

Literatur

6-8 Spieler

48 Karten

Schwierigkeit: Mittel

Dauer: Mittel

Sei das erste Team, das 5 von 8 Halbfarben beansprucht, indem du Kartenstandorte erschliesst.

AUFBAU

- Verwende ein 48-Karten-Deck (Standarddeck minus 8er) mit 6 oder 8 Spielern in zwei Teams.
- Verteile alle Karten gleichmässig; Teams sitzen abwechselnd um den Tisch.
- Jede Farbe wird in untere (2-7) und obere (9-A) Halbfarben geteilt.

WERTUNG

- Eine korrekte Erklärung beansprucht die Halbfarbe für dein Team.
- Eine falsche Erklärung gibt die Halbfarbe an das gegnerische Team.
- Erstes Team mit 5 von 8 Halbfarben gewinnt.

Tip: Verfolge jede Frage aller Spieler, um eine mentale Karte der Kartenstandorte aufzubauen.

AM ZUG

- Frage einen beliebigen Gegner nach einer bestimmten Karte; du musst eine Karte aus dieser Halbfarbe halten.
- Wenn er sie hat, nimm sie und setze fort; wenn nicht, geht der Zug an ihn über.
- Erkläre eine Halbfarbe, indem du benennst, welcher Teamkollege jede der 6 Karten hält.

Literatur ist ein teambasiertes Kartenspiel, beliebt in Südindien, bei dem Spieler Gegner nach bestimmten Karten fragen, um 'Halbfarben' von je sechs Karten zu vervollständigen. Es verbindet Gedächtnis, Schlussfolgerung und Teamkommunikation zu einem fesselnden Format, das scharfe Erinnerung und cleveres Fragen belohnt.

Ziel

Sei das erste Team, das die Mehrheit der acht Halbfarben beansprucht, indem du korrekt erklärst, welches Teammitglied jede Karte einer Halbfarbe hält. Ein Team braucht fünf der acht Halbfarben zum Sieg.

Vorbereitung

1. **Spieler:** 6 oder 8 Spieler, aufgeteilt in zwei gleiche Teams, die abwechselnd um den Tisch sitzen.
2. **Deck:** 48 Karten (Standard-52-Karten-Deck ohne die 8er).
3. **Geben:** Alle 48 Karten werden gleichmässig verteilt (8 Karten pro Spieler bei 6 Spielern, 6 Karten bei 8 Spielern).
4. **Halbfarben:** Jede Farbe wird in eine untere Hälfte (2-7) und eine obere Hälfte (9, 10, B, D, K, A) geteilt, was insgesamt 8 Halbfarben ergibt.

Spielablauf

1. **Fragen:** Frage in deinem Zug einen beliebigen Gegner nach einer bestimmten Karte. Du musst mindestens eine Karte aus dieser Halbfarbe halten, um fragen zu dürfen.
2. **Erhalten:** Wenn der Gegner die Karte hat, muss er sie übergeben und du bist erneut an der Reihe.
3. **Fehlschlag:** Wenn der Gegner die Karte nicht hat, geht der Zug an diesen Gegner über.
4. **Erklärung:** Zu jedem Zeitpunkt deines Zuges darfst du versuchen, eine Halbfarbe zu erklären, indem du benennst, welcher Spieler in deinem Team jede der sechs Karten hält.
5. **Erfolgreiche Erklärung:** Wenn korrekt, beansprucht dein Team die Halbfarbe und diese Karten werden beiseitegelegt.
6. **Fehlgeschlagene Erklärung:** Wenn falsch, beansprucht das gegnerische Team diese Halbfarbe.

Punktewertung

- **Halbfarben-Ansprüche:** Jede erfolgreich beanspruchte Halbfarbe zählt als ein Punkt für das Team.
- **Sieg:** Das erste Team, das 5 der 8 Halbfarben beansprucht, gewinnt das Spiel.

Varianten

- **Vier-Spieler-Literatur:** Angepasst für zwei Teams von zwei mit etwas grösseren Händen.
- **Zeitlimit-Literatur:** Jeder Zug hat ein Zeitlimit, das langes Überlegen verhindert.

Tipps und Strategien

- Achte genau auf jede gestellte Frage, auch zwischen anderen Spielern, da jede Frage Informationen über Kartenstandorte enthüllt.
- Koordiniere mit Teammitgliedern durch strategische Fragemuster, um zu signalisieren, welche Karten du hältst, ohne es direkt auszusprechen.
- Erkläre Halbfarben, sobald du sicher bist, denn Warten riskiert, dass Gegner genug Informationen sammeln, um dich zu blockieren.

Tipps & Strategie

Gedächtnis ist dein grösstes Kapital. Verfolge jede Frage und jede Übergabe, um eine mentale Karte aufzubaun, wo sich Karten befinden. Koordiniere mit Teamkollegen durch subtile Fragemuster.

Die wichtigste Fähigkeit ist zu wissen, wann man erklärt. Zu früh erklären mit unvollständigen Informationen schenkt die Halbfarbe den Gegnern, aber zu langes Warten lässt sie die Karten selbst sammeln.