

ENGLISH

Lights and mirrors may make it feel like magic, but it's really science and a good dose of brain power that's needed to direct the laser beam through this series of mind challenging mazes. Get ready for a satisfying mental workout as you flex your strategic thinking muscles and ignite the targets and your mind!

Tokens (Reference the Symbols Key for images 1-6.)

- Red Laser: Push the button at the top to engage the laser beam. (Make sure to remove the tab from the bottom of the token to activate the battery).
- Purple Target/Mirror: Use as a target, a mirror, or both. When used as a target, the laser beam must light up the red side of the token.
- Green Beam Splitter: Splits the beam in two paths. One path is reflected 90 degrees and the other path passes straight through the token.
- Blue Double-Mirror: Both sides reflect the beam 90 degrees.
- Yellow Check Point: Acts as a token that the laser beam must pass through.
- Black Cell Blocker: Inhabits space on the grid to prevent other tokens from being placed there. This token does not block the path of the laser.

Your Goal: For each challenge card, arrange the laser and tokens on the grid in order to light up the indicated number of targets.

How To Play

- Select a challenge card and place it in the card slot at the top of the game grid.
- Set the tokens on the game grid according to the challenge card.
- Note** (Reference the Symbols Key for images 7-9.)
 - If the full outline of the token is shown, then the placement and orientation is "fixed" and you must place the token in the cell indicated and in the orientation pictured on the challenge card.
 - If any token pictured in the game grid contains a question mark, part of your challenge is to figure out the correct orientation of this token, but it must be placed in the cell indicated on the challenge card.
 - The red symbols on a purple token indicate they must be used as your targets, but they may also be used as a mirror. A purple token without the red symbols indicates you need to determine whether to use the token as a target, a mirror or both.
- Now select the tokens pictured in the upper left-hand corner of the card underneath the words "ADD TO GRID". You will need to determine both the placement on the game grid **AND** the correct orientation of these pieces to solve the challenge! Any remaining tokens cannot be used.
- Make a mental note of the number of targets identified on the upper right-hand corner of the challenge card. This number indicates how many targets the laser beam will need to light up.
- Now that you have all the tokens necessary to solve the challenge, it's time to get to work! Be sure to follow these rules:
 - Do not move the fixed tokens shown on the challenge card.
 - Any tokens showing a question mark symbol can be rotated.
 - You must use **ALL** of the tokens pictured in the upper left-hand corner of the card.
 - Activate the exact number of targets pictured in the upper right-hand corner of the card.
 - The laser beam must touch **ALL** of the tokens at least once (excluding the Cell Blocker).
- Press the laser token to engage the beam and when the correct number of targets is activated **AND** the laser beam touches all of the tokens on the grid – **YOU WIN!**

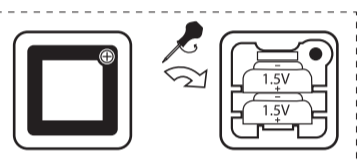


- There is only one correct solution for each challenge, which is shown on the back of each card.

Credits: Game invented by Luke Hooper. Challenges developed by Wei-Hwa Huang, Tyler Somer, Luke Hooper and Tanya Thompson.

Warning. Contains button battery / button batteries. Swallowing or insertion into a part of the body can lead to severe internal chemical burns.

(Used batteries must be disposed of immediately. Keep new and used batteries away from children. If you suspect that your child has swallowed or inserted batteries into a part of their body, consult a doctor immediately.

You can find the disposal information on the very last page of this instruction manual.

BATTERY REPLACEMENT: 	Important: Battery Information 
CAUTION 	
<ul style="list-style-type: none">- Non-rechargeable batteries must not be recharged! - Rechargeable batteries may only be charged under adult supervision. - Rechargeable batteries must be removed from the toy before being charged. - Different types of batteries or new and used batteries are not to be mixed! - Insert the batteries in the correct "+" and "-" positions. - Remove the batteries when they are empty or if the unit is not going to be used for a long period of time. - The supply terminals must not be short-circuited. - We recommend the use of alkaline batteries. - Only use batteries of the same or similar type. - Always replace all the batteries at the same time, not just singly!	<p>Caution – use of controls or adjustments or performance of procedures other than those specified herein may result in hazardous radiation exposure.</p> <p>CAUTION</p> <p>USE BATTERIES CAREFULLY! ALWAYS FOLLOW THE INSTRUCTIONS CAREFULLY! PLEASE DO NOT RECHARGE BATTERIES! PLEASE DO NOT RECHARGE BATTERIES! PLEASE DO NOT RECHARGE BATTERIES!</p> <p>This device complies with 21 CFR part 1040.10 and 1040.11, and IEC/EN 60825-1:2014</p>

DEUTSCH

Du denkst, du brauchst Magie, um den Laser durch das Spiegellabyrinth zu lenken? Dein Verstand und die Physik reichen vollkommen aus, um die Aufgaben zu lösen! Mach dich für ein Gehirntraining bereit, das nicht nur die Zielsteine, sondern auch deinen Kopf zum Glühen bringen wird.

Diese Spielsteine sind enthalten: (siehe Abbildungen 1-6 auf der Symbol-Legendenkarte)

- Roter Laser: Drück' den Knopf, der sich auf dem Laser-Spielstein befindet, den Strahl zu aktivieren. (Entferne den Batteriesicherheitsstreifen von der Unterseite des Spielsteins, bevor du den Laser das erste Mal benutzt.)
- LilaFarbener Zielstein/Spiegel: Wird als Ziel, als Spiegel oder als beides benutzt. Wenn der Spielstein als Ziel benutzt wird, muss der Laserstrahl seine rote Seite zum Leuchten bringen.
- Grüner Strahlenteiler: Dieser Spielstein teilt den Laserstrahl in zwei Strahlen. Ein Strahl geht gerade hindurch und der andere wird im 90° Winkel weitergelekt.
- Doppelseitiger blauer Spiegel: Beide Seiten lenken den Strahl im 90° Winkel weiter.
- Gelber Kontrollpunkt: Der Laserstrahl muss den Kontrollpunkt passieren. An dieser Stelle kann der Laserstrahl kein zweites Mal in senkrechter Richtung durchgeleitet werden.
- Schwarzer Blockierstein: Dieser Spielstein lässt den Laser in jede Richtung passieren, hindert dich aber daran, andere Spielsteine an dieser Stelle zu platzieren.

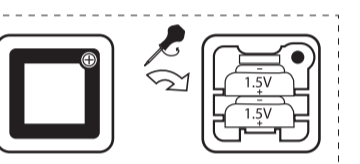

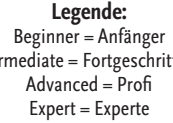
Dein Ziel: Platziere oder drehe bei jeder Aufgabe die angegebenen Spielsteine so, dass die vorgegebenen Ziele vom Laser getroffen werden.

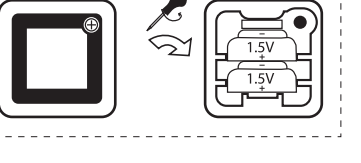
So wird gespielt:

- Wähle eine Aufgabenkarte und stecke sie in den dafür vorgesehenen Schlitz auf dem Spielbrett.
- Platziere die Spielsteine wie auf der Aufgabenkarte vorgegeben.
- Hinweis:** (siehe Abbildungen 7-9 auf der Symbol-Legendenkarte)
 - Ist die komplette Kontur des Spielsteins auf der Aufgabenkarte abgebildet, steht die Richtung, in der der Spielstein platziert werden muss, fest. Platziere ihn genau wie eingezeichnet.
 - Ist ein Spielstein auf der Aufgabenkarte mit einem Fragezeichen gekennzeichnet, muss du ihn zwar an der angegebenen Position platzieren, aber seine Ausrichtung selbst herausfinden.
 - Ist ein lilaFarbener Spielstein auf der Aufgabenkarte mit roten Symbolen versehen, handelt es sich um einen Zielstein. Du kannst seine Rückseite aber auch gleichzeitig als Spiegel einsetzen. Ist ein lilaFarbener Spielstein ohne rote Symbole abgebildet, muss du selbst herausfinden, ob du ihn als Spiegel, als Zielstein oder sogar als beides verwenden musst.
- Nach dem Aufbau suchst du die zusätzlich benötigten Spielsteine heraus (du findest sie im linken, oberen Eck der Aufgabenkarte unterhalb von "ADD TO GRID") und versuchst diese so aufzustellen, dass der Laserstrahl die angeben Zielsteine erreichen kann. Um die Aufgabe richtig zu lösen, muss du herausfinden, wo **UND** wie herum du die Spielsteine auf dem Spielbrett platzieren musst. Du darfst keine weiteren oder anderen Spielsteine als angeben verwenden!
- Denke beim Lösen der Aufgabe immer daran, wie viele Ziele mit dem Laser erreicht werden müssen. Die Zahl findest du in der oberen rechten Ecke der jeweiligen Aufgabenkarte.
- Folge beim Lösen der Aufgabe den folgenden Regeln:
 - Bewege keine Spielsteine auf dem Spielbrett, die auf der Aufgabenkarte einen festen Platz und/oder eine feste Richtung haben.
 - Alle Spielsteine, die auf der Aufgabenkarten mit einem Fragezeichen gekennzeichnet sind, kannst du drehen.
 - Du musst **ALLE** Spielsteine, die links oben auf der Karte angegeben sind, verwenden.
 - Bring die exakte Anzahl an vorgegebenen Zielsteinen zum Leuchten.
 - Der Laserstrahl muss alle Spielsteine (außer den Blockierstein) mindestens einmal treffen.
- Drücke auf den Laser-Spielstein, um den Strahl zu aktivieren. Wird durch den Strahl die richtige Anzahl an Zielsteinen erleuchtet und der Laserstrahl berührt auf seinem Weg alle Spielsteine, hast du die **Aufgabe gelöst!**
- Für jede Aufgabe gibt es nur eine richtige Lösung, welche du auf der Rückseite der jeweiligen Aufgabenkarte findest.

Autoren: Dieses Spiel wurde von Luke Hooper erfunden. Die Aufgaben wurden von Wei-Hwa Huang, Tyler Somer, Luke Hooper und Tanya Thompson entwickelt.

Legende: <p>Beginner – Anfänger Intermediate – Fortgeschrittener Advanced – Profi Expert – Experte Solutions – Lösungen</p>	Achtung. Dieses Produkt enthält eine Knopf-Batterie. Eine Knopf-Batterie kann bei Verschlucken schwerwiegende innere chemische Verletzungen verursachen. <p>Gebrauchte Batterien sind umgehend zu entsorgen. Neue und gebrauchte Batterien von Kindern fernhalten. Beim Verdacht, dass Batterie verschluckt, oder in ein Körperteil eingeführt wurden, ziehen Sie sofort einen Arzt zu Rate. <p>Die Entsorgungshinweise befinden sich auf der letzten Seite der Spielanleitung. <p>Klasse Laser 1 nach EN 60825-1:2014</p></p></p>	Achtung! – Jegliche unerlaubte Änderung oder Verwendung des Geräts, welche über die angegebenen mechanischen, elektrischen oder anderweitigen Betriebsgrenzen hinausgeht, kann zum Austritt gefährlicher Strahlung führen und Personen- oder Sachschäden verursachen.
--	---	--

BATTERYWECHSEL: 	Wichtig: Batterieinformationen 
CAUTION 	
<ul style="list-style-type: none">- Nicht wiederaufladbare Batterien dürfen auf keinen Fall wieder aufgeladen werden! - Aufladbare Batterien dürfen nur unter Aufsicht von Erwachsenen geladen werden! - Aufladbare Batterien sind aus dem Spielzeug herauszunehmen, bevor sie geladen werden! - Ungleiche Batterietypen oder neue und gebrauchte Batterien dürfen nicht zusammen verwendet werden! - Batterien gemäß den Polungssymbolen "+" und "-" korrekt einlegen! - Wenn die Batterien entladen sind oder wenn das Spielzeug längere Zeit nicht benutzt wird, müssen die Batterien entfernt werden! - Die Anschlussklemmen dürfen nicht kurzgeschlossen werden! - Wir empfehlen die Verwendung von Alkalibatterien. - Nur Batterien des vorgegebenen Typs oder eines gleichwertigen Typs verwenden. - Ersetzen Sie immer alle Batterien gleichzeitig, nicht nur einzelne.	<p>Nicht wiederaufladbare Batterien dürfen auf keinen Fall wieder aufgeladen werden!</p> <p>Aufladbare Batterien dürfen nur unter Aufsicht von Erwachsenen geladen werden!</p> <p>Aufladbare Batterien sind aus dem Spielzeug herauszunehmen, bevor sie geladen werden!</p> <p>Ungleiche Batterietypen oder neue und gebrauchte Batterien dürfen nicht zusammen verwendet werden!</p> <p>Batterien gemäß den Polungssymbolen "+" und "-" korrekt einlegen!</p> <p>Wenn die Batterien entladen sind oder wenn das Spielzeug längere Zeit nicht benutzt wird, müssen die Batterien entfernt werden!</p> <p>Die Anschlussklemmen dürfen nicht kurzgeschlossen werden!</p> <p>Wir empfehlen die Verwendung von Alkalibatterien.</p> <p>Nur Batterien des vorgegebenen Typs oder eines gleichwertigen Typs verwenden.</p> <p>Ersetzen Sie immer alle Batterien gleichzeitig, nicht nur einzelne.</p>

REPLACEMENT DES PILES: 	Important: renseignements concernant les piles 
ATTENTION 	
<ul style="list-style-type: none">- Des piles non rechargeables ne peuvent en aucun cas être rechargées! - Des piles rechargeables peuvent uniquement être chargées sous la surveillance d'un adulte! - Sortir les piles rechargeables des jouets avant de les charger! - Ne pas utiliser de piles de types différents ou mélange piles neuves et usées! - Respecter le sens de polarité "+" et "-" lors de la mise en place des piles! - Si les piles sont déchargées ou si le jouet n'est pas utilisé pendant un temps prolongé, retirer les piles! - Ne pas mettre les bornes d'alimentation en court-circuit! - Nous recommandons l'utilisation de piles alcalines. - Utiliser uniquement des piles du type prescrit ou d'un type équivalent. - Toujours remplacer toutes les piles en même temps et non pas individuellement.	<p>Des piles non rechargeables ne peuvent en aucun cas être rechargées!</p> <p>Des piles rechargeables peuvent uniquement être chargées sous la surveillance d'un adulte!</p> <p>Sortir les piles rechargeables des jouets avant de les charger!</p> <p>Ne pas utiliser de piles de types différents ou mélange piles neuves et usées!</p> <p>Respecter le sens de polarité "+" et "-" lors de la mise en place des piles!</p> <p>Si les piles sont déchargées ou si le jouet n'est pas utilisé pendant un temps prolongé, retirer les piles!</p> <p>Ne pas mettre les bornes d'alimentation en court-circuit!</p> <p>Nous recommandons l'utilisation de piles alcalines.</p> <p>Utiliser uniquement des piles du type prescrit ou d'un type équivalent.</p> <p>Toujours remplacer toutes les piles en même temps et non pas individuellement.</p>

FRANÇAIS

Lumières, miroirs... on dirait de la magie! Mais en fait, c'est la science ainsi qu'une bonne dose de puissance intellectuelle qui vous permettront de guider le rayon laser à travers cette série de labyrinthes, dont chacun sera un défi à votre intérêt. Préparez-vous pour une séance d'entraînement mental stimulante, où vous démontrerez vos capacités de raisonnement stratégique et enflammerez à la fois les cibles et votre esprit!

Pions (Reportez-vous à la légende des symboles, images 7 à 9)

- Laser rouge : Appuyer le bouton situé sur le dessus pour déclencher le rayon laser. (Prenez soin de retirer la languette située sur le dessous du pion afin d'activer la pile.)
- Cible/miroir mauve : Servez-vous en comme cible, comme miroir ou les deux. Si vous l'utilisez comme cible, le rayon laser doit illuminer la face rouge du pion.
- Séparateur de faisceau vert : Sépare le faisceau lumineux en deux trajectoires. L'une des trajectoires est réfléchi à un angle de 90 degrés et l'autre passe au travers du pion.
- Double miroir bleu : Les deux faces reflètent le faisceau lumineux à un angle de 90 degrés.
- Point de contrôle jaune : Agit comme un pion que le rayon laser doit traverser.
- Bloqueur de case noir : Occupe un espace sur la grille pour empêcher qu'on y place d'autres pions. Ce pion ne fait pas obstacle à la trajectoire du laser.

Votre but : Pour chaque carte défi, disposez le laser et les pions sur la grille afin d'illuminer le nombre de cibles indiqué.

Déroulement de la partie

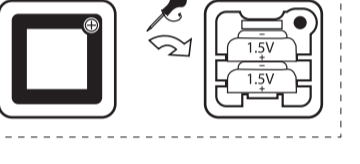
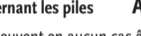
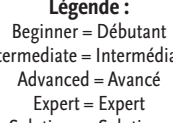
- Choisissez une carte défi et placez-la dans la fente située dans la partie supérieure de la grille de jeu.
- Disposez les pions sur la grille de jeu selon ce qu'illustre la carte défi.
- (Remarque :** Reportez-vous à la légende des symboles, images 7 à 9)
 - Si on montre le pion en entier, cela veut dire son emplacement et son orientation sont « fixes » ; vous devez donc placer le pion dans la case indiquée et dans le sens représenté sur la carte défi.
 - Si un pion représenté sur la grille de jeu contient un point d'interrogation, une partie du défi consiste à trouver dans quel sens ce pion doit être placé ; vous devez toutefois le placer dans la case indiquée sur la carte défi.
 - Le symbole rouge figurant sur un pion mauve veut dire que vous devez vous en servir comme cible, mais que vous **pourvez** aussi vous en servir comme miroir. Si un pion mauve est dépourvu de symbole rouge, cela veut dire que vous devez décider si vous vous servirez de ce pion comme cible, comme miroir ou les deux.

- Maintenant, choisissez les pions représentés à la fois du supérieur gauche de la carte, au-dessous des mots « ADD TO GRID ». Vous devrez déterminer à la fois où placer ces pions sur la grille de jeu **ET** dans quel sens les placer afin de résoudre le défi! Ne vous servez pas des autres pions, s'il en reste.
- Notez mentalement le nombre de cibles mentionné dans le coin supérieur droit de la carte défi. Ce nombre indique combien de cibles le rayon laser devra illuminer.
- Vous avez maintenant tous les pions qu'il vous faut pour résoudre le défi, alors... au travail! Prenez soin de suivre ces règles :
 - Ne déplacez pas les pions fixes représentés sur la carte défi.
 - Vous pouvez faire **PIOVER** tous les pions où vous figure un point d'interrogation.
 - Vous devez utiliser **TOUTS** les pions représentés dans le coin supérieur gauche de la carte.
 - Faites en sorte d'activer le **nombre** exact de cibles indiqué dans le coin supérieur droit de la carte.
 - Le rayon laser doit toucher **TOUTES** les pions au moins une fois (à l'exception du bloqueur de case).
- Pressez le pion « laser » pour déclencher le rayon. Lorsque le bon nombre de cibles est activé **ET** que le rayon laser touche tous les pions sur la grille, **VOUS AVEZ GAGNÉ!**

• Il n'y a pour chaque défi qu'une seule solution correcte, qui est illustrée au verso de chaque carte.

Références : Ce jeu a été inventé par Luke Hooper. Les défis ont été élaborés par Wei-Hwa Huang, Tyler Somer, Luke Hooper et Tanya Thompson.

Légende : <p>Beginner – Débutant Intermediate – Intermédiaire Advanced – Avancé Expert = Expert Solutions = Solutions</p>	Attention. Ce produit contient une pile bouton. En cas d'ingestion, une pile bouton peut entraîner de graves brûlures chimiques internes. <p>Les piles usagées doivent immédiatement être éliminées. Tenir les piles neuves et usagées hors de portée des enfants. Si vous pensez que des piles ont été avalées, ou introduites dans une partie du corps, consultez immédiatement un médecin. <p>Les consignes de recyclage se trouvent en dernière page de la notice.</p></p>	Attention – L'utilisation de commandes ou de réglages ou l'activation de procédures non décrits dans le présent mode d'emploi peuvent entraîner une radioexposition dangereuse. <p>Laser classe I conforme à la norme EN 60825-1:2014</p>
---	---	--

REPLACEMENT DES PILES: 	Important: renseignements concernant les piles 
ATTENTION 	
<ul style="list-style-type: none">- Des piles non rechargeables ne peuvent en aucun cas être rechargées! - Des piles rechargeables peuvent uniquement être chargées sous la surveillance d'un adulte! - Sortir les piles rechargeables des jouets avant de les charger! - Ne pas utiliser de piles de types différents ou mélange piles neuves et usées! - Respecter le sens de polarité "+" et "-" lors de la mise en place des piles! - Si les piles sont déchargées ou si le jouet n'est pas utilisé pendant un temps prolongé, retirer les piles! - Ne pas mettre les bornes d'alimentation en court-circuit! - Nous recommandons l'utilisation de piles alcalines. - Utiliser uniquement des piles du type prescrit ou d'un type équivalent. - Toujours remplacer toutes les piles en même temps et non pas individuellement.	<p>Des piles non rechargeables ne peuvent en aucun cas être rechargées!</p> <p>Des piles rechargeables peuvent uniquement être chargées sous la surveillance d'un adulte!</p> <p>Sortir les piles rechargeables des jouets avant de les charger!</p> <p>Ne pas utiliser de piles de types différents ou mélange piles neuves et usées!</p> <p>Respecter le sens de polarité "+" et "-" lors de la mise en place des piles!</p> <p>Si les piles sont déchargées ou si le jouet n'est pas utilisé pendant un temps prolongé, retirer les piles!</p> <p>Ne pas mettre les bornes d'alimentation en court-circuit!</p> <p>Nous recommandons l'utilisation de piles alcalines.</p> <p>Utiliser uniquement des piles du type prescrit ou d'un type équivalent.</p> <p>Toujours remplacer toutes les piles en même temps et non pas individuellement.</p>

ITALIANO

Un gioco di luci e specchi... si tratta forse di magia? In realtà dovrà usare scienza ed ingegno per attraversare con il raggio laser questa serie di intricati labirinti di specchi. Preparati per una stimolante sessione di allenamento mentale! Metterai alla prova la tua capacità di ragionare in modo strategico ed accenderai non solo i bersagli ma anche i tuoi neuroni!

Pedine (Fai riferimento alle figure 1-6 sulla carta legenda dei simboli)

- Laser rosso: premere il pulsante in cima per attivare il raggio laser (assicurati di rimuovere la linguetta che si trova nella parte inferiore della pedina per accendere il batteria)
- Bersaglio/specchio viola: può essere usato come bersaglio, come specchio o entrambi. Quando viene usato come bersaglio, il raggio laser deve illuminare la parte rossa della pedina.
- Separatore di raggi verde: divide il raggio in due fasci luminosi. Un fascio di luce viene riflesso con un angolo di 90° mentre l'altro passa attraverso la pedina.
- Doppio specchio blu: entrambi i lati riflettono il raggio con un angolo di 90°.
- Punto di controllo giallo: quando in gioco, il raggio deve necessariamente attraversare questa pedina.
- Blocco cella nero: occupa uno spazio sul piano di gioco per impedire che altre pedine vengano posizionate in quel punto. Questa pedina non blocca il passaggio del laser.

Scopo del gioco: per ciascuna delle carte sfida, posiziona sul piano di gioco il laser e le pedine al fine di illuminare il numero di bersagli indicato.

Come si gioca:

- Scegli una carta sfida e posizionala nella scanalatura nella parte superiore del piano di gioco.
- Posiziona le pedine sul piano di gioco come indicato.
- Nota:** (Fai riferimento alle figure 7-9 sulla carta legenda dei simboli)
 - Se la carta mostra il profilo completo della pedina, significa che la posizione e l'orientamento sono "fissi"; devi quindi posizionare la pedina sul piano nella cella indicata ed orientarla come mostrato sulla carta sfida.
 - Se una delle pedine illustrate sul piano di gioco contiene un punto di domanda, parte della sfida prevede il trovare l'orientamento corretto di questa pedina che deve comunque essere posizionata nella cella indicata dalla carta sfida.
 - Il simbolo rosso riportato sulla pedina viola indica che tale pedina deve essere usata come bersaglio ma può anche diventare uno specchio. Una pedina viola senza simboli rossi prevede che sia tu a decidere se usare tale pedina come bersaglio, come specchio o entrambi.
- Scegli ora le pedine raffigurate nell'angolo superiore sinistro della carta sotto la dicitura "ADD TO GRID". Dovrai determinare sia la giusta posizione sul piano di gioco **SIA** l'orientamento corretto di questi pezzi se vuoi vincere la sfida! Le pedine restanti non possono essere utilizzate.
- Prendi nota mentalmente del numero di bersagli riportato nell'angolo superiore destro della carta sfida. Questo numero indica quanti bersagli devono illuminare il raggio laser.
- Ora che hai tutte le pedine necessarie per vincere la sfida, è tempo di mettersi all'opera! Assicurati di r ispettare le seguenti regole:
 - Non spostare le pedine "fisse" mostrate sulla carta sfida.
 - Tutte le pedine con un punto di domanda possono essere ruotate.
 - Devi usare **TUTTE** le pedine raffigurate nell'angolo superiore sinistro della carta.
 - Attiva il numero esatto di bersagli indicato nell'angolo superiore destro della carta.
 - Il raggio laser deve colpire **TUTTE** le pedine almeno una volta (ad eccezione del blocco cella nero)

- Premi sulla pedina laser per attivare il raggio e quando riuscirai ad illuminare il numero esatto di bersagli e il raggio laser colpisce tutte le pedine, **HAI VINTO!**
- Per vincere la sfida esiste un'unica soluzione, svelata sul retro di ciascuna carta.
- Autori:** il gioco è stato inventato da Luke Hooper. Le sfide sono state sviluppate da Wei-Hwa Huang, Tyler Somer, Luke Hooper e Tanya Thompson.

Legenda <p>Beginner – Principiante Intermediate – Intermedio Advanced – Avanzato Expert = Esperto Solution = Soluzione</p>	Avvertenza. Il presente prodotto contiene una pila a bottone. La pila a bottone può causare, nel caso venisse inghiotta, gravi ustioni interne causate dalle sostanze chimiche. <p>Le pile usate devono essere immediatamente smaltite. Tenere fuori dalla portata dei bambini le pile nuove e usate. Nel caso in cui sia abita il timore che una pila sia stata ingoiata ovvero introdotta in una parte del corpo occorre chiamare subito il medico per un consulto. <p>Le indicazioni per lo smaltimento si trovano nell'ultima pagina delle istruzioni.</p></p>	Attenzione: - L'utilizzo di dispositivi di controllo o di regolazione, nonché l'applicazione di procedure non conformi a quanto qui indicato, possono rappresentare un'esposizione pericolosa alle radiazioni. <p>Laser classe I secondo la norma EN 60825-1:2014</p>
---	---	--

SOSTITUZIONE BATTERIE: 	Importante: Informazioni relative alle batterie 
ATTENZIONE 	
<ul style="list-style-type: none">- Non cercare mai di ricaricare le batterie non ricaricabili - Le batterie ricaricabili devono essere ricaricate solo sotto la supervisione di un adulto! - Rimuovere le batterie ricaricabili dal giocattolo prima di ricaricarle. - Non utilizzare contemporaneamente batterie vecchie e nuove o diversi tipi di batterie! - Non tentare la ricarica delle batterie. - Rimuovere le batterie quando queste sono scarse o se il giocattolo non viene utilizzato per un periodo di tempo prolungato! - Non cortocircuitalle i terminali. - Raccomandiamo l'utilizzo di batterie alcaline. - Utilizzare solo le batterie raccomandate o batterie equivalenti. - Sostituire sempre tutte e non solo singole batterie.	<p>Le pile usate devono essere immediatamente smaltite. Tenere fuori dalla portata dei bambini le pile nuove e usate. Nel caso in cui sia abita il timore che una pila sia stata ingoiata ovvero introdotta in una parte del corpo occorre chiamare subito il medico per un consulto.</p> <p>Le indicazioni per lo smaltimento si trovano nell'ultima pagina delle istruzioni.</p>

REPLACEMENT DES PILES: 	Important: renseignements concernant les piles 
ATTENTION 	
<ul style="list-style-type: none">- Des piles non rechargeables ne peuvent en aucun cas être rechargées! - Des piles rechargeables peuvent uniquement être chargées sous la surveillance d'un adulte! - Sortir les piles rechargeables des jouets avant de les charger! - Ne pas utiliser de piles de types différents ou mélange piles neuves et usées! - Respecter le sens de polarité "+" et "-" lors de la mise en place des piles! - Si les piles sont déchargées ou si le jouet n'est pas utilisé pendant un temps prolongé, retirer les piles! - Ne pas mettre les bornes d'alimentation en court-circuit! - Nous recommandons l'utilisation de piles alcalines. - Utiliser uniquement des piles du type prescrit ou d'un type équivalent. - Toujours remplacer toutes les piles en même temps et non pas individuellement.	<p>Des piles non rechargeables ne peuvent en aucun cas être rechargées!</p> <p>Des piles rechargeables peuvent uniquement être chargées sous la surveillance d'un adulte!</p> <p>Sortir les piles rechargeables des jouets avant de les charger!</p> <p>Ne pas utiliser de piles de types différents ou mélange piles neuves et usées!</p> <p>Respecter le sens de polarité "+" et "-" lors de la mise en place des piles!</p> <p>Si les piles sont déchargées ou si le jouet n'est pas utilisé pendant un temps prolongé, retirer les piles!</p> <p>Ne pas mettre les bornes d'alimentation en court-circuit!</p> <p>Nous recommandons l'utilisation de piles alcalines.</p> <p>Utiliser uniquement des piles du type prescrit ou d'un type équivalent.</p> <p>Toujours remplacer toutes les piles en même temps et non pas individuellement.</p>

NEDERLANDS

De spiegels en de laserstraal maken het bijna magisch maar eigenlijk is het pure wetenschap en heb je een gezonde dosis verstand nodig om de laserstraal door een reeks van doolhoven te leiden. Maak je klaar voor een deugddoende portie hersen gymnastiek en strategisch denken. Verlich niet alleen de doelen maar ook je brein!

Speelstukken (Zie het kaartje met de symbooltekens 1-6)

- Rode laser: Druk het knopje aan de bovenkant in om te laser te activeren. (Verwijder de eerste keer de folie overaan, om de batterij te activeren)
- Paars doel/spiegel: Te gebruiken als doel, als spiegel, of beide. Wanneer het gebruikt wordt als doel, moet de laser de reflector doen oplichten.
- Groene lasersplitser: Dit speelstuk splitst de laserstraal in twee. Een straal wordt gereflecteerd onder een hoek van 90° en de andere gaat recht door het speelstuk.
- Blauwe dubbelzijdige spiegel: Beide zijden reflecteren de straal onder een hoek van 90°.
- Gel controlpunt: De straal moet door dit poortje passeren.
- Zwart blokkeerpunt: Neemt een plaats in op het speelrooster waardoor hier geen ander speelstuk kan worden geplaatst. Dit speelstuk onderbreekt de laserstraal niet.

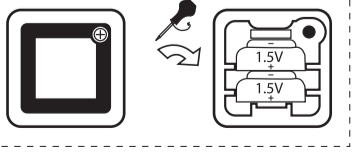
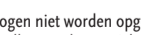
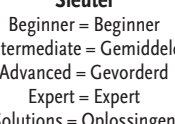
De uitdaging: Plaats voor elke opdracht de laser en de speelstukken op de juiste plaatsen op het speelrooster, zodat je het opgegeven aantal doelen kan laten oplichten.


Hoe werkt het

- Kies een opdrachtkaart en plaats ze in de opening aan de bovenzijde van het speelrooster.
- Plaats de speelstukken op het speelrooster zoals in de illustratie aangegeven.
- Opmerking:** (Zie het kaartje met de symbooltekens 7-9)
 - Wanneer het speelstuk volledig is afgebeeld, dan is de plaats en de richting van het speelstuk bepaald en moet je het speelstuk op die plaats van het speelrooster en in de aangegeven richting plaatsen.
 - Wanneer een speelstuk met een vraagteken wordt afgebeeld in het speelrooster, moet jij zelf uitzoeken wat de juiste richting is van dit speelstuk. De plaats van dit speelstuk op het speelrooster mag je niet veranderen.
 - Een rood symbool afgebeeld op een paars speelstuk wil zeggen dat dit een raken doel is, maar je mag het speelstuk nog steeds gebruiken als spiegel. Een paars speelstuk zonder dit rode symbool wil zeggen dat je zelf moet uitzoeken of het als doel gebruikt, als spiegel of beide.
- Neem nu de speelstukken die staan afgebeeld in de linkerbovenhoek van de opdrachtkaart onder de woorden "ADD TO GRID". Om de opdracht tot een goed einde te brengen moet je zelf uitzoeken waar je deze extra speelstukken op het rooster moet plaatsen EN in welke richting. Alle resterende speelstukken worden niet gebruikt.
- Onthoud hoeveel doelen er staan opgegeven in de rechterbovenhoek van de opdrachtkaart. Dit getal geeft het aantal doelen aan dat de laserstraal moet doen oplichten.

- Nu je alle speelstukken hebt om je opdracht tot een goed einde te brengen, is het tijd om aan het werk te gaan! Hou je aan volgende regels:
 - Verplaats geen speelstukken die reeds een plaats kregen op de opdrachtkaart.
 - Alle speelstukken die afgebeeld zijn met een vraagteken mag je draaien.
 - Je moet **ALLE** speelstukken toevoegen die afgebeeld staan in de linkerbovenhoek van de kaart.
 - Zorg dat je het exact aantal doelen bereikt dat staat opgegeven in de rechterbovenhoek van de kaart.
 - De laserstraal moet alle speelstukken op het rooster minstens 1 keer raken. (met uitzondering van het zwarte blokkeerpunt)
- Druk op de rode drukschakelaar om de laser te activeren en wanneer je het juiste aantal doelen raakt **EN** tevens alle speelstukken op het rooster, dan is je opdracht **GESLAAGD!**
- Er is maar 1 juiste oplossing voor elke opdracht, welke je kan vinden op de achterzijde van iedere opdrachtkaart.

Bedenken van dit spel: Luke Hooper. Opdrachten ontwikkeld door Wei-Hwa Huan, Tyler Somer, Luke Hooper en Tanya Thompson.

VERVANGEN VAN DE BATTERIJEN: 	Belangrijke informatie: OPGELET 
ATTENTION 	
<ul style="list-style-type: none">- Niet oplaadbare batterijen mogen niet worden opgeladen! - Oplaadbare batterijen mogen alleen onder toezicht van volwassenen worden opgeladen! - Oplaadbare batterijen moeten uit het speelgoed worden genomen voordat ze opgeladen worden! - Verscheidene soorten batterijen of nieuwe en oude batterijen mogen niet worden gecombineerd! - Batterijen overeenkomstig de pooltekens "+" en "-" in het batterijpak plaatsen! - Wanneer de batterijen leeg zijn of het speelgoed voor langere tijd niet wordt gebruikt, batterijen verwijderen! - De aansluitingen niet kortsluiten! - Wij bevelen het gebruik van alkalibatterijen aan. - Uitsluitend aanbevolen type batterijen of gelijkwaardig type gebruiken. - Alle batterijen gelijktijdig vervangen, nooit slechts enkele.	<p>Opgelent - Gebruik dit apparaat waarvoor het bedoeld is. Breng geen wijzigingen aan het apparaat aan, want dit kan leiden tot gevaarlijke lasersstraling.</p> <p>Laser klasse I volgens EN 60825-1:2014</p>


<p>Disposo of any items marked with this symbol as follows: Do not put any of the game's electronic components in your household waste,</p>