

ENGLISH

You'll need to use science and logic to reflect the laser beam to the rockets. Carefully place the satellite mirrors to guide your path, but watch out for space rocks that might get in your way. It's a tricky job for any scientist, but with a little brain power you'll be sure to ignite the rockets and your mind!

Tokens (Reference page 3 of *Symbols Key & Solution Guide*.)

- 1. Laser** (attached to Game Grid): Twist the red knob clockwise to turn the laser on and counterclockwise to turn the laser off.
- 2. Red Rocket Targets:** These are your final targets. The laser beam must hit the red target side of the rocket. Any other side of the rocket is not a correct target.
- 3. Purple Satellite Mirrors:** These turn the path of the laser beam right or left by reflecting the beam 90 degrees.
- 4. Green Beam Splitter:** Splits the path of the laser beam in two directions. One path is reflected 90 degrees and the other path passes straight through the token.
- 5. Black Space Rock Blockers:** These block the path of the laser.

The best way to understand how the tokens work is to place each one in front of the laser beam on the game grid to see where the laser goes, so take a few minutes to practice with each token!

Laser Maze™ Jr. does not come with batteries. You must install two AAA/LR03/AM4 batteries before playing.

Your Goal: For each challenge card, correctly arrange the tokens on the game grid to light up all the Rocket Targets.

How To Play

- Select a challenge card and slide it into the game grid.
- Place the tokens on the game grid where indicated on the challenge card – make sure you have the exact location and orientation. The tokens shown in the grid on the challenge cards are 'fixed' and don't move.
- Now select the tokens shown on the "ADD TO GRID" tab of the challenge card. You have all the tokens necessary to solve the challenge and it's time to get to work!
- Begin placing the tokens from the "ADD TO GRID" tab onto the grid, and think about how each token will direct the path of the laser beam. Take your time and be sure to follow these simple rules:
 - Do not move the 'fixed' tokens shown on the grid in the challenge card.
 - The tokens on the "ADD TO GRID" tab can be placed in any open spaces in the grid and rotated as many times as you like.
 - ALL of the tokens shown on the "ADD TO GRID" tab must be placed in the grid.
 - The laser beam must avoid the Space Rocks, but must touch ALL of the other tokens shown on the challenge card.
 - If there are two Rocket Targets in the challenge card, you must ignite both of them. (The Rocket Targets can be found in the game grid area or the "ADD TO GRID" tab.)
- Once you think you have all the tokens in the correct places, twist the red knob to activate the laser beam. If the laser touches all of the tokens **and** lights up all the Rocket Targets – **YOU WIN!**
- There is only one correct solution for each challenge – refer to the *Symbols Key & Solution Guide*. When finished playing, don't forget to turn off the laser beam!

Credits: Laser Maze™ was invented by Luke Hooper. Challenges developed by Wei-Hwa Huang. Once you've mastered Laser Maze™ Jr. and you're ready for some more beam-bending fun, check out the original Laser Maze™!

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

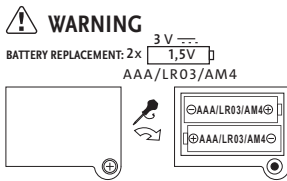


This Device complies with 21 CFR part 1040.10 and 1040.11 and IEC/EN 60825-1:2014

Caution – use of controls or adjustments or performance of procedures other than those specified herein may result in hazardous radiation exposure.

Important: Battery Information

- Non-rechargeable batteries must not be recharged!
- Rechargeable batteries may only be charged under adult supervision.
- Rechargeable batteries must be removed from the toy before being charged.
- Different types of batteries or new and used batteries are not to be mixed!
- Insert the batteries in the correct "+" and "-" positions.
- Remove the batteries when they are empty or if the unit is not going to be used for a long period of time.
- The supply terminals must not be short-circuited.
- We recommend the use of alkaline batteries.
- Only use batteries of the same or similar type.
- Always replace all the batteries at the same time, not just singly.



DEUTSCH

Schaffst du es, die Raketen mit deinem Laserstrahl anzuleuchten und ihnen so den Weg zurück zur Erde zu zeigen? Platziere die spiegelnden Satellitenschüsseln geschickt auf dem Spielbrett, damit sie den Laserstrahl weiterleiten. Doch Achtung, denn immer wieder liegen schwarze Weltraumsteine im Weg, die den Laser blockieren! Gar nicht so einfach, doch mithilfe deines Verstandes und der Physik wird es dir gelingen, die Herausforderung zu meistern!

Spielsteine (siehe Seite 3 „Symbolerklärung & Lösungen“)

- 1. Laser** (auf dem Spielfeld befestigt): Drehe den roten Knopf im Uhrzeigersinn, um den Laser einzuschalten und drehe den Knopf gegen den Uhrzeigersinn, um den Laser wieder auszuschalten.
- 2. Rote Raketen:** Das sind deine Ziele! Der Laserstrahl muss die Rakete auf der roten Seite treffen. Alle anderen Seiten sind ungültig.
- 3. Lila Satelliten-Spiegel:** Diese lenken den Laserstrahl um 90° nach rechts oder links.
- 4. Grüne Strahlenteiler:** Diese teilen den Laserstrahl, so dass er in zwei Richtungen strahlt. Ein Strahl wird um 90° umgelenkt und der andere geht geradeaus hindurch.
- 5. Schwarze Weltraumsteine:** Diese blockieren den Laserstrahl.

Nimm dir ein wenig Zeit, um zu verstehen, wie die Spielsteine genau funktionieren. Platziere dazu jeden Spielstein nacheinander vor dem Laser, um zu sehen wo der Laserstrahl ankommt.

Laser Maze™ Jr. beinhaltet keine Batterien. Du musst zwei AAA/LR03/AM4 Batterien einlegen, bevor du spielen kannst.

Spielziel: Platziere oder drehe bei jeder Aufgabe die angegebenen Spielsteine so auf dem Spielbrett, dass die vorgegebenen Raketen vom Laserstrahl getroffen werden und leuchten.

So wird gespielt:

- Wähle eine Aufgabenkarte und schiebe sie in den dafür vorgesehenen Schlitz an der Seite des Spielbretts.
- Platziere die Spielsteine auf dem Spielbrett, wie auf der Aufgabenkarte gezeigt. Stelle sicher, dass sowohl der Standort, als auch die Ausrichtung stimmen. Diese Spielsteine werden beim Lösen der Aufgabe nicht mehr verstellt oder gedreht.
- Dann legst du alle unter „ADD TO GRID“ gezeigten Spielsteine bereit.
- Platziere jetzt die bereit gelegten Spielsteine auf dem Spielbrett. Überlege dabei jeweils ganz genau, wie jeder Spielstein den Laserstrahl beeinflussen wird. Nimm dir Zeit und halte dich an folgende Regeln:
 - Die Spielsteine, die auf der Aufgabenkarte angegeben sind, dürfen nicht bewegt werden.
 - Die Spielsteine, die unter „ADD TO GRID“ aufgeführt sind, dürfen beliebig oft gedreht werden und können überall auf dem Spielbrett platziert werden.
 - Alle Spielsteine, die unter „ADD TO GRID“ gezeigt werden, müssen verbaut werden.
 - Der Laserstrahl muss den schwarzen Weltraumsteinen ausweichen, aber alle anderen Spielsteine muss er berühren.
 - Sind zwei Raketen auf der Aufgabenkarte abgebildet, müssen auch beide Raketen leuchten, damit die Aufgabe erfüllt ist (die Raketen können sowohl bereits beim Aufbau, also auch erst unter „ADD TO GRID“ auftauchen).
- Wenn du glaubst, alle Spielsteine richtig platziert zu haben, drehe den roten Knopf, um den Laserstrahl zu aktivieren. Berühre der Laserstrahl alle Spielsteine **und** alle Raketen leuchten auf – **HAST DU GEWONNEN!**
- Es gibt immer nur eine korrekte Lösung für jede Aufgabe (siehe Extraheft "Symbolerklärung & Lösungen"). Wenn du fertig bist mit Spielen, vergiss nicht, den Laser auszuschalten!

Autoren: Laser Maze™ wurde von Luke Hooper erfunden. Die Aufgaben wurden von Wei-Hwa Huang entwickelt. Hast du Laser Maze™ Jr. geschafft und bist bereit für noch mehr Laser-Action, versuch's doch mal mit dem originalen Laser Maze™!

KEY	Die Entsorgungshinweise befinden sich auf der letzten Seite der Spielanleitung.	Achtung – Jegliche unerlaubte Änderung oder Verwendung des Geräts, welche über die angegebenen mechanischen, elektrischen oder anderenweiligen Betriebsgrenzen hinausgeht, kann zum Austritt gefährlicher Strahlung führen und Personen- oder Sachschäden verursachen.
Easy = Leicht		
Medium = Mittel		
Hard = Schwer		
Super Hard = Sehr schwer		
Solutions = Lösungen		Laser Klasse 1 nach EN 60825-1:2014

Wichtig: Information zu den Batterien

- 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 Polungszeichen „+“ und „-“ korrekt einlegen!
- Wenn die Batterien entladen sind oder wenn das Spielzeug längere Zeit nicht benutzt wird, müssen die Batterien entfernt werden!
- Die Anschlussklemmen dürfen nicht kurzgeschlossen werden!
- Wir empfehlen die Verwendung von Alkalibatterien.
- Nur Batterien des vorgegebenen Typs oder eines gleichwertigen Typs verwenden.
- Ersetzen Sie immer alle Batterien gleichzeitig, nicht nur einzelne.

ACHTUNG

BENÖTIGTE BATTERIEN: 2x AAA/LR03/AM4

FRANÇAIS

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 réfléchiée 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 disposés 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	Les consignes 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.
Easy = Facile		
Medium = Intermédiaire		
Hard = Difficile		
Super Hard = Très difficile		
Solutions = Solutions		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 rechargeées !
- 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

REPLACEMENT DES PILES: 2x AAA/LR03/AM4

ITALIANO

Ti servirà un'ottima conoscenza scientifica e tutto il tuo ingegno per far rimbalzare il raggio laser e colpire i razzi. Posiziona attentamente gli specchi satellitari per creare la giusta traiettoria del raggio ma fai attenzione alle rocce spaziali che potrebbero ostacolarti. È una missione difficile per qualsiasi scienziato ma con un po' di intuito e creatività riuscirai sicuramente nell'impresa!

Pedine (Fare riferimento alla legenda riportata alla pagina 3 di Simboli e Guida alle Soluzioni)

- 1. Laser** (fissato sulla griglia di gioco): Gira la manopola rossa in senso orario per accendere il laser e in senso antiorario per spegnerlo.
- 2. Bersagli rossi sui razzi:** Sono gli obiettivi finali. Il raggio laser deve colpire il bersaglio rosso del razzo. Ogni altro punto del razzo non è considerato un bersaglio corretto.
- 3. Specchi satellitari viola:** Sono in grado di modificare la traiettoria del raggio laser di 90° verso destra o verso sinistra.
- 4. Deviatore 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.
- 5. Rocce spaziali nere:** Queste rocce bloccano il passaggio del raggio laser.

Per comprendere come funzionano le diverse pedine, posizionale di fronte al laser sul piano di gioco e osservate dove viene indirizzato il raggio. Prendetevi qualche minuto per fare pratica con tutte le pedine!

Laser Maze™ Jr. non include le batterie. Richiede 2 batterie AAA/LR03/AM4 prima di giocare.

Scopo del gioco: per ogni carta sfida, posizionate correttamente le pedine sul piano di gioco in modo da colpire i bersagli rossi su tutti i razzi.

Come si gioca:

- Scegli una carta sfida ed inseriscila nel piano di gioco.
- Posiziona le pedine sul piano di gioco come mostrato sulla carta sfida – rispetta la posizione e l'orientamento indicati. Le pedine riportate nel piano di gioco sulla carta sfida sono "fisse" e non possono essere spostate.
- Prendi ora le pedine mostrate nella parte inferiore "ADD TO GRID" della carta sfida. Ora hai a disposizione tutte le pedine necessarie per vincere la sfida: è tempo di mettersi all'opera!
- Inizia con il posizionare le pedine indicate nella parte inferiore "ADD TO GRID" della carta sfida sul piano di gioco e rifletti attentamente su come ciascuna di queste pedine influirà sulla traiettoria del raggio laser. Prenditi tutto il tempo necessario e assicurati di rispettare le seguenti regole:
 - Non spostare le pedine "fisse" riportate nel piano di gioco sulla carta sfida.
 - Le pedine indicate sulla carta sfida nella parte inferiore "ADD TO GRID" possono essere posizionate in qualunque spazio vuoto sul piano di gioco e ruotate tutte le volte che desideri.
 - TUTTE le pedine indicate sulla carta sfida nella parte inferiore "ADD TO GRID" devono essere posizionate sul piano di gioco.
 - Il raggio laser deve evitare le pedine rocce spaziali ma deve necessariamente colpire TUTTE le altre pedine mostrate sulla carta sfida.
 - Se la carta sfida indica due diversi razzi obiettivo, dovete accendere entrambi. (I razzi obiettivo possono trovarsi sia nell'area del piano di gioco sia nella parte inferiore della carta sfida "ADD TO GRID".)
- Una volta posizionate tutte le pedine, gira la manopola rossa per attivare il raggio laser. Se il laser tocca tutte le pedine e colpisce i razzi obiettivo – **HAI VINTO!**
- Esiste una sola soluzione corretta – fare riferimento a Simboli e Guida alle Soluzioni. Una volta terminato il gioco, non dimenticare di spegnere il raggio laser!

Autori: Laser Maze™ è stato inventato da Luke Hooper mentre le sfide sono state sviluppate da Wei-Hwa Huang. Vi sentite ormai esperti di Laser Maze™ Jr e cercate nuove sfide più coinvolgenti ed esaltanti? Provate allora il Laser Maze™ originale!

Légenda	Le indicazioni per lo smaltimento si trovano nell'ultima pagina delle istruzioni.	Attenzione – l'utilizzo di dispositivi di controllo o di regolazione, nonché l'applicazione di procedure non conformi a quanto qui indicato, possono rappresentare un'esposizione pericolosa alle radiazioni.
Easy = Principiante		
Medium = Intermedio		
Hard = Difficile		
Super Hard = Super Difficile		
Solution = Soluzione		Laser classe 1 secondo la norma EN 60825-1:2014

Importante: Informazioni sulle batterie

- 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

SOSTITUZIONE BATTERIE: 2x AAA/LR03/AM4



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.

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 Rückgabestelle 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.

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.

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.

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.

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.

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.



www.ThinkFun.com



© 2014 ThinkFun Inc. All Rights Reserved.
MADE IN CHINA, 104. # 76 348 1. IN01.

PORTUGUÊS

Deverás ter um conhecimento científico excelente e muita aptidão para fazer o raio laser refletir e atingir os foguetes. Posiciona os espelhos satélite com atenção para criar a trajetória correta do raio, mas presta atenção nas rochas espaciais que poderão ser empelchados. É uma missão difícil para qualquer cientista, mas com um pouco de intuição e criatividade com certeza irá conseguir!

Peças (Consulta a legenda indicada na página 3 de Símbolos e Guia das Soluções)

1. **Laser** (fixo no tabuleiro de jogo). Gire o botão vermelho no sentido horário para ligar o laser e no sentido anti-horário para desligá-lo.
2. **Alvos vermelhos nos foguetes**. São os objetivos finais. O raio laser deve atingir o alvo vermelho do foguete. Qualquer outro ponto do foguete não é considerado um alvo correto.
3. **Espelhos satélite roxos**. Podem alterar a trajetória do raio laser de 90° para a direita ou para a esquerda.
4. **Desviador de raios verde**. Divide o raio em dois feixes luminosos. Um feixe de luz é refletido com um ângulo de 90° e o outro passa através da peça.
5. **Rochas espaciais negras**. Estas rochas impedem a passagem do raio laser.

Para entender como funcionam as várias peças, posiciona-as na frente do laser no tabuleiro de jogo e observa onde é direcionado o raio. Para praticar exercita-te antes por alguns minutos com todas as peças!

O jogo Laser Maze™ Jr. não inclui as pilhas. Terá que adquirir duas pilhas AAA/LR03/AM4 antes de iniciar o jogo.

Objetivo do jogo: para cada carta desafio, coloca corretamente as peças no tabuleiro de jogo de forma a atingir os alvos vermelhos em todos os foguetes.

Como Jogar

- Escolhe uma carta desafio e coloca-a no tabuleiro de jogo.
- Posiciona as peças no tabuleiro de jogo conforme ilustrado na carta desafio – respeita a posição e a direção indicadas. As peças indicadas no tabuleiro de jogo na carta desafio são “fixas” e não podem ser movidas.
- Agora, pega as peças ilustradas na parte inferior “ADD TO GRID” da carta desafio. Terás todas as peças necessárias à disposição para ganhar o desafio; pode começar, mãos à obra!
- Começa a colocar as peças indicadas “ADD TO GRID” na parte inferior do tabuleiro de jogo e presta atenção em como cada uma dessas peças irá influir na trajetória do raio laser. Usa o tempo necessário e certifica-te de respeitar as regras a seguir:
 - Não move as peças “fixas” indicadas no tabuleiro de jogo na carta desafio.
 - As peças indicadas na carta desafio na parte inferior “ADD TO GRID” podem ser posicionadas em qualquer espaço vazio no tabuleiro de jogo e podem ser rodadas quantas vezes desejar.
 - **TODAS** as peças indicadas na carta desafio na parte inferior “ADD TO GRID” devem ser posicionadas no tabuleiro de jogo.
 - O raio laser deve evitar as peças rochas espaciais, mas deve obrigatoriamente tocar **TODAS** as outras ilustradas na carta desafio.
 - Se a carta desafio indicar dois foguetes alvo diferentes, ambos devem acender. (Os foguetes alvo podem estar na área do tabuleiro de jogo e na parte inferior da carta desafio “ADD TO GRID”).

- Depois de ter posicionado todas as peças, gira o botão vermelho para acionar o raio laser. Se o laser toca todas as peças e atinge os foguetes alvo, **GANHASTE!**
- Existe apenas uma solução correta – consulta *Símbolos e Guia das Soluções*.

Autores: Laser Maze™ foi inventado por Luke Hooper e os desafios foram desenvolvidos por Wei-Hwa Huang. Achas que já é experiente no jogo Laser Maze™ Jr e buscas novos desafios mais envolventes e excitantes? Experimenta então o Laser Maze™ original!

Chave: Easy = iniciante Medium = intermediário Hard = avançado Super Hard = experiente Solutions = Soluções	As indicações para a eliminação estão na última página das instruções.	Atenção. O uso de dispositivos de controlo ou de regulação bem como a aplicação de procedimentos não conformes com quanto aqui especificado podem representar uma exposição perigosa às radiações. Laser de classe I de acordo com a norma EN 60825-1:2014
---	--	---

Importante: Informação sobre as pilhas

- 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 correta 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

SUBSTITUIÇÃO DAS PILHAS: 2x  AAA/LR03/AM4





ESPAÑOL

Tendrás que usar la ciencia y la lógica para hacer que el rayo láser llegue a los cohetes. Coloca con cuidado los satélites espejo para guiar el rayo y cuidado con las rocas espaciales que pueden interponerse en tu camino! Es un trabajo delicado para cualquier científico, pero, con un poco de habilidad mental, ¡seguro que consigues encender el cohete y tu mente!

Piezas (mira en la página 3 de la *Guía de Símbolos y Soluciones*.)

1. **Láser** (unido al tablero): Gira la llave roja en el sentido de las agujas del reloj para encender el láser y en sentido contrario para apagarlo.
2. **Cohetes objetivo rojos:** Son tus objetivos finales. El rayo láser debe encender el lado rojo del cohete. El resto de los lados del cohete no son un objetivo correcto.
3. **Satélites espejo morados:** Hacен que el rayo láser gire hacia la derecha o la izquierda, reflejando el rayo a 90 grados.
4. **Divisor de rayo verde:** Divide el camino del rayo láser en dos direcciones. Uno va a 90 grados y el otro pasa a través de la pieza.
5. **Rocas espaciales bloqueadoras:** Estas rocas negras bloquean el camino del láser.

La mejor forma de entender cómo funcionan las piezas es colocar cada una de ellas delante del rayo láser en el tablero y ver hacia dónde va el láser, ¡así que ponte un rato a practicar con cada pieza!

Laser Maze™ Jr. no incluye pilas. Debes insertar dos pilas AAA/LR03/AM4 antes de jugar.

Tu objetivo: En cada tarjeta de reto, tienes que colocar las piezas de manera correcta en el tablero para iluminar todos los cohetes objetivo.

Cómo jugar

- Elige una tarjeta de reto y méta en el tablero.
- Coloca las piezas en el tablero donde indique la tarjeta de reto. Asegúrate de que las pones en la posición y orientación exactas. Las piezas que se muestran en el tablero de las tarjetas de reto son «fijas» y no se mueven.
- Coge las piezas que indica la tarjeta de reto que hay que añadir («ADD TO GRID»). Ahora ya tienes todas las piezas necesarias para resolver el reto, ¡es hora de ponerse a trabajar!
- Comienza colocando en el tablero las piezas que se indican debajo de las palabras «ADD TO GRID» y piensa cómo cada pieza dirigirá el camino del rayo láser. Tómate tu tiempo y asegúrate de seguir estas sencillas reglas:
 - No muevas las piezas «fijas» que aparecen en la tarjeta de reto en el tablero.
 - Las piezas indicadas para añadir al tablero («ADD TO GRID») pueden colocarse en cualquier espacio libre del tablero y pueden girarse tantas veces como quieras.
 - **TODAS** las piezas indicadas en el apartado «ADD TO GRID» deben colocarse en el tablero.
 - El rayo láser debe evitar las rocas espaciales, pero debe tocar **TODAS** las demás piezas de la tarjeta de reto.
 - Si hay dos cohetes objetivo en la tarjeta de reto, debes encender ambos. (Los cohetes objetivo pueden estar en la tarjeta de reto sobre el tablero o fuera para añadir, en el apartado («ADD TO GRID».)
- Una vez que creas que tienes todas las piezas en su lugar correcto, gira la llave roja para activar el rayo láser. Si el láser toca todas las piezas y enciende todos los cohetes objetivo, ¡HAS GANADO!
- Sólo hay una solución posible para cada reto, puedes consultarla en la *Guía de Símbolos y Soluciones*. ¡No te olvides de apagar el rayo láser cuando hayas terminado de jugar!


Créditos: Laser Maze™ ha sido inventado por Luke Hooper. Los retos han sido desarrollados por Wei-Hwa Huang. En cuanto seas un maestro de Laser Maze™ Jr. y estés listo para más diversión con rós laser, ¡prueba el Laser Maze™ original!


Clave: Easy = Fácil Medium = Intermedio Hard = Difícil Super Hard = Superdifícil Solutions = Soluciones	Las instrucciones de eliminación se encuentran en la última página del manual de instrucciones.	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 I según EN 60825-1:2014
---	---	---

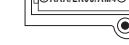
Importante: Información sobre las pilas

- ¡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

SUBSTITUIÓN DE LAS PILAS: 2x  AAA/LR03/AM4





NEDERLANDS

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 satellietpiegels 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!

Spelstukken (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 satellietpiegels:** 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 spelwijze:

- 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 'vast' 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 wilt.
 - **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	De aanwijzingen voor verwijdering staan op de laatste pagina van de handleiding.	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

BATTERIJEN VERVANGEN: 2x  AAA/LR03/AM4

