

Thinkfun

HOUDİNİ



8 yaş ve üzeri
1 oyuncu

Houdini, dünyaca ünlü sihirbaz ve kaçış ustası, heyecanlı ve çoğunlukla oldukça tehlikeli olan numaralarıyla seyircilerin nefeslerini keserdi!

Şimdi siz de bu 40 şaşırtıcı numarayı çözerek sihrin bir parçası olabilirsiniz.

İÇİNDEKİLER

- 40 Görev • 2 İp • Kilit ve 2 Halka
- Houdini'nin Vücutu ve Bacakları
- Kafes • Taşıma Torbası

OYUNUN MUCİTLERİ HAKKINDA

Nicholas Cravotta ve Rebecca Bleau yirmi yıldan fazladır birlikte oyun icat etmektedirler. Rebecca aynı zamanda ödül kazanmış bir sanatçı olup, Houdini'nin çizimlerine de imzasını atmıştır. Bu ikilinin oyunları ve bulmacaları ile ilgili daha fazla bilgiye aşağıdaki adresten ulaşabilirsiniz.

www.BlueMatterGames.com

AÇIKLAMALAR

1 BİR GÖREV SEÇİN.



2 HOUDİNİ'Yİ GÖSTERİLDİĞİ GİBİ BAĞLAYIN.



3 GEMİCİ KANCALARINI AÇMADAN HOUDİNİ'Yİ TÜM İPLERDEN KURTARIN.



HOUDİNİ'Yİ BAĞLAMAK

Her zaman ipin ucuyla başlayın. İpi kafesin yarı çemberlerinden, halkadan, varilden ve kilitten geçirirken Houdini'yi doğru yere koyduğunuzdan emin olun. Çözmeye başlamadan önce Houdini'yi resimde gösterildiği gibi bağladığınızı kontrol edin.

Bazı düğümlerde Lanyard bağı kullanılmaktadır. Lanyard bağını yapmak için aşağıdaki adımları izleyin.

1



2



3



4



Bazı düğümlerde Houdini'nin bacakları kullanılmamaktadır. İhtiyaca göre bacaklar kolayca çıkartılıp yeniden takılabilir.

ÇÖZÜM VİDEOLARI

Tüm düğümlerin çözüm videoları için:
www.ThinkFun.com/Houdini
adresini ziyaret edebilirsiniz.

Aaaahh! HOUDİNİ'Yİ ÇÖZEMİYORUM!

40 sorunun tümünde de güç kullanmadan Houdini'yi çözmek mümkündür! Eğer iplerin hepsi birbirine geçip kördüğüm olursa da merak etmeyin. Yalnızca gemici kancalarını açıp her şeyi çözüp en baştan başlayın ya da başlamanıza yardımcı olması için çözüm videosunun başını izleyin.

HOUDİNİ'Yİ SERBEST BIRAKMAK İÇİN İP UÇLARI

- Houdini'yi ipin bir ucuna götürmeye çalışın.
- Hangi parçaların birbirlerinin içinden geçtiğini test edin.
- İpleri birbirlerine karıştırmamaya çalışın.
- Bazen Houdini'den önce başka bir parçayı serbest bırakmanız gerekir.
- Önceki görev kartlarında öğrendiklerinizi kullanmayı unutmayın.