

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 grijs/rode speelstukken zal gebruiken, en wie de blauw/witte speelstukken zal gebruiken.
2. Kies een spelbord optie van bladzijde 47 en zet het spelbord klaar op de manier die daar staat afgebeeld. 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.



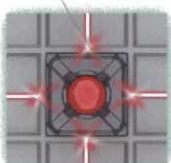
Deflector: De spiegelende kant van een deflector reflecteert de laserstraal in een hoek van 90 graden. Een deflector wordt uit het spel verwijderd wanneer één van de niet-spiegelende zijdes door een laser geraakt wordt.



Defender: De voorkant van een defender blokkeert de laser en blijft daarbij ook in het spel. Maar wordt een defender aan één van de zijanten 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.



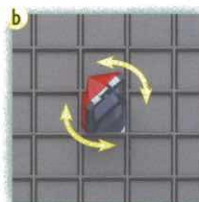
Koning: Het spel is afgelopen wanneer een laser een koning raakt.

SPELVERLOOP:

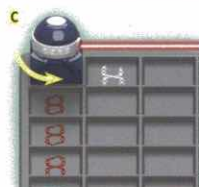
1. De blauw/witte speler begint. De spelers verplaatsen om de beurt alleen hun eigen speelstukken. Alle speelstukken, inclusief koningen, mogen worden verplaatst.
2. Als een speler aan de beurt is, moet in elk geval één van de volgende acties worden uitgevoerd:



a. Verplaats een speelstuk naar keuze één veld. Dit mag ook diagonaal, volgens de beweegregels 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.



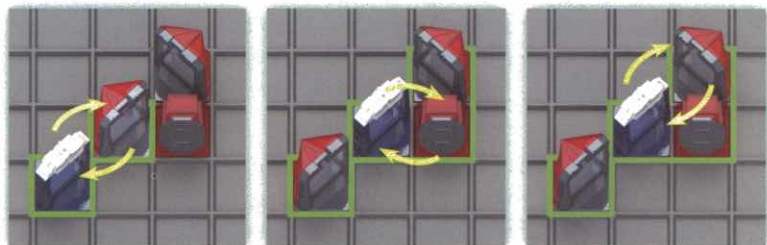
3. Om een spelbeurt te voltooien, vuurt de speler de laser af door op de knop van zijn of haar eigen laser te drukken. Als de laser speelstukken uit het spel elimineert, worden deze van het spelbord gehaald. Op bladzijde 30 staat uitgelegd wanneer dat het geval is.

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

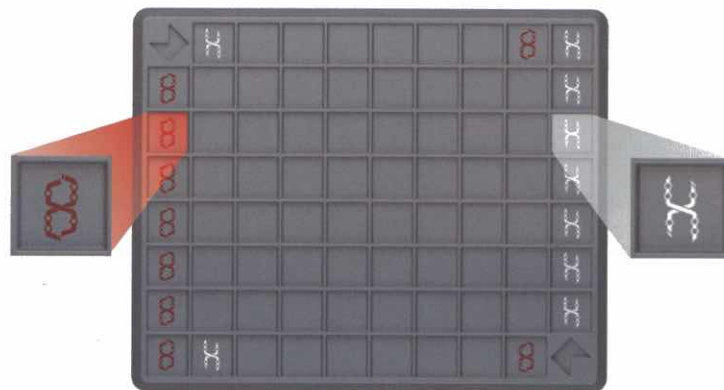
BELANGRIJK: De laser mag alleen één keer aan het eind van de spelbeurt van de speler worden afgevuurd. De spelbeurt is daarna voorbij, ook als de laser geen speelstukken heeft geraakt. Een laser mag niet tijdens de spelbeurt worden afgevuurd als 'test'. Zodra een zet is gedaan, mag deze niet worden teruggedraaid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



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

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.

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



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 afgegeven bij een verzamelpunt voor elektrische apparaten. Vraag hier desnoods naar bij de gemeente waar u woont.



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.



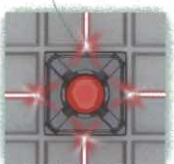
Déflecteur : La face réfléchissante du Déflecteur dévie le laser à 90°. Un Déflecteur est éliminé si l'une de ses faces non réfléchissantes est frappée par le laser.



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.



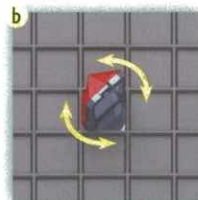
Roi : La partie s'arrête dès que le Roi est frappé par un laser.

PHASES DE JEU :

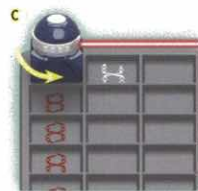
1. Le joueur bleu/blanc commence. Chacun joue à tour de rôle en déplaçant uniquement ses pièces. Toutes les pièces, y compris le Roi, peuvent bouger.
2. Quand vient son tour, le joueur doit effectuer l'une des actions suivantes :



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^{re} colonne, soit la 1^{re} rangée. Si le joueur choisit de tourner son laser, il doit toujours le faire avant de tirer, pas après.



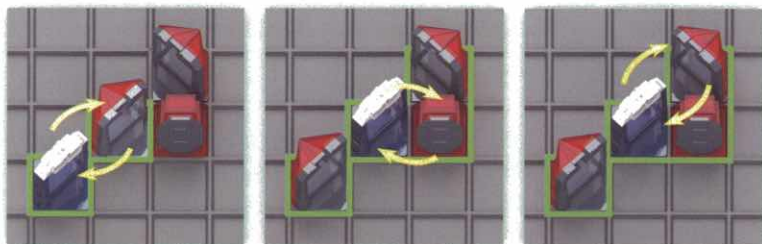
3. Pour terminer son tour, le joueur doit déclencher son laser en appuyant sur le bouton sur le dessus. Toute pièce qui se trouve à l'endroit où atterrit le laser est éliminée du plateau. Reportez-vous au descriptif des pièces, page 18 pour savoir à quel moment une pièce est éliminée.

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.

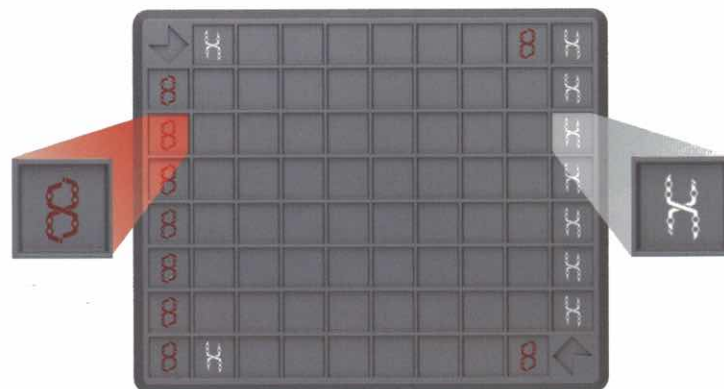
IMPORTANT : Le laser n'est déclenché qu'une seule fois à la fin du tour du joueur et celui-ci a fini de jouer, que son rayon ait atteint une pièce ou non. Il est interdit de déclencher le laser au milieu du tour pour faire un essai, alors que le joueur doit encore décider quel mouvement il fait. Une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

INFORMATIONS IMPORTANTES CONCERNANT LES PILES : ATTENTION

- Des piles non rechargeables ne peuvent en aucun cas être rechargées !
- Des piles rechargeables peuvent uniquement être chargées sous la surveillance d'un adulte !
- Sortir les piles rechargeables des jouets avant de les charger !
- Ne pas utiliser de piles de types différents ou mélanger piles neuves et usées !
- Respecter le sens de polarité "+" et "-" lors de la mise en place des piles !
- Si les piles sont déchargées ou si le jouet n'est pas utilisé pendant un temps prolongé, retirer les piles !
- Ne pas mettre les bornes d'alimentation en court-circuit !
- Nous recommandons l'utilisation de piles alcalines.
- Utiliser uniquement des piles du type prescrit ou d'un type équivalent.
- Toujours remplacer toutes les piles en même temps et non pas individuellement.

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

2x 
AG13/LR44

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 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.