***Makao – specyfikacja***

1. Gra rozpoczyna się z talią 52 kart. Każdy gracz dostaje po 5 kart, jedną kartę kładzie się na środku i od niej się zaczyna (musi być to karta która nic nie robi).
2. Gracze następnie po kolei rzucają kartę, która kolorem bądź figurą pasuje do karty leżącej na stole. Jeżeli gracz nie ma pasującej karty, musi wziąć jedną kartę z pozostałej puli.

- Jeżeli pula kart się skończy, a ktoś musi wziąć karty należy przetasować i ustawić na środku wyrzucone wcześniej karty. Teraz one są kupką do dobierania,

- Można rzucać również 3 i 4 karty,

1. Część z kart ma jakieś działanie wpływające na grę:  
   - dwa, trzy – (KARTY BITEWNE) następny w kolejności gracz bierze dwie lub trzy karty, w zależności od wartości. Uwaga! KARTY BITEWNE można przebijać innymi KARTAMI BITEWNYMI, zgodnie z zasadami z pkt. 4.

- cztery – następny gracz stoi 1 kolejkę,  
- pięć, sześć, siedem, osiem, dziewięć, dziesięć, Dama – (KARTY WOLNE) nic nie robią,  
- Jopek – gracz rzucający Jopka może zażądać konkretnej figury z puli KART WOLNYCH. Każdy następny gracz w tej turze, łącznie z osobą żądającą kart musi rzucić jedną lub więcej kart zgodnych z żądaną figurą, lub przebić żądanie innym Jopkiem, wtedy tura zaczyna się od nowa tak jakby Jopek był rzucony po raz pierwszy. Uwaga! Można również nie żądać niczego, wtedy Jopek działa jak KARTA WOLNA.  
- Król (SERCE, PIK) – (KARTY BITEWNE) te dwie karty powodują, że następny w kolejności gracz bierze 5 kart. Uwaga! KARTY BITEWNE można przebijać innymi KARTAMI BITEWNYMI, zgodnie z zasadami z pkt. 4. Pozostałe króle są kartami bez działania.

- As – gracz rzucający asa może zmienić kolor, w takim wypadku kolejny gracz musi rzucić kartę żądanego koloru lub innego asa.

1. Rzucane KARTY BITEWNE można przebijać innymi KARTAMI BITEWNYMI, pod warunkiem, że ich kolor lub figura zgadza się z ostatnio rzuconą KARTĄ BITEWNĄ. W wypadku przebicia, następny w kolejności gracz musi wziąć sumę kart wynikających z rzucanych w tej turze wartości lub przebić kolejną KARTĄ BITEWNĄ.
2. Gdy gracz wyrzuca swoją przedostatnią kartę musi powiedzieć „MAKAO”. Jeśli tego nie zrobi i ktoś z pozostałych graczy to zauważy, gracz musi wziąć 5 karnych kart.
3. Celem gry jest pozbycie się wszystkich kart.