

# HOP!

EN HIZLI KART OYUNU  
2 - 7 OYUNCU  
8 YAŞ VE ÜZERİ

Oyunun kuralları aşağıda anlatılmıştır. Kendinizi cesur hissediyorsanız „HOP!“ deyip sondaki özeti okuyup başlayabilirsiniz.

## İÇİNDEKİLER

81 kart (9 farklı renkte 1-9 sayılı kartlar)



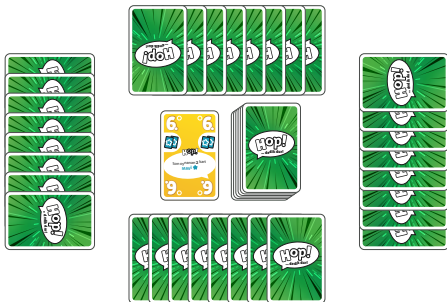
## AMAÇ

Amacınız elinizdeki kartları herkesten önce bitirmektir. Elinde kart kalmayan oyuncu anında oyunu kazanır.

## KURULUM

Desteyi iyice karıştırın. Oyunculara **kapalı şekilde 8 kart** dağıtın. Bu kartlar oyuncuların elidir. Geriye kalan desteyi **yüzleri kapalı şekilde** masanın ortasına yerleştirin. En üstteki kartı destenin yanına açarak iskartayı oluşturun. Ve evet artık „HOP!“ oynamaya hazırsınız.

## 4 oyunculu bir örnek başlangıç:



## NASIL OYNANIR?

En son taksi çevirmiş olan oyuncu oyuna başlar. (Uygulamadan çağırılmalar sayılmaz.)

Oyun saat yönünde sırayla ilerler – **lakin biri tur akışını "HOP!" diyerek durdurabilir** – bunu sonra detaylı anlatacağız.

Sıra size gelince, elinizden bir kartı iskartaya atmalısınız. Bu atacağınız yani oynayacağınız kart iskartanın en üstündeki kartla **aynı renkte veya sayıda** olmalıdır.



*Örnek: Sıra Yaren'de. Elinden ya bir 7 (rengi fark etmez) ya da bir mavi kart (sayısı fark etmez) atmalıdır.*

Eğer elinizde oynayabileceğiniz uygun bir kart yoksa, sıranızı **pas** geçmelisiniz. Pas geçtiğinizde desteden **1 kapalı kart çekersiniz** ve sıranız anında sonlanır.

### “HOP!” deyin ve elinizden bir kart oynayın:

Elinizdeki kartlardan birinde yazan koşul sağlandığı anda, „HOP!” diye bağırıp o kartı oynayabilirsiniz. Bu kartın ıskartanın üstündeki kartla aynı renk veya sayıda olmasına gerek yoktur.



**koşul**

**Sıra sizde değilken de „HOP!” diyerek oyunu durdurabilirsiniz.** „HOP!” dedikten sonra oynadığınız kartın koşulunun nasıl sağlandığını kısaca anlatmalısınız.

*Yaman'ın elinde yandaki kart var. Sıra başkasındayken Yaren'in öksürdüğünü fark ediyor. „HOP!” deyip kartını oynuyor ve diyor ki: “Yaren, öksürdün!”*



Eğer oynanan kart yanlışsa yani kartın **koşulu sağlanmamışsa** (buna grupça karar verilmelidir), „HOP!” deyip kartı oynayan oyuncu hem kartını geri alır hem de desteden bir kart daha çeker. Eğer destede kart kalmamışsa en üstteki 2 kart hariç ıskartayı karıştırın ve yeni bir deste

oluřturun. Ayırdığınız 2 kart iskartayı oluřturmaya devam eder.

„HOP!“ denip oyun akıřı durdurulduktan sonra oynama sırası saat yönünde „HOP!“ diyen oyuncunun solundan devam eder.

## OYUNUN SONU

Elindeki son kartı oynayan yani elinde hiç kart kalmayan oyuncu oyunu kazanır.

*Oyun çok mu hızlı bitti? Çözüm: bir el daha oynamak.*



## BİRKAÇ PÜF NOKTA

- ⇔ Biri „HOP!“ dedikten sonra oyun kısa süreliğine durmuş sayılır. Koşulu sağlanan kart oynanıp koşul açıklandıktan sonra oyun devam eder. Bu kart çözümlenirken başka bir oyuncu „HOP!“ diyerek oyunu durduramaz.
- ⇔ „HOP!“ denip çözümlendikten sonra oyun yeniden başlayınca anında başka bir „HOP!“ denebilir. Sıradaki oyuncunun oynamasını beklemenize gerek yoktur.

⇔ Bir koşulun sağlanması bittikten sonra başka bir oyuncu sırasını oynarsa artık o koşul için „HOP“ diyemezsiniz. Örneğin; biri bacağını salladığı sürece istediğiniz anda „HOP“ diyebilirsiniz. Ama sallamayı bıraktıktan sonra başkası sırasını oynarsa artık bu „HOP!“ şansınızı kaçırmış olursunuz.

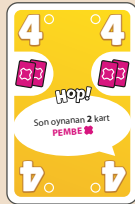
## “HOP!” KOŞULLARININ TÜRLERİ

Bir koşulda „Biri“ dendiği zaman senin yani kart sahibinin dışındaki tüm oyuncular kastedilir.

Sen kendin sadece „Sen“ dendiği zaman koşulu sağlayabilirsin.

„HOP!“ koşullarını şu kategorilere ayırabiliriz:

Iskartanın en üstündeki **son oynanmış kartlar** hakkındaki veya **son oynanan kartın bir önceki kart** ile arasındaki ilişki hakkındaki koşullar:



**Ellerdeki kartlar hakkındaki kořullar – bu kořul-  
lar senin veya bařka birinin eli hakkında olabilir:**



**Sosyal veya bedensel kořullar – bařka bir oyun-  
cunun yaptığı davranıřları kapsarlar:**



Tabii ki bu davranıřların gerekleřmesini saęlamak için istedięinizi yapabilirsiniz.



**Örnek 1:** Yaren'in elinde yandaki kart var. Iskartanın en üstündeki kart sarı 6 ve oynama sırası Tuana'da. Tuana sarı 7 oynuyor. Yaren „HOP!“ diye bağıyor ve oyunu durduruyor. Elindeki kartı iskartaya oynarken, „Tuana'ın oynadığı kart yerdekenden 1 daha yüksek“ diyerek koşulun nasıl sağlandığını açıklıyor. Normalde Tuana'dan sonra Yaman oturuyor ama şimdi oyun Yaren'in solundaki oyuncudan devam edecek.



**Örnek 2:** Lara'nın elinde yandaki kart var. Sıra Yaman'da ve o ne oynayacağını düşünüyor. Bu sırada Lara başka bir oyuncudan -mesela Tuana - kendisine kutuyu uzatmasını rica ediyor. „Ya Tuana kutuyu uzatsana oyun nerede üretilmiş merak ettim.“ Tuana uzatmak için kutuyu eline aldığı anda Lara „HOP!“ diye bağıyor ve oyunu durduruyor. Tuana'nın kutuya dokunduğunu herkese söyleyip elindeki kartı oynuyor. Yaman sırasını oynayamadan sıra Lara'nın solundaki oyuncuya geçiyor.

## RENK İKONLARI (RENKLERİ AYIRT ETMEKTE ZORLANANLAR İÇİN)



yeşil



sarı



pembe



mor



turuncu



mavi



kahverengi



siyah



gri

## KURAL ÖZETİ

Aynı çok bilindik bir kart oyunu gibi oynanıyor. Ama kartların üzerindeki koşullar sağlanınca araya girip o kartı fazladan oynayabilirsiniz.



TROY Games Oyuncak  
İç ve Dış Tic. Ltd. Şti  
Nimet Ekşioğlu Sk. No:7  
D:4 34738  
Kadıköy - İstanbul  
info@neotroygames.com  
www.neotroygames.com

NeoTroy Games  
Yerelleştirme Ekibi  
Çeviri: Metin Ünüvar  
Dizgi: Eda Esentürk Durşen

© 2024, 2026 HUCH!  
www.hutter-trade.com

### DİKKAT! YUTMA RİSKİ

UYARI! Küçük ve yutulabilir parçalar içerdiğinden dolayı boğulma tehlikesi nedeni ile 3 yaşından küçük çocuklar için uygun değildir.

8

HUCH!