

Mao était un jeu populaire parmi les hackers. Il combine l'inductivité de Zendo avec un jeu à la UNO. Le but du jeu est simple : se défausser de ses cartes. Seulement voilà, il est interdit d'expliquer les règles du jeu. Quand un joueur se trompe, il pioche une carte de pénalité et celui qui donne la carte lui explique brièvement pourquoi.

Le nom Mao est sujet à plusieurs origines, mais la plus communément acceptée est qu'il s'agit d'une ironie sur la République Populaire de Chine à l'époque où la censure était extrême, d'où l'interdiction d'expliquer les règles. Une autre origine avancée est le jeu allemand Mau Mau.

Le jeu se joue avec des cartes à jouer standard. Il faut un paquet de 52 pour deux ou trois joueurs. Si il y a huit joueurs, comptez deux ou trois paquets de cartes. Il faut qu'au moins un des joueurs connaisse les règles.

Chaque joueur reçoit 5 ou 7 cartes suivant les versions.

Le premier à s'être défausssé de toutes ses cartes a gagné, et a le droit d'ajouter une règle supplémentaire pour le tour suivant, qu'il ne dit évidemment à personne, les autres joueurs devant la deviner.

Pour ceux qui souhaiteraient découvrir les règles du jeu et ne connaissent personne pour les apprendre avec des parties, voici comment ça se passe. Les nouveaux joueurs pouvant les apprendre "à la dure" sont priés d'arrêter leur lecture.

La première carte de la pioche est retournée. Le premier joueur peut défausser une carte de même suite (coeur, carreau, etc) ou de même valeur. S'il ne peut pas, il dit "je passe" et pioche une carte.

Certaines cartes ont des effets sur le jeu, cela dépend des variantes. Les plus courants :

- les valets servent de jokers permettant à celui qui en pose un d'annoncer la suite qui devra être jouée.
- quand on joue un 7, on dit "Passe une bonne journée" au joueur suivant, qui doit piocher une carte. S'il peut jouer de suite un 7, alors il ne pioche pas et souhaite une "Très bonne journée" au joueur suivant qui piochera deux cartes. Sauf s'il joue un 7. Le nombre de "Très" doit augmenter à chaque 7 joué.

N'importe quel joueur peut annoncer une "Mise Au Point". Auquel cas tout le monde pose ses cartes et il est interdit de les toucher sous peine de pénalité. C'est le seul moment du jeu où on peut parler librement, clarifier une règle, éclaircir à qui c'est de jouer. N'importe quel joueur peut dire "Fin de la mise au point", auquel cas tout le monde reprend ses cartes. Pendant une Mise au Point, il est interdit de dire "Mise au Point" sauf pour achever la Mise au Point. Les joueurs disent donc, généralement, "M. à P." quand ils veulent parler de cette partie particulière du jeu.

Les interdits font piocher une carte à celui qui les franchit.

Celui qui défausse sa dernière carte doit dire "Mao" ou se prendre une pénalité. Dans certaines variantes, il doit aussi dédier sa victoire à Mao Tse Tung en disant "Gloire au Grand Timonier".