



Texto: Nix - Revisão: Sieira e Ranaur - (a)versão: 1.3 (2003)  
Origem: <http://www.nixin.com.br> - Criadores: Nix, Sieira, Daniell, Ranaur e Leonardo Double.

## Intro

Não se sabe quem deu a idéia ou como tudo começou, só se sabe que durante 1997, aconteceu um fato cataclísmico... regras novas para "Mau-Mau"!

Eu e meus amigos nos juntamos para uma das nossas mais doentes reuniões e depois disso, ninguém saiu de casa sem dois baralhos no bolso. Era tarde demais...

Aos poucos, regras e mais regras surgiam e eram descartadas... Incansáveis noites de hediondas partidas. Records criados e batidos... litros e litros de Coca-cola bebidos... Aos poucos aquilo ia tomando forma e engolindo nossas tardes de Domingo. Quando o sono chegava, o pensamento na cabeça de cada um era o mesmo, o "flip, flap" das cartas, os nervos tensos e o som de batatas Pringles sendo destruídas por nossas mandíbulas... no final só poderia haver um!

## O "Mau-Mau"

Mau-mau (a.k.a.: "Can Can") é um jogo legalzinho, onde o objetivo é se livrar de todas as cartas que você tem na mão.

O jogo é jogado com dois baralhos (sem curingas).

A primeira carta a ser colocada na mesa é retirada do topo do monte de cartas pela mesma pessoa que distribuiu cinco cartas a todos os jogadores. Para todos os efeitos, a carta funciona como se tivesse sido jogada por quem deu as cartas, embora não tenha vindo de sua mão. A partir daí, os outros jogadores devem jogar uma carta que seja do mesmo naipe ou do mesmo número ou letra da carta no topo da mesa.

## Por exemplo:

Se a carta for um 6 de paus, o jogador deverá jogar um seis de qualquer naipe ou qualquer carta de paus, colocando a nova carta sobre o seis. O jogador seguinte deverá repetir essa operação e assim em diante, até que alguém consiga se livrar de todas suas cartas.

Se o jogador não possuir uma carta com essas características (naipe ou número igual), ele poderá comprar uma do monte. Se essa compra resultar de uma carta com essa característica, ele deverá descartar-se dela, fazendo uma jogada normal.

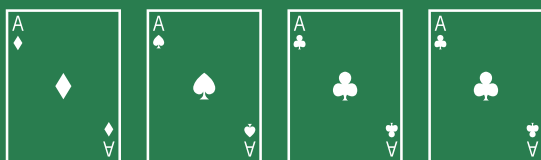
## Por exemplo:

Meu antecessor jogou um 8 de copas e eu não possuo nem uma carta de número 8, nem uma de copas. Comprei uma carta do monte e vi que era um 8 de paus, descartei na hora. Moleza! Agora o próximo terá de jogar uma carta de paus ou uma carta de número 8.

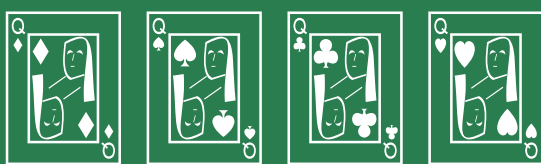
Se o jogador comprar a carta e esta não for de número ou naipe compatível com a da mesa, ele permanecer com ela na sua mão e deverá dizer 'PASSO!', para indicar que passou sua vez e não conseguiu descartar nada.

Até aí tudo bem. Sem mistério. Só que existem as **cartas de efeito**, que quando descartadas (de acordo com as regras anteriores) provocam algumas jogadas interessantes.

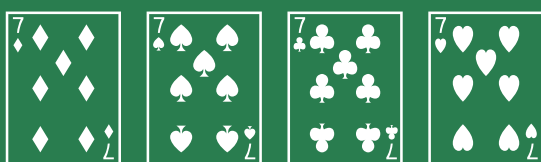
## Cartas de Efeito do Mau-Mau



**(Ás)** Pula o próximo jogador.

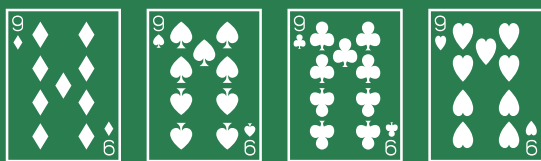


**(Dama)** Inverte o sentido em que o jogo está rodando (horário para anti-horário ou vice-versa).



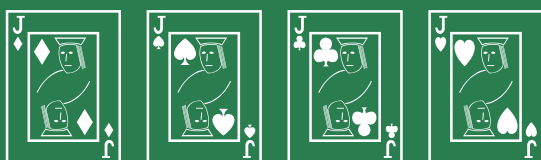
**(Sete)** O próximo jogador não joga e compra duas cartas, a não ser que possua um outro sete que possa jogar. Nesse caso, o alvo do primeiro sete pode jogar o seu, e então o jogador a seguir comprará quatro cartas e não jogará, a não ser que ele também tenha um sete.

Enquanto todos tiverem setes, aumenta-se a quantidade de cartas a se comprar de dois em dois até que algum infeliz não tenha um sete e compre todas as penalidades acumuladas.



**(Nove)** O jogador anterior compra uma carta.

O legal dessa jogada é, que ao contrário da carta sete, o nove não pode ser rebatido.



**(Valete)** Permite a quem jogou escolher o naipe

que prefere para a rodada, ou seja, todos deverão jogar o naipe pedido até que ele jogue de novo. Esse naipe pode ser ignorado se alguém jogar outro valete e escolher outro naipe. (Ver exemplo abaixo)

*Exemplo:*

*Jogador 1 jogou um valete e pediu copas, o Jogador 2 (mau que só ele) mandou logo um sete de copas pra mesa. Como o Jogador 3 não tem um sete DE COPAS também, ele toma (to-to-toma) duas cartas pra mão dele. Mesmo que ele tenha um sete de paus, espadas ou ouros, não pode usá-los por causa da restrição de naipes.*

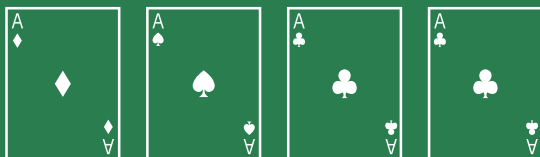
## Regras fixas (ou mais populares) de Mau-Mau

- 1 Cada participante começa com 5 cartas.
- 2 A rodada sempre começa no sentido horário. Ao distribuir as caras, o jogador escolhido para essa tarefa ingrata, retira uma do bolo de compra (as cartas restantes, que não foram distribuídas) e vira de face para cima na mesa. Essa é a carta inicial e para todo os efeitos, é como se o jogador acabasse de descartá-la diretamente da sua mão. Isso significa que se for uma carta de efeito, ela fará efeito, sacou? Se for um oito, ele poderá começar a jogar, se for um nove o jogador anterior já começa a rodada com mais uma carta de brinde etc.
- 3 Quando um jogador ficar com apenas uma carta na mão, deverá anunciar o fato exclamando: "Mau-mau!".
- 4 No final (quando um jogador "bate") existe uma contagem de pontos.

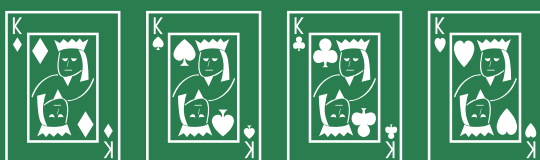
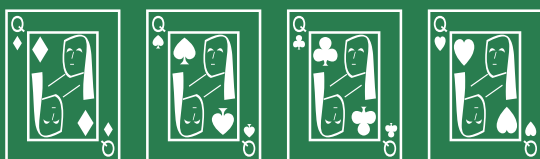
## Final e Contagem de Pontos

Antes de se começar a partida, deve se estipular um "teto" máximo de pontos. Quem atingir essa marca é o perdedor-mor. (geralmente é legal ser 100, 200 ou 300 pontos... depende do tempo de jogo.)

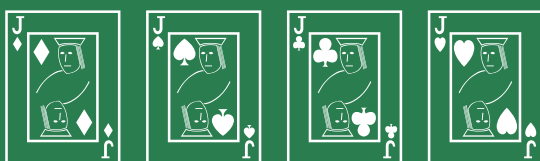
### Valor em Ponto das Cartas



O Ás vale 1 ponto;



Dama e Rei valem 10 pontos;



O Valete vale 30 pontos.

Todas as outras cartas valem o seu número em pontos. No módulo avançado de jogo (AM&M propriamente dito), pode-se utilizar também o curinga.



O Curinga vale 50 pontos.

## Advanced Mau & Mau

(a insanidade temporária)

Muito bem... uma vez que você já sabe jogar Mau-mau (o jogo legalzinho, porém pobre de espírito vingativo), é fácil-fácil passar para o estilo profissional e bem remunerado de sadismo.

### Regras básicas de AM&M


**1 Errou, compra 5 cartas.** O erro acontece quando o jogador **LARGA** uma carta na mesa que não corresponde a uma jogada correta (carta errada, vez errada etc.).

Quando o jogador fica só com uma carta na mão e não diz "Mau-Mau", assim que o próximo jogador largar sua carta na mesa (mesmo que erre sua jogada) poderá ser acusado de não haver falado "Mau-Mau" e forçado a comprar cinco cartas.

**2 Só se erra uma vez.** Se o jogador errar mais de uma vez na mesma rodada, ele não comprará mais cinco cartas.

**3 Não falou "Mau-mau" ao ficar com uma carta** e consegue bater sem ninguém perceber. A pontuação da mão atual de cada um será multiplicados por dois.

**4 Cartas Iguais.** Se um jogador descartar uma carta igual à carta do jogador anterior (mesmo naipe e número/figura), o próximo compra duas cartas do monte mas joga normalmente.

**5**  quando o **4 de ouros** é jogado, cada jogador escolhe uma carta da sua mão e a passa para o jogador à sua esquerda. Muito útil quando alguém está com apenas uma carta na mão, pois aí todos podem saber com que carta ele ficará na mão.

**6**     Sempre que um jogador baixar uma carta 8, ele poderá baixar junto com ela, quantas cartas 8 ele tiver mais uma carta qualquer que seja do naipe igual ao da última carta 8 baixada.

*Por Exemplo:*

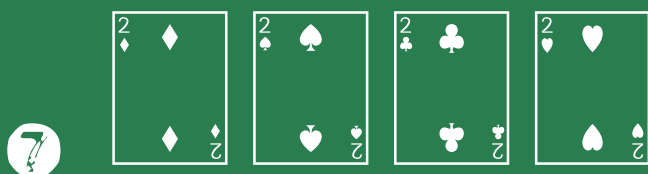
O jogador 1 baixa um 5 de paus;

O jogador 2 baixa um 8 de paus, um 8 de espadas, um 8 de copas e um 4 de copas (naipe igual ao do último 8)

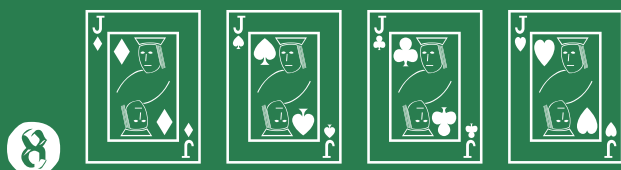
**Obs. 1.:** Cuidado com esse tipo de jogada. Se houver um naipe em vigor (pedido por um jogador que tenha baixado um valete), as cartas de número 8 baixadas, só poderão ser do naipe pedido.

O parágrafo acima nos leva à seguinte conclusão: Se duas cartas de número 8 e do mesmo naipe forem baixadas, o jogador seguinte compra duas!

**Obs. 2.:** De forma alguma, um jogador poderá acabar uma rodada (bater) usando essa jogada. No máximo ele poderá ficar de "Mau-mau".



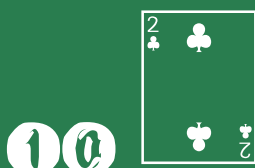
**7 Boi na Linha.** Se um jogador jogar uma carta de número 2, ele trava o jogo. Isto significa ninguém pode jogar **NENHUMA** outra carta até que alguém descarte um outro dois, o que destrava o jogo e permite que ele siga normalmente. Durante o boi na linha, os efeitos das outras cartas se mantém, isto é, um valete continua em efeito até que a pessoa que o jogou compre uma carta (se não tiver ou não quiser jogar um 2) ou descarte algo.



**8 Bater com Valete.** Se alguém bater com um Valete, a pontuação da mão atual de cada um será multiplicada por dois.



**9 Bater com o Valete de Copas.** Se alguém bater com um Valete de Copas, os jogadores restantes (que perderam essa rodada), trocarão todas as suas cartas, dando-as para o próximo jogador e recebendo do anterior. Feita as trocas, os jogadores contarão os pontos dessa "nova mão", como se fossem os deles.



**10 Bater com o Dois de Paus.** Quem bate com o Dois de Paus escolhe um jogador para ter a sua pontuação da rodada multiplicada por dois.

## Regras Mais Alternativas

**1** **Poker.** Sempre que houver uma seqüência de três cartas (ex.: 6 de espadas, sete de espadas e oito de espadas ou 10 de copas, 9 de copas e 8 de copas), cada jogador tem direito de se livrar de duas a cinco cartas. O critério é que ele possa baixar uma "mão" de poker (uma par, dois pares, trinca, flush, seqüência etc.) Além de se livrar das cartas, o jogador que tiver a melhor "mão", escolhe um outro jogador para comprar cinco cartas. Não é obrigatório o descarte de uma "mão" de poker.



**2**

**Hecatombe.** Com o curinga no baralho, abrem-se novas oportunidades de jogo. A carta Hecatombe (Curinga) quando jogada, faz com que todos na mesa tenham de comprar 3 cartas (inclusive quem a descartou). A carta não deverá retornar ao monte até a próxima rodada.

Conhecida também como "**Reset Game**", essa carta é perfeita para aquelas situações onde todo mundo fica de "Mau-mau", com exceção de você, é claro! Outra coisa... muito cuidado! Essa carta vale 50 pontos.

**Obs.:** Não é aconselhável utilizar essa carta em jogo junto com a regra "Boi na Linha".



**3**

**Roleta Russa.** Jogando a carta curinga virada para baixo e logo em seguida, revelando sua face para todos, significa que em vez de hecatombe, você preferiu usar uma arma mais direcionada.

Descartada dessa maneira, o jogador deverá retirar logo em seguida a primeira carta do monte de compra e colocar em cima do monte de cartas jogadas (A carta curinga deverá ser retirada do jogo até a próxima rodada). O número da carta corresponderá ao jogador que terá de comprar cinco cartas.

Para determinar o jogador que comprará as cartas, conte (de preferência apontando, para não se perder) os jogadores a partir de você, na direção atual do sentido do jogo e em ordem numérica crescente, até chegar no número correspondente à carta retirada do monte. O Às vale 1, o Valete vale 11, a Dama vale 12 e o Rei vale 13 para efeitos de contagem.

É interessante ressaltar que esse "feitiço pode se virar contra o feiticeiro" e o prejudicado pode ser a própria pessoa que descartou o curinga como "Roleta Russa"

**Obs.1.:** Não é aconselhável utilizar essa carta em jogo junto com a regra "Boi na Linha".

**Obs.2.:** Lembrando que a carta tirada do monte é a que fica no topo da mesa, e será usada como base para as jogadas seguintes.

4



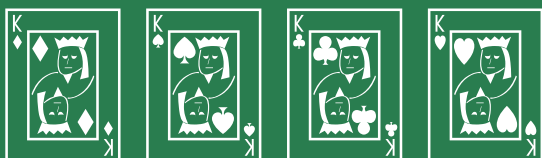
**Chupa-Cabras.** Só é utilizada em baralhos onde há curingas diferentes. Estipula-se qual é o curinga que representa a carta "Hecatombe/Roleta Russa" e a carta "Chupa-cabras".

O efeito é simples: quem descartar essa carta (que também vale 50 pontos na contagem final), pode escolher um jogador para comprar três cartas direto de sua mão (a compra deverá ser a esmo, sem que o jogador comprador saiba o que está comprando da mão de quem descartou).

Se o jogador que descartou essa carta só tiver 3 cartas, só poderá pedir ao outro jogador que compre 2.

Se o jogador que descartou essa carta só tiver 2 cartas, só poderá pedir ao outro jogador que compre 1. E, obviamente, deve dizer "Mau-Mau" antes do próximo jogador completar sua jogada.

5



**Rei.** Quem descarta um rei faz com que todos os jogadores fiquem proibidos de falar até que um outro rei seja descartado. Tem gente que acha isso legal... Bem...

## Mini-F.A.Q.

P: Meu amigo ficou puto, jogou a mão dele fora porque tavam sacaneando ele e depois quis voltar na outra rodada da mesma partida. O que fazer?

R: Deixe ele voltar, não amenizem o jogo para ele e dêem para a afetada criatura uma penalização que poder variar entre 100 pontos ou o mesmo valor em pontos da pior pontuação do jogo até o momento. Tudo isso é discutível entre vocês. A regra aqui não é clara.

P: Um outro amigo meu quer entrar na partida, mas ela já começou. O que fazer?

R: Esse seus amigos, heim? Penalize ele. Deixe ele começar com uma pontuação inicial igual a pior pontuação total de um dos jogadores até aquele momento.

P: Outro amigo meu precisou sair pra levar a namorada, que tava puta com ele, no ponto de ônibus, mas disse pra gente continuar jogando. O que fazer?

R:- Aê... Muda essas tuas companhias de jogo! Pessoal problemático, huh? Eu acho que você deve aproveitar e dar uma ligada pra menina no dia seguinte.. .Quer dizer.. Esquece isso. Faça o seguinte... Penalize ele também. Ele deverá receber em pontos o mesmo valor das piores mãos de cada rodada que ficar ausente.