

# Letteratura

6-8 giocatori

48 carte

Difficoltà: Media

Durata: Media

## Essere la prima squadra a rivendicare 5 degli 8 mezzi-semi deducendo la posizione delle carte.

### PREPARAZIONE

- Usare un mazzo da 48 carte (mazzo standard senza gli 8) con 6 o 8 giocatori in due squadre.
- Distribuire tutte le carte equamente; le squadre siedono alternate intorno al tavolo.
- Ogni seme è diviso in mezzi-semi inferiore (2-7) e superiore (9-A).

### PUNTEGGIO

- Una dichiarazione corretta rivendica il mezzo-seme per la propria squadra.
- Una dichiarazione errata assegna il mezzo-seme alla squadra avversaria.
- La prima squadra a rivendicare 5 degli 8 mezzi-semi vince.

Consiglio: Tieni traccia di ogni domanda posta da tutti i giocatori per costruire una mappa mentale della posizione delle carte.

### AL TUO TURNO

- Chiedere a qualsiasi avversario una carta specifica; si deve tenere una carta di quel mezzo-seme.
- Se ce l'ha, prenderla e giocare di nuovo; se no, il turno passa a lui.
- Dichiarare un mezzo-seme nominando quale compagno di squadra tiene ciascuna delle sue 6 carte.

Letteratura è un gioco di carte a squadre popolare nel Sud India in cui i giocatori chiedono agli avversari carte specifiche per completare 'mezzi-semi' da sei carte ciascuno. Combina memoria, deduzione e comunicazione di squadra in un formato coinvolgente che premia il ricordo preciso e le domande intelligenti.

### Obiettivo

Essere la prima squadra a rivendicare la maggioranza degli otto mezzi-semi dichiarando correttamente quale membro della squadra tiene ciascuna carta di un mezzo-seme. Una squadra ha bisogno di cinque degli otto mezzi-semi per vincere.

### Preparazione

1. **Giocatori:** 6 o 8 giocatori divisi in due squadre uguali, seduti alternati intorno al tavolo.
2. **Mazzo:** 48 carte (mazzo standard da 52 carte senza gli 8).
3. **Distribuzione:** Tutte le 48 carte vengono distribuite equamente tra i giocatori (8 carte ciascuno per 6 giocatori, 6 carte ciascuno per 8 giocatori).
4. **Mezzi-semi:** Ogni seme viene diviso in un mezzo inferiore (2-7) e un mezzo superiore (9, 10, F, D, R, A), per un totale di 8 mezzi-semi.

### Svolgimento del gioco

1. **Domanda:** Nel proprio turno, chiedere a qualsiasi avversario una carta specifica. Si deve tenere almeno una carta di quel mezzo-seme per poter fare la domanda.
2. **Ricezione:** Se l'avversario ha la carta, deve consegnarla e si ottiene un altro turno.
3. **Rifiuto:** Se l'avversario non ha la carta, il turno passa a quell'avversario.
4. **Dichiarazione:** In qualsiasi momento durante il proprio turno, si può tentare di dichiarare un mezzo-seme nominando quale giocatore della propria squadra tiene ciascuna delle sei carte.
5. **Dichiarazione riuscita:** Se corretta, la propria squadra rivendica il mezzo-seme e quelle carte vengono messe da parte.
6. **Dichiarazione fallita:** Se errata, la squadra avversaria rivendica quel mezzo-seme.

### Punteggio

- **Rivendicazioni di mezzi-semi:** Ogni mezzo-seme rivendicato con successo conta come un punto per la squadra.
- **Vittoria:** La prima squadra a rivendicare 5 degli 8 mezzi-semi vince la partita.

## Varianti

---

- **Letteratura per quattro:** Adattato per due squadre di due con mani leggermente più grandi.
- **Letteratura a tempo:** Ogni turno ha un limite di tempo, impedendo deliberazioni prolungate.

## Consigli e strategie

---

- Presta molta attenzione a ogni domanda posta, anche tra altri giocatori, poiché ogni domanda rivela informazioni sulla posizione delle carte.
- Coordinati con i compagni di squadra attraverso schemi di domande strategici per segnalare quali carte tieni senza dichiararlo direttamente.
- Dichiarare i mezzi-semi non appena sei sicuro, perché aspettare rischia che gli avversari raccolgano informazioni sufficienti per bloccarti.

## Consigli e strategia

---

La memoria è la tua risorsa più grande. Tieni traccia di ogni domanda e trasferimento per costruire una mappa mentale di dove si trovano le carte. Coordinati con i compagni di squadra usando schemi di domande sottili.

La competenza più critica è sapere quando dichiarare. Dichiarare troppo presto con informazioni incomplete regala il mezzo-seme agli avversari, ma aspettare troppo a lungo permette loro di raccogliere le carte.