

Makao – gra karciana, w której może uczestniczyć praktycznie dowolna liczba uczestników. Stosownie do tej liczby należy (według uznania) rozgrywać grę odpowiednią liczbą talii. Dla 2-4 graczy zwykle wystarcza jedna talia.

Gracz wchodząc do gry będzie miał możliwość dołączenia do innych osób lub stworzenia nowego "pokoju", w którym ustali ilu graczy może brać udział w rozgrywce.

W jednym może być minimum dwóch graczy. Jeśli ilość graczy przekroczy 4 to w grze wykorzystywane są dwie lub więcej (w przypadku powyżej 8 graczy) talii.

Zasady gry:

Na początku gry każdemu graczowi rozdane jest 5 kart, jedna karta z talii wykładana jest na stół, a reszta w kupce leży obok tak, aby żaden gracz nie widział kart.

Z kart schodzi się odpowiednio pod kolor lub wartość karty (np. 5 na 5 lub pik na pika). Jeśli gracz nie może wyłożyć karty bierze pierwszą z wierzchu z kupki odłożonej na stół.

Gdy gracz zostanie z dwoma kartami w ręku i w kolejnym ruchu pozbywa się jednej z nich mówi głośno "MAKAO". Jeśli tego nie zrobi, a przeciwnicy w jakikolwiek sposób to zauważą i poinformują o tym, gracz taki musi pobrać 5 kart z talii.

Jeśli natomiast wyklada na stół ostatnią kartę mówi "PO MAKALE".

Jeżeli wszystkie karty w stosie skończą się, stos kart dokładanych przez graczy powinien zostać przetasowany i odwrócony tak, aby w stosie była tylko jedna karta (ta sama, która była u góry stosu przed przetasowaniem).

Wygrywa gracz, który najszybciej pozbędzie się wszystkich swoich kart.

Karty i ich funkcje:

AS - gracz po wyłożeniu Asa może zażądać zmiany koloru. Np. z pika na trefl.

Król Kier - kolejny gracz bierze 5 kart. Żeby się obronić przed tą kartą należy wyłożyć na nią innego Króla.

Król Pik - poprzedni gracz bierze 5 kart. Żeby się obronić przed tą kartą należy wyłożyć na nią innego Króla.

Dama - Dama na wszystko wszystko na damę. Oznacza to możliwość wyłożenia damy na dowolną kartę leżącą na stole, bez względu na kolor czy jej wartość, jak i wyłożenia dowolnej karty na leżącą damę.

Walec - karta żądająca. Po wyłożeniu waleta gracz może żądać kart нефункцийных. Żądanie można zmienić jeśli kolejny gracz wyłoży na ową kartę innego Waleta.

4 - kolejny gracz czeka jedną kolejkę. Żeby się obronić trzeba na tą kartę wyłożyć kolejną 4. Wtedy kolejny gracz czeka 2 kolejki itd.

3 i 2 - kolejny gracz dobiera tyle kart ile widnieje na owej karcie. Aby się obronić na 3 należy wyłożyć 3 innego koloru lub 2 tego samego koloru. Wtedy kolejny gracz dobiera sumę z obu kart.