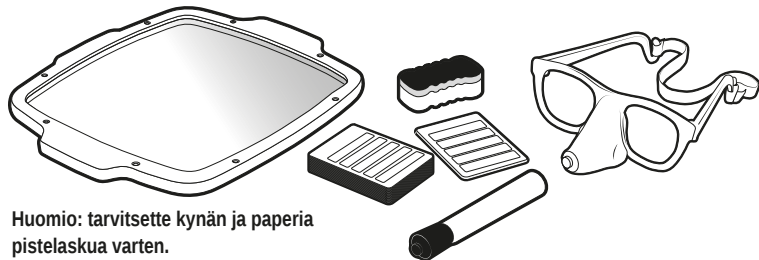


Pencil Nose™



SISÄLTÖ:

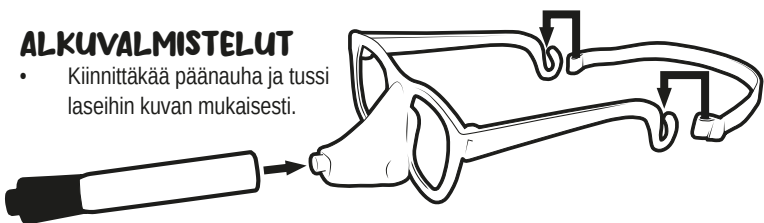


Huomio: tarvitsette kynän ja paperia pistelaskua varten.

- 1 piirustustaulu
- 1 lasit, joissa on joustava päänauha
- 1 tussi (+ sovitin)
- 45 korttia
- 1 pyyhin

ALKUVALMISTELUT

- Kiinnittää päänauha ja tussi laseihin kuvan mukaisesti.



(Jos peliin kuuluva tussi kuivuu, voitte käyttää omaa kuivapyyhittävää tussia. Tussin kiinnittämiseen saattaa tarvita pakkauksessa olevaa sovintia.)

- Jokainen pelaaja ottaa yhden kortin ja pitää sen salassa muilta pelaajilta.

PELIN TAVOITE

Piirtää kortissa mainitut asiat... **NENÄLLÄ!**

PELIN KULKU

- Nuorin pelaaja aloittaa.
- Pelaaja ottaa piirustustaulun ja asettaa lasit päähänsä. Hän asettaa kortinsa piirustustaulun yläosan aukkoon, nostaa taulun kasvojensa eteen ja piirtää Pencil Nose -nenällä kortin ensimmäisen sanan. Muut pelaajat yrittävät kilpaa arvata, mitä piirtäjä piirtää. Kirjainten ja numeroiden käyttö on kielletty. Niitä saa kuitenkin käyttää silloin, jos ne ovat kiinteä osa piirrettävää asiaa, kuten numerot 1–12 kellotaulussa.
- Pelaaja jatkaa piirtämistä, kunnes joku muista pelaajista arvaa oikein tai kunnes piirtäjä tai kaikki arvaajat sanovat luovuttavansa.
- Piirtäjä voi vuoronsa aikana pyyhkiä taulun ja aloittaa alusta.
- Kun joku arvaa oikein, sekä arvaaja että piirtäjä saavat 1 pisteen (pisteiden kirjaamiseen tarvitaan kynä ja paperia).
- Piirtäjä pyyhkiä taulun ja piirtää kortinsa seuraavan sanan.
- Tätä jatketaan, kunnes piirtäjän kortin kaikki viisi sanaa on piirretty.
- Vuoro siirtyy piirtäjän vasemmalla puolella olevalle pelaajalle, joka asettaa vuorostaan lasit päähänsä ja alkaa piirtää oman kortinsa sanoja.
- Peli jatkuu, kunnes jokainen pelaaja on vuorollaan piirtänyt kaikki kortinsa sanat.

VOITTAMINEN

- Peliin voittaa pelaaja, jolla on pelin lopussa eniten pisteitä.

VAIHTOEHTOINEN PELIMUOTO

- Jos pelaajia on enemmän kuin neljä, voitte pelata joukkueissa.
- Joukkueet piirtävät vuorotellen.
- Asettakaa ajastimeen aikaa 60 sekuntia. Piirtäjä piirtää kortinsa sanoja ja joukkueen jäsenet yrittävät arvata mahdollisimman monta sanaa ajastimen ajan kuluessa. Joukkue saa 1 pisteen jokaisesta oikeasta arvauksesta.
- Tämän jälkeen vuoro siirtyy toiselle joukkueelle, jolla on myös 60 sekuntia aikaa piirtää ja arvata.
- Voitte vapaasti valita pelattavien kierrosten (korttien) määrän.
- Peliin lopussa eniten pisteitä kerännyt joukkue voittaa.



martinex®

Kuninkaanväylä 37
21280 RAISIO, FINLAND
martinex.fi • martinex.se
martinexshop.com
customersupport@martinex.fi

© 2025 Martinex, All rights Reserved

© 2019 by Wendy L. Harris, Garrett J. Donner, and Michael S. Steer

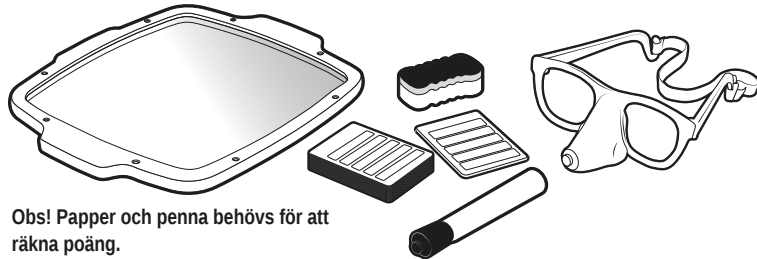
© 2020 John Adams Leisure Ltd. IDEAL® is a registered trademark of John Adams Leisure Ltd.
John Adams Leisure Ltd., Hercules House, Pierson Road, Enterprise Campus,
Alconbury Weald, Huntingdon, Cambridgeshire. PE28 4YA.



Pencil Nose™



INNEHÅLL:

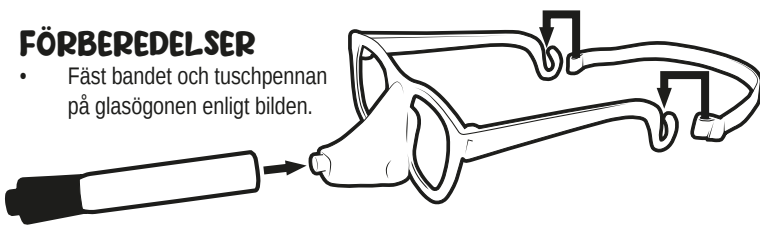


Obs! Papper och penna behövs för att räkna poäng.

- 1 rittavla
- 1 glasögon med elastiskt band
- 1 tuschpenna (+ adapter)
- 45 kort
- 1 sudd

FÖRBEREDELSE

- Fäst bandet och tuschpennan på glasögonen enligt bilden.



(Om den medföljande tuschpennan får slut på bläck, kan ni använda en annan raderbar tuschpenna. Ni kan behöva använda adaptern för att fästa pennan på glasögonen.)

- Varje spelare tar ett kort och håller det hemligt.

MÅLET MED SPELET

Att rita orden på kortet... **MED NÄSAN!**

SPELETS GÅNG

- Den yngsta spelaren börjar.
- Spelaren tar rittavlan och sätter på sig glasögonen. Hen placerar sitt kort i öppningen på rittavlans övre del, håller rittavlan framför ansiktet och ritar det första ordet som står på kortet med Pencil Nose-näsan. Medspelarna försöker gissa vad det är hen ritar. Bokstäver och siffror är förbjudna, men de får användas om de är en del av objektet, till exempel siffrorna 1-12 på en klocka.
- Ritaren fortsätter att rita tills någon av spelarna gissar rätt eller tills ritaren eller alla andra spelare säger att de ger upp.
- Ritaren kan under sin tur välja att sudda ut och börja om.
- När någon gissar rätt, får både gissaren och ritaren 1 poäng (papper och penna behövs för att räkna poäng).
- Ritaren suddar ut teckningen och ritar nästa ord.
- Detta fortsätter tills alla fem ord på kortet har ritats.
- Sedan går turen vidare till nästa spelare medsols. Hen sätter på sig glasögonen och börjar rita orden på sitt kort.
- Spelet fortsätter tills varje spelare har ritat alla ord på sitt kort.

VINNAREN

- Spelaren med flest poäng i slutet av spelet vinner.

ALTERNATIVT SÄTT ATT SPELA

- Om ni är fler än 4 spelare, kan spelet spelas i lag.
- Lagen turas om att rita.
- Ställ in en timer på 60 sekunder. En spelare ritar orden som står på hans kort och lagkamraterna försöker gissa så många ord som möjligt på utsatt tid. Laget får 1 poäng för varje rätt gissning.
- Sedan går turen vidare till nästa lag som också har 60 sekunder för att rita och gissa.
- Ni kan välja hur många rundor (kort) ni vill spela.
- Laget med flest poäng i slutet av spelet vinner.



martinex®

Kuninkaanväylä 37
21280 RAISIO, FINLAND
martinex.fi • martinex.se
martinexshop.com
customersupport@martinex.fi

© 2025 Martinex, All rights Reserved

© 2019 by Wendy L. Harris, Garrett J. Donner, and Michael S. Steer

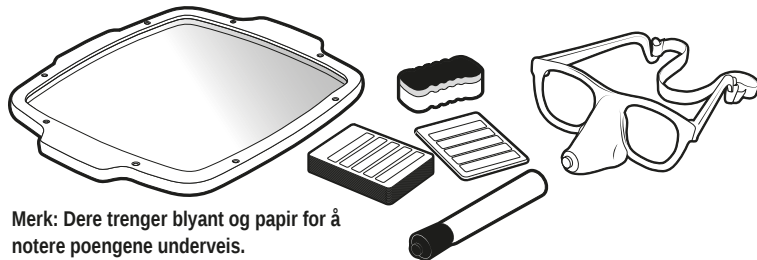
© 2020 John Adams Leisure Ltd. IDEAL® is a registered trademark of John Adams Leisure Ltd.
John Adams Leisure Ltd., Hercules House, Pierson Road, Enterprise Campus,
Alconbury Weald, Huntingdon, Cambridgeshire. PE28 4YA.



Pencil Nose™



INNHOLD:

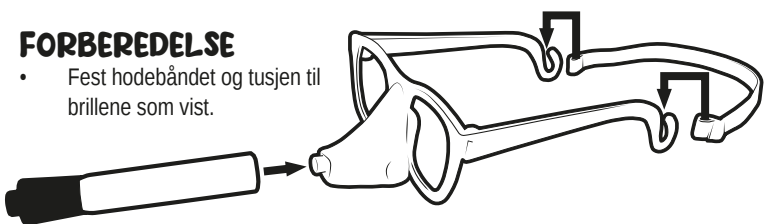


Merk: Dere trenger blyant og papir for å notere poengene underveis.

- 1 tegnebrett
- 1 par briller med elastisk hodebånd
- 1 tusj (+ adapter)
- 45 kort
- 1 viskelær

FORBEREDELSE

- Fest hodebåndet og tusjen til brillene som vist.



(Hvis den medfølgende tusjen går tom for blekk, må du huske at det er white-board-tusj du må skaffe som erstatning. Du må kanskje også bruke adapteren som følger med i spillboksen.)

- Hver spiller tar 1 kort og holder det hemmelig for de andre spillerne.

MÅL MED SPILLET

Tegn gjenstandene som er oppført på kortet ditt... **MED NESEN!**

SLIK SPILLER DU

- Den yngste spilleren starter.
- Ta tegnebrettet og ta på deg brillene. Plasser kortet i sporet øverst på tegnebrettet, hold tegnebrettet foran ansiktet ditt og bruk din "blyant-nese" til å tegne det første objektet som står på kortet. De andre spillerne må nå forsøke å være den første til å gjette hva som blir tegnet. Ord og tall er ikke tillatt, med mindre de er en del av objektet du tegner. Det er eksempelvis lov å tegne 1-12 på urskiven hvis det er en klokke du tegner.
- Fortsett å tegne til noen gjetter riktig, eller til tegneren eller alle gjetterne gir opp.
- Som tegner kan du velge å viske ut og starte på nytt, hvis du ønsker det.
- Når noen gir riktig svar, får både denne spilleren og tegneren 1 poeng. Bruk blyant og papir for å notere poengene.
- Visk ut tegnebrettet og gå videre til det neste objektet på kortet ditt. Fortsett slik til alle de 5 ordene på kortet er tegnet.
- Deretter går turen videre til spilleren til venstre, som tar på seg brillene og begynner å tegne ordene på sitt kort.
- Spillet fortsetter til alle spillere har fått forsøke seg som tegner, hvor de altså skal forsøke å tegne alle de fem objektene på kortet sitt.

VINNEREN

- Du vinner ved å være den spilleren som har flest poeng når spillet er over.

ALTERNATIV SPILLVARIANT

- Med mer enn 4 spillere kan dere spille på lag.
- Lagene tegner på omgang.
 - Sett en nedtellingsklokke på 60 sekunder. Tegneren tegner ordene på kortet sitt, mens lagkameratene prøver å gjette så mange ord som mulig innen tidsfristen.
 - Laget får 1 poeng for hvert riktig svar.
 - Deretter går turen til det andre laget, som får 60 sekunder til å tegne og gjette.
- Dere kan selv bestemme hvor mange runder (kort) dere vil spille.
- Til slutt vinner laget med flest poeng.



martinex®

Kuninkaanväylä 37
21280 RAISIO, FINLAND
martinex.fi • martinex.se
martinexshop.com
customersupport@martinex.fi

© 2025 Martinex, All rights Reserved

© 2019 by Wendy L. Harris, Garrett J. Donner, and Michael S. Steer

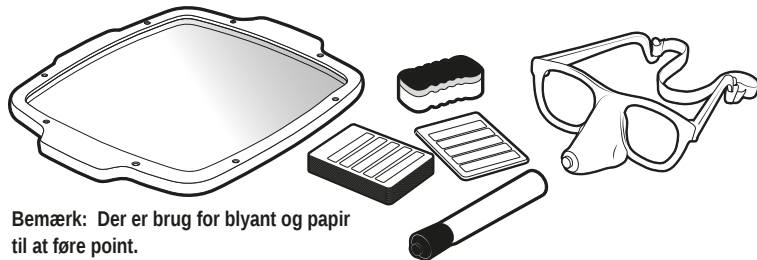
© 2020 John Adams Leisure Ltd. IDEAL® is a registered trademark of John Adams Leisure Ltd.
John Adams Leisure Ltd., Hercules House, Pierson Road, Enterprise Campus,
Alconbury Weald, Huntingdon, Cambridgeshire. PE28 4YA.



Pencil Nose™



INDHOLD:

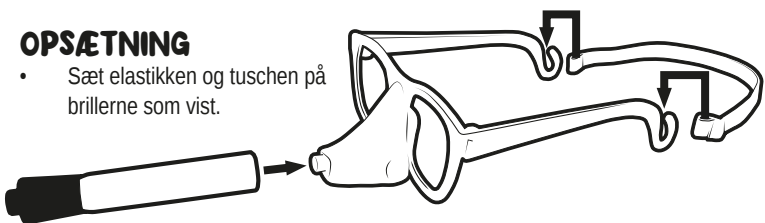


Bemærk: Der er brug for blyant og papir til at føre point.

- 1 tegneplade
- 1 briller med elastikbånd
- 1 tusch (+ adapter)
- 45 kort
- 1 tavlevisker

OPSÆTNING

- Sæt elastikken og tuschen på brillerne som vist.



(Hvis den medfølgende tusch løber tør for blæk, kan du bruge din egen whiteboard-tusch. Du kan også bruge den adapter, der følger med i æsken.)

- Hver spiller tager 1 kort og holder det hemmeligt for de andre spillere..

FORMÅL

At tegne de ting, der står på dit kort... **MED DIN NÆSE!**

SÅDAN SPILLER I

- Den yngste spiller starter.
- Tag tegnepladen, og tag brillerne på. Placer dit kort i åbningen øverst på tegnepladen, hold tegnepladen foran dit ansigt, og brug din blyantnæse til at tegne den første ting, der står på kortet. Alle de andre spillere skal konkurrere om at være den første til at gætte, hvad der bliver tegnet. Ord og tal er ikke tilladt, medmindre de optræder på den ting, du tegner. Hvis du for eksempel tegner et ur, er det tilladt at tegne tallene 1 til 12 på uret.
- Fortsæt med at tegne, indtil din ting er gættet korrekt af en af de andre spillere, eller indtil tegneren eller alle gættefterne siger, at de giver op.
- I din tur kan du vælge at slette og starte forfra, hvis du ønsker det.
- Når nogen giver det rigtige svar, får både denne spiller og den spiller, der tegner, 1 point (brug blyant og papir til at tælle point).
- Visk tegnepladen ren, og gå videre til at tegne den anden ting på dit kort. Fortsæt sådan, indtil alle 5 ord på dit kort er blevet tegnet.
- Nu går turen videre til venstre, og den næste spiller tager brillerne på og begynder at tegne ordene på sit kort.
- Fortsæt, indtil hver spiller har haft en tur til at tegne alle ting på sit kort.

HVEM VINDER?

- Spilleren med flest point ved spillets afslutning er vinderen.

HOLDSPIL

- Med mere end 4 spillere kan I spille i hold.
- Holdene skiftes til at tegne.
- Sæt en timer til 60 sekunder. Tegneren tegner ordene på sit kort, og de andre spillere på holdet forsøger at gætte så mange ord som muligt inden for den fastsatte tid. Holdet får 1 point for hvert korrekt gæt.
- Herefter går turen videre til det andet hold, som har 60 sekunder til at tegne og gætte.
- I bestemmer selv, hvor mange runder (kort) I vil spille.
- Når spillet er slut, har holdet med flest point vundet.



martinex®

Kuninkaanväylä 37
21280 RAISIO, FINLAND
martinex.fi • martinex.se
martinexshop.com
customersupport@martinex.fi

© 2025 Martinex, All rights Reserved

© 2019 by Wendy L. Harris, Garrett J. Donner, and Michael S. Steer

© 2020 John Adams Leisure Ltd. IDEAL® is a registered trademark of John Adams Leisure Ltd.
John Adams Leisure Ltd., Hercules House, Pierson Road, Enterprise Campus,
Alconbury Weald, Huntingdon, Cambridgeshire. PE28 4YA.

