

Littérature

6-8 joueurs

48 cartes

Difficulté: Moyen

Durée: Moyenne

Être la première équipe à revendiquer 5 des 8 demi-couleurs en déduisant l'emplacement des cartes.

MISE EN PLACE

- Utilisez un jeu de 48 cartes (jeu standard sans les 8) avec 6 ou 8 joueurs en deux équipes.
- Distribuez toutes les cartes équitablement ; les équipes s'assoient en alternance autour de la table.
- Chaque couleur est divisée en petite moitié (2-7) et grande moitié (9-A).

SCORE

- Une déclaration correcte revendique la demi-couleur pour votre équipe.
- Une déclaration incorrecte donne la demi-couleur à l'équipe adverse.
- La première équipe à revendiquer 5 des 8 demi-couleurs gagne.

Conseil: Suivez toutes les questions posées par tous les joueurs pour construire une carte mentale de l'emplacement des cartes.

À VOTRE TOUR

- Demandez à n'importe quel adversaire une carte spécifique ; vous devez tenir une carte de cette demi-couleur.
- S'il l'a, prenez-la et rejouez ; sinon le tour lui passe.
- Déclarez une demi-couleur en nommant quel coéquipier détient chacune de ses 6 cartes.

Littérature est un jeu de cartes en équipe populaire dans le sud de l'Inde où les joueurs demandent à des adversaires des cartes spécifiques pour compléter des 'demi-couleurs' de six cartes chacune. Il combine mémoire, déduction et communication d'équipe dans un format engageant qui récompense la mémorisation et l'habileté à poser les bonnes questions.

Objectif

Être la première équipe à revendiquer la majorité des huit demi-couleurs en déclarant correctement quel membre de l'équipe détient chaque carte d'une demi-couleur. Une équipe a besoin de cinq des huit demi-couleurs pour gagner.

Mise en place

1. **Joueurs** : 6 ou 8 joueurs répartis en deux équipes égales, assis en alternance autour de la table.
2. **Jeu de cartes** : 48 cartes (jeu standard de 52 cartes sans les 8).
3. **Distribution** : Les 48 cartes sont distribuées équitablement entre les joueurs (8 cartes chacun pour 6 joueurs, 6 cartes chacun pour 8 joueurs).
4. **Demi-couleurs** : Chaque couleur est divisée en une petite moitié (2-7) et une grande moitié (9, 10, V, D, R, A), créant 8 demi-couleurs au total.

Déroulement du jeu

1. **Demander** : À votre tour, demandez à n'importe quel adversaire une carte spécifique. Vous devez tenir au moins une carte de cette demi-couleur pour pouvoir demander.
2. **Recevoir** : Si l'adversaire possède la carte, il doit la remettre et vous jouez à nouveau.
3. **Échec** : Si l'adversaire n'a pas la carte, votre tour passe à cet adversaire.
4. **Déclarer** : À tout moment pendant votre tour, vous pouvez tenter de déclarer une demi-couleur en nommant quel joueur de votre équipe détient chacune des six cartes.
5. **Déclaration réussie** : Si correcte, votre équipe revendique la demi-couleur et les cartes sont mises de côté.
6. **Déclaration échouée** : Si incorrecte, l'équipe adverse revendique cette demi-couleur.

Décompte des points

- **Revendication de demi-couleur** : Chaque demi-couleur revendiqué avec succès compte comme un point pour l'équipe.
- **Victoire** : La première équipe à revendiquer 5 des 8 demi-couleurs gagne la partie.

Variantes

- **Littérature à quatre joueurs** : Adapté pour deux équipes de deux avec des mains légèrement plus grandes.
- **Littérature minuté** : Chaque tour est limité dans le temps, empêchant de longues délibérations.

Conseils et stratégies

- Soyez attentif à toutes les questions posées, même entre autres joueurs, car chaque question révèle des informations sur l'emplacement des cartes.
- Coordonnez-vous avec vos coéquipiers grâce à des schémas de questions stratégiques pour signaler quelles cartes vous détenez sans le dire explicitement.
- Déclarez les demi-couleurs dès que vous êtes certain, car attendre risque de permettre aux adversaires de recueillir suffisamment d'informations pour vous bloquer.

Conseils et stratégie

La mémoire est votre atout majeur. Suivez chaque demande et chaque transfert pour construire une carte mentale de l'emplacement des cartes. Coordonnez-vous avec vos coéquipiers grâce à des schémas de questions subtils.

La compétence la plus cruciale est de savoir quand déclarer. Déclarer trop tôt avec des informations incomplètes offre la demi-couleur aux adversaires, mais attendre trop longtemps leur laisse le temps de rassembler les cartes eux-mêmes.