



قانون لعبة السماتة
Les règles du jeu

محتوى اللعبة :

لعبة الشماتة متكونة من 40 ورقة: كارتًا نُوزَمال مرقمة من 1 إلى 6 و أربعة أوراق سبيسيال. و كل ورقة موجود منها أربعة في الباكو .

كيفاش يتنظم الطرح على الطاولة؟

الحفرة :
تجي وسط الطاولة .

الماكلة :
كل لاعب يحط ماكلتو قدامو .

أوراق الشماتة :
هو ما الأوراق إلي بش تجبد منهم كيف تجيك «شماتة» (تلقاو تفسيرها بعد) .



الهدف من اللعبة :

تخرج الشمايتي إلي فيك وتوصل لول ل 410 نقطة.
حضرُوا رُوا حكم لشبعة ضحك.

شئوا الزمك للعبة ؟

ورقة و ستيلو وال تالفون بش ثقيد السكور.

اللاعبين ؟

تلعب شماتة ب2, 3 وال 4 عباد. حتى كان تكتلتو الكل على الرابع, يقعد سكور كل واحد وحدو.

تعليمات السالمة العامة :

- ◆ النغار ما يلعبش !
- ◆ ما تقلبش عليهم الطاولة كان خسرت !
- ◆ الكرسي مجعول بش نقعدو عليه.
- ◆ مَشْ بِشْ نضربو به الشمايتي !
- ◆ فرغ الطاولة من أي حاجة تنجم تستعملها ضد الشمايتي

كيفاش تلعبوا ؟

كانك مزهار، تنجم تتمتع بالامتياز
"متاعي" برشة مرّات وُرى بعضهم .

◆ " الزلقة بفلقة " : كان أي واحد يعمل
أي غلطة حتى مش بلعاني (ياكل ماكلة
غالطة، يلعب مش في دورو، ينسى ما
ياكلش ماكلة...) يطيش ماكلتو الكل
في الطاولة تحت الكوارط الموجودين
في الحفرة.

◆ " شماتة " : أي لاعب يغيّوه 3 أوراق
كيف كيف في كفو يعييط " شماتة "
ويحطهم في ماكلتو بعد يجبد ورقة من
«أوراق الشماتة» و يتبع إلي تقلو عليه
الكارطة. باقي اللاعبين يكملوا الجرية
على رواجهم.

رد بالك، كان اللاعب ينسى ما يقولش
" شماتة " واللّاعبين الآخرين يشلقو إلي
عندو " شماتة "، سكورو يرجع لـ 0

طرح «شماتة» يتقسم إلى زوندات وكل
زوندًا فيها برشة جزّيات.
إلي يفرّق الأوراق «الجزّاي»، يمشكي
الكارطة ويحط 4 أوراق مكشوفين
(ماهمش مقلوبين) فوق بعضهم في
الحفرة وبعد يعطي لكل لاعب 3 أوراق.

نصيحة : ما تمشكيش برشة الكارطة:
أعمل قصّة وحدة يزي كان لزم، يش
تحلى اللعبة.

كيفاش تتلعب الجرية ؟

بعد ما يتخّطو 4 أوراق في الحفرة و
كل واحد يبدأ عندو 3 أوراق في كفو،
تبدأ تتلعب الجرية من اليمين إلى
اليسار (عكس المنقالة). الي على يمين
«الجزّاي» يلعب الأول. كل واحد عندو
الحق يلعب ورقة وحدة في دورو.
كان عندك ورقة في كفك تشبه لأي
ورقة في الطاولة (في الحفرة ولا في
ماكلة الآخرين)، تاكلها وتحطهم الكل
(ورقتك + إلي كليتو) في ماكلتك. كان ما
عندكش، خط أي كارطة فوق الأوراق إلي
في الحفرة.

قواعد أخرى لازم تطبقها :

◆ " متاعي " : إذا كان لاعب ياكل ورقة من
الحفرة وتطلع إلي تحتها كيما ورقة في
ماكلة لاعب آخر، لازم يعييط «متاعي»
بعد ياخذهم ويحطهم في ماكلتو . كان
نسى ماقالش «متاعي»، إلي يتكلم
الأول في الطاولة ياخذهم.

كارطة سبيسيال

بش يتمتع اللاعب بالإمميزات متاع كارطة سبيسيال، لازم يكون عندو 4 كوارط سبيسيال كيف كيف فوق بعضهم في ماكلتو.

قحاف : تخليك تهز ماكلة أي لاعب تختارو إنتي وتحطها تحت ماكلتك.

كان في وقتها ما فما حتى لاعب عندو ماكلة، تاخذ الكوارط إلي في الحفرة الكل وتحطهم تحت ماكلتك.



بلازيه : هوني كل لاعب لازم يعطي ماكلتو الكل إلى اللاعب إلي قاعد على يسارو. الماكلة أدور.



جعان : في الجزية الجاية أكهو، أي واحد بش ياكل حاجة يحطها في ماكلتك (مش في مكلتو).

رد بالك : إمتيازات الكوارط سبيسيال لخيرين يقعدو عند اللاعب إلي كلا الورقة الرابعة، حتى إذا كان محطهاش في ماكلتو.



دكتاتور : تختار ماكلة أي لاعب وتحطها في الحفرة تحت بقية الكوارط الموجودين غادي.

تحذير : كان وقتها ما فما حتى لاعب عندو ماكلة، تحط ماكلتك إنتي في الحفرة تحت بقية الكوارط و وقتها تُولي «المخلوع».



الزوندات وفات،

الحساب تحت التوتة

تُوفى الزوندات كي توفى الكارطة. وقتها كل واحد يحسب آش عندو في ماكلتو. الأوراق العادية تتحسب ب 5 نقاط و السبيسيال ب 10 نقاط.

إلي ما عندوش ماكلة ياخو -50 وكانوا هو «الجرابي» ياخو -100.

ملاحظة: أي واحد سكورو تحت 0

يتسمى «عمفور جنة»

توا إلي قاعد على يمين «الجرابي» هو إلي بش يجري الزوندات الجاية.

بُوس خوك، الشماتة وفات

تُوفى الشماتة كي يوصل أي لاعب

ل 410 نقطة. كان فما تعادل، زيدو جرية أخرى الناس الكل.



كان عندك اسئلة ؟

تنجم تلقى فيديو يفسر قواعد اللعبة في سبت متاعنا www.chmeta.tn ولا خيلنا ميساج على فايسبوك و إنستغرام

توا وقيت «شماتة»، خرج الشمايتي إلي فيك !

Objectif du jeu :

Devenir le roi ou la reine des "Chmeytia" en accumulant les premiers **410 points**. Préparez-vous à des éclats de rire et à des rebondissements fous.

Matériel à prévoir :

Un papier et un stylo ou un téléphone pour noter les scores.

Les participants :

Le jeu se joue **entre 2, 3 ou 4 P**. Attention aux alliances secrètes, car même si les complots vont bon train, le score reste individuel et chaque joueur est maître de son propre destin.

Consignes générales de sécurité :

- ◆ Pas de place aux mauvais perdants
- ◆ Ne faites pas basculer la table en cas de défaite, elle a déjà assez à supporter.
- ◆ La chaise est faite pour s'asseoir, pas pour être lancée sur le "Chmeyti(a)".
- ◆ Éliminez toute menace potentielle sur la table qui pourrait se transformer en arme de "Chmeyti(a)-destruction".

Contenu du jeu:

Le jeu "Chmeta" est composé de 40 cartes de jeu: des cartes simples numérotées **de 1 à 6** et de **4 cartes spéciales**. Chaque carte dispose de 4 exemplaires dans le paquet.

Mise en place du jeu sur la table:

Le trou :

Au centre de la table.

Le panier :

Devant chaque joueur, bien visible.

Les cartes "chmeta" :

Des cartes à piocher, prêtes à l'emploi.



Comment jouer ?

Une partie de chmeta est composée de plusieurs manches et chaque manche est composée de plusieurs tours. Le distributeur mélange les cartes et met 4 cartes superposées (De face: recto et non verso) dans le trou puis distribue 3 cartes pour chaque joueur.

Conseil : Ne mélangez pas trop les cartes (Une seule fois suffit) pour profiter d'une expérience optimale ou juste coupez le jeu de cartes en deux et commencez à jouer.

Déroulement des tours :

Le jeu commence donc avec quatre cartes sur la table et trois dans la main de chaque joueur. Le jeu démarre en jouant dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, c'est donc le joueur à droite du distributeur qui commence. Chaque tour, chaque joueur ne joue qu'une carte à la fois. Si le joueur dispose d'une carte dans sa main qui est identique à celle qui se trouve en haut du trou ou du panier de l'adversaire, il la prend et met les cartes identiques dans son panier au-dessus des cartes déjà présentes. Sinon, il jette n'importe quelle carte de sa main dans le

trou d'une manière superposée aux cartes déjà présentes.

Autres règles pendant le jeu :

- ◆ **"Mte3i"** : Si un joueur prend une carte du trou et que la carte qui se trouve juste en dessous est identique à une carte du panier de l'adversaire, il doit crier "Mte3i" et il lui prend les cartes identiques et les met dans son panier. S'il oublie de crier "Mte3i" et que l'un des autres adversaires le fait avant lui, celui qui a crié en premier récupère les cartes et les place au-dessus des cartes de son panier. Si tu es chanceux tu peux faire plusieurs **"Mte3i"** successivement.
- ◆ **"ezal9a ebfal9a"** : Si un joueur se trompe pendant le jeu: prendre une mauvaise carte, jouer à la place de quelqu'un d'autre, oublier de prendre la carte d'un adversaire... Il est obligé de jeter toutes les cartes de son panier dans le trou (il les met en dessous des cartes du trou).
- ◆ **"Chmeta"** : Si par chance le joueur reçoit 3 cartes identiques au moment de la distribution des cartes. Lorsque son tour arrive, il l'annonce aux joueurs en criant **"Chmeta"**, met les cartes dans son

panier et pioche une carte "**Chmeta**" et applique immédiatement les instructions de la carte tirée. Le reste des joueurs continue de jouer leur tour normalement.

Attention!

si le joueur oublie de crier "**Chmeta**" et que les autres adversaires s'aperçoivent qu'il a une "**Chmeta**", son score final est remis à zéro.

Cartes spéciales :

Pour bénéficier du pouvoir des cartes spéciales, il faut avoir **4 cartes spéciales** similaires superposées l'une sur l'autre dans son panier.



«**Ga7af**» : Dérobez le panier d'un joueur de votre choix et mettez le en dessous des cartes de votre panier.

Bonus : si personne n'a de panier, prenez toutes les cartes du trou et mettez les en dessous des cartes de votre panier.



«**Blabzi**» : Chaque joueur est obligé de donner son panier au joueur qui se trouve sur sa gauche.



«**Ji3an**» : Au prochain tour et juste le prochain tour, tout le monde doit placer ses prochains gains dans votre panier et non pas le leur.

Attention: L'activation d'un pouvoir reste toujours à celui qui réussit à placer la 4ème carte même s'il va la mettre dans votre panier.



«**Dictateur**» : Plongez le panier d'un joueur de votre choix dans le trou en dessous des cartes déjà présentes.

Attention au coup d'état: si personne n'a de panier, jetez le vôtre dans le trou et devenez plutôt "Makhlou3"

Fin de la manche, comptez le score :

Quand vous n'avez plus de cartes à jouer, comptez les points. Carte normale (avec des chiffres) = 5 points. Carte spéciale = 10 points. Aucune carte dans votre panier ? -50 points.

Si vous êtes le distributeur, -100 points. Celui ou celle qui a un score inférieur à 0 est le "**Asfour(et) janna**".

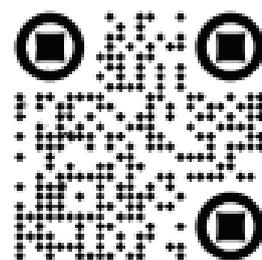
Maintenant c'est au joueur à droite du distributeur de distribuer.

Fin de la partie :

La fête se termine quand quelqu'un atteint glorieusement les **410 points** ! En cas de nul, préparez-vous pour une autre manche épique avec tous les participants.

◆ Des questions ?

Vous pouvez trouver sur notre site web www.chmeta.tn les règles du jeu expliquées en vidéo, n'hésitez pas à nous contacter sur les réseaux sociaux si vous avez d'autres questions.



Amusez-vous bien avec «Chmeta» et que le ou la meilleure «Chmeyti(a)» gagne !