

FRANÇAIS

umières, 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 aabyrinthes, dont chacun sera un défi à votre intellect. Préparez-vous pour une séance d'entraînement mental stimulante, où vous démontrerez vos capacités de raisonnement stratégique et enflammerez à la fois les cibles et votre esprit!

Pions (Reportez-vous à la légende des symboles, images 1 à 6)

1. Laser rouge : Pressez 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 réfléchi à un angle de 90 degrés et l'autre passe au travers du pion.
4. Double miroir bleu : Les deux faces reflètent 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. Bloqueur de 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, une 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 devrez 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 bloqueur de case).
- Pressez 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 pour chaque défi qu'une seule solution correcte, qui est illustrée au verso de chaque carte.

Références : Ce jeu a été inventé par Luke Hooper. Les défis ont été élaborés par Wei-Hwa Huang, Tyler Somer, Luke Hooper et Tanya Thompson.

Légende :

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



Cet appareil est conforme au CFR 21, parties 1040.10 et 1040.11

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.

REEMPLACEMENT DES PILES : 1.5V 2x AG13



Important : renseignements concernant les piles **ATTENTION**

1. Toujours suivre les instructions avec soin. N'utiliser que les piles spécifiées et veiller à les insérer correctement en faisant correspondre les indicateurs de polarité + et -.
 2. Ôter les piles si on prévoit ne pas jouer avec le produit durant une longue période.
 3. Ne pas mélanger piles neuves et vieilles piles, ou piles standards (carbone-zinc) et piles alcalines.
 4. Retirer du produit les piles à plat ou mortes.
 5. Ne pas court-circuiter les bornes d'alimentation.
 6. Ne pas employer de piles rechargeables.
- NE PAS RECHARGER DES PILES JETABLES.