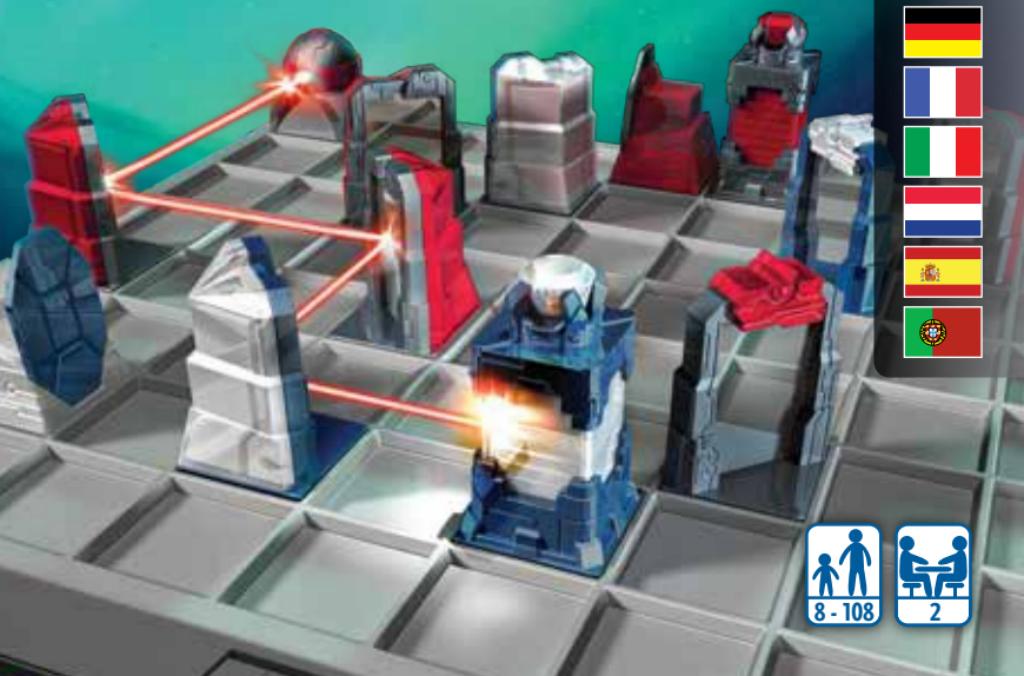




# LASER CHESS™

—The Beam Directing Strategy Game—

Instructions · Anleitung · Règle du Jeu  
Istruzioni · Handleiding · Instrucciones · Instruções



## **INTRODUCTION**

A game of capture has never been this much fun! Laser Chess™ combines the fun of bending lasers and illuminating pieces with chess-like strategy. You have to strike your opponent's King while protecting your own from getting zapped! Simple rules and only a few basic moves make Laser Chess easy to learn and quick to play.

## **EINLEITUNG**

Laser Chess™ kombiniert auf einzigartige Weise faszinierende Lasertechnik mit dem klassischen Spielgefühl von Schach. Ein Strategiespiel, das dank seiner einfachen Zugregeln schnell zu erlernen ist und viel Spaß macht. Wer schlägt den gegnerischen König mit seinem Laserstrahl und beschützt gleichzeitig seinen eigenen König?

## **INTRODUCTION**

Jamais un jeu de capture n'avait été aussi amusant ! Laser Chess™ combine à la fois le plaisir de détourner des lasers pour illuminer des pièces et la stratégie des échecs. Il s'agit de frapper le Roi adverse, tout en empêchant l'élimination du sien ! Des règles simples avec quelques déplacements basiques et vous êtes déjà prêts pour des parties rapides.

## **INTRODUZIONE**

Un gioco di strategia non è mai stato così divertente! Laser Chess™ coniuga il divertimento legato all'uso del laser per colpire ed eliminare dal gioco le pedine con l'applicazione della strategia tipica degli scacchi. Colpisci il Re del tuo avversario ma stai attento e proteggi anche il tuo dagli attacchi! Laser Chess è un gioco semplice e veloce, grazie a regole intuitive e alle poche mosse di base richieste.

## **INLEIDING**

Een spel was nog nooit zo leuk! Laser Chess combineert het plezier van lasers met een strategie vergelijkbaar met schaken. Je moet de koning van je tegenstander raken en je eigen koning beschermen! Simpele regels en maar een paar basis stappen zorgen ervoor dat je Laser Chess™ makkelijk leert en snel kunt spelen.

## **INTRODUCCIÓN**

¡Nunca antes un juego de captura había sido tan divertido! Laser Chess combina la diversión de los rayos láser, que se reflejan en las diferentes piezas de juego y las iluminan, con la estrategia del ajedrez. Tienes que atacar al rey de tu oponente y, a la vez, evitar que ataquen al tuyo. Con unas reglas de juego sencillas y unos pocos movimientos básicos, Laser Chess™ es fácil de aprender y rápido de jugar.

## **INTRODUÇÃO**

Um jogo de captura nunca foi tão divertido! Laser Chess combina o divertimento das deflexões dos lasers e a iluminação das peças com a estratégia do xadrez. Deves atingir o Rei do teu adversário enquanto proteges o teu para não ser eliminado! Regras simples e somente poucas jogadas básicas fazem com que Laser Chess™ seja fácil de aprender e rápido de jogar.



## **INCLUDES • INHALT • CONTENU • CONTENUTO • INHOUD CONTENIDO • CONTEÚDO:**

Game Tokens (26 total) • Spielfiguren (26 Stück insgesamt) • 26 pièces • Pedine di gioco (26 in totale) • Speelstukken (26 totaal) • Piezas de juego (26 en total) • Peças de Jogo (total 26)



x2

LASER • LASER  
LASER • LASER • LASER  
LASER • LASER



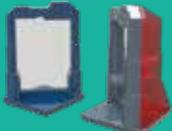
x2

KING • KÖNIG • ROI  
RE • KONING • REY • REI



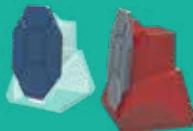
x4

SWITCH • WECHSLER  
COMMUTATEUR • SWITCH • SWITCH  
INTERCAMBIADOR • INTERRUPTOR



x14

DEFLECTOR • DEFLEKTOR  
DÉFLECTEUR • DEFLECTOR • DEFLECTOR  
DEFLECTOR • DEFLECTOR



x4

DEFENDER • VERTEIDIGER  
BLOQUEUR • SCUDO • DEFENDER  
DEFENSOR • DEFENSOR



GAME GRID • SPIELBRETT  
PLATEAU • PIANO DI GIOCO • SPELBORD  
TABLERO • TABULEIRO DE JOGO

## **HOW TO PLAY:**

**OBJECT:** Be the first player to strike your opponent's King with a Laser.

**SETUP:** The first time you play, pull the tab from the bottom of each Laser piece to activate the batteries.



**NOTE:** Each laser requires two standard model AG13/LR44 button cell batteries. See page 10 for instructions on replacing batteries.

1. Determine which player will use the gray/red tokens and which player will use the blue/white tokens.
2. Select a board setup found on page 47 and set up the board as shown. If you are new to the game, begin with the ACE configuration. As you become familiar with the game you can advance to CURIOSITY, GRAIL, MERCURY and SOPHIE. Once you've mastered play, use your creativity to invent your own starting positions!

## TOKEN GUIDE:



**Laser:** Each player has one Laser that remains in the corner of the game Grid throughout the game. Press the button on top at the end of each turn to activate the laser. The Laser is not a playing token and cannot be eliminated from play.



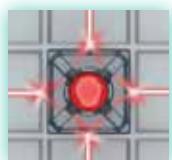
**Deflector:** The mirrored side of the Deflector reflects the laser 90 degrees. A Deflector is eliminated from play when any of its non-mirrored surfaces are hit by the laser.



**Defender:** The front side of a Defender blocks the laser and the Defender will remain in play if hit from the front. However, a Defender can be eliminated from play if the laser strikes either of its sides or its back.



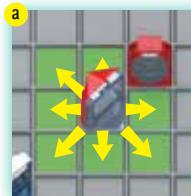
**Switch:** Both sides of the Switch reflect the laser 90 degrees. The Switch can also swap places with an adjacent Deflector or Defender. A Switch can never be eliminated from play.



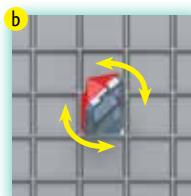
**King:** The game ends when the laser strikes a King.

## STEPS TO PLAY:

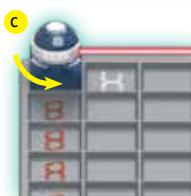
1. The blue/white player goes first. Players take turns with each player moving only their own tokens. All playing tokens, including Kings, can be moved.
2. On a turn a player must first take one of the following actions:



- a. Move any one token one space in any direction (including diagonally) following the Movement Rules on page 8.



- b. Rotate a token 90 degrees in either direction without moving spaces.



- c. Rotate his or her own Laser to point in the direction of either the first column or the first row. Rotation of the Laser must always be done before it is fired.



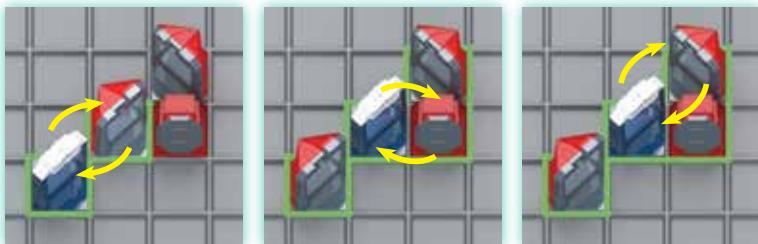
3. To complete a turn, a player activates the laser by the button on top of his or her own Laser. Tokens are then removed from the board based on where the beam lands. Refer to the Token Guide on page 6 for a description of when to eliminate pieces from play.

If the laser beam lands on a player's own token, the token is still eliminated from play according to the descriptions in the Token Guide.

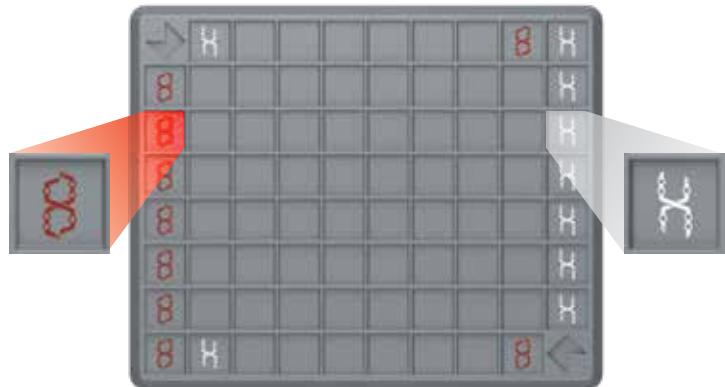
**IMPORTANT:** The Laser is fired only one time at the end of a player's turn and the turn is over whether or not the laser hits a token. A Laser cannot be fired as a "test" mid-turn while a player is still deciding on a move to make. Once a move is made the move cannot be taken back and the Laser must be fired.

## MOVEMENT RULES:

1. A token may only be moved OR rotated in one turn, not both.
2. A token may only be rotated 90 degrees at a time.
3. **SPECIAL MOVE** – This move is made only by a Switch token. The Switch may swap places with an adjacent Deflector or Defender of either color. Neither token rotates during the swap. A Switch cannot swap places with a King or another Switch piece.



4. Red/gray tokens can never move into spaces with white helix patterns and blue/white tokens can never move into squares containing red helix patterns. (Located along the edges of the board.)



## WINNING THE GAME:

When either laser beam lands on a King token, that King is removed and the game is over. If you are the player whose King remains— **YOU WIN!**

If you accidentally hit your own King—your opponent wins the game.

**NOTE:** If at any time during play an identical board arrangement appears for a third time in the same game (i.e. the same tokens of the same colors occupy the same squares in the same orientations), the player making the next move can declare a stalemate.

## BATTERY REPLACEMENT:



**WARNING:** use of controls or adjustments or performance of procedures other than those specified herein may result in hazardous radiation exposure.

Class 1 laser complies with IEC/EN 60825-1:2014

### 2 Devices:

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

2x +  
AG13/LR44

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.



#### Dispose of any items marked with this symbol as follows:

Do not put any of the game's electronic components in your household waste, but take them to the appropriate collection point at your local waste disposal site. Please contact your council for further details.

## SO WIRD GESPIELT:

**SPIELZIEL:** Wer als Erster den gegnerischen König mit einem Laserstrahl trifft (schlägt), gewinnt.

**SPIELAUFBAU:** Vor der ersten Partie müsst ihr bei beiden Lasern die kleine Lasche (ihr findet sie auf der Unterseite der Laser) herausziehen, damit die Batterien funktionieren.



**HINWEIS:** Pro Laser sind zwei Standard-Knopfzellen AG13/LR44 enthalten. Die Batteriehinweise findet ihr auf Seite 16 der Anleitung.

1. Entscheidet euch für eine Spielerfarbe (grau-rot oder blau-weiß) und nehmt euch die entsprechenden Spielfiguren.
2. Wählt eine Startaufstellung auf Seite 47 aus und bereitet das Spielbrett entsprechend vor. Für die erste Partie empfiehlt es sich, mit der ACE-Aufstellung zu beginnen. Sobald ihr etwas mehr Erfahrung habt, macht mit den Varianten CURIOSITY, GRAIL, MERCURY und SOPHIE weiter. Spieleprofis können ihrer Kreativität freien Lauf lassen und sich eigene Startaufstellungen überlegen.

## ERKLÄRUNG DER SPIELFIGUREN:



**Laser:** Ihr habt beide euren eigenen Laser. Die Laser bleiben während der gesamten Partie in den vorgegebenen Ecken des Spielbretts stehen. Die Laser können nicht geschlagen werden. Jeweils am Ende eures Spielzugs drückt ihr den Knopf auf eurem Laser, um ihn zu aktivieren.



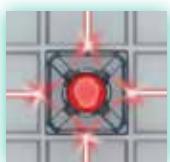
**Deflektor (Strahlablenker):** Die verspiegelte Seite einer Deflektor-Spielfigur lenkt den Laserstrahl um 90 Grad nach rechts oder links. Trifft der Laserstrahl einen Deflektor auf seiner nicht verspiegelten Seite, ist die Spielfigur geschlagen und muss vom Spielbrett genommen werden.



**Verteidiger:** Die Vorderseite einer Verteidiger-Spielfigur blockiert den Laser. Wird ein Verteidiger dort von einem Laserstrahl getroffen, bleibt er im Spiel. Trifft ein Laserstrahl allerdings eine der beiden Seitenteile oder die Rückseite eines Verteidigers, ist diese Spielfigur geschlagen und muss vom Spielbrett genommen werden.



**Wechsler:** Beide Seiten der Wechsler-Spielfigur lenken den Laserstrahl um 90 Grad nach rechts oder links. Wechsler können nicht geschlagen werden. Wechsler können den Platz mit einer benachbarten Deflektor-Spielfigur oder Verteidiger-Spielfigur tauschen.

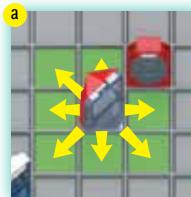


**König:** Die Partie endet sofort, sobald einer der Könige von einem Laserstrahl getroffen wird.

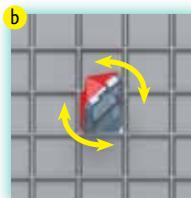
## SPIELVERLAUF:

1. Der Spieler mit den blau-weißen Spielfiguren beginnt. Ihr seid immer abwechselnd an der Reihe und dürft jeweils nur eure eigenen Figuren ziehen. Ihr könnt mit all euren Spielfiguren ziehen, auch mit dem König. Die einzige Ausnahme ist der Laser, der bleibt stehen!

2. Wer an der Reihe ist, führt eine der folgenden Aktionen aus:



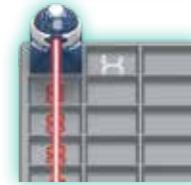
- a. Eine seiner Spielfiguren – gemäß den Zugregeln auf Seite 14 – in eine beliebige Richtung ziehen (senkrecht, waagerecht oder diagonal).



- b. Eine Spielfigur um 90 Grad in eine beliebige Richtung drehen, ohne sie zu ziehen.



- c. Den Laser drehen, sodass er entweder auf die erste Spalte oder auf die erste Reihe des Spielbretts zeigt. Wollt ihr den Laser drehen, müsst ihr das stets vor dem Abfeuern des Laserstrahls tun.



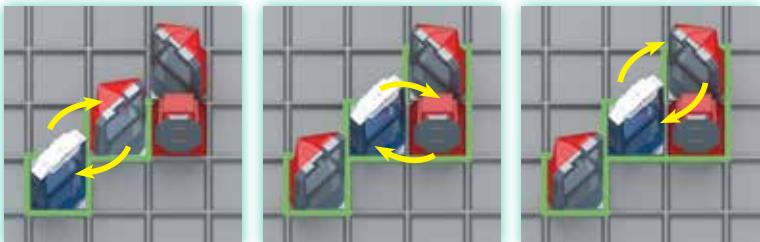
3. Am Ende seines Zuges aktiviert der Spieler seinen Laser, indem er oben auf die Laser-Spielfigur drückt. Welche Spielfiguren hat der Laserstrahl getroffen und somit geschlagen? Entfernt diese Spielfiguren vom Spielbrett. HINWEIS: Im Kapitel „Erklärung der Spielfiguren“ auf Seite 12 könnt ihr noch mal nachlesen, wann welche Spielfigur als „geschlagen“ gilt.

Trefft ihr mit dem Laserstrahl aus Versehen eine der eigenen Spielfiguren, müsst ihr diese ebenfalls vom Spielbrett entfernen!

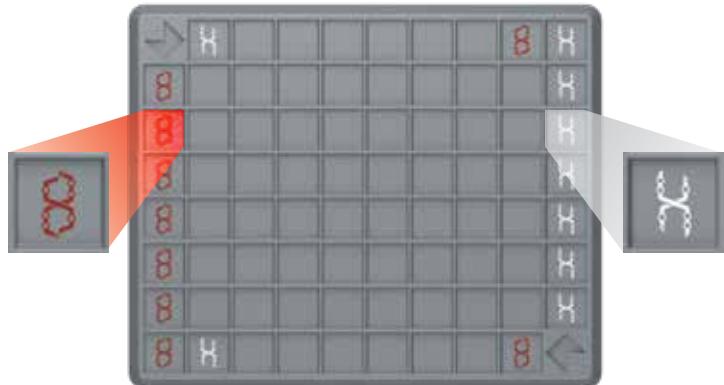
**WICHTIG:** Ihr feuert den Laser nur einmal am Ende eures Spielzugs ab. Damit endet euer Zug – unabhängig davon, ob der Laser eine Spielfigur getroffen hat oder nicht. Ihr könnt euren Spielzug nicht rückgängig machen. Auch ist es während eures Zuges nicht erlaubt, schon mal zu testen, wo der Laserstrahl treffen wird!

## ZUGREGELN:

1. Ihr könnt eine Spielfigur entweder ziehen ODER drehen, aber nicht beides im selben Zug.
2. Ihr könnt eine Spielfigur ausschließlich um genau 90 Grad drehen.
3. **SPECIALZUG** – Diesen Zug könnt ihr nur mit einer Wechsler-Spielfigur durchführen. Ihr könnt den Platz eines Wechslers mit dem Platz eines benachbarten Defektors oder Verteidigers (nicht aber mit einem König oder einem anderen Wechsler) der eigenen oder der gegnerischen Farbe tauschen. Beim Tausch dürft ihr keine der beiden Spielfiguren drehen!



4. Ihr dürft grau-rote Spielfiguren nie auf Felder mit einem weißen Helix-Symbol ziehen und blau-weiße Spielfiguren nie auf Felder mit einem roten Helix-Symbol. (Diese Felder befinden sich an den Rändern des Spielbretts).



## SPIELENDE:

Sobald ein Laserstrahl einen der beiden Könige trifft, endet die Partie. Der geschlagene König kommt vom Spielbrett. Der Spieler, dessen König noch steht, hat **GEWONNEN!**

Schlägt ihr versehentlich euren eigenen König, gewinnt der Mitspieler automatisch die Partie.

**HINWEIS:** Sollte im Laufe einer Partie zum dritten Mal dieselbe Konstellation auf dem Spielbrett entstehen (also z.B. stehen dieselben Spielfiguren in derselben Farbe auf denselben Spielfeldern in der derselben Ausrichtung), darf der Spieler, der als nächstes am Zug ist, ein Patt ausrufen: In dem Fall endet die Partie unentschieden.

## BATTERIEN AUSTAUSCHEN:



**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.

Laser Klasse 1 nach EN 60825-1:2014

### 2 Spielergeräte:

**Achtung.** Dieses Produkt enthält eine Knopfbatterie. Eine Knopfbatterie kann bei Verschlucken schwerwiegende innere chemische Verbrennungen verursachen.

2x 1.5V  
+  
AG13/LR44



Gebrauchte Batterien sind umgehend zu entsorgen. Neue und gebrauchte Batterien von Kindern fernhalten. Beim Verdacht, dass Batterien verschluckt, oder in ein Körperteil eingeführt wurden, ziehen Sie sofort einen Arzt zu Rate.

**Mit diesem Symbol gekennzeichnete Produkte sollen auf folgende Art entsorgt werden:** Werfen Sie die elektrischen Bestandteile des Spiels nicht in den Hausmüll, sondern geben Sie sie in der Rückabstelle für Elektroaltgeräte ab. Erkundigen Sie sich in Ihrer Gemeinde nach den durch die kommunalen Entsorger zur Verfügung gestellten Möglichkeiten der Rückgabe oder Sammlung von Altgeräten.

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

**BUT DU JEU :** Il s'agit d'être le premier à frapper le roi adverse avec un laser.

**MISE EN PLACE :** Avant la première partie, retirez la languette à la base de chaque laser pour activer les piles.



**REMARQUE :** Chaque laser fonctionne avec 2 piles bouton standard de type AG13/LR44. Les informations concernant les piles se trouvent en page 22.

1. Un joueur choisit les pièces gris et rouge, l'autre les pièces bleu et blanc.
2. Choisissez une des mises en place de départ proposées page 47 et installez le plateau comme indiqué. S'il s'agit de votre première partie, commencez par le mode AS. Quand vous vous serez familiarisés avec le jeu, passez aux modes CURIOSITÉ, GRAAL, MERCURE et SOPHIE. Lorsque vous maîtriserez totalement le jeu, à vous d'inventer vos propres mises en place de départ !

## DESCRIPTIF DES PIÈCES :



**Laser** : Chaque joueur dispose d'un laser qui reste dans le coin du plateau durant toute la partie. Appuyez sur le bouton du dessus à la fin de chaque tour de jeu pour le déclencher. Le laser n'est pas une pièce de jeu et ne peut pas être éliminé.



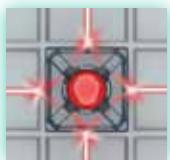
**Déflecteur** : La face réfléchissante du Déflecteur dévie le laser à 90°. Un Déflecteur est éliminé si l'une de ses faces non réfléchissantes est frappée par le laser.



**Bloqueur** : La face avant du Bloqueur stoppe le laser et il reste en jeu s'il est frappé par l'avant. Il est cependant éliminé si le laser le frappe sur le côté ou par-derrière.



**Commutateur** : Les deux faces du Commutateur dévient le laser à 90°. Il peut également changer de place avec un Déflecteur ou un Bloqueur voisin. Un Commutateur ne peut jamais être éliminé.

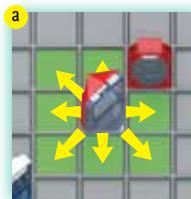


**Roi** : La partie s'arrête dès que le Roi est frappé par un laser.

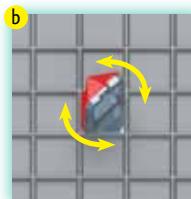
## PHASES DE JEU :

1. Le joueur bleu/blanc commence. Chacun joue à tour de rôle en déplaçant uniquement ses pièces. Toutes les pièces, y compris le Roi, peuvent bouger.

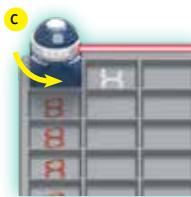
2. Quand vient son tour, le joueur doit effectuer l'une des actions suivantes :



a. Déplacer la pièce de son choix d'une case dans n'importe quelle direction (même en diagonale) selon les règles de déplacement page 20.



b. Tourner une pièce de 90° dans n'importe quel sens, sans changer de case.



c. Tourner son laser pour qu'il pointe soit vers la 1<sup>re</sup> colonne, soit la 1<sup>re</sup> rangée. Si le joueur choisit de tourner son laser, il doit toujours le faire avant de tirer, pas après.



3. Pour terminer son tour, le joueur doit déclencher son laser en appuyant sur le bouton sur le dessus. Toute pièce qui se trouve à l'endroit où atterrit le laser est éliminée du plateau. Reportez-vous au descriptif des pièces, page 18 pour savoir à quel moment une pièce est éliminée.

Si le rayon laser d'un joueur atteint une de ses propres pièces, celle-ci est également éliminée selon ce qu'indique le descriptif des pièces.

**IMPORTANT :** Le laser n'est déclenché qu'une seule fois à la fin du tour du joueur et celui-ci a fini de jouer, que son rayon ait atteint une pièce ou non. Il est interdit de déclencher le laser au milieu du tour pour faire un essai, alors que le joueur doit encore décider quel mouvement il fait. Une fois un mouvement effectué, le joueur ne peut plus revenir en arrière et le laser doit être déclenché.

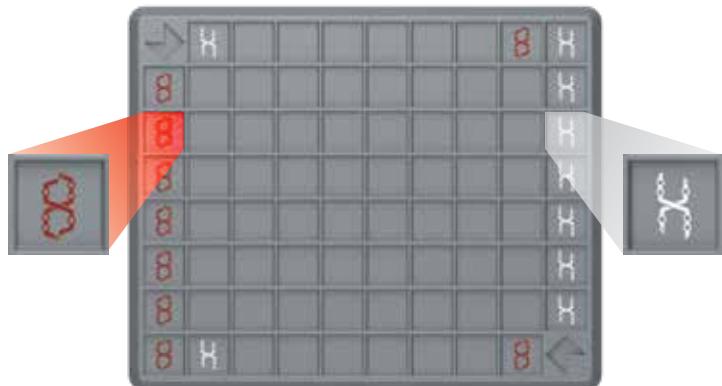
## RÈGLES DE DÉPLACEMENT :

1. Une pièce doit être déplacée OU tournée durant le tour, pas les deux à la fois.
2. Une pièce ne peut tourner que de 90° à la fois.

3. **DÉPLACEMENT SPÉCIAL** (uniquement par un Commutateur) : Le Commutateur peut changer de place avec un Déflecteur ou un Bloqueur voisin, de n'importe quelle couleur. Aucune des deux pièces ne doit être tournée lors de l'échange de place. Un Commutateur ne peut pas changer de place avec un Roi ou un autre Commutateur.



4. Les pièces rouge/gris ne peuvent jamais pénétrer sur une case avec une hélice blanche et les pièces bleu/blanc ne peuvent jamais pénétrer sur une case avec une hélice rouge (situées le long des bords du plateau).



## FIN DE LA PARTIE :

Dès que l'un des lasers atteint un Roi, celui-ci est éliminé et la partie est terminée. Le joueur dont le Roi reste en jeu est **DÉCLARÉ VAINQUEUR !**

Si vous frappez accidentellement votre propre Roi, votre adversaire gagne la partie.

**REMARQUE :** Si, à n'importe quel moment du jeu, la même configuration sur le plateau se reproduit pour la 3<sup>e</sup> fois durant la partie (c'est-à-dire que les mêmes pièces, de la même couleur se retrouvent sur les mêmes cases et orientées dans la même direction), le prochain joueur à effectuer son mouvement peut déclarer un pat.

## REEMPLACEMENT DES PILES :



**Attention** – l'utilisation de commandes ou de réglages ou l'exécution de procédures non décrits dans le présent mode d'emploi peuvent entraîner une radioexposition dangereuse.

Laser classe 1 conforme à la norme  
EN 60825-1:2014

**2 appareils :** **Attention.** Ce produit contient une pile bouton. En cas d'ingestion, une pile bouton peut entraîner de graves brûlures chimiques internes.

2x 1.5V  
+  
AG13/LR44



**Les produits marqués de ce symbole doivent être éliminés de la manière suivante :** Ne jetez jamais les composants électriques de ce jeu dans la poubelle normale, mais déposez-les dans un centre de tri destiné aux appareils électriques usagés. Renseignez-vous auprès de la mairie sur l'élimination appropriée de ces déchets.

## COME SI GIOCA:

**SCOPO DEL GIOCO:** Colpire per primi il Re avversario con il Laser.

**PREPARAZIONE:** Quando si gioca per la prima volta, tirare la linguetta sotto a ciascuna pedina Laser per attivare le batterie.



**NOTA:** Laser Chess™ per ogni laser necessita di due batterie standard a bottone AG13/LR44. Vedere pag. 28 per le istruzioni relative alla sostituzione delle batterie.

1. Decidete quale giocatore userà le pedine grigie/rosse e chi invece userà quelle blu/bianche.
2. Scegliete una delle configurazioni riportate a pag. 47 e preparate il piano di gioco come indicato. Se non avete mai giocato a Laser Chess, iniziate con la configurazione ACE. Una volta presa familiarità con il gioco, potrete aumentare la difficoltà con le configurazioni CURIOSITY, GRAIL, MERCURY, e SOPHIE. Quando sarete ormai padroni del gioco, usate la vostra creatività per inventare schemi personalizzati!

## GUIDA PEDINE:



**Laser:** Ogni giocatore ha a disposizione un Laser che resta posizionato in un angolo del piano di gioco per tutta la partita. Per attivarlo, alla fine del tuo turno di gioco, premi il tasto sulla parte superiore della pedina. Il Laser non è una pedina di gioco e non può essere eliminato.



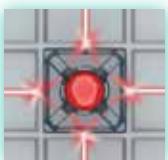
**Deflector:** Il lato riflettente del Deflector devia il raggio laser di 90 gradi. Questa pedina viene eliminata dal gioco se il laser ne colpisce le superfici non riflettenti.



**Scudo:** La parte anteriore di una pedina Scudo blocca il laser e se ciò accade rimane in gioco. Viene eliminata, invece, se il raggio laser ne colpisce i lati o il retro.



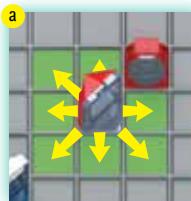
**Switch:** Entrambi i lati della pedina Switch deviano il raggio laser di 90 gradi. Questa pedina può anche essere scambiata di posto con un Deflector o uno Scudo ad essa adiacente. Le pedine Switch non possono mai essere eliminate dal gioco.



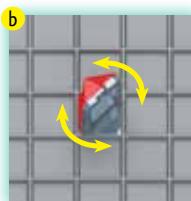
**Re:** Il gioco finisce quando il raggio laser colpisce uno dei due Re.

## SVOLGIMENTO DEL GIOCO:

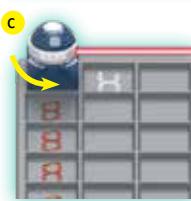
1. Inizia il giocatore blu/bianco. I giocatori si alternano muovendo solo le proprie pedine. Possono muovere tutte le pedine di gioco, inclusi i Re.
2. Quando è il suo turno, il giocatore deve prima compiere una delle seguenti azioni:



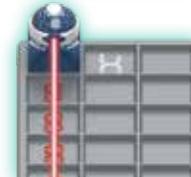
a. Muovere una pedina di uno spazio in qualunque direzione (anche diagonalmente) seguendo le Regole di Movimento a pag. 26.



b. Ruotare una pedina di 90 gradi in qualunque direzione senza spostarla.



c. Ruotare il proprio Laser in modo che punti in direzione della prima colonna o della prima riga. La rotazione del laser deve sempre essere effettuata prima di azionare il raggio.



3. Per completare il turno di gioco, il giocatore attiva il laser premendo il pulsante posto sulla parte superiore della pedina. A seconda di dove il raggio laser colpisca, si procederà ad eliminare le pedine dal piano di gioco. Per capire quando eliminare dal gioco le varie pedine, fare riferimento alla Guida Pedine riportata a pag. 24.

Se il raggio laser colpisce una delle proprie pedine, anche queste verranno eliminate dal gioco, secondo quanto descritto nella Guida Pedine.

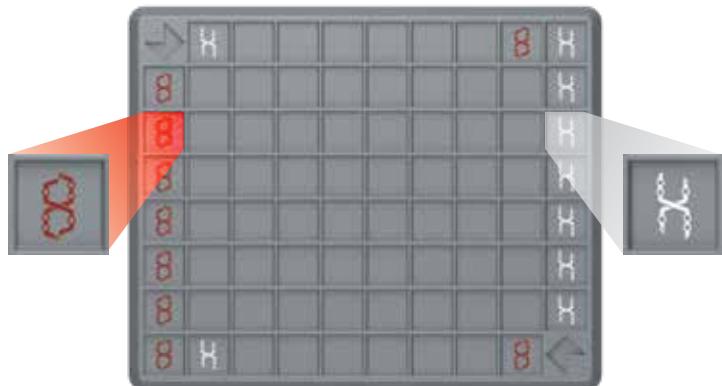
**IMPORTANTE:** Il Laser va azionato una sola volta al termine di ciascun turno di gioco, turno che termina sia che il laser colpisca o meno una pedina. Non si può attivare il raggio laser come prova a metà turno, quando il giocatore sta ancora decidendo quale mossa compiere. Una volta portata a termine la mossa, non si può cambiare idea e il Laser va azionato.

## **REGOLE DI MOVIMENTO:**

1. In ogni turno, si può muovere OPPURE ruotare una pedina; non si possono compiere entrambe le azioni.
2. Ogni pedina può essere ruotata solo di 90 gradi per volta.
3. **MOSSA SPECIALE** – Questa mossa può essere compiuta solo con la pedina Switch. Lo Switch può essere scambiato di posto con un Deflector o Scudo adiacente di ambedue i colori. Durante il cambio di posto, nessuna delle due pedine coinvolte può essere ruotata. Non si può cambiare di posto uno Switch con un Re o con un'altra pedina Switch.



4. Le pedine rosse/grigie non possono mai essere spostate negli spazi contrassegnati da un'elica bianca, mentre le pedine blu/bianche non possono essere spostate nei riquadri contenenti le eliche rosse. (Ubicate lungo i bordi del piano di gioco).



## **CHI VINCE:**

Quando un raggio laser colpisce una delle due pedine Re, questa viene eliminata e il gioco finisce. Se non è il tuo Re, **HAI VINTO!**

Se per errore colpisci il tuo Re, invece, sarà il tuo avversario ad aggiudicarsi la partita.

**NOTA:** Se in qualunque momento durante il gioco, dovesse apparire per la terza volta nella stessa partita la medesima configurazione del tabellone (es. le stesse pedine degli stessi colori occupano gli stessi spazi nella stessa posizione), il giocatore cui tocca la mossa successiva può dichiarare lo "stallo" del gioco.

## SOSTITUZIONE BATTERIE:



### IMPORTANTE: INFORMAZIONI SULLE BATTERIE: AVVERTENZA

- 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!
- Nell'inserire le batterie fare attenzione alla corretta polarità indicata dai simboli "+" e "-"!
- Rimuovere le batterie quando queste sono scariche o se il giocattolo non viene utilizzato per un periodo di tempo prolungato!
- Non cortocircuitare i morsetti!
- Raccomandiamo l'utilizzo di batterie alcaline.
- Utilizzare solo le batterie raccomandate o batterie equivalenti.
- Sostituire sempre tutte e non solo singole batterie.

**Avvertenza** – 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.

Laser classe 1 secondo la norma  
EN 60825-1:2014

### 2 Dispositivi:

**Avvertenza.** Il presente prodotto contiene pile a bottone. La pila a bottone può causare, nel caso venisse ingerita, gravi ustioni interne causate dalle sostanze chimiche.

2x 1.5V

AG13/LR44



Le pile usate devono essere immediatamente smaltite. Tenere fuori dalla portata dei bambini le pile nuove e usate. Nel caso in cui sia abbia il timore che una pila sia stata ingerita ovvero introdotta in una parte del corpo occorre chiamare subito il medico per un consulto.

**Questo simbolo, riportato sul prodotto o sulla confezione, indica che deve essere smaltito nel seguente modo:** Qualsiasi gioco che incorpora componenti elettrici ed elettronici non deve essere gettato nella pattumiera, ma consegnato presso un apposito punto di raccolta per vecchi apparecchi elettrici. Il vostro comune di residenza potrà indicarvi le modalità per il corretto smaltimento di questi prodotti.

## SPELINSTRUCTIES:

**DOEL:** Als eerste de koning van je tegenstander raken met een laserstraal.

**VOORBEREIDING:** Voor het eerste spel moeten de lipjes van de onderkant van de twee laserstukken gehaald worden, om de batterijen te activeren.



**LET OP:** Per laser zijn 2 standaard AG13/LR44 knoopcellen nodig. Zie bladzijde 34 voor de instructies om de batterijen te vervangen.

1. Bepaal wie de grijze/rode speelstukken zal gebruiken, en wie de blauwe/witte speelstukken zal gebruiken.
2. Kies een spelbord optie van bladzijde 47 en zet het spelbord klaar op de manier die daar staat aangegeven. Als je het spel nog niet goed kent, begin je met de ACE optie. Later, als je het spel beter leert kennen kun je verder met CURIOSITY, GRAIL, MERCURY en SOPHIE. En als je een echte professional bent, kun je je eigen spelbord opties bedenken!

## HANDLEIDING SPEELSTUKKEN:



**Laser:** Elke speler heeft één laser, die tijdens het hele spel in de hoek van het spelbord blijft staan. Druk na je speelbeurt op de knop aan de bovenkant om de laser te activeren. De laser kan niet uit het spel gespeeld worden.



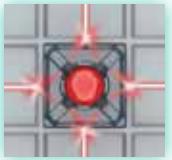
**Deflector:** De spiegelende kant van een deflector reflecteert de laserstraal in een hoek van 90 graden. Een deflector wordt uit het spel verwijderd wanneer één van de niet-spiegelende zijdes door een laser geraakt wordt.



**Defender:** De voorkant van een defender blokkeert de laser en blijft daarbij ook in het spel. Maar wordt een defender aan één van de zijkanten of de achterkant geraakt, dan wordt deze uit het spel verwijderd.



**Switch:** Allebei de kanten van een switch reflecteren de laser in een hoek van 90 graden. De switch kan ook van plaats wisselen met een deflector of defender als deze in een aangrenzend veld staan. Een switch kan niet uit het spel worden gespeeld.

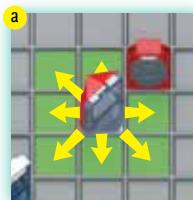


**Koning:** Het spel is afgelopen wanneer een laser een koning raakt.

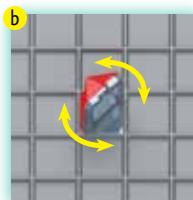
## SPELVERLOOP:

1. De blauw/witte speler begint. De spelers verplaatsen om de beurt alleen hun eigen speelstukken. Alle speelstukken, inclusief koningen, mogen worden verplaatst.

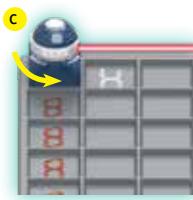
2. Als een speler aan de beurt is, moet in elk geval één van de volgende acties worden uitgevoerd:



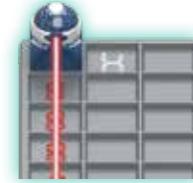
a. Verplaats een speelstuk naar keuze één veld. Dit mag ook diagonaal, volgens de bewegregels van bladzijde 32.



b. Een speelstuk 90 graden draaien in een willekeurige richting, zonder het speelstuk te verplaatsen.



c. De eigen laser draaien, zodat deze óf in de richting van de eerste kolom staat, óf van de eerste rij. Het draaien van de laser moet altijd gedaan worden voordat deze wordt afgevuurd.



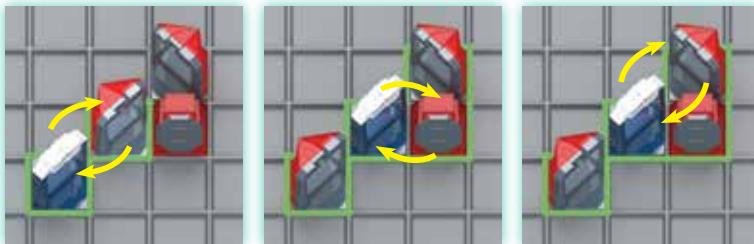
3. Om een spelbeurt te voltooien, vuurt de speler de laser af door op de knop van zijn of haar eigen laser te drukken. Als de laser speelstukken uit het spel elimineert, worden deze van het spelbord gehaald. Op bladzijde 30 staat uitgelegd wanneer dat het geval is.

Kom je met de laserstraal per ongeluk op een eigen speelstuk, dan moet je dit speelstuk ook verwijderen!

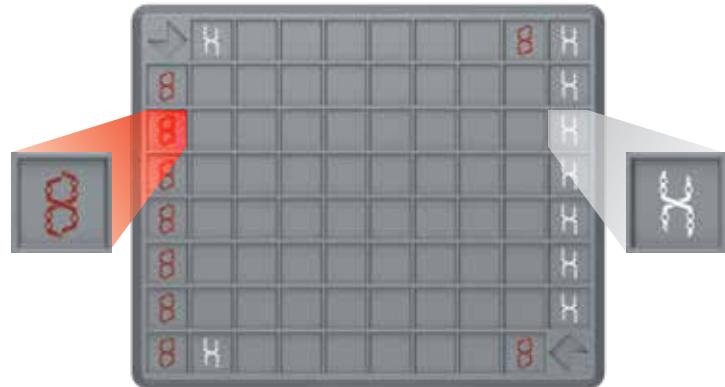
**BELANGRIJK:** De laser mag alleen één keer aan het eind van de spelbeurt van de speler worden afgevuurd. De spelbeurt is daarna voorbij, ook als de laser geen speelstukken heeft geraakt. Een laser mag niet tijdens de spelbeurt worden afgevuurd als ‘test’. Zodra een zet is gedaan, mag deze niet worden teruggedraaid en moet de laser worden afgevuurd.

## **BEWEEGREGELS:**

1. Een speelstuk mag worden verplaatst óf gedraaid tijdens een spelbeurt, maar nooit beide.
2. Een speelstuk mag maximaal 90 graden worden gedraaid tijdens een spelbeurt.
3. **SPECIAL MOVE** – Alleen een switch kan deze uitvoeren. De switch mag van plaats wisselen met een aanliggende deflector of defender van een willekeurige kleur. Hierbij worden de speelstukken nooit gedraaid. Een switch kan niet van plaats wisselen met een koning of een andere switch.



4. Rood/grijze speelstukken mogen nooit in de velden met een wit helix patroon, en de blauw/witte speelstukken mogen nooit in de velden met een rood helix patroon. (Deze staan op de zijkanten van het spelbord).



## **HET SPEL WINNEN:**

Wanneer één van beide lasers op een koning komt, wordt deze koning uit het spel verwijderd en is het spel afgelopen. Ben jij de speler die nog een koning overheeft, dan **HEB JIJ GEWONNEN!**

Raak je per ongeluk je eigen koning - dan wint je tegenstander.

**LET OP:** Als tijdens het spel al drie keer dezelfde opstelling van speelstukken is voorgekomen, dan mag de speler die als volgende aan de beurt is het als een gelijkspel verklaren.

## BATTERIJEN VERVANGEN:



### BELANGRIJKE INFORMATIE OVER DE BATTERIJEN: WAARSCHUWING

- 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!
- Verschillende soorten batterijen of nieuwe en oude batterijen mogen niet worden gecombineerd!
- Batterijen overeenkomstig de pooltekens "+" en "-" in het batterijvak plaatsen!
- Wanneer de batterijen leeg zijn of het speelgoed voor langere tijd niet wordt gebruikt, batterijen verwijderen!
- De aansluitpolen niet kortsluiten!
- Wij bevelen het gebruik van alkalibatterijen aan.
- Uitsluitend aanbevolen type batterijen of vergelijkbaar type gebruiken.
- Alle batterijen gelijktijdig vervangen, nooit slechts enkele.

**Waarschuwing** – Gebruik dit apparaat waarvoor het bedoeld is. Breng geen wijzigingen aan het apparaat aan, want dit kan leiden tot gevaarlijke laserstraling.

Laser klasse 1 volgens EN 60825-1:2014

**2 apparaten:** **Waarschuwing.** Bevat knoopbatterij / knoopbatterijen. Het inslikken of in een lichaamsopening steken kan ernstige inwendige chemische brandwonden veroorzaken.

2x 1.5V  
+  
AG13/LR44



Lege batterijen moeten direct worden afgevoerd. Nieuwe en gebruikte batterijen moeten uit de buurt van kinderen worden gehouden. Wanneer men vermoedt dat batterijen zijn ingeslikt of in een lichaamsopening zijn gestoken, moet direct een arts worden geraadpleegd.

**Producten die dit symbool dragen moeten op de volgende wijze verwijderd worden:** De elektrische onderdelen van dit spel mogen niet bij het huisvuil gedaan worden maar moeten worden aangegeven bij een verzamelpunt voor elektrische apparaten. Vraag hier desnoods naar bij de gemeente waar u woont.

## CÓMO SE JUEGA:

**OBJETIVO:** Ser el primer jugador que ataque al rey del oponente con el láser.

**PREPARACIÓN:** Antes de jugar por primera vez, tirar de la pestaña que se encuentra en la base de cada láser para activar las pilas.



**NOTA:** Laser Chess™ necesita dos pilas de botón estándares de tipo AG13/LR44 para cada láser. Para la sustitución de las pilas, consultar las instrucciones de la página 40.

1. Decidid qué jugador utilizará las piezas grises-rojas y qué jugador utilizará las piezas azules-blancas.
2. Escoged una de las configuraciones de inicio de la página 47 y preparad el tablero como se indica. Si sois principiantes, empezad con la configuración ACE. Una vez que os hayáis familiarizado con el juego, podéis optar por los niveles avanzados CURIOSITY, GRAIL, MERCURY y SOPHIE. Una vez que seáis expertos en el juego, jutilizad vuestra creatividad para inventaros vuestras propias configuraciones de inicio!

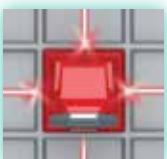
## GUÍA DE LAS PIEZAS DE JUEGO:



**Láser:** Cada jugador tiene un láser que permanece durante toda la partida en la esquina del tablero. Pulsa el botón de la parte superior al final de cada turno para activar el láser. El láser no se considera una pieza de juego y no puede ser eliminado de la partida.



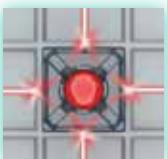
**Deflector:** La superficie de espejo del deflector refleja el láser en un ángulo de 90 grados. Un deflector queda eliminado del juego cuando el láser incide en una de sus superficies no espejadas.



**Defensor:** La cara frontal de un defensor bloquea el láser. El defensor no será eliminado del juego siempre que el láser incida en su cara frontal. Sin embargo, puede ser eliminado del juego si el láser le da en los laterales o en la cara trasera.



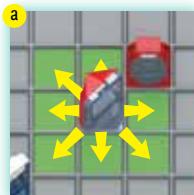
**Intercambiador:** Las dos caras del intercambiador reflejan el láser en un ángulo de 90 grados. El intercambiador puede intercambiar su posición con un deflector o un defensor adyacente. Los intercambiadores nunca pueden ser eliminados del juego.



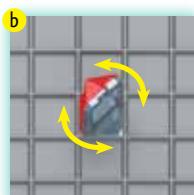
**Rey:** La partida termina cuando el láser incide en un rey.

## DESARROLLO DEL JUEGO:

- El jugador azul-blanco juega primero. Por turnos, cada jugador mueve únicamente sus piezas. Se pueden mover todas las piezas en juego, incluyendo los reyes.
- En su turno, cada jugador debe llevar a cabo primero una de las siguientes acciones:



a. Mover una pieza cualquiera una casilla en cualquier dirección (también en diagonal) siguiendo las Reglas de Movimiento de la página 38.



b. Rotar una pieza 90 grados en cualquier dirección sin mover la pieza a otra casilla.



c. Rotar su propio láser para apuntar o bien hacia la primera columna o bien hacia la primera fila. La rotación del láser siempre debe realizarse antes de activarlo.



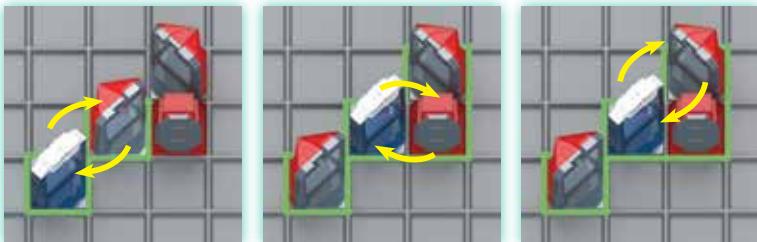
3. Para completar su turno, el jugador activa el láser pulsando el botón de la parte superior de su propio láser. Después, se eliminan las piezas pertinentes según dónde incida el láser. Consulta en la Guía de las Piezas de Juego de la página 36 los casos en los que se elimina una pieza del juego.

Si el rayo láser incide en una de las piezas propias del jugador, la pieza también se elimina del juego según los casos explicados en la Guía de las Piezas de Juego.

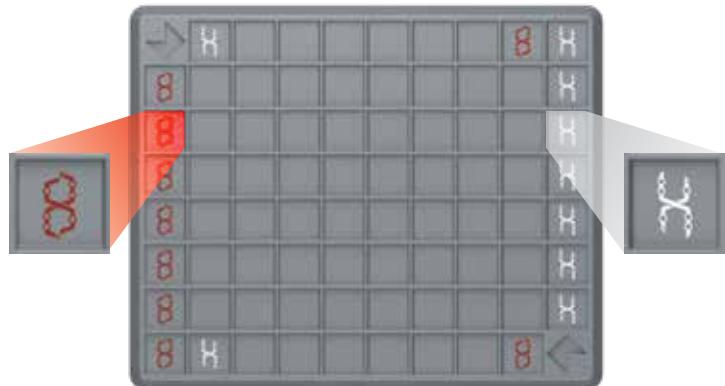
**IMPORTANTE:** El láser solo se puede activar una única vez al final del turno de un jugador y el turno finaliza tanto si el láser incide en una pieza como si no. El láser no se puede encender a modo de «prueba» mientras el jugador aún está decidiendo qué movimiento realizar. Una vez que se ha efectuado un movimiento, la pieza no puede volver a su anterior posición y se debe activar el láser.

## REGLAS DE MOVIMIENTO:

1. En un mismo turno, una pieza sólo se puede mover O rotar, no ambas cosas.
2. Una pieza sólo se puede rotar 90 grados cada vez.
3. **MOVIMIENTO ESPECIAL** – Este movimiento sólo lo puede realizar la pieza del intercambiador. El intercambiador puede intercambiar su posición con un deflector o un defensor de cualquier color. Durante el intercambio, ninguna de las piezas puede rotar. Un intercambiador no puede intercambiar su posición con un rey u otro intercambiador.



4. Las piezas rojas/grises nunca pueden moverse a las casillas marcadas con hélices blancas, y las piezas azules/blancas nunca pueden moverse a las casillas marcadas con las hélices rojas (situadas a lo largo de los bordes del tablero.)



## CÓMO GANAR LA PARTIDA:

Cuando cualquiera de los rayos láser incide en la pieza de un rey, ese rey queda eliminado del juego y la partida termina. Si el rey que permanece en el tablero es el tuyo, ¡HAS GANADO!

Si atacas con el láser a tu propio rey accidentalmente, tu oponente gana la partida.

**NOTA:** Si en algún momento durante la partida la misma disposición de las piezas sobre el tablero aparece por tercera vez en la misma partida (es decir, las piezas de los mismos colores ocupan las mismas casillas con la misma orientación), el jugador al que le toque realizar el siguiente movimiento puede declarar la partida como cerrada (tablas).

## SUSTITUCIÓN DE LAS PILAS:



### INFORMACIÓN IMPORTANTE SOBRA LAS PILAS: ADVERTENCIA

- ¡Las pilas no-recargables no se deberán volver a cargar!
- ¡Las pilas recargables se deberán cargar bajo vigilancia de una persona adulta!
- ¡Las pilas recargables se deberán retirar del juguete antes de cargarlas!
- ¡No se deberán mezclar tipos de pilas diferentes o pilas nuevas junto con pilas usadas!
- ¡Insertar las pilas en la posición correcta del polo «+» y «-»!
- ¡Si las pilas están vacías o si el juguete no se va a usar por un largo periodo de tiempo, se deberán retirar las pilas!
- ¡Los bornes de conexión no se deberán poner en cortocircuito!
- Recomendamos el uso de pilas alcalinas.
- Utilizar sólo pilas del tipo recomendado o de un tipo equivalente.
- Sustituir siempre todas las pilas al mismo tiempo, no hacerlo por separado.

**Advertencia** – El uso de los controles o la ejecución de procedimientos diferentes a los aquí especificados podría provocar una exposición peligrosa a la radiación.

Láser de clase 1 según EN 60825-1:2014

**2 dispositivos:** **Advertencia.** Contiene pila de botón / pilas de botón. Su ingestión o introducción en alguna parte del cuerpo puede causar graves quemaduras químicas internas.

2x 1.5V  
+  
AG13/LR44



**Los productos señalados con este símbolo se deben eliminar de la manera siguiente:**  
No tire los elementos eléctricos del juego a la basura sino déjelos en un punto de recogida especial para electrodomésticos usados. Infórmese en su ayuntamiento sobre la eliminación adecuada.



## COMO JOGAR:

**OBJETIVO:** Ser o primeiro jogador a atingir o Rei do teu adversário com um Laser.

**CONFIGURAÇÃO:** Antes de jogar pela primeira vez, puxa a lingueta da parte inferior de cada peça Laser para ativar as pilhas.



**NOTAS:** Os dois laser do Laser Chess™ funcionam com duas pilhas tipo botão modelo standard AG13/LR44. Consulta a página 46 para as instruções sobre a substituição das pilhas.

1. Estabelece qual jogador irá usar as peças cinzenta/vermelha e qual jogador irá usar as peças azul/branca.
2. Selecione uma configuração do tabuleiro na página 47 e configura o tabuleiro conforme ilustrado. Se fores novo no jogo, começa com a configuração ACE. À medida que familiariza com o jogo pode avançar para CURIOSITY, GRAIL, MERCURY e SOPHIE. Depois de dominar o jogo, usa a tua criatividade para inventar tuas próprias posições de partida!

## GUIA DAS PEÇAS:



**Laser:** Cada jogador tem um Laser que fica no canto do Tabuleiro de jogo durante todo o jogo. Carrega o botão na parte superior no fim de cada rodada para acionar o laser. O Laser não é uma peça de jogo e não pode ser eliminado do jogo.



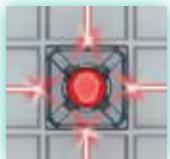
**Deflector:** O lado espelhado do Deflector reflete o laser a 90 graus. Um Deflector é eliminado do jogo quando qualquer uma de suas superfícies não espelhadas é atingida pelo laser.



**Defensor:** A parte frontal de um Defensor bloqueia o laser e o Defensor permanecerá no jogo se for atingido de frente. Todavia, um Defensor pode ser eliminado do jogo se o laser atinge ambos os seus lados ou sua parte traseira.



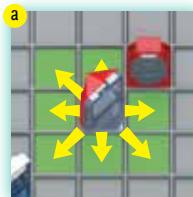
**Interruptor:** Ambos os lados do Interruptor reflete o laser a 90 graus. O Interruptor pode também trocar de lugar com um Deflector ou Defensor adjacente. Um Interruptor nunca pode ser eliminado do jogo.



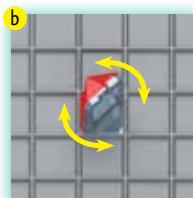
**Rei:** O jogo acaba quando o laser atinge um Rei.

## SEQUÊNCIA DE JOGO:

1. O jogador azul/branco começa. Os jogadores revezam-se com cada jogador movendo somente suas próprias peças. Todas as peças do jogo, incluídos os Reis, podem ser movidas.
2. Numa rodada o jogador deve antes efetuar uma das ações a seguir:



- a. Move qualquer peça numa casa em qualquer direção (inclusive em diagonal) seguindo as Regras de Jogada na página 44.



- b. Roda uma peça de 90 graus em ambas as direções sem mover casas.



- c. Roda o próprio Laser para apontar na direção de ambas a primeira coluna ou a primeira fila. A rotação do Laser deve sempre ser feita antes de ser disparado.



3. Para finalizar a rodada, um jogador aciona o laser com o botão em cima de seu próprio Laser. As peças são então removidas do tabuleiro conforme onde cai o raio. Consulta o Guia de Peças na página 42 para uma descrição sobre quando eliminar as peças do jogo.

Se o raio laser cai sobre uma própria peça do jogador, a peça ainda é eliminada do jogo de acordo com as descrições no Guia de Peças.

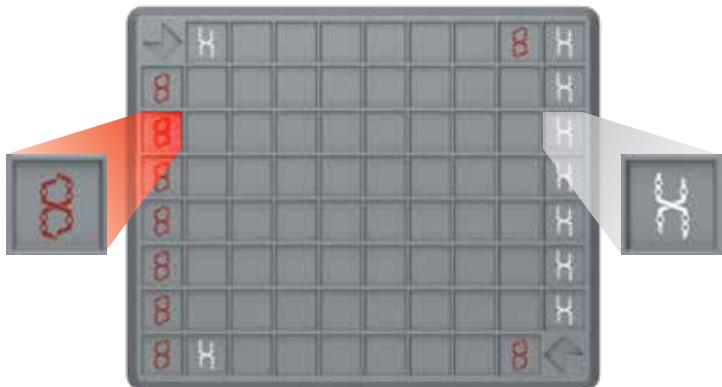
**IMPORTANTE:** O Laser é disparado apenas uma vez no fim da jogada de um jogador e a vez termina independentemente se o laser atinge ou não uma peça. Um Laser não pode ser disparado como um “teste” na metade da rodada enquanto o jogador ainda está decidindo sobre qual jogada realizar. Depois que for feita a jogada, não pode-se voltar atrás e o Laser deve ser disparado.

## REGRAS DE JOGADA:

1. Uma peça pode ser apenas movida OU rodada num sentido, não em ambos.
2. Uma peça pode somente ser rodada 90 graus por vez.
3. **JOGADA ESPECIAL** – Esta jogada é efetuada apenas por uma peça Interruptor. O Interruptor pode também trocar de lugar com um Deflector ou Defensor adjacente de ambas as cores. Nenhuma peça roda durante a troca. Um Interruptor não pode trocar de lugar com um Rei ou outra peça Interruptor.



4. Peças vermelhas/cinzentas nunca podem mover-se nas casas com desenhos de hélice branca e peças azul/branca nunca podem mover-se nas casas que contêm desenhos de hélice vermelha. (Situadas ao longo das beiradas do tabuleiro).



## GANHAR A PARTIDA:

Quando ambos os raios laser caem numa peça Rei, então o Rei é removido e o jogo termina. Se fores o jogador cujo Rei permanece – **GANHAS!**

Se acidentalmente tocas o teu próprio Rei – o teu adversário ganha a partida.

**NOTAS:** Se em qualquer momento durante o jogo aparece uma disposição idêntica do tabuleiro pela terceira vez na mesma partida (por exemplo, as mesmas peças com as mesmas cores ocupam as mesmas casas nas mesmas direções) o jogador que realiza a jogada seguinte pode declarar um empate.

## SUBSTITUIÇÃO DAS PILHAS:



### IMPORTANTE: INFORMAÇÃO SOBRE AS PILHAS: ATENÇÃO

- Nunca recarregar pilhas não recarregáveis!
- As pilhas recarregáveis só devem ser carregadas sob a supervisão de adultos!
- As pilhas recarregáveis devem ser retiradas do brinquedo antes de serem carregadas!
- Nunca misturar pilhas de tipos diferentes, pilhas novas ou usadas!
- Inserir as pilhas na posição correcta dos símbolos "+" e "-"!
- Remover as pilhas se estiverem descarregadas ou se o brinquedo não for usado durante um longo período!
- Os terminais de ligação não podem ser curto-circuitados!
- Recomendamos a utilização de pilhas alcalinas.
- Utilizar somente as pilhas recomendadas ou de tipo semelhante.
- Substituir sempre todas as pilhas em simultâneo, e não em alturas diferentes.

Atenção – o uso de controlos, ajustes ou execução de procedimentos diferentes daqueles aqui especificados podem resultar em exposição perigosa à radiação.

Laser de classe 1 de acordo com a norma EN 60825-1:2014

**2 Dispositivos:** Atenção. Contém pilha / pilhas de tipo botão. A ingestão ou introdução numa parte do corpo pode provocar queimaduras químicas internas graves.

–  
2x 1.5V  
+  
AG13/LR44



**Os produtos identificados com este símbolo devem ser eliminados da seguinte forma:** não deite os componentes eléctricos do brinquedo no caixote de lixo doméstico; antes pelo contrário, devolva-os num ponto de recolha de aparelhos eléctricos usados. Contacte as entidades locais para saber quais as alternativas disponíveis em termos de devolução ou recolha de aparelhos usados.

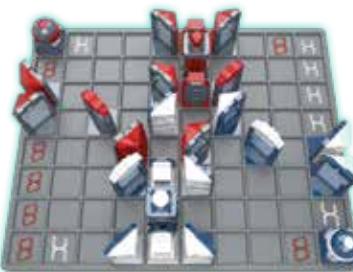
### BOARD SETUPS · STARTAUFSTELLUNGEN · MISES EN PLACE DE DÉPART · CONFIGURAZIONI DEL PIANO DI GIOCO · SPELBORD OPTIES CONFIGURACIONES DE TABLERO · CONFIGURAÇÕES DO TABULEIRO:



ACE



CURIOSITY



GRAIL



MERCURY



SOPHIE

# ThinkFun's Mission is to Ignite Your Mind!®

ThinkFun® is the world's leader in addictively fun games that stretch and sharpen your mind. From lighting up young minds to creating fun for the whole family, ThinkFun's innovative games and mobile apps make you think while they make you smile.



[www.ThinkFun.com](http://www.ThinkFun.com)



© 2017 ThinkFun Inc. All Rights Reserved.  
MADE IN CHINA, 104. #76 350 4. IN01.