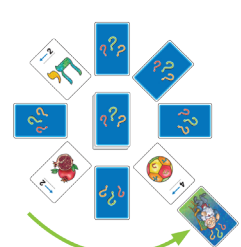


Figure 6

**באַשטעטיקן די שפיל:** נעמען אויס די דר. געדענקען קארט און שטעלן עס אויף די זייט. שאַרן די 49 שפיל קארטס. נעמען די שפיץ אַכט קארטס און צויליגן זיי פנים-אָרויף אין אַ קרייז וויכטיק באַמערקונג די עראָו אויף די קארטס מוזן שטענדיק זיין אויף די אַרויס פון דעם קרייז; נישט די ין.

די רעגן קארטס זענען לינקס אין אַ הויפן צו זיין ציען (פיגורע 1).

**ווי צו שפילן די שפיל:** נאָך די 8 קארטס זענען געשטעלט דער קרייז פאַר אלע צו זען, יעדער שפילער פרובירן צו געדענקען יעדער פון די אַכט זאַכן. דערנאָך אלע פון די אַכט קארטס פארקערט, אַזוי אַז קיינער קען נישט זען די בילדער אויף די קארטס. די אַלדאָסט שפילער לייגט די דר. געדענקען קארט לעבן איינער פון די אַכט קארטס (פיגורע 2), און די יאַנגאַסט שפילער ערשטער.

די שפילער פרוווט צו געדענקען וואָס איז פאַרבאַרגן אונטער די קארט וווּ דר. געדענקען שטייט. נאָך ער געסיי, די קארט איז פארקערט איבער (פיגורע 3). ער געסט ריכטיק, די קארט איז לינקס ארויף, און ער גייט די ניסטער אַקשאַנען אויף די שפיץ פון די קארט און מאָוועס דר. געדענקען אין דער ריכטונג פון דער פּייל פאַר טומע פון קארטס אנגעוויזן אויף די שפיץ (פיגורע 4). דערנאָך ער פרוווט צו טרעפן וואָס איז אונטער די קארט (פיגורע 5). אויב ער געדענקט ריכטיק די קארט איז לינקס ארויף, און ער מאָווינג דר. געדענקען צו די פּלאַץ וואָס איז אנגעוויזן אויף די שפיץ פון די קארט (פיגורע 6). יעדער מאָל אז ער געדענקט ריכטיק, ער טראַוואַל ארויף דער ווייטער קארט אנגעוויזן, און אזוי אויף. (פאַרזעצן אויף פּלאַט 5)

**הגדרת המשחק:** הוצא את כרטיס ד"ר גדנקן-ו הניחו אותו בצד. ערבב את 49 קלפי המשחק. קח את שמונה הקלפים העליונים וסדר אותם עם הפנים כלפי מעלה במעגל

הערה חשובה: החצים בכרטיסים חייבים להיות תמיד בצד החיצוני של המעגל, לא בפנים.

שאר הקלפים נותרו בערימה לצירי (איור 1).

**כיצד לשחק את המשחק:** לאחר שמונה הקלפים מונחים בתוך את המעגל לכולם לראות. כל שחקן מנסה לזכור כל אחד משמות הפריטים. ואז כל שמונה הקלפים הם התהפך, כך שאיש לא יוכל לראות את הממונת שעל בני קלפים. השחקן הוותיק ביותר שם את כרטיסו של ד"ר גדנקן ליד אחד משמות הקלפים (איור 2), והשחקן הצעיר הולך ראשון.

השחקן מנסה לזכור מה מסתתר מתחת לכרטיס בו עמד ד"ר גדנקן. לאחר שהוא מנחש, הכרטיס הופך (איור 3) הוא ניחש נכון, הקלף נשאר עם הפנים כלפי מעלה, והוא עוקב אחר ההוראות בראש הכרטיס וזו ד"ר גדנקן לכיוון החץ כמות הקלפים המצוינת בחלקו העליון (איור 4). לאחר מכן הוא מנסה לנחש מה שמצא מתחת לקלף הזה (איור 5). אם הוא זוכר נכון, הכרטיס נותר עם הפנים כלפי מעלה, והוא מזיז את ד"ר גדנקן לחלל המצוי בראש הכרטיס (איור 6). בכל פעם שהוא זוכר נכון, הוא נוסע לכרטיס הבא המצויין וכן הלאה. (המשך בעמוד 5)