

KARTY SPECJALNE:

- **Dwójki** – gracz musi **pobrać 2 karty**, chyba że sam ma dwójkę i ją wyłoży. Wtedy kolejny gracz musi pobrać 4 karty. Jeżeli on również ma dwójkę i ją wyłoży, to następny gracz pobiera 6 kart itd.
- **Trójki** – gracz musi **pobrać 3 karty**, chyba że sam ma trójkę i ją wyłoży. Wtedy kolejny gracz musi pobrać 6 kart. Jeżeli on również ma trójkę i ją wyłoży, to następny gracz pobiera 9 kart itd.
- **Czwórki** – gracz czeka kolejną. Aby obronić się przed czwórką, można wyłożyć kolejną czwórkę, wtedy kolejną traci następny gracz.
- **Walety** – gracz wykładający waleta może **zażądać wyłożenia karty o konkretnej randze**. Żądanie obowiązuje **wszystkich graczy przez całą kolejkę**, włącznie z graczem żądającym. Gracze, którzy nie mają żądanej karty, pobierają 1 kartę ze stosu kart do pobrania. Można **zmienić żądanie**, wykładając na wyłożonego waleta **innego waleta**. Nie można żądać **kart specjalnych**.
- **Damy** – gracz może wyłożyć **damę na dowolną kartę**, leżącą na stosie, a kolejny gracz może wyłożyć dowolną kartę na damę. Damy nie można zagrać w odpowiedzi na kartę specjalną.
- **Król kier (♥)** – **następny gracz musi pobrać 5 kart**, chyba że ma króla pik (♠) i go wyłoży. Wtedy gracz, który zagrał króla kier (♥), musi pobrać 10 kart.
- **Król pik (♠)** – **poprzedni gracz musi pobrać 5 kart**, chyba że ma króla kier (♥) i go wyłoży. Wtedy gracz, który zagrał króla pik (♠), musi pobrać 10 kart.
- **Asy** – gracz wykładający asa może **zażądać od kolejnego gracza wyłożenia karty w konkretnym kolorze (♦, ♠, ♥, ♣)**. Jeżeli nie ma żądanego koloru, pobiera 1 kartę ze stosu kart do pobrania. **Żądanie można zmienić**, wykładając na wyłożonego asa **innego asa**.
- **Jokery** – zastępują dowolną wybraną przez gracza kartę (**w tym także karty specjalne**).

ZAKOŃCZENIE GRY:

Każdy gracz powinien powiedzieć „**MAKAO**” przed wyłożeniem swojej przedostatniej karty. Jeżeli tego nie zrobi, a przeciwnicy to zauważą, to pobiera **5 kart ze stosu kart do pobrania**. Wygrywa ten gracz, który **pozbędzie się wszystkich swoich kart i powie „PO MAKALE STOP”**.

liczba graczy: 2+

OSZUST

CEL GRY:

Celem gry jest **pozbycie się wszystkich swoich kart**.

PRZYGOTOWANIE DO GRY:

W grze biorą udział karty od dwójki do asa. Karty tasujemy. **Jedną kartę kładziemy na środku awersiem do góry**, pozostałe rozdajemy po kolei wszystkim graczom, do momentu aż się skończą. Otrzymane karty z rozdania **pobieramy do siebie** i nie pokazujemy innym graczom.

PRZEBIEG GRY:

Grę rozpoczyna najmłodszy gracz. Wykłada jedną wybraną przez siebie kartę, **rewersiem do góry**, na kartę znajdującą się na środku. Gracze po kolei, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, wykładają w ten sposób swoje karty, tworząc stos. Pomimo że karty wykładane są rewersiem do góry, **muszą pasować kolorem (♦, ♠, ♥, ♣) lub rangą** do pierwszej wyłożonej karty.

Gracze mogą oszukiwać się na dwa sposoby:

- zamiast jednej karty mogą wyłożyć kilka, tak aby żaden z graczy nie zorientował się (tzw. podkład),
- wyłożyć kartę, która nie pasuje kolorem lub rangą.

Każdy gracz, przed swoją kolejną, ma **możliwość sprawdzenia** karty wyłożonej przez **poprzednika**. Jeżeli gracz zostanie **przytąpany na oszustwie**, to pobiera do siebie wszystkie wyłożone karty rewersiem do góry. Jeżeli **sprawdzający** się pomyli, to sam pobiera wszystkie wyłożone karty rewersiem do góry.

ZAKOŃCZENIE GRY:

Wygrywa gracz, który jako pierwszy **pozbędzie się wszystkich swoich kart**.