

# MAU-MAU

## Número de jogadores e de cartas

Utiliza-se pelo menos dois baralhos. Podem haver de dois a dez jogadores.

## Contagem de pontos

Usualmente, por se tratar de um jogo mais orientado para crianças, não há contagem de pontos, mas pode-se usar a pontuação do Pontinho.

O jogador que bater não perde pontos. Os demais perdem a soma das cartas de sua mão, sendo que as cartas de 2 a 10 tem o valor de face. O ás vale 15 pontos. Valetes, damas e reis valem 10 pontos cada. O curinga vale 20 pontos. Todos os jogadores começam com 100 pontos. Ao ficarem com zero ou menos, estouram, isto é, saem do jogo. Ganha quem não estourar.

## Embaralhamento e distribuição

Distribui-se sete cartas a cada participante, em sentido horário. As cartas que sobraem serão postas em pilha, no centro da mesa, descobrindo-se a primeira, como carta de partida. O jogo pode transcorrer em sentido horário ou anti-horário.

## Desenrolar do jogo

A partir da distribuição, cada jogador na sua vez procura acompanhar a carta de topo, descartando uma carta do mesmo naipe ou do mesmo valor. Os descartes vão sendo empilhados, deixando-se a de cima sempre visível.

Quando um jogador não puder acompanhar a carta da mesa, comprará do maço, uma a uma, tantas quantas forem necessárias até poder descartar. Se as cartas do maço terminarem, a pilha de descartes será embaralhada, deixando-se a última, para formar novo monte.

É permitido comprar, mesmo tendo carta que sirva na mão. Quem terminar primeiro será o vencedor da mão. Antes de ficar por uma carta, o jogador deve dizer “mau-mau”. Caso esqueça, terá que comprar duas cartas a título de multa.

Quando uma pessoa tem poucas cartas em mãos, pode comprar ou mudar para um naipe que ela não tenha para blefar e fazer com que achem que não tenha determinado naipe.

**Algumas cartas têm um efeito especial influenciando no andamento do jogo:**

- > O curinga pode ser acrescentado ao jogo, e ao ser descartado faz com que o jogador seguinte compre 5 cartas do maço e não descarte nenhuma;
- > O ás faz com que se pule a vez do próximo jogador;
- > O nove faz com que o jogador anterior compre uma carta;
- > A dama inverte o sentido do jogo, isto é, se o jogo transcorria no sentido horário, passa a ser no anti-horário.