

Met behulp van de wetenschap en logica lukt het je, de raketten naar de laserstraal te leiden zodat ze weer naar de aarde kunnen. Plaats de satellietpijls handig op het spelbord, zodat de laserstraal ze bereikt en ze de straal verder leiden. Maar pas op, want steeds weer komen er plotseling zwarte ruimterotsen die de laser blokkeren. Een echte uitdaging - ook voor wetenschappers!

**Speelstukken** (zie pagina 3 van de *Verklaring symbolen en oplossingen*)

- 1. Laser** (bevestigd op het spelbord): Draai het rode knopje met de klok mee om de laser in te schakelen en tegen de klok in om hem uit te schakelen.
- 2. Rode raketdoelen:** Dit zijn je einddoelen. De laserstraal moet de raketten aan de rode zijde. De andere kanten van de raket zijn geen correcte doelen.
- 3. Paarse satellietpijls:** Deze wijzigen het pad van de laserstraal door ze 90 graden naar links of rechts te reflecteren.
- 4. Groene lasersplitser:** Dit speelstuk splitst de laserstraal in twee: één straal wordt gereflecteerd in een hoek van 90 graden, terwijl de andere recht door het speelstuk gaat.
- 5. Zwarte ruimterotsen:** Zij onderbreken het pad van de laser.

Om te begrijpen hoe de verschillende speelstukken werken, kun je elk stuk eens voor de met elk speelstuk te oefenen. Plaatsen om te zien waar de laserstraal heen gaat. Neem enkele minuten de tijd met elk speelstuk te oefenen.

Laser Maze™ Jr. wordt geleverd zonder batterijen. Je dient twee AAA/LR03/AM4-batterijen te installeren voor je kunt spelen.

**De uitdaging: bij elke opdracht de speelstukken correct op het spelbord plaatsen om alle raketdoelen te laten oplichten.**

**De speelwijze:**

- Kies een opdrachtkaart en schuif ze in het spelrooster.
- Plaats de speelstukken op het spelrooster zoals aangeduid op de opdrachtkaart. Zorg dat de locatie en oriëntatie correct zijn. De speelstukken afgebeeld op het spelrooster van de opdrachtkaart staan 'vast' en mogen niet worden verplaatst.
- Neem de speelstukken die je op de opdrachtkaart ziet onder de woorden 'ADD TO GRID'. Nu je alle nodige speelstukken hebt om de opdracht tot een goed einde te brengen, is het tijd om aan het werk te gaan.
- Plaats de speelstukken op het spelbord en denk na hoe elk speelstuk het pad van de laserstraal zal beïnvloeden. Neem je tijd en volg deze eenvoudige regels:
  - De 'vaste' speelstukken afgebeeld op de opdrachtkaart mogen niet verplaatst worden.
  - De speelstukken afgebeeld onder 'ADD TO GRID' kun je op de open plaatsen op het spelbord plaatsen. Je mag ze zo vaak roteren als je zelf wil.
  - **ALLE** speelstukken afgebeeld onder 'ADD TO GRID' moeten op het spelbord worden geplaatst.
  - De laserstraal moet de ruimterotsen vermijden maar moet **ALLE** andere speelstukken afgebeeld op de opdrachtkaart raken.
  - Als de opdrachtkaart twee raketdoelen bevat, moeten beide oplichten. (de raketdoelen vind je op het spelbord of onder 'ADD TO GRID'.)
- Zodra je denkt dat alle speelstukken op de juiste plaats staan, draai je aan de rode knop om de laserstraal te activeren. Als de laserstraal alle speelstukken raakt en de raketdoelen doet oplichten, **HEB JE GEWONNEN!**
- Voor elke opdracht bestaat er slechts één correcte oplossing. Je vindt ze in de *Verklaring symbolen en oplossingen*. Vergeet de laserstraal niet uit te schakelen wanneer je stopt met spelen.

**Credits:** Laser Maze™ werd uitgevonden door Luke Hooper. De uitdagingen werden ontwikkeld door Wei-Hwa Huang. Heb je Laser Maze™ Jr. onder de knie en wil je nog meer met laserstralen spelen? Probeer dan het originele Laser Maze™-spel!

**Legende:**

Easy = Beginner  
Medium = Gemiddeld  
Hard = Gevorderd  
Super Hard = Expert  
Solutions = Oplossingen

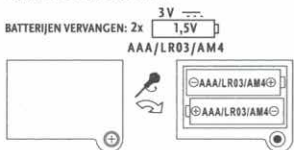
Waarschuwing - Gebruik dit apparaat waarvoor het bedoeld is. Breng geen wijzigingen aan het apparaat aan, want dit kan leiden tot gevaarlijke laserstraling.

Laser Klasse 1 volgens EN 60825-1:2014

**Belangrijk: Batterij-informatie**

- 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**



Tu devras recourir à la science et à la logique, pour guider le faisceau laser jusqu'aux fusées. Place soigneusement les satellites-miroirs, pour créer ton chemin, mais prends garde aux rochers de l'espace qui pourraient faire obstacle. Voilà qui constitue un travail délicat, même pour les scientifiques chevronnés. Toutefois, avec un peu de puissance intellectuelle, tu ne pourras manquer de mettre les fusées à feu et d'enflammer ton esprit!

**Pions** (voir en page 3 la section *Légende des symboles et Guide des solutions*)

- 1. Laser** (fixé à la grille de jeu) : fais tourner le bouton rouge dans le sens horaire, pour allumer le faisceau laser, et dans le sens antihoraire, pour l'éteindre.
- 2. Cibles fusées rouges :** il s'agit de tes cibles finales. Le faisceau laser doit atteindre le côté cible rouge de la fusée. Tout autre côté de la fusée ne constitue pas une cible valide.
- 3. Miroirs satellites violets :** font dévier la trajectoire du faisceau laser vers la droite ou vers la gauche, en réfléchissant le faisceau selon un angle de 90 degrés.
- 4. Séparateur de faisceau vert :** divise la trajectoire du faisceau laser en deux directions. Une trajectoire est réfléchié à 90 degrés et l'autre trajectoire traverse directement le pion.
- 5. Bloqueurs rochers de l'espace noirs :** bloquent la trajectoire du laser.

La meilleure façon de maîtriser le fonctionnement des pions consiste à placer chacun d'eux devant le faisceau laser sur la grille de jeu, pour observer la trajectoire du faisceau. Prévois donc quelques minutes pour t'exercer avec chacun des pions!

Laser Maze™ Jr. n'est pas fourni avec des piles. Il te faut installer 2 piles AAA/LR03/AM4 avant de jouer.

**Ton but :** pour chacune des cartes défi, disposer correctement les pions sur la grille de jeu, afin d'illuminer toutes les cibles fusées.

**Déroulement du jeu**

- Choisis une carte défi et glisse-la dans la grille de jeu.
- Place les pions sur la grille de jeu, comme montré sur la carte défi : veille bien à l'exactitude de leur disposition et de leur orientation. Les pions illustrés sur la grille des cartes défi sont « fixes » et ne bougent pas.
- Choisis maintenant les pions illustrés sur l'onglet « ADD TO THE GRID » de la carte défi. Tu disposes à présent de tous les pions nécessaires à la résolution du défi et il est temps de t'atteler à la tâche!
- Place d'abord les pions de l'onglet « ADD TO THE GRID » sur la grille et réfléchis à la façon dont chaque pion guidera la trajectoire du faisceau laser. Prends tout ton temps et veille à bien suivre ces simples règles :
  - Ne déplace pas les pions « fixes » illustrés sur la grille de la carte défi.
  - Les pions de l'onglet « ADD TO THE GRID » peuvent être placés sur toute case libre de la grille et tournés autant de fois que désiré.
  - **TOUS** les pions illustrés sur l'onglet « ADD TO THE GRID » doivent être placés sur la grille.
  - Le faisceau laser doit éviter les rochers de l'espace, mais doit toucher TOUS les autres pions illustrés sur la carte défi.
  - Si deux cibles fusées sont illustrées sur la carte défi, tu dois les illuminer toutes les deux. (Les cibles fusées peuvent se trouver sur l'aire de la grille de jeu ou sur l'onglet « ADD TO THE GRID ».)
- Quand tu crois avoir placé correctement tous les pions, fais tourner le bouton rouge, pour activer le faisceau laser. Si le laser frappe tous les pions et illumine toutes les cibles fusées – **TU GAGNES!**
- Il n'existe qu'une seule bonne solution pour chacun des défis – consulte la section *Légende des symboles et Guide des solutions*. Après le jeu, n'oublie pas d'éteindre le faisceau laser!

**Inventeurs :** Laser Maze™ est l'œuvre de Luke Hooper. Les défis ont été mis au point par Wei-Hwa Huang. Tu maîtrises Laser Maze™ Jr. et recherches de nouveaux défis qui « réfléchissent » le plaisir au centuple! Alors, découvre le Laser Maze™ original!

**Légende**

Easy = Facile  
Medium = Intermédiaire  
Hard = Difficile  
Super Hard = Très difficile  
Solutions = Solutions

Les signes de recyclage se trouvent en dernière page de la notice.

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

**Important : informations relatives aux piles**

- 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.

**ATTENTION**

