

# Feel !t



## Spillbeschriewung

### Inhalt:

1 Jeans-Säckelchen  
26 Kaarten  
26 Holz-Buschtawen  
1 Sandauer (1 Minutt)  
1 Spillbeschriewung

Unzuel vu Spiller: 2 bis 6 Spiller  
Alter: 6 bis 99 Joer

### Zil vum Spill

D'Zil vum Spill ass et, dee Buschtaf deen op der Kaart steet, sou séier wéi méiglech am Säckelchen ze fannen. Falls een de Buschtaf fonnt huet, däerf een déi derzougheierend Kaart fir sech halen. Deen zum Schluss déi meeschte Kaarten huet, ass de Gewënner vum Spill.

Bei der zweeter Method muss ee während enger bestëmmter Zäit sou vill Buschtawe wéi méiglech am Säckelche fannen.

### Spillvirbereedung

D'Kaarte leien openeegestapelt an der Mëtt vum Dësch. D'Sandauer an de Sak mat de Formen dra leien och prett um Dësch.

### Wee fänkt un?

Sou wéi d'Spiller sech eens gi, gëtt ugefaang. Sidd kreativ: dee Klengsten, dee Jéngsten, dee mat de

gréisste Féiss oder deem säin Ufanksbuschtaf vu sengem Numm als éischt am Alphabet virkënnt.

Duerno fuert dir am Auerzäresënn weider.

### Wéi spillt ee FEEL IT?

#### 1. Method:

Den 1. Spiller hëlt déi iewëscht Kaart vum Koup rof a liest de Buschtaf haart vir. Wann de Spiller prett ass, dréint een d'Sandauer ëm a gräift mat enger Hand an de Sak, fir dee Buschtaf ze fannen, deen op der Kaart ofgebilt ass. Wann de Spiller mengt, en hätt de Buschtaf fonnt, seet en „Stopp“ an hëlt e raus. Wann et dee richtege Buschtaf ass, däerf de Spiller d'Kaart behalen a leet de Buschtaf rëm zrëck an de Sak. Wann et dee falsche Buschtaf ass, gëtt d'Kaart rëm ënnert de Koup an de Buschtaf zrëck an de Sak geluecht. Duerno ass et um nächste Spiller.

Wa keng Kaarte méi um Koup sinn, dann ass d'Spill fäerdeg.

Gewonnen huet dee Spiller, deen zum Schluss déi meeschte Kaarte besëtzt. Bei Gläichstand kann een z.B. eng Entscheidungsronn spillen, andeems een nach emol eng Kaart vun deene 26 zitt a probéiert, dee Buschtaf ze fannen. Dat spillt een dann esou laang, bis ee Spiller ee Buschtaf net fonnt huet.

#### 2. Method:

Den 1. Spiller hëlt déi iewëscht Kaart vum Koup erof a liest de Buschtaf haart vir. Wann de Spiller prett ass dréint een d'Sandauer ëm a gräift mat enger Hand an de Sak, fir dee Buschtaf ze fannen, deen op der Kaart ofgebilt ass. Wann de Spiller mengt, en hätt de Buschtaf fonnt, seet en „Stopp“ an hëlt e raus. Wann et dee richtege Buschtaf ass, däerf de Spiller d'Kaart behalen a leet de Buschtaf rëm zrëck an de Sak. Wann et dee falsche Buschtaf ass, gëtt d'Kaart ënnert de Koup an de Buschtaf zrëck an de Sak geluecht. Duerno

zitt dee selweschte Spiller déi nächst Kaart a probéiert, och dese Buschtaf ze ertaaschten.

Wann d'Sandauer no 1 Minutt ofgelaf ass, dréint een se schnell ëm, fir nach eng Kéier 1 Minutt ze hunn. Hei kann een am Virfeld ausmaachen, wéi vill Minutte jiddwer Spiller zur Verfügung huet. Um Enn vun all Ronn zielt de Spiller seng Kaarten, déi e richtege ertaascht huet. Esou vill Punkte kritt dese Spiller.

Wann d'Zäit ofgelaf ass, ass et um nächste Spiller. Hei spillt een sou vill Ronne, bis een eng gewëssen Unzuel vu Punkten erreicht huet. Déi Unzuel gëtt am Ufank vum Spill vun de Spiller gemeinsam festgeluecht.

### Aner Variatioune vum Spill

Wa kleng Kanner matspillen, kann ee mat manner Buschtawen a Kaarten ufänken. Déi Buschtawen a Kaarten, déi een net benotzt, hëlt een dann aus dem Sak a leet se op d'Säit.

Pro Ronn kann een d'Zäit erweideren op 2, 3, ... Minuten.

Erfannt Är eege Variant :-)

### Kontakt an Informatiounen

Feelit.lu

[Feel.it.minientreprise@gmail.com](mailto:Feel.it.minientreprise@gmail.com)



feelit.lu



feel.it.minientreprise



feel.it.minientreprise

Amplaz vun der Sandauer



# Feel !t



## Description du jeu

### Contenu

1 petit sac en jean  
26 cartes  
26 lettres en bois  
1 sablier (1 minute)  
1 description du jeu

Nombre de joueurs: de 2 à 6 joueurs  
Âge: de 6 à 99 ans

### But du jeu

L'objectif du jeu est de trouver aussi vite que possible la lettre indiquée sur la carte dans le sac. Lorsqu'un joueur trouve la lettre, il peut garder la carte correspondante. Le joueur qui a le plus de cartes à la fin du jeu est le gagnant.

Dans la deuxième méthode, il faut essayer de trouver autant de lettres que possible dans le sac pendant un temps déterminé.

### Préparation du jeu

Les cartes sont empilées et placées au centre de la table. Le sablier et le sac contenant les lettres sont également prêts sur la table.

### Qui commence?

Les joueurs se mettent d'accord sur l'ordre. Soyez créatifs: le plus jeune, celui qui a les plus grands pieds

ou celui dont la première lettre du prénom vient en premier dans l'alphabet.

Ensuite, l'ordre suit le sens des aiguilles d'une montre.

### Comment jouer à FEEL IT?

#### 1<sup>ère</sup> méthode:

Le premier joueur prend la première carte du tas et lit la lettre à voix haute. Lorsqu'il est prêt, on retourne le sablier et il doit chercher cette lettre dans le sac avec une seule main. Lorsqu'il pense avoir trouvé la bonne lettre, il dit "Stop" et la retire. Si la lettre est correcte, il garde la carte et remet la lettre dans le sac. Si ce n'est pas la bonne lettre, il remet la carte sous le tas et la lettre dans le sac. Ensuite, c'est au tour du joueur suivant.

Lorsque toutes les cartes ont été piochées, le jeu se termine.

Le joueur ayant le plus de cartes gagne. En cas d'égalité, on peut par exemple jouer une manche décisive en tirant une carte parmi les 26 et en essayant de trouver la lettre correspondante. On continue jusqu'à ce qu'un joueur ne trouve pas la lettre.

#### 2<sup>e</sup> méthode:

Le premier joueur prend la carte du dessus du tas et lit la lettre à haute voix. Lorsqu'il est prêt, il retourne le sablier et cherche cette lettre dans le sac avec une seule main. Lorsqu'il pense l'avoir trouvée, il dit "Stop" et la retire. Si la lettre est correcte, il garde la carte et remet la lettre dans le sac. Si ce n'est pas la bonne lettre, il la remet sous le tas et remet la lettre dans le sac. Ensuite, le même joueur pioche une nouvelle carte et essaie de trouver cette lettre également.

Lorsque le sablier a terminé, on le retourne rapidement pour avoir une minute de plus. On peut convenir à l'avance du nombre de minutes que chaque joueur aura. À la fin de chaque manche, le joueur

compte les cartes qu'il a trouvées correctement. Ce nombre de points correspond au score du joueur.

Lorsque le temps a écoulé, c'est au tour du joueur suivant. On continue ainsi jusqu'à ce qu'un joueur atteigne un certain nombre de points, fixé au début du jeu par tous les joueurs.

### Autres variantes du jeu

Si des petits enfants participent, on peut commencer avec moins de lettres et de cartes. Les lettres et les cartes non utilisées sont retirées du sac et mises de côté.

À chaque manche, on peut prolonger le temps à 2, 3... minutes.

Inventez vos propres variantes :-)

### Contact et informations

Feelit.lu

[Feel.it.minientreprise@gmail.com](mailto:Feel.it.minientreprise@gmail.com)



feelit.lu



feel.it.minientreprise



feel.it.minientreprise

Au lieu du sablier





# Feel !t



## Game description

### Equipment

- 1 small denim bag
- 26 cards
- 26 wooden letters
- 1 sand timer (1 minute)
- 1 game description

Number of players: 2 to 6 players  
Age: from 6 to 99

### Object of the game

The goal of the game is to quickly find the letter shown on the card in the bag. When a player finds the letter, s/he can keep the corresponding card. The player with the most cards at the end of the game is the winner.

The second method is to try to find as many letters as possible in the bag within a set time limit.

### Setup

The cards are stacked and placed in the center of the table. The hourglass and the bag containing the letters are also ready on the table.

#### Who starts the game?

Players decide on who goes first. Be creative: the youngest may start, or the one with the biggest feet, or the one whose name comes first alphabetically.

Then proceed in the clockwise direction.

## How to play FEEL IT?

### 1. Method:

The first player takes the first card from the pile and reads out the letter. When s/he is ready, the hourglass is flipped over, and s/he has to search for this letter in the bag using one hand. When s/he thinks s/he has found the right letter, s/he says 'stop' and pulls it out. If it is the right letter, s/he keeps the card and puts the letter back into the bag. If the letter is incorrect, the player returns the card to the bottle of the pile and places the letter back into the bag. Then, it's the next player's turn.

Once all the cards have been drawn, the game ends.

The player with the most cards wins. In the event of a tie, play a tiebreaker round by drawing a card from the 26 and finding the corresponding letter. The game continues until one player fails to find the right letter.

### 2. Method:

The first player takes the top card from the pile and reads out the letter. When ready, s/he turns over the hourglass and searches for that letter in the bag, using only one hand. Once s/he thinks s/he has found it, s/he says 'stop' and takes it out. If the letter is correct, they keep the card and put the letter back in the bag. If the letter is incorrect, the player returns the card to the bottom of the pile and places the letter back into the bag. The same player then draws a new card and tries to find that letter as well.

When the hourglass runs out after 1 minute, quickly turn it over to start another minute. The number of minutes each player gets can be agreed upon in advance. At the end of each round, the player counts the cards s/he correctly found. This number represents the player's score.

When time is up, the next player's turn begins. The game continues until one player reaches a predetermined number of points, agreed upon by all players at the start.

### Other game variations

If younger children are playing, you can start with fewer letters and cards. Remove unused letters and cards from the bag and set them aside. In each round, the time limit can be extended to 2, 3... minutes. Feel free to create your own variations! :-)

### Contact and information

Feelit.lu

[Feel.it.minientreprise@gmail.com](mailto:Feel.it.minientreprise@gmail.com)



feelit.lu



feel.it.minientreprise



feel.it.minientreprise

Instead of the sand timer



# Feel !t



## Descrição do Jogo

### Conteúdo

1 saquinho de jeans  
26 cartas  
26 letras de madeira  
1 ampulheta (1 minuto)  
1 descrição do jogo

Número de jogadores: 2 a 6 jogadores  
Idade: 6 a 99 anos

### Objetivo do jogo

O objetivo do jogo é encontrar, o mais rápido possível, a letra que aparece na carta dentro do saquinho. Quem encontrar a letra certa pode ficar com a carta correspondente. O jogador com mais cartas no final será o vencedor do jogo. No segundo método, o objetivo é encontrar o maior número de letras dentro do saquinho durante um tempo determinado.

### Preparação do jogo

As cartas devem ser empilhadas no centro da mesa. A ampulheta e o saquinho com as peças de madeira também devem estar posicionados sobre a mesa.

#### Quem começa?

Os jogadores decidem juntos quem começará. Sejam criativos: o mais novo, o mais velho, quem tem

os pés maiores ou quem tem a inicial do nome que aparece primeiro no alfabeto.

Depois, o jogo segue no sentido horário.

### Como jogar o FEEL IT?

#### 1. Método:

O primeiro jogador pega a carta de cima do monte e lê a letra em voz alta. Quando estiver pronto, vira a ampulheta e coloca uma mão dentro do saquinho para encontrar a letra correspondente à carta. Quando achar que encontrou, o jogador diz "parar" e retira a peça do saquinho. Se for a letra certa, ele fica com a carta e devolve a letra ao saquinho. Se estiver errada, a carta volta para o monte e a peça retorna ao saquinho. Em seguida, é a vez do próximo jogador.

Quando não houver mais cartas no monte, o jogo termina.

Ganha o jogador que tiver mais cartas no final. Em caso de empate, pode-se jogar uma rodada de desempate, puxando uma nova carta e tentando encontrar a letra correspondente. Isso se repete até que um dos jogadores não consiga encontrar a letra correta.

#### 2. Método:

O primeiro jogador pega a carta de cima do monte e lê a letra em voz alta. Quando estiver pronto, vira a ampulheta e coloca uma mão no saquinho para encontrar a letra correspondente à carta. Quando achar que encontrou, o jogador diz "parar" e retira a peça do saquinho. Se for a letra certa, ele fica com a carta e devolve a letra ao saquinho. Se estiver errada, a carta é colocada no final do monte e a peça retorna ao saquinho. O mesmo jogador pega a próxima carta e tenta encontrar a letra correspondente.

Quando o tempo da ampulheta (1 minuto) acabar, ela é rapidamente virada para conceder mais 1 minuto. Antes de começar, os jogadores podem

decidir por quanto tempo cada um terá. No final da rodada, o jogador conta as cartas que conseguiu acertar e marca esses pontos.

Quando todos os jogadores terminarem suas rodadas, quem tiver mais pontos é o vencedor. O jogo pode continuar até que alguém atinja um número específico de pontos, previamente definido pelos jogadores.

### Outras variações do jogo

Se houver crianças menores jogando, pode-se começar com menos cartas e letras. As letras e cartas não utilizadas devem ser retiradas do saquinho e colocadas de lado. Pode-se estender o tempo de cada rodada para 2, 3 ou mais minutos. Invente suas próprias variações! :-)

### Contactos e informações

Feelit.lu

[Feel.it.minientreprise@gmail.com](mailto:Feel.it.minientreprise@gmail.com)



feelit.lu



feel.it.minientreprise



feel.it.minientreprise

Em vez da ampulheta

