

Literature

6-8 jugadores

48 cartas

Dificultad: Medio

Duración: Media

Sé el primer equipo en reclamar 5 de 8 semi-palos deduciendo ubicaciones de cartas.

PREPARACIÓN

- Usa un mazo de 48 cartas (mazo estándar menos 8s) con 6 u 8 jugadores en dos equipos.
- Reparte todas las cartas equitativamente; los equipos se sientan alternando alrededor de la mesa.
- Cada palo se divide en semi-palos menor (2-7) y mayor (9-A).

PUNTUACIÓN

- Una declaración correcta reclama el semi-palo para tu equipo.
- Una declaración incorrecta da el semi-palo al equipo opuesto.
- El primer equipo en reclamar 5 de 8 semi-palos gana.

Consejo: Rastrea cada pregunta hecha por todos los jugadores para construir un mapa mental de ubicaciones de cartas.

Literature es un juego de cartas basado en equipo popular en la India del Sur donde los jugadores preguntan a los oponentes por cartas específicas para completar 'semi-palos' de seis cartas cada uno. Combina memoria, deducción y comunicación de equipo en un formato atractivo que recompensa la memoria aguda y las preguntas inteligentes.

Objetivo

Sé el primer equipo en reclamar la mayoría de los ocho semi-palos al deducir correctamente qué miembro del equipo tiene cada carta en un semi-palo. Un equipo necesita cinco de los ocho semi-palos para ganar.

Preparación

1. **Jugadores:** 6 u 8 jugadores divididos en dos equipos iguales, sentados alternando alrededor de la mesa.
2. **Mazo:** 48 cartas (mazo estándar de 52 cartas menos los 8s).
3. **Reparto:** Las 48 cartas se reparten equitativamente entre jugadores (8 cartas cada uno para 6 jugadores, 6 cartas cada uno para 8 jugadores).
4. **Semi-palos:** Cada palo se divide en un semi-palo menor (2-7) y uno mayor (9, 10, S, R, K, A), creando 8 semi-palos total.

Juego

1. **Preguntando:** En tu turno, pregunta a cualquier oponente por una carta específica. Debes tener al menos una carta de ese semi-palo para preguntar.
2. **Recibiendo:** Si el oponente tiene la carta, debe entregarla y tomas otro turno.
3. **Fallando:** Si el oponente no tiene la carta, tu turno pasa a ese oponente.
4. **Declarando:** En cualquier momento durante tu turno, puedes intentar declarar un semi-palo nombrando qué jugador en tu equipo tiene cada una de las seis cartas.
5. **Declaración exitosa:** Si es correcta, tu equipo reclama el semi-palo y esas cartas se apartan.
6. **Declaración fallida:** Si es incorrecta, el equipo opuesto reclama ese semi-palo.

Puntuación

- **Reclamos de semi-palo:** Cada semi-palo reclamado con éxito cuenta como un punto para el equipo.
- **Ganador:** El primer equipo en reclamar 5 de los 8 semi-palos gana el juego.

Variaciones

- **Literature de cuatro jugadores:** Adaptado para dos equipos de dos con manos ligeramente más grandes.
- **Literature cronometrado:** Cada turno tiene un límite de tiempo, previniendo deliberación prolongada.

Consejos y Estrategias

- Presta atención cuidadosa a cada pregunta hecha, incluso entre otros jugadores, ya que cada pregunta revela información sobre ubicaciones de cartas.
- Coordina con compañeros de equipo a través de patrones de preguntas estratégicas para señalar qué cartas tienes sin decirlo directamente.
- Declara semi-palos tan pronto como estés confiado, porque esperar arriesga que los oponentes recopilen suficiente información para bloquearte.

Consejos y estrategia

La memoria es tu mayor activo. Rastrea cada pregunta y transferencia para construir un mapa mental de dónde están las cartas. Coordina con compañeros de equipo usando patrones de preguntas sutiles.

La habilidad más crítica es saber cuándo declarar. Declarar demasiado pronto con información incompleta regala el semi-palo a oponentes, pero esperar demasiado les permite reunir las cartas ellos mismos.