

При игре в макао может быть неограниченное число партнеров. Для игры необходимо две колоды по 52 карты, которые тасуют.

Право первой сдачи принадлежит игроку, снявшему младшую карту.

Сдающего называют банкометом, а игроков - понтерами. Каждому понтеру банкомет сдает по карте, откладывая одну себе, причем ни сам банкомет, ни понтеры не имеют права знать его карту. Перед сдачей банкомет делает ставку в банк. Игроки договариваются о сумме ставки, определяя ее максимум и минимум.

Главная карта в игре макао - девятка, младше ее - восьмерка, семерка и так далее; туз - это 1 очко, а фигуры и десятки не имеют ценности.

Получив карту, первый игрок открывает ее и объявляет, желает ли он прикупить или идет с одной. Если эта карта девятка, восьмерка или семерка, то нет расчета прикупать, к остальным картам с меньшим количеством очков необходимо прикупать.

Заявившим о покупке банкомет дает еще одну карту, и когда все понтеры удовлетворены, банкомет открывает свою карту, а за ним по очереди открывают свои карты и понтеры. Кто наберет больше очков, тот получает с банкомета сумму, поставленную на карту. В противном случае понтер платит банкомету.

Удачными считаются прикупы, если к тузу прикупается восьмерка, семерка или шестерка. К двум очкам - двойке - семерка, шестерка или пятерка и так далее.

Но иногда прикуп вместо того, чтобы увеличить число очков, может их уменьшить или окончательно уничтожить. Например, у вас была пятерка (пять очков), вы, желая заработать их больше, покупаете. Оказывается, что прикупили шестерку (шесть очков), что дает одно очко, а вы имели пять. Затем банкомет открыл свои карты, у него оказывается два или три очка и он получает выигрыш. Между тем, прикупив к пятерке удачно, например четверку, вы получили бы девять очков, а прикупив тройку - восемь очков.