

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).
1. 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)
 2. 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.
 3. Green Beam Splitter: Splits the beam in two paths. One path is reflected 90 degrees and the other path passes straight through the token.
 4. Blue Double-Mirror: Both sides reflect the beam 90 degrees.
 5. Yellow Check Point: Acts as a token that the laser beam must pass through.
 6. 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.

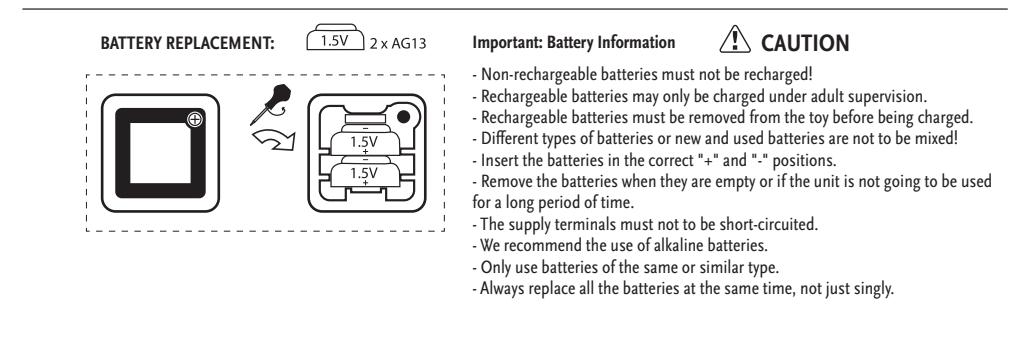
Your Goal: For each challenge card, arrange the laser and tokens on the grid in order to light up the indicated number of targets.

- 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)
7. 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.
 8. 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.
 9. 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 Some, 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

- Non-rechargeable batteries must not be recharged!
- Rechargeable batteries may only be charged under adult supervision.
- 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.

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)
1. Roter Laser: Drück' den Knopf, der sich auf dem Laser-Spielstein befindet, den Strahl zu aktivieren. (Enteren den Batteriesicherheitsstreifen von der Unterseite des Spielsteins, bevor du den Laser das erste Mal benutzt.)
 2. 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.
 3. Grüner Strahlenteiler: Dieser Spielstein teilt den Laserstrahl in zwei Strahlen. Ein Strahl geht gerade hindurch und der andere wird im 90° Winkel weitergeleitet.
 4. Doppelseitiger blauer Spiegel: Beide Seiten lenken den Strahl im 90° Winkel weiter.
 5. Gelber Kontrollpunkt: Der Laserstrahl muss den Kontrollpunkt passieren. An dieser Stelle kann der Laserstrahl kein zweites Mal in senkrechter Richtung durchgeleitet werden.
 6. 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 vorgehen.
- Hinweis:** (siehe Abbildungen 7-9 auf der Symbol-Legendenkarte)
7. 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.
 8. Ist ein Spielstein auf der Aufgabenkarte mit einem Fragezeichen gekennzeichnet, musst du ihn zwar an der angegebenen Position platzieren, aber seine Ausrichtung selbst herausfinden.
 9. 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, musst du selbst herausfinden, ob du ihn als Spiegel, als Zielstein oder sogar als beides verwenden musst!

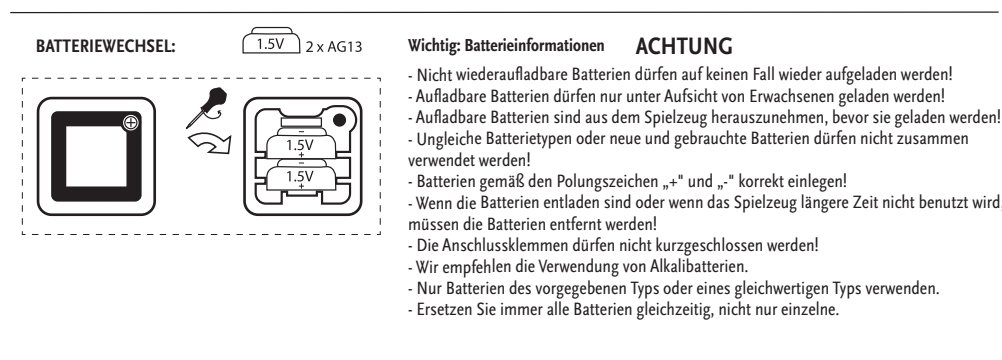
- Nach dem Aufbau suchst du die zusätzlich benötigten Spielsteine heraus (du findest sie im linken, oberen Eck der Aufgabenkarte unterhalb von "ADD TO GRID") und versuchst diese so aufzustellen, dass der Laserstrahl die angegebenen Zielsteine erreichen kann. Um die Aufgabe richtig zu lösen, musst du herausfinden, wo **UND** wie herum du die Spielsteine auf dem Spielbrett platzieren musst. Du darfst keine weiteren oder anderen Spielsteine als angegeben 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 Aufgabenkarte 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. **Achtung:** Dieses Spiel wurde von Luke Hooper erfunden. Die Aufgaben wurden von Wei-Hwa Huang, Tyler Some, Luke Hooper und Tanya Thompson entwickelt.

Legende:
Beginner = Anfänger
Intermediate = Fortgeschrittener
Advanced = Experte
Expert = Experte
Solutions = Lösungen

Achtung: Dieses Produkt enthält eine Knopf-Batterie. Eine unrichtige Handhabung kann zu ernsthaften gesundheitlichen Schäden oder Verwundungen führen. Gebrauchte Batterien sind umgehend zu entsorgen. Neue und gebrauchte Batterien von Kindern fernhalten. Beim Verdacht, dass Batterien verschluckt, oder in ein Körperglied eingefallen wurden, ziehen Sie sofort einen Arzt zu Rate. Die Entsorgungshinweise befinden sich auf der letzten Seite der Spielanleitung.

Achtung! - Jegliche unerlaubte Änderung oder Verwindung des Geräts, welche über die angegebenen mechanischen, elektrischen oder anderweitigen Betriebsregeln hinausgeht, kann zum Austritt gefährlicher Strahlung führen und Personen- oder Sachschäden verursachen.

Leser Klasse 1 nach EN 60825-1:2014

BATTERIEWECHSEL: 

Wichtig: Batterieinformationen ACHTUNG

- 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 der vorgegebenen Typen oder eines gleichwertigen Typs verwenden.
- Ersetzen Sie immer alle Batterien gleichzeitig, nicht einzeln.

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 enflammera à la fois les cibles et votre esprit!

- Pions** (Reportez-vous à la légende des symboles, images 1 à 6)
1. Laser rouge : Appuyez 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.)
 2. 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.
 3. Séparateur de faisceau vert : Sépare le faisceau lumineux en deux trajectoires. L'une des trajectoires est réfléchie à un angle de 90 degrés et l'autre passe au travers du pion.
 4. Double miroir bleu : Les deux faces réfléchent le faisceau lumineux à un angle de 90 degrés.
 5. Point de contrôle jaune : Agit comme un pion que le rayon laser doit traverser.
 6. Blocqueur de la 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.

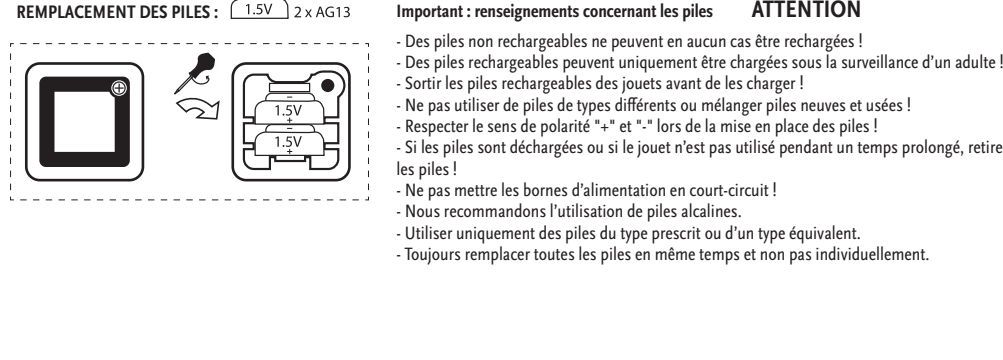
- Déroulement de la partie**
- Choisissez une carte défi et placez-la dans la fente située dans la partie supérieure de la grille de jeu.
 - Disposez les pions sur la grille de jeu selon ce qu'illustre la carte défi.
- (Remarque:** Reportez-vous à la légende des symboles, images 7 à 9)
7. Si on montre le pion en entier, cela veut dire que 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.
 8. Si un pion représenté sur la grille de jeu contient un point d'interrogation, la 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.
 9. Le symbole rouge figurant sur un pion mauve veut dire que vous devez vous en servir comme cible, mais que vous pouvez 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 dans le coin supérieur gauche de la carte, au-dessous des mots « ADD TO GRID ». Vous devez 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 pivoter tous les pions où figure un point d'interrogation.
 - Vous devez utiliser **TOUS** 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 **TOUS** les pions au moins une fois (à l'exception du blocqueur de case).
 - Appuyez 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 pas qu'une seule solution correcte, qui est illustrée au verso de chaque carte.
- Ce jeu a été inventé par Luke Hooper. Les défis ont été élaborés par Wei-Hwa Huang, Tyler Some, Luke Hooper et Tanya Thompson.

Légende :
Beginner = Débutant
Intermediate = Intermédiaire
Advanced = Avancé
Expert = Expert
Solutions = Solutions

Attention: Ce produit contient une pile bouton. En cas d'ingestion, une pile bouton peut entraîner de graves brûlures chimiques internes. 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. Les consignes de recyclage se trouvent en dernière page de la notice.

Attention - Utilisation de commandes ou de réglages non autorisés peut entraîner de graves brûlures chimiques internes. Ne pas utiliser les piles rechargeables de manière incorrecte. Ne pas mélanger les piles neuves et usées! Ne pas utiliser de piles de types différents ou mélanger piles neuves et usées! Ne pas mettre les piles dans le feu ou les exposer à des températures élevées. Ne pas jeter les piles usées ou si le joueur n'est pas utilisé pendant un temps prolongé, retirer les piles!

REPLACEMENT DES PILES: 

Important : renseignements concernant les piles ATTENTION

- Des piles non rechargeables ne peuvent en aucun cas être rechargées !
- Les 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 mélanger piles neuves et usées !
- Ne pas mettre les piles dans le feu ou les exposer à des températures élevées.
- Si les piles sont déchargées ou si le joueur 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.

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! Metterà 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)
1. Laser rosso: premere il pulsante in cima per accendere il raggio laser (assicurati di rimuovere la linguetta che si trova nella parte inferiore della pedina per attivare le batterie)
 2. 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.
 3. 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.
 4. Doppio specchio blu: entrambi i lati riflettono il raggio con un angolo di 90°.
 5. Punto di controllo giallo: quando in gioco, il raggio deve necessariamente attraversare questa pedina.
 6. Blocco della 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 indicato.
- Nota:** (Fai riferimento alle figure 7-9 sulla carta legenda dei simboli)
7. 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 della cella indicata ed orientarla come mostrato sulla carta sfida.
 8. 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.
 9. 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 dovrà essere sia a decidere se usare tale pedina come bersaglio, come specchio o entrambi.

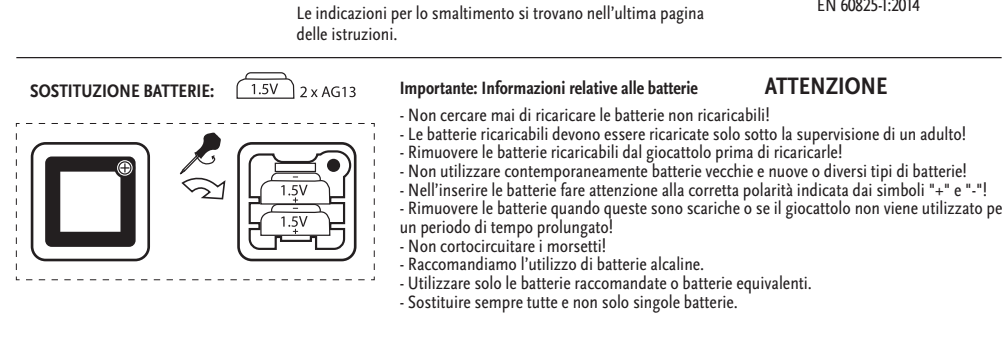
- Scegli ora le pedine raffigurate nell'angolo superiore sinistro della carta sotto la dicitura "ADD TO GRID". Dovrai determinare sia la giusta posizione sul piano di gioco **SIÀ** l'orientamento corretto di questi pezzi se vuoi vincere la sfida! Le pedine restanti non possono essere utilizzate.
- Prendi nota mentalmente del numero di bersagli riportato nell'angolo superiore destro della carta sfida. Questo numero indica quanti bersagli devi illuminare il raggio laser.
- Ora che hai tutte le pedine necessarie per vincere la sfida, è tempo di mettersi all'opera! Assicurati di rispettare 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 della 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.
- **Autore:** il gioco è stato inventato da Luke Hooper. Le sfide sono state sviluppate da Wei-Hwa Huang, Tyler Some, Luke Hooper e Tanya Thompson.

Légenda:
Beginner = Principiante
Intermediate = Intermedio
Advanced = Avanzato
Expert = Experto
Solution = Soluzioni

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. Rimuovere le batterie ricaricabili dal giocattolo prima di ricaricarle. Non utilizzare contemporaneamente batterie vecchie e nuove o diversi tipi di batterie! Nell'insediare 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 terminali! Raccomandiamo l'utilizzo di batterie alcaline. Utilizzare solo le batterie raccomandate o batterie equivalenti. Sostituire sempre tutte le batterie a una sola volta.

Attenzione - 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.

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

SOSTITUZIONE BATTERIE: 

Importante: informazioni relative alle batterie ATTENZIONE

- Non cercare mai di ricaricare le batterie non ricaricabili!
- Le batterie ricaricabili devono essere ricaricate solo sotto la supervisione di un adulto!
- Non utilizzare contemporaneamente batterie vecchie e nuove o diversi tipi di batterie!
- Nell'insediare 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 terminali!
- Raccomandiamo l'utilizzo di batterie alcaline.
- Utilizzare solo le batterie raccomandate o batterie equivalenti.
- Sostituire sempre tutte le batterie a una sola volta.

PORTUGUÊS

Luzes e espelhos podem fazer com que pareça magia, mas é realmente ciência e uma boa dose de poder cerebral que são necessários para direcionar o feixe de laser através desta série de labirintos mentais desafiadores. Prepare-se para um exercício mental fantástico, enquanto exercitas os músculos do pensamento estratégico e "incendias" as metas da tua mente!

- Peças** (Observe a Chave de Símbolos - imagens 1-6).
1. Laser Vermelho: Pressiona o botão no topo para ligar o feixe de laser. (Certifica-te que a palheta do fundo da peça foi removida para ativar a pilha).
 2. Alvo Roxo / Espelho: Usa-se como um alvo, um espelho, ou ambos. Quando usado como um alvo, o feixe de laser deve iluminar o lado vermelho da peça.
 3. Divisor de Feixe Verde: Divide o feixe em dois caminhos. Um caminho é refletido 90 graus e o outro passa diretamente através da peça.
 4. Espelho-Duplo Azul: Ambos os lados refletem o feixe 90 graus.
 5. Ponto de Verificação Amarelo: Atua como uma peça através da qual o feixe de laser tem que passar.
 6. Bloqueador de Posição Preto: Ocupa espaço no tabuleiro para evitar que outras peças lá sejam colocadas. Esta peça não bloqueia o caminho do laser.

Objetivo: Para cada cartão desafio, organizar o laser e as peças no tabuleiro, com a finalidade de iluminar o número indicado de alvos.

- Como Jogar**
- Selecciona uma carta de desafio e coloca-a na ranhura, na parte superior do tabuleiro.
 - Coloca as peças no tabuleiro de jogo conforme indicado na carta de desafio.
 - Nota:** (Observe a Chave de Símbolos - imagens 7-9).
 - 7. Se a carta mostrar o contorno completo da peça, então a colocação e orientação é "fixa" e deve colocar-se a peça no espaço indicado e na orientação ilustrada na carta de desafio.
 - 8. Se alguma peça ilustrada no tabuleiro de jogo tiver um ponto de interrogação, parte do desafio é descobrir a orientação correta da mesma, mas esta deve ser colocada no espaço indicado pela carta de desafio.
 - 9. Os símbolos vermelhos numa peça roxa indicam que estas devem ser utilizadas como alvos, mas também podem ser usadas como espelho. Uma peça roxa sem os símbolos vermelhos significa que é preciso determinar se deve usar-se a peça como um alvo, um espelho ou ambos.

- Agora seleção as peças indicadas no canto superior esquerdo da carta, por baixo das palavras "ADD TO GRID". Vais precisar de determinar tanto a colocação no tabuleiro de jogo como a orientação correta dessas peças, para resolver o desafio! As restantes peças não podem ser utilizadas.
- Faz uma anotação mental do número de alvos identificados no canto superior direito da carta de desafio. Este número indica a quantidade de alvos que o laser vai ter que acender.
- Agora que tens todas as peças necessárias para resolver o desafio, é hora de começar a trabalhar! Certifica-te que segues estas regras:
 - Não movas as peças fixas, mostradas na carta de desafio.
 - Qualquer peça mostrando um ponto de interrogação pode ser girada.
 - É obrigatório usar **TODAS** as peças representadas no canto superior esquerdo da carta.
 - Tens que ativar o número exato de alvos apresentados no canto superior direito do cartão.
 - O feixe de laser deve tocar **TODAS** as peças pelo menos uma vez (excluindo o Bloqueador de Posição).
- Pressiona a peça laser para ligar o feixe e quando o número correcto de alvos for ativado e o feixe de laser atingir todas as peças no tabuleiro - **VENCESTE o desafio!**
- Existe apenas uma solução adequada para cada desafio, que é mostrada na parte de trás de cada carta.
- Créditos:** Jogo inventado por Lucas Hooper. Desafios desenvolvidos por Wei-Hwa Huang, Tyler Some, Luke Hooper e Tanya Thompson.



Chave:
Beginner = Iniciado
Intermediate = Intermediário
Advanced = Avançado
Expert = Especialista
Solutions = Soluções

Atenção: Contém pilhas / pilhas de tipo botão. A ingestão ou introdução numa parte do corpo pode provocar queimaduras químicas internas graves. Eliminar imediatamente as pilhas gastas. Manter as pilhas novas e as gas tas afastadas das crianças. Se suspeitar que as pilhas foram ingeridas ou introduzidas em alguma parte do corpo, procure imediatamente assistência médica. As indicações para a eliminação estão na última página das instruções.

Cuidado - uso de controles, ajustes ou recarga de pilhas com procedimentos diferentes daqueles aqui especificados podem resultar em exposição perigosa à radiação.

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

Substituição da Pilha: 

Importante: Informações sobre Pilhas CUIDADO

- Nunca recarregar baterias não recarregáveis!
- As baterias recarregáveis só devem ser carregadas sob a supervisão de adultos!
- As baterias recarregáveis devem ser retiradas do brinquedo antes de serem carregadas!
- Nunca misturar baterias de tipos diferentes, baterias novas ou usadas!
- Inserir as baterias na posição correcta dos símbolos "+" e "-".
- Remover as baterias 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 baterias alcalinas.
- Utilizar sempre as baterias recomendadas ou de tipo semelhante.
- Substituir sempre todas as baterias em simultâneo, e não em alturas diferentes.

ESPAÑOL

Las luces y los espejos pueden hacer que parezca magia, pero es pura ciencia y hará falta una buena dosis de "potencia mental" para dirigir el rayo laser por estos desafiantes laberintos. Prepárate para un gratificante trabajo mental, mientras ejercitas tus músculos del pensamiento estratégico para hallar la luz en tu mente ¡y en el tablero!

- Piezas** (mira las ilustraciones 1-6 en la carta Leyenda de Símbolos)
1. Roja – Láser: aprieta el botón en la parte superior para activar el rayo láser. (Asegúrate de quitar la lengüeta de la parte inferior de la pieza para activar la pila).
 2. Morada – Objetivo/Espjeo: se utiliza como objetivo, espejo o como ambos. Cuando se utilice como objetivo, el rayo láser debe encender el lado rojo de la pieza.
 3. Verde – Divisor de rayo: divide el rayo en dos caminos. Uno se refleja a 90 grados y el otro atraviesa recto la pieza.
 4. Azul – Doble espejo: ambos lados reflejan el rayo a 90 grados.
 5. Amarilla – Puesto de control: es una pieza que el rayo debe atravesar.
 6. Negra – Bloqueador: inhabilita espacio en el tablero para otras piezas. Sin embargo, no obstaculiza el paso del láser.

Tu objetivo: coloca las piezas y el láser en el tablero de forma que se iluminen los objetivos que indique cada reto.

- Cómo jugar**
- Elige una carta de reto y colócala en la ranura para cartas en la parte superior del tablero.
 - Coloca las piezas en el tablero según indica la carta de reto.
 - Nota:** (mira las ilustraciones 7-9 en la carta Leyenda de Símbolos).
 - 7. Si se muestra el diseño completo de la pieza, su lugar y orientación están "fijos" y debes colocar la pieza en la posición exacta indicada en la carta de reto.
 - 8. Si la pieza dibujada contiene una interrogación, parte del reto será describir cuál es la correcta orientación de esta pieza, pero debe ser colocada en el lugar indicado en la carta.
 - 9. Los símbolos rojos sobre las piezas moradas indican que deben utilizarse como objetivos, pero también pueden usarse como espejo. Una pieza morada sin símbolo rojo indica que tienes que determinar si utilizarla como objetivo, como espejo o como ambos.

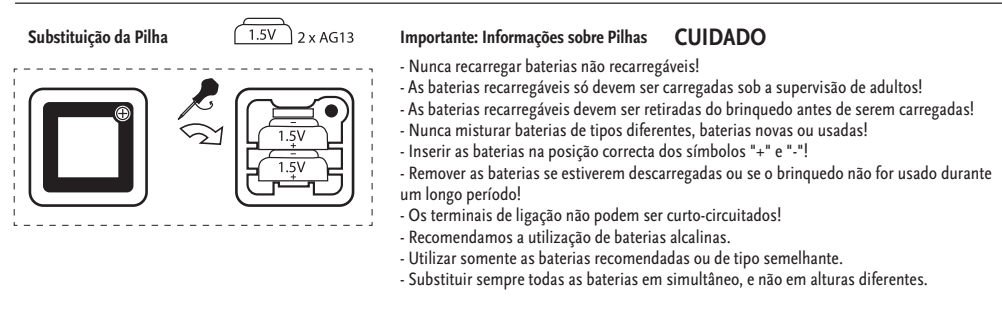
- Ahora, coge las piezas dibujadas en la esquina superior izquierda de la carta, bajo las palabras "ADD TO GRID" ("AÑADIR AL TABLERO"). ¡Enderás que determinar su posición en el tablero Y su correcta orientación para resolver el! Las piezas que sobren, si las hay, no se podrán utilizar.
- Toma nota mentalmente del número de objetivos necesarios, indicados en la esquina superior derecha de la carta de reto. Este número indica cuántos objetivos tiene que encender el rayo láser.
- Ahora que ya tienes todas las piezas necesarias para resolver el reto, ¡solo queda ponerse a trabajar! Asegúrate de seguir estas reglas:
 - No muevas las piezas fijas de la carta de reto.
 - Todas las piezas que tengan una interrogación pueden rotarse.
 - Debes utilizar **TODAS** las piezas que aparecen en la esquina superior izquierda de la carta.
 - Debes activar el número exacto de objetivos indicados en la esquina superior derecha de la carta.
 - El rayo láser debe tocar **TODAS** las piezas al menos una vez (salvo el bloqueador).
- Presiona la pieza del láser para activar el rayo y cuando se encienda el número correcto de objetivos Y el rayo láser toque todas las piezas en el tablero, **¡HAS GANADO!**
- Sólo hay una solución correcta para cada reto, y se muestra en el reverso de cada carta.
- Créditos:** Juego inventado por Luke Hooper. Retos desarrollados por Wei-Hwa Huang, Tyler Some, Luke Hooper y Tanya Thompson.

Clave:
Beginner = Principiante
Intermediate = Intermedio
Advanced = Avanzado
Expert = Experto
Solutions = Soluciones

Advertencia: Contiene pila de botón / pilas de botón. Su ingestión o introducción en alguna parte del cuerpo puede causar graves quemaduras químicas internas graves. Las pilas usadas deberán eliminarse sin pérdida de tiempo. Mantener las pilas nuevas y usadas fuera del alcance de los niños. Si sospecha que las pilas han sido ingeridas o introducidas en alguna parte del cuerpo, consulte de inmediato al médico. Las instrucciones de eliminación se encuentran en la última página del manual de instrucciones.

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

Leser de clase 1 según EN 60825-1:2014

SUSTITUCIÓN DE LAS PILAS: 

Información importante sobre las pilas: ADVERTENCIA

- ¡Las pilas no recargables no se deberán volver a cargar!
- ¡Las pilas recargables sólo deben ser cargadas bajo supervisión de un adulto!
- ¡Las pilas recargables se deberán retirar del juguete antes de ser cargadas!
- ¡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 utilizar 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.

NERDLANDS

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 hersenygmatiek en strategisch denken. Verlicht niet alleen de doelen maar ook je brein!

- Speelstukken** (Zie het kaartje met de symbooltekens 1-6)
1. Rode laser: Druk het knopje aan de bovenzijde in om de laser te activeren. (Verwijder de eerste keer de folie onderaan, om de batterij te activeren)
 2. Paars doel/spiegel: Te gebruiken als doel, als spiegel, of beide. Wanneer het gebruikt wordt als doel, moet de laser de rode reflector doen oplichten.
 3. Groene lasersplitter: Deel de speekst splitst de laserstraal in twee. Een straal wordt gereflecteerd onder een hoek van 90° en de andere gaat recht door het speelstuk.
 4. Blauwe dubbelzijdige spiegel: Beide zijden reflecteren de straal onder een hoek van 90°.
 5. Geel controlepunt: De straal moet door dit poortje passeren.
 6. Zwart blokkeerpunt: Neemt een plaats in op het speelfooster 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 plaats op het speelfooster, 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 speelfooster.
 - Plaats de speelstukken op het speelfooster zoals in de illustratie aangegeven.
 - Opmerking:** (Zie het kaartje met de symbooltekens 7-9)
 - 7. 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 speelfooster en in de aangegeven richting plaatsen.
 - 8. Wanneer een speelstuk met een vraagteken wordt afgebeeld in het speelfooster, moet jij zelf uitzoeken wat de juiste richting is van dit speelstuk. De plaats van dit speelstuk op het speelfooster mag je niet veranderen.
 - 9. 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