

INTERACTIVE ELECTRONIC CHESS GAME ÉCHIQUIER ÉLECTRONIQUE INTERACTIF



WARNING:
CHOKING HAZARD—Small parts.
Not for children under 3 yrs.

www.lexibook.com

CG3000HP

MODE D'EMPLOI
INSTRUCTION MANUAL
MANUAL DE INSTRUCCIONES

LEXIBOOK®
©LEXIBOOK®

Size: 105 x 145mm

Design Code: 346

GUIDE DE PRISE EN MAIN RAPIDE

Étape 1 – Suivre les instructions fournies dans la section ‘Alimentation’ de ce guide d’utilisation.

Étape 2 – Retirer les pièces d’échec de leur sachet de rangement (un pour chaque joueur ou couleur). Installer les pièces sur leurs positions de départ (les blancs sur les rangées 1 & 2 et les noirs sur les rangées 7 & 8) et appuyez sur la touche ON pour mettre le jeu en marche. Appuyez sur **NEW GAME** pour commencer à jouer.

Étape 3 – Pour enregistrer un coup, exercez une légère pression sur la case de la pièce que vous voulez déplacer. Soulevez-la et posez-la sur sa case d’arrivée en appuyant légèrement sur le centre de la case.

Étape 4 – Si un coup illégal est effectué, une croix (X) s’affiche et un autre coup doit être effectué.

Étape 5 – La partie est terminée lorsqu’un joueur est ‘échec et mat’, ceci étant indiqué par le voyant lumineux ‘check’.

Pour plus d’information sur l’utilisation de ce jeu, ainsi que sur les échecs, poursuivez votre lecture du guide d’informations ci-dessous. Bon jeu!

INTRODUCTION

- Les effets sonores varient suivant les situations de jeu et donnent une nouvelle dimension au jeu !
- Des effets visuels avec voyants lumineux pour un jeu d’échecs des plus stimulants.
- Les pions sont magnétiques pour une utilisation pratique et stable
- 64 niveaux de difficulté répartis en 4 différents styles de jeu (normal, agressif, défensif et aléatoire).
- Plateau de jeu sensitif et lumineux – qui enregistre automatiquement votre déplacement lorsque vous appuyez sur la case d’origine et sur la case d’arrivée du coup.
- Fonction de perfectionnement “Learning” – l’ordinateur indique si vous avez bien joué.
- Fonction indice ‘Hint’ – l’ordinateur vous conseille sur les coups à jouer.
- La fonction de jeu accéléré apporte une nouvelle dimension au jeu classique.
- Fonction retour en arrière ‘Take back’ – qui vous permet de revenir jusqu’à deux coups en arrière complets (soit quatre demi-coups).
- Fonction ‘Move’ – qui vous permet d’apprendre en regardant l’ordinateur jouer contre lui-même.
- Fonction ‘Set Up’ pour programmer des positions en vue de résoudre un problème.
- Détecte les 50 coups, le pat et nul par répétition et le mat.
- Connait le mat Roi et Dame contre Roi, le mat Roi et Tour contre Roi et le mat Roi et Fou contre Roi.
- Réfléchit quand c’est à l’adversaire de jouer.
- Niveau de résolution de problème de mat – résout des problèmes de mat jusqu’à mat en 5 coups.

ATTENTION : Les éléments d’emballage tels que films plastiques, rubans adhésifs, étiquettes et rubans de fixation métalliques ne font pas partie de ce jeu et doivent être enlevés par raison de sécurité avant toute utilisation par un enfant.

I. ALIMENTATION

Ce jeu d'échecs fonctionne avec une batterie rechargeable au lithium 500mAh ainsi qu'un câble de charge USB TYPE-C de 50cm.

Entrée : DC 5V $\overline{\text{---}}$ 1.0A.

Alimentation secteur

1. Assurez-vous que l'appareil soit éteint.
2. Insérez une extrémité du câble USB dans le port de charge USB Type C (15).
3. Branchez l'autre extrémité du câble USB à un adaptateur d'alimentation USB connecté à une prise murale. La LED à côté du port de charge USB Type C s'allumera lors de la mise en charge de l'appareil.
4. Une fois le chargement terminé, la LED green.

AVERTISSEMENT:

- Danger d'explosion si la batterie est mal remplacée. Veillez à ne la remplacer qu'avec une batterie identique ou équivalente.
- La batterie ne doit pas être exposée à de fortes chaleurs, telles que la lumière du soleil, le feu ou toute autre chose de semblable.
- D'importantes interférences électromagnétiques ou des décharges électrostatiques peuvent provoquer un dysfonctionnement ou une perte de données. Si l'appareil ne fonctionne pas correctement, éteignez-le puis rallumez-le ou débranchez le câble USB.
- Le remplacement d'une pile par un type incorrect qui peut neutraliser une protection (par exemple, dans le cas de certains types de piles au lithium) ;
- l'élimination d'une pile dans le feu ou dans un four chaud, ou l'écrasement ou le découpage mécanique d'une pile, qui peut entraîner une explosion ;
- laisser une batterie dans un environnement à température extrêmement élevée qui peut entraîner une explosion ou la fuite d'un liquide ou d'un gaz inflammable ; et
- une batterie soumise à une pression d'air extrêmement basse qui peut entraîner une explosion ou la fuite d'un liquide ou d'un gaz inflammable.

II. METTRE LE JEU EN MARCHÉ

Appuyez sur la touche 'ON'. Une animation de lumière accompagnera une mélodie de bienvenue. Appuyez sur  pour commencer à jouer. La prochaine fois que vous mettrez le jeu en marche, vous retournerez à l'endroit où vous l'avez éteint.

III. POUR COMMENCER A JOUER

Vous pouvez entamer une nouvelle partie à tout moment. Retirer les pièces d'échec de leur sachet de rangement. Installer les pièces sur le plateau de jeu dans leur position de départ. Installer les pièces blanches sur les rangées 1 et 2 et les pièces noires sur les rangées 7 et 8. Pour connaître la position précise de chaque pièce, appuyez sur les boutons en bas à gauche de l'échiquier représentant les pièces. Appuyez une fois pour voir la position des pièces blanches. Appuyez une seconde fois pour voir la position des pièces noires. Appuyez sur . Vous entendrez la mélodie et l'animation caractéristique d'une nouvelle partie. La rangée 1 clignotera sur le plateau indiquant que c'est aux blancs de commencer. Vous pouvez à tout moment commencer une nouvelle partie en appuyant sur la touche . Si des parties ont été jouées avant, seuls le niveau et le style de jeu seront sauvegardés. Si vous voulez conserver une partie en cours, reprenez tout simplement la partie en cours enregistrée sans appuyer sur . Vous pouvez connaître la position des pièces enregistrées en appuyant 1 ou 2 fois sur les boutons situés en bas à gauche de l'échiquier.

Déplacement

Chaque pièce possède un déplacement spécifique. Une pièce ne peut jamais passer par-dessus une autre pièce, excepté le cavalier. Quand une pièce arrive sur la même case qu'une pièce adverse, cette dernière est capturée et est retirée de l'échiquier.

 Le Roi se déplace d'une case dans toutes les directions.

 La Dame se déplace d'un nombre quelconque de cases dans toutes les directions.

 La Tour se déplace d'un nombre quelconque de cases sur les colonnes (verticales) ou rangées (horizontales).

 Le Fou se déplace d'un nombre quelconque de cases sur les diagonales.

 Le Cavalier se déplace en L, d'abord de 2 cases dans une direction puis d'1 case à angle droit.

 Le Pion se déplace toujours vers l'avant. A partir de sa case initiale, il peut se déplacer de 2 cases, mais après son premier coup, il n'avance que d'1 seule case. Enfin il capture une pièce uniquement en diagonale.



III. POUR ENREGISTRER UN COUP

Pour enregistrer un coup :

1. Exercez une légère pression sur la case de la pièce que vous voulez déplacer. Le plus simple est d'incliner légèrement la pièce et d'appuyer doucement avec le bord de la pièce sur le centre de la case. Vous pouvez aussi appuyer sur la case avec le doigt. Vous entendrez un son spécifique et le voyant de la case s'allumera.
2. Posez la pièce sur sa case d'arrivée et appuyez légèrement sur le centre de la case. Vous entendrez à nouveau un «bip» indiquant que l'ordinateur a enregistré votre coup et qu'il réfléchit à son prochain coup.

N.B. : Une petite pression suffit à condition que vous appuyiez bien au centre de la case. Si vous appuyez très fort sur les cases, vous risquez, à long terme, d'endommager le plateau de jeu.

V. LES COUPS DE L'ORDINATEUR

Au début de la partie, l'ordinateur indique immédiatement son coup grâce à sa bibliothèque d'ouvertures contenant 20 positions différentes. Plus tard dans la partie, le voyant de la rangée 8 clignotera pendant le temps de réflexion de l'ordinateur, indiquant que le trait est aux Noirs et que l'ordinateur réfléchit.

Quand l'ordinateur indique son coup, il fait entendre un jingle caractéristique.

1. Les voyants de la case d'origine s'allument. Appuyez légèrement sur cette case et prenez la pièce.
2. Ensuite les voyants s'allumeront successivement pour montrer le chemin suivi par la pièce pour parvenir à sa case d'arrivée. Pour enregistrer le coup, posez la pièce sur cette case en appuyant légèrement. Les voyants de la première rangée s'allument de nouveau montrant que c'est maintenant à vous de jouer.

VI. COUPS SPÉCIAUX

PRISES

Les prises se font comme les autres coups.

1. Appuyez sur la case d'origine et saisissez la pièce.
2. Appuyez sur la case d'arrivée et posez la pièce sur cette case.
3. Vous entendrez un son caractéristique. Retirez de l'échiquier la pièce prise sans appuyer sur aucune case.

PRISES EN PASSANT

L'explication ci-dessus est aussi valable pour les prises en passant, sauf que l'ordinateur vous rappellera de retirer le pion pris.

1. Appuyez sur la case d'origine et prenez le pion.
2. Appuyez sur la case d'arrivée et posez le pion sur cette case.
3. L'ordinateur vous rappelle de retirer le pion pris en allumant les voyants correspondant à la case du pion pris en passant. Appuyez sur cette case et retirez le pion de l'échiquier.

ROQUE

Exécutez le roque en déplaçant tout d'abord le Roi comme à l'habitude. Une fois que vous avez appuyé sur la case d'origine et la case d'arrivée du Roi, l'ordinateur vous rappellera de déplacer la Tour.

Pour faire un petit roque (roque avec la Tour-Roi) côté Blancs :

1. Appuyez sur la case E1 et prenez le Roi.
2. Posez le Roi en G1 et appuyez sur la case.
3. L'ordinateur vous rappelle de déplacer la Tour en allumant les voyants correspondant à la case H1. Appuyez sur la case H1 et saisissez la Tour.
4. L'ordinateur allume les coordonnées de la case F1. Posez la Tour en F1 et appuyez sur cette case.

Pour faire un grand roque (roque avec la Tour-Dame) côté Blancs :

1. Appuyez sur la case E1 et saisissez le Roi.
2. Posez le Roi en C1 et appuyez sur la case.
3. L'ordinateur vous rappelle de déplacer la Tour en allumant la case correspondante. Appuyez sur A1 et saisissez la Tour.
4. L'ordinateur allume les coordonnées de la case D1. Posez la Tour en D1 et appuyez sur cette case.

PROMOTION DES PIONS

La promotion est faite automatiquement par l'ordinateur.

1. Appuyez sur la case d'origine et saisissez le pion.
2. Cherchez une Dame de la bonne couleur parmi les pièces prises
3. Appuyez sur la case d'arrivée et posez la Dame sur celle-ci.

L'ordinateur suppose que vous choisissiez toujours une Dame pour la promotion de vos pions. Si vous désirez choisir une Tour, un Fou ou un Cavalier pour la promotion de votre pion, vous pouvez le faire en modifiant les positions (voir le paragraphe XXI). L'ordinateur, quant à lui, choisira toujours une Dame pour la promotion de ses pions.

VII. COUPS ILLÉGAUX

Si vous tentez de faire un coup illégal ou impossible, vous entendrez un signal d'erreur vous indiquant que votre coup n'est pas autorisé et que l'ordinateur n'en a pas tenu compte. Si vous tentez un coup illégal ou si vous essayez de déplacer une pièce de votre adversaire, vous entendrez simplement le signal d'erreur. Vous pouvez alors continuer à jouer et réaliser un autre coup à la place.

Si vous entendez le signal d'erreur, et que l'ordinateur vous montre une case en l'allumant, vous devez appuyer sur la case indiquée avant de reprendre le jeu.

VIII. ÉCHEC, MAT ET NUL

Quand l'ordinateur annonce échec, il émet un son caractéristique et allume le voyant 'CHECK'. Toutes les cases entre la pièce menaçante et le roi s'allument.

Si l'ordinateur est mat, les voyants sont allumés en permanence ; si vous êtes mat, les voyants clignotent et une mélodie et animation de perte démarrent.

Si vous faites pat, une animation et mélodie spéciales démarrent et le voyant DRAW/MATE s'allume, ce qui indique le nul. Les voyants s'allument aussi tout autour du roi.

Si la même position se répète trois fois de suite, ou si 50 coups se sont déroulés sans prise ou poussée de pion, le voyant DRAW/MATE s'allume également, mais vous pouvez continuer à jouer si vous le souhaitez.

IX. OFF/SAVE

Quand une partie est terminée, vous pouvez appuyer sur  pour commencer une nouvelle partie, ou bien éteindre l'ordinateur en appuyant sur la touche . Une mélodie et animation de clôture s'enchaînent. En réalité, l'ordinateur n'est pas complètement éteint. Il garde en mémoire la position en cours tout en consommant un minimum de courant. Autrement dit, vous pouvez vous interrompre en milieu de partie, éteindre l'ordinateur, puis le remettre en marche plus tard pour poursuivre votre partie. Cela signifie également que vous devez appuyer sur  après avoir mis en marche l'ordinateur si vous voulez commencer une nouvelle partie.

Si c'est à votre tour de jouer et que vous ne fassiez aucun coup ou action, le jeu s'éteindra après environ deux heures pour économiser l'énergie des batteries.

X. EFFETS DE SON ET LUMIÈRE

Si vous préférez jouer en silence, appuyez brièvement sur la touche SOUND/COLOUR. Les effets sonores de l'ordinateur seront coupés. Si vous préférez jouer sans les effets lumineux, appuyez longuement sur la touche SOUND/COLOUR. Pour réactiver le son et les effets, appuyez de nouveau sur la touche SOUND/COLOUR. Le son est également rétabli quand vous appuyez sur la touche NEW GAME.

XI. LES NIVEAUX

L'ordinateur comporte 64 niveaux organisés de la façon suivante :

NIVEAU	DÉLAI DE RÉPONSE PAR COUP	STYLE NOTMAL	STYLE AGRESSIF	STYLE DEFENSIF	STYLE ALÉATOIRE
1	DÉBUTANT 1	A1	C1	E1	G1
2	DÉBUTANT 2	A2	C2	E2	G2
3	DÉBUTANT 3	A3	C3	E3	G3
4	DÉBUTANT 4	A4	C4	E4	G4
5	DÉBUTANT 5	A5	C5	E5	G5
6	5 secondes	A6	C6	E6	G6
7	10 secondes	A7	C7	E7	G7
8	30 secondes	A8	C8	E8	G8
9	1 minute	B1	D1	F1	H1
10	3 minutes	B2	D2	F2	H2
11	10 minutes	B3	D3	F3	H3
12	30 minutes	B4	D4	F4	H4
13	2 heures	B5	D5	F5	H5
14	24 heures	B6	D6	F6	H6
15	MAT	B7	D7	F7	H7
0	MULTI MOVE	B8	D8	F8	H8

Cet ordinateur d'échecs propose 13 niveaux différents et 3 niveaux de jeux spéciaux :

• **Les niveaux 1 à 5** sont des niveaux destinés aux enfants et aux débutants. L'ordinateur fait des erreurs délibérément, en posant des pièces sur des cases où elles seront prises immédiatement, par exemple.

Au niveau 1, l'ordinateur fait beaucoup d'erreurs, telles que poser une pièce sur une case où celle-ci sera prise au coup suivant par un pion. Ce niveau familiarise avec le mode de déplacement des pièces. Vous pouvez aussi passer au niveau 1 lorsque vous perdez et que vous désirez voir l'ordinateur faire quelques erreurs.

Au niveau 2, l'ordinateur fait également beaucoup d'erreurs, mais ne posera jamais une pièce sur une case où celle-ci serait prise au coup suivant par un pion.

Au niveau 3, l'ordinateur ne fera que quelques erreurs par partie.

Au niveau 4, l'ordinateur ne fera généralement qu'une seule erreur par partie, et il posera sa Dame sur une case où elle peut être prise au coup suivant.

Au niveau 5, l'ordinateur laissera passer certaines fourchettes et menaces de mat, mais il ne sacrifiera jamais de pièce.

Dans ces 5 niveaux, l'ordinateur réagit presque instantanément.

• **Les niveaux 6 à 13** proposent un délai de réponse allant de 5 secondes à 2 heures par coup. Ces niveaux s'adressent à des joueurs de niveau débutant à confirmé. Le niveau 6 est un niveau de blitz (5 secondes par coup), le niveau 8 est un niveau de jeu rapide (30 secondes par coup) et le niveau 10 est un niveau de tournoi (3 minutes par coup). Les délais indiqués sont des délais de réponse moyens et approximatifs. L'ordinateur réfléchira davantage dans des situations difficiles et moins longtemps en cas de positions simples et en fin de partie. L'ordinateur étant capable de réfléchir pendant que vous jouez, il lui est possible de réagir instantanément à votre coup s'il l'a anticipé. Il réagit aussi immédiatement lorsqu'il joue un coup de la bibliothèque d'ouvertures.

• **Le niveau 14** est un niveau d'analyse qui analyse la position pendant environ 24 heures ou bien jusqu'à ce que vous mettiez fin à la recherche en appuyant sur la touche MOVE (voir paragraphe XVIII).

• **Le niveau 15** est un niveau MAT destiné à résoudre des problèmes de mat (voir paragraphe XII).

• **Le niveau 0** est un niveau MULTI MOVE qui permet à deux personnes de jouer l'une contre l'autre tandis que l'ordinateur tient le rôle d'arbitre en vérifiant la légalité des coups.

L'ordinateur possède également quatre styles de jeu différents :

- Dans le mode **NORMAL**, l'ordinateur ne privilégie aucun des deux modes défensif et offensif.
- Dans le mode **AGRESSIF**, l'ordinateur a un jeu offensif et évite dans la mesure du possible d'échanger des pièces.
- Dans le mode **DEFENSIF**, l'ordinateur s'efforce en priorité de se construire une défense solide. Il déplace beaucoup ses pions et pratique les échanges de pièces le plus souvent possible.
- Dans le mode **ALEATOIRE**, l'ordinateur déplace beaucoup ses pions et préférera quelques fois jouer un coup inattendu plutôt que de toujours jouer le meilleur coup possible.

Quand vous mettez en marche l'ordinateur pour la première fois, la partie commence automatiquement au niveau 6 et en style de jeu **NORMAL**. Par la suite, il retient le niveau et le mode de jeu en cours quand vous l'avez éteint, ou quand vous avez appuyé sur la touche **NEW GAME**.

Pour changer de niveau ou de style de jeu, suivez les instructions suivantes :

1. Appuyez sur la touche **LEVEL** pour entrer dans le mode de sélection du niveau.
2. L'ordinateur allume le voyant correspondant au niveau actuel (ainsi, la case A6 correspond au niveau 6, mode de jeu normal).
3. Consultez le tableau ci-dessus pour connaître la case correspondant au niveau et au style de jeu désiré. Appuyez sur cette case.
4. Appuyez à nouveau sur la touche **LEVEL** pour sortir du mode de sélection du niveau. Commencez ensuite à jouer en jouant votre premier coup, ou bien appuyez sur **MOVE** pour laisser l'ordinateur jouer en premier.

Si vous voulez vérifier le niveau et le style choisis, sans les modifier, suivez la procédure suivante :

1. Appuyez sur la touche **LEVEL**. L'ordinateur indique le niveau actuel en allumant le voyant de la case correspondant au niveau.
2. Appuyez une seconde fois sur la touche **LEVEL** pour revenir au jeu. Vous pouvez modifier ou vérifier le niveau de jeu à tout moment de la partie lorsque c'est à vous de jouer.

XII. RÉOLUTION DE PROBLÈMES DE MAT

Le niveau 15 est un niveau de résolution de situations d'échecs réalisées en maximum 5 coups. Pour résoudre des problèmes de mat :

1. Installez les pièces sur l'échiquier et enregistrez leurs positions (voir le paragraphe XXI).
2. Choisissez le niveau 15 en appuyant sur la touche **LEVEL**, puis sur la case B7, D7, F7 ou H7, puis sur la touche **LEVEL** de nouveau.
3. Appuyez sur la touche **MOVE**. L'ordinateur commence alors son analyse.

L'ordinateur réfléchira jusqu'à ce qu'il trouve un mat, puis il jouera le premier coup en vue du mat. Vous pouvez ensuite jouer pour l'adversaire et l'ordinateur trouvera le coup suivant en vue du mat. Si la position ne permet pas de faire mat, l'ordinateur analysera indéfiniment. Les détails approximatifs de résolution d'un problème de mat sont :

Mat en 1 coup	1 seconde
Mat en 2 coups	1 minute
Mat en 3 coups	1 heure
Mat en 4 coups	1 jour
Mat en 5 coups	1 mois

XIII. MODE MULTI MOVE

Le niveau 0 est un niveau **MULTI MOVE**. Dans ce mode, l'ordinateur ne joue pas. Vous pouvez donc jouer pour les deux joueurs. Vous pouvez utiliser cette fonction pour jouer une ouverture déterminée, ou bien pour rejouer une partie. Vous pouvez aussi utiliser l'ordinateur comme un échiquier normal en jouant

contre une autre personne, l'ordinateur jouant le rôle de l'arbitre en vérifiant la légalité des coups.
Pour choisir le mode MULTI MOVE :

1. Choisissez le niveau 0 en appuyant sur la touche **LEVEL**, puis sur la case B8, D8, F8 ou H8, puis sur la touche **LEVEL** de nouveau.
2. Jouez autant de coups qu'il vous plaît pour les deux joueurs.
3. Quand vous avez terminé, sortez du mode MULTI MOVE en appuyant une seconde fois sur **LEVEL** la touche et en choisissant un autre niveau.

XIV. CHANGEMENT DE COULEUR

Si vous appuyez sur la touche **MOVE**, l'ordinateur jouera à votre place. Ainsi, si vous désirez changer de couleur avec l'ordinateur, appuyez sur **MOVE**. L'ordinateur jouera son coup et ensuite attendra que vous jouiez à votre tour. Si vous appuyez à nouveau sur la touche **MOVE**, l'ordinateur jouera à nouveau, et ainsi vous pouvez faire jouer l'ordinateur tout seul, contre lui-même.

Si vous voulez jouer toute la partie avec les Noirs:

1. Appuyez sur la touche **NEW GAME** et installez les pièces blanches en haut de l'échiquier et les pièces noires en bas. Souvenez-vous que la Dame blanche est sur une case blanche et la Dame noire sur une case noire.
2. Ensuite, appuyez sur **MOVE** dès le début de la partie. L'ordinateur jouera avec les Blancs en haut de l'échiquier et s'attendra à ce que vous jouiez avec les Noirs en bas de l'échiquier.

XV. ANNULATION DE COUPS

Si vous appuyez sur la case d'origine d'une pièce pour la déplacer, mais que vous décidez finalement d'en jouer une autre, appuyez une seconde fois sur la même case. Les voyants de la case s'éteindront et vous pourrez jouer un autre coup.

Si vous avez joué votre coup et que l'ordinateur est en cours de réflexion, ou bien a déjà allumé de la case d'origine de son coup :

1. Appuyez sur la touche **TAKE BACK**.
2. L'ordinateur interrompt alors sa réflexion et allume les voyants de la case d'arrivée de votre dernier coup. Appuyez sur la case et saisissez la pièce.
3. L'ordinateur indique ensuite la case d'origine. Appuyez sur cette case et posez la pièce sur celle-ci.
4. Si vous voulez annuler une prise ou une prise en passant, l'ordinateur vous rappellera de réintégrer sur l'échiquier la pièce prise, en indiquant la case où la pièce se trouvait. Appuyez sur cette case et replacez la pièce sur l'échiquier.
5. Si vous annulez un roque, vous devez d'abord déplacer votre Roi, puis votre Tour en appuyant sur les cases de chacun d'eux.
6. Si vous annulez une promotion de pion, n'oubliez pas de changer votre Dame en pion.

Si vous voulez annuler votre coup, mais que vous avez déjà exécuté la réplique de l'ordinateur, appuyez sur la touche **TAKE BACK** et annulez le coup de l'ordinateur en suivant la procédure décrite ci-dessus. Ensuite appuyez encore sur la touche **TAKE BACK** pour annuler votre propre coup. Si vous avez déjà appuyé sur la case de départ du coup de l'ordinateur et que celui-ci montre à présent sa case d'arrivée, vous devez d'abord terminer d'exécuter le coup de l'ordinateur, puis appuyer sur une première fois pour annuler le coup de l'ordinateur, puis une deuxième fois pour annuler votre propre coup. Si vous voulez annuler deux coups, appuyez sur la touche **TAKE BACK** une troisième fois pour annuler l'avant-dernier coup de l'ordinateur. Ensuite appuyez sur la touche **TAKE BACK** une quatrième fois pour annuler votre avant-dernier coup. Si vous tentez d'annuler davantage de coups, l'ordinateur émettra un signal d'erreur. Si vous désirez annuler plus de deux coups, vous devez utiliser la fonction SET UP pour changer la position (voir paragraphe XXI).

XVI. FONCTION 'HINT'

Pour demander à l'ordinateur de vous indiquer quel coup il jouerait à votre place :

1. Appuyez sur la touche **HINT**.
2. L'ordinateur allume alors la case d'origine et d'arrivée du coup qu'il vous suggère.
3. Vous pouvez maintenant, au choix, exécuter le coup suggéré par l'ordinateur en appuyant encore une fois sur la case d'origine et d'arrivée, ou bien réaliser un autre coup.

Le coup que vous montre l'ordinateur est le coup que celui-ci attend de votre part. À chaque fois que c'est à vous de jouer et que vous réfléchissez au coup que vous allez exécuter, l'ordinateur pense déjà à sa riposte. Si vous exécutez le coup auquel il s'attend, il pourra la plupart du temps jouer instantanément.

Pour suivre les réflexions de l'ordinateur quand il analyse une position :

1. Appuyez sur la touche **HINT** pendant que l'ordinateur réfléchit.
2. L'ordinateur allumera la case d'origine du coup qu'il envisage à ce moment.
3. La fonction 'HINT' est complétée et l'ordinateur poursuivra ensuite ses réflexions.

Vous connaissez maintenant le coup que l'ordinateur va probablement exécuter ce qui vous permet de mettre à profit votre attente en commençant à réfléchir à votre riposte.

XVII. MODE PERFECTIONNEMENT

Cet ordinateur propose un mode de perfectionnement qui vous permet de vous améliorer en vous indiquant que le coup que vous venez de jouer est bon. Un bon coup est un coup qui, selon l'ordinateur, améliore votre position, ou bien le meilleur coup 'jouable' étant donné qu'il vous était impossible d'améliorer votre position.

Pour entrer dans le mode d'apprentissage, appuyez sur la touche **LEARNING** une fois.

Le voyant GOOD MOVE s'allume pour vous indiquer que le mode de perfectionnement est activé.

Pour sortir du mode TRAINING, appuyez sur la touche **LEARNING** de nouveau. Le mode TRAINING est désactivé quand vous appuyez sur la touche **NEW GAME** ; par conséquent, n'oubliez pas d'appuyer de nouveau sur la touche **LEARNING** si vous désirez voir vos coups évalués durant votre nouvelle partie.

Quand le mode TRAINING est activé et que votre coup est considéré comme bon par l'ordinateur, celui-ci l'indiquer par un son et une animation, puis allumera le voyant GOOD MOVE avant d'effectuer son coup. Si vous pensez que votre coup était bon, mais si le voyant ne s'allume pas, cela signifie qu'il existait au moins un coup encore meilleur que celui que vous avez joué. Si vous désirez le connaître, appuyez sur la touche **HINT** pour annuler votre coup, puis sur la touche **TAKE BACK**. Ensuite, à vous de décider si vous exécutez le coup recommandé par l'ordinateur, ou bien si vous exécutez le coup auquel vous aviez pensé à l'origine, ou bien encore si vous jouez un coup complètement différent ! Mais vous devez appuyer sur la touche **TAKE BACK** avant d'exécuter le coup de l'ordinateur, sinon, le mode HINT ne sera plus disponible quand vous aurez annulé votre coup. Le mode de perfectionnement, associé à la fonction HINT, vous permettra de faire des progrès : le mode de perfectionnement vous indique si votre coup est maladroit, et la fonction HINT vous propose une meilleure solution. Et surtout n'oubliez pas : il faut toujours rechercher le meilleur coup possible !

XVIII. POUR INTERROMPRE L'ANALYSE DE L'ORDINATEUR

Si vous appuyez sur la touche **MOVE** pendant le temps de réflexion de l'ordinateur, il interrompra immédiatement son analyse et jouera le coup qu'il pense être le meilleur à ce stade de sa réflexion (autrement dit, le coup qui serait indiqué si vous appuyiez sur la touche **HINT**).

XIX. MODE DE JEU ACCÉLÉRÉ "SPEED CHESS"

La fonction de jeu accéléré limite le temps accordé pour effectuer un coup.

Pour sélectionner cette fonction, appuyez une fois sur la touche **SPEED CHESS**. Le voyant correspondant s'allumera. Les voyants A1 à H1 clignotent selon niveau choisi.

A1	B1	C1	D1	E1	F1	G1	H1
300 sec.	200 sec.	120 sec.	60 sec.	40 sec.	20 sec.	10 sec.	5 sec.

Appuyez sur la case correspondant à la limite de temps que vous voulez accorder pour chaque coup. Appuyez sur **SPEED CHECK** à nouveau pour commencer ou continuer à jouer. La fonction de jeu accéléré sera activée dès votre premier coup. L'ordinateur n'est pas restreint par la fonction de jeu accéléré et analysera ses coups en temps normal.

Quand l'option de jeu accéléré est sélectionnée, vous entendrez un son spécifique 3 secondes avant que votre temps ne soit écoulé pour vous rappeler de jouer votre coup. Si vous n'appuyez pas sur la case d'arrivée à temps, vous perdez la partie. Cependant, vous avez l'option de poursuivre la partie en cours. La fonction de jeu accéléré peut être désactivée en appuyant à nouveau sur **SPEED CHECK**. La fonction de jeu accéléré peut être activée et désactivée en tout temps au cours d'une partie quand c'est à votre tour de jouer.

XX. VÉRIFICATION DE POSITION

En cas de doute, si, par exemple, vous avez accidentellement bousculé l'échiquier, vous pouvez demander à l'ordinateur de vous indiquer la position de chaque pièce.

1. Appuyez sur la touche à gauche de l'échiquier, correspondant au type de pièce recherchée.
2. Appuyez une fois pour voir la position des pièces blanches et deux fois pour les pièces noires.
3. Appuyez une troisième fois pour quitter le mode VÉRIFICATION.

XXI. PROGRAMMATION DE POSITION

Pour modifier la position des pièces, ou bien programmer une position totalement nouvelle :

1. Appuyez sur la touche **SET UP** pour entrer dans le mode de programmation de position. Le voyant SET UP s'allume.
2. Si vous voulez programmer une toute nouvelle position, appuyez sur la touche **TAKE BACK** pour vider l'échiquier.
3. Appuyez sur l'une des six touches de pièce. S'il y a une ou plusieurs pièces de ce type sur l'échiquier, l'ordinateur vous les montre comme il le fait dans le mode VÉRIFICATION expliqué ci-dessus.
4. Pour retirer une pièce de ce type de l'échiquier, appuyez simplement sur la case contenant la pièce. Le voyant correspondant s'éteint pour montrer que la pièce est supprimée.
5. Pour déplacer une pièce de ce type d'une case vers une autre, annulez la position d'origine en appuyant sur la case. Puis appuyez sur la case d'arrivée sur laquelle vous voulez poser la pièce.
6. Pour ajouter une pièce de ce type sur l'échiquier, appuyez sur une case vide. Le voyant correspondant s'allume. Si vous voulez ajouter des pièces du même type et couleur, appuyez sur d'autres cases vides, une par une.
7. Si le voyant est allumé en permanence, il indique une pièce blanche ; s'il clignote, il indique une pièce noire. Si la couleur indiquée est mauvaise, retirez la pièce de l'échiquier en appuyant de nouveau sur la case, puis changez la couleur en appuyant sur la touche **SOUND & LIGHT**.
8. Quand vous avez terminé votre programmation, vérifiez que les deux Rois sont présents sur le plateau et que le joueur qui va jouer ne peut pas prendre le Roi de son adversaire.
9. La couleur de la dernière pièce retirée, déplacée ou ajoutée détermine la couleur qui a le trait.
10. Enfin, sortez du mode de programmation de position en appuyant une nouvelle fois sur la touche **SET UP**. Le voyant SET UP s'éteint. Vous pouvez alors, soit exécuter un coup, soit laisser l'ordinateur jouer le premier en appuyant sur la touche **MOVE**.
11. Si vous avez fait une erreur durant la programmation (par exemple, si vous avez programmé deux rois de la même couleur) un point d'interrogation (?) s'allumera quand vous quitterez le mode de programmation. Vérifiez la position de vos pièces et corrigez l'erreur. Ensuite, appuyez sur **SET UP** à nouveau pour jouer.

XXII. ENTRETIEN

Votre ordinateur d'échecs nécessite très peu d'entretien. Ces petits conseils vont vous permettre de le garder en bon état pendant de longues années : protégez l'ordinateur de l'humidité. S'il est mouillé, essuyez-le immédiatement. Ne le laissez pas en plein soleil, ne l'exposez pas à une source de chaleur. Manipulez-le avec soin. Ne le laissez pas tomber. Ne tentez pas de le démonter. Pour le nettoyer débranchez l'adaptateur, utilisez un chiffon légèrement imbibé d'eau à l'exclusion de tout produit détergent. En cas de mauvais fonctionnement, essayez d'abord de changer les piles. Si le problème persiste, relisez attentivement la notice afin de vérifier que rien ne vous a échappé.

- Ne placez jamais d'objets enflammés, tels que des bougies allumées, sur l'appareil.
- Gardez une distance minimale autour de l'appareil pour une aération suffisante.
- Il convient de ne pas obstruer les ouvertures d'aération par des objets tels que journaux, nappes, rideaux, etc.
- L'appareil est destiné à être utilisé sous un climat tempéré.
- Les piles doivent être jetées de façon conforme. Déposez-les dans des bacs de collecte prévus afin de protéger l'environnement.

XXIII. NOTICE FCC

Ce produit est conforme à la Section 15 des règlements de la FCC. Le fonctionnement est soumis aux deux conditions suivantes :

- (1) cet appareil ne peut causer d'interférences électromagnétiques dangereuses et
- (2) cet appareil doit accepter toutes les interférences reçues, y compris les interférences qui peuvent causer un fonctionnement indésirable.

Avertissement:

Les changements et modifications effectués sur cet appareil non expressément approuvés par la partie responsable des normes peuvent annuler le droit à l'utilisateur de faire fonctionner cet appareil.

NOTE: Cet équipement a été testé et reconnu conforme aux limites d'un appareil digital de classe B, conformément à la partie 15 des règles de la FCC. Ces limites sont conçues pour fournir une protection raisonnable contre toute interférence nuisible dans une installation résidentielle.

Cet équipement génère, utilise et peut émettre des fréquences radio et, s'il n'est pas installé et utilisé selon les instructions, il peut causer des interférences nuisibles aux communications radio. Cependant, il n'y a pas de garantie à ce que des interférences ne se produisent pas dans une installation particulière. Si cet équipement cause des interférences nuisibles à la réception de la radio ou de la télévision, qui peuvent être déterminées en allumant et éteignant l'équipement, l'utilisateur est invité à corriger les interférences en suivant l'une ou plusieurs de ces mesures :

- Réorienter ou déplacer l'antenne de réception.
- Eloigner l'équipement du récepteur.
- Brancher l'équipement à une prise d'un circuit différent de celui où est branché le récepteur.
- Consulter le détaillant ou un technicien expérimenté en radio/TV pour de l'aide.

XXIV. GARANTIE

NOTE : Veuillez garder ce mode d'emploi, il contient d'importantes informations.

Ce produit est couvert par notre garantie de 3 mois.

Pour toute mise en œuvre de la garantie ou de service après vente, vous devez vous adresser à votre revendeur muni de votre preuve d'achat. Notre garantie couvre les vices de matériel ou de montage imputables au constructeur à l'exclusion de toute détérioration provenant du non-respect de la notice d'utilisation ou de toute intervention intempestive sur l'article (telle que démontage, exposition à la chaleur ou à l'humidité ...). Il est recommandé de conserver l'emballage pour toute référence ultérieure. Dans un souci constant d'amélioration, nous pouvons être amenés à modifier les couleurs et les détails du produit présenté sur l'emballage.

ATTENTION! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Risque de suffocation en raison des petites pièces.

Référence : CG3000HP

© LEXIBOOK®

Conçu et développé en Europe – Fabriqué en Chine, Shantou

Lexibook S.A.

6 avenue des Andes
Bâtiment 11
91940 Les Ulis,
France

Lexibook Limited

Unit 8-9, 4th Floor
Kenning Industrial Building
19 Wang Hoi Road
Kowloon Bay, Kowloon
Hong Kong

Lexibook America Inc.

C/O Pramex International
1251 Avenue of the Americas, 3rd Fl.,
New York, NY 10020
USA

Pour vos demandes concernant un problème SAV ou une réclamation, écrivez à savcomfr@lexibook.com

Informations sur la protection de l'environnement

Tout appareil électrique usé est une matière recyclable et ne devrait pas faire partie des ordures ménagères ! Nous vous demandons de bien vouloir nous soutenir en contribuant activement au management des ressources et à la protection de l'environnement en déposant cet appareil dans des sites de collecte (si existants).



QUICK START-UP GUIDE

Step 1 – Follow the instructions given in the user guide in the power source section of your user guide.

Step 2 – Remove the chess pieces from their storage bags (one for each player or colour). Place all the pieces into their starting positions (white pieces on rows 1&2 and black pieces rows 7 & 8) and press the on switch to power on the unit. Press  to start playing.

Step 3 – To make a move, pick up the chosen piece and using its edge lightly press down on the centre of the square to confirm the chosen piece. Then place it on the desired square lightly pressing on the centre.

Step 4 – If an illegal move is made a cross (X) sign is displayed and another move has to be made.

Step 5 – The game is finished when check mate is reached indicated by the lighted "check" LED.

For more details on the use of this game, play chess and chess tips, read the complete user guide below. Have fun!

INTRODUCTION

- Sound effects to give feedback and bring the game alive.
- LED animation to enhance the chess experience.
- The pawns are magnetic for practical, stable use.
- 64 different levels of difficulty and 4 different playing styles (normal, aggressive, defensive, and random).
- Sensory playing board and LED's -- registers moves automatically when the pieces are pressed down on the FROM and TO squares.
- Learning feature -- gives positive feedback by telling you whenever you make a good move.
- Hint feature -- the computer gives advice on what to do.
- Speed Chess brings a new twist to the classic game.
- Take back feature -- it is possible to undo mistakes and take back the last two moves.
- Move feature -- learn by watching the computer play against itself.
- Set Up feature to program moves for solving problem.
- Detects mates, stalemates, draw by 50-move rule and draw by repetition.
- Knows how to mate with king and queen against king, king and rook against king, and king and two bishops against king.
- Thinks in the opponent's time on the normal playing levels.
- Mate problem level -- solves mate problems up to mate in 5 moves.

WARNING: All packaging materials, such as tape, plastic sheets, wire ties and tags are not part of this game and should be discarded for child's safety. **WARNING:** All packaging materials, such as tape, plastic sheets, wire ties and tags are not part of this game and should be discarded for child's safety.

I. POWER SUPPLY

This chess set uses a 500mAh rechargeable lithium battery and a 50cm USB TYPE-C charging cable. Input: DC 5V $\pm$ 1.0A.

Mains power supply

1. Make sure the device is switched off.
2. Insert one end of the USB cable into the USB Type C charging port (15).
3. Connect the other end of the USB cable to a USB power adapter connected to a wall socket. The LED next to the USB Type C charging port will light up when the device is charging.
4. When charging is complete, the LED will turn green.

WARNING:

- Danger of explosion if battery is incorrectly replaced. Only replace it with an identical or equivalent battery.

- The battery must not be exposed to strong heat, such as sunlight, fire or anything similar.
- Strong electromagnetic interference or electrostatic discharge may cause malfunction or loss of data. If the device does not work properly, switch it off and on again or disconnect the USB cable.
- Replacing a battery with an incorrect type that may neutralise protection (for example, in the case of certain types of lithium battery) ;
- disposing of a battery in a fire or hot oven, or crushing or mechanically cutting a battery, which may cause it to explode;
- leaving a battery in an extremely high temperature environment, which may lead to an explosion.

II. SWITCHING ON

Press the ON button. A start up melody will play together with an LED animation.

Press  to start playing.

The next time you switch on, the game will go back to where you left it when you switched off.

III. START PLAYING

You can start a new game at any time. Remove the chess pieces from their storage bags.

Set up the pieces on the chessboard in their starting positions. Set up the white pieces on rows 1 and 2 and the black pieces on rows 7 and 8. To see the exact position of each piece, press the buttons at the bottom left of the chessboard representing the pieces. Press once to see the position of the white pieces. Press a second time to see the position of the black pieces. Press . You will hear the melody and animation characteristic of a new game. Row 1 will flash on the board indicating that it is White's turn to start. You can start a new game at any time by pressing the  key. If games have been played before, only the level and playing style will be saved. If you want to keep a game in progress, simply resume the saved game in progress without pressing . You can see the position of the saved pieces by pressing once or twice the buttons at the bottom left of the chessboard.

Movement

Each type of pieces has its characteristic way of moving. A piece can't jump across another piece, apart the Knight. When a piece moves to an occupied square, the enemy piece is captured and removed from the board.



The King moves one square at a time, in any direction.



The Queen moves any number of squares at a time, in any direction.



The Rook moves any number of squares at a time, in row (horizontally) or column (vertically).



The Bishop moves any number of squares at a time, diagonally.



The Knight moves in an "L-shape", two squares horizontally or vertically then one square at right-angle.



The Pawn moves always forward. On its first move, it can move two squares but after its first move, it moves only one square. And it captures one piece, diagonally.



IV. ENTERING MOVES

To enter a move:

1. Press down gently on the centre of the square occupied by the piece you want to move. The most convenient way to do this is to tilt the piece slightly and press down very lightly with the edge of the piece on the centre of the square. You can also take up the piece and press on the square with your finger instead. The computer gives a sound and the LED of the square will light.
2. Place the piece on the square you want to move to, and press down gently on the centre of that square. The computer gives a sound again. The path followed by the piece on the chessboard lights up. The computer has now registered your move and starts computing its reply.

Caution: Only a very light pressure is necessary, provided that you press exactly at the centre of the squares. Pressing down very hard on the squares will in the long run damage the sensory playing board.

V. COMPUTER MOVES

In the beginning of the game the computer will normally be able to move immediately using its opening library of 20 different chess openings. Later in the game the computer will light on the 8th row indicating that it is black to move and that the computer is thinking.

When the computer has chosen a move, it gives a characteristic tune:

1. The FROM square lights up. Press down gently on the square and pick up the piece. You will hear the sound.
2. The LEDs will then successively light up to show the path the piece is following to get to the TO square. Place the piece on this square, pressing it gently to register the move. The LEDs of the first row light up again, indicating that it is now your turn to move.

VI. SPECIAL MOVES

CAPTURING AN OPPONENT'S PIECE

Capturing a piece works in the same way as any other move.

1. Press the square of the piece you want to move and pick up the piece.
2. Press the square you want to move to and place your piece on it.
3. You will hear a characteristic sound with LED animations. Remove the captured piece from the board without pressing any squares.

CAPTURING PIECES EN PASSANT

The instructions above also apply to taking pieces en passant, except that the computer will tell you to remove the captured pawn.

1. Press the square you want to move from and pick up the pawn.
2. Press the square you are moving to and put the pawn on it.
3. The computer will tell you to remove the captured pawn by illuminating the lights corresponding to the pawn captured en passant. Press this square and remove the pawn from the chessboard.

CASTLING

In order to castle you need first of all to move the King as usual. Once you have pressed the squares you want to move the King from and to, the computer will remind you to move the Castle.

To castle short (castling with the King's Castle) on the white side:

1. Press square E1 and pick up the King.
2. Place the King on G1 and press the square.
3. The computer will remind you to move the Castle by illuminating the lights corresponding to H1. Press the H1 Square and pick up the Castle.
4. The computer will illuminate the coordinates of F1. Place the Castle on F1 and press this square.

To castle long (castling with the Queen's Castle) on the white side:

1. Press square E1 and pick up the King.
2. Place the King on C1 and press the square.

3. The computer will remind you to move the Castle by illuminating the corresponding square. Press A1 and pick up the Castle.
4. The computer will illuminate the coordinates of D1. Place the Castle on D1 and press the square.

PROMOTING PAWNS

The computer automatically promotes pawns.

1. Press the square of the pawn you want to promote and pick up the piece.
2. Look for a Queen of the right colour among the captured chessmen. Press the square you want the Queen on and place the piece on this square.

The computer assumes that you will always choose a Queen when you promote your pawns. If you want to promote your pawn to a Castle, a Bishop or a Knight, you can do so by changing their positions (see paragraph XXI). The computer itself will always promote its pawn to a Queen.

VII. ILLEGAL MOVES

If you try to make an illegal or impossible move, you will hear the error signal and see a cross displayed on the board. The computer will not take your move into account.

If you try to make an illegal move or to play with your opponent pieces, you will hear the error signal. You can then play a different move. If the error signal is heard and a square lights up, just press this square before making another move.

VIII. CHECK, MATE AND DRAW ANNOUNCEMENTS

When the computer gives check, a special sound is heard and the CHECK light turns on. All squares between the threatening piece and the king successively light up.

If the computer checkmates you, or you checkmate the computer, it plays a loser or winner melody together with an animation, and the CHECK and DRAW/MATE lights turn on.

If you stalemate the computer a special sound and animation is played and the DRAW / MATE light turns on as well as all LEDs around the king.

If the same position occurs 3 times in a row or if neither player moves a pawn or captures a piece for 50 moves, the DRAW/ MATE light turns on also, but you can still continue playing if you want to.

IX. OFF/SAVE MODE

When a game is over, you can press **NEW GAME** and start a new game, or turn the computer OFF by pressing the **SAVE OFF** key. A closing melody is played and an animation is shown.

The computer is not turned completely off, but instead retains the current chess position and the current level and playing style in its memory while using a minimum of power. This means that you can stop in the middle of a game and then switch the computer ON again later on to continue the same game. This also means that you must always press the **NEW GAME** key after turning the computer ON, if you want to start a new game. If it is your turn and you don't make any move or input the computer will auto power off after approximately 2 hours to save batteries.

X. SOUNDS AND LIGHT EFFECTS

If you prefer to play silently, press the SOUND/COLOUR key briefly. The computer's sound effects will be muted. If you prefer to play without the light effects, press the SOUND/COLOUR key for a long time. To turn the sound and effects back on, press the SOUND/COLOUR key again. The sound is also restored when you press the NEW GAME button.

XI. LEVELS

The computer has 64 different levels, which are organised in the following way:

LEVEL NUMBER	APPROX. TIME PER MOVE	NORMAL STYLE	AGGRESSIVE STYLE	DEFENSIVE STYLE	RANDOM STYLE
1	BEGINNER 1	A1	C1	E1	G1
2	BEGINNER 2	A2	C2	E2	G2
3	BEGINNER 3	A3	C3	E3	G3
4	BEGINNER 4	A4	C4	E4	G4
5	BEGINNER 5	A5	C5	E5	G5
6	5 seconds	A6	C6	E6	G6
7	10 seconds	A7	C7	E7	G7
8	30 seconds	A8	C8	E8	G8
9	1 minute	B1	D1	F1	H1
10	3 minutes	B2	D2	F2	H2
11	10 minutes	B3	D3	F3	H3
12	30 minutes	B4	D4	F4	H4
13	2 hours	B5	D5	F5	H5
14	24 hours	B6	D6	F6	H6
15	CHECKMATE	B7	D7	F7	H7
0	MULTI MOVE	B8	D8	F8	H8

The computer has 13 different levels of difficulty plus 3 special levels:

- **Level 1 to 5** are beginner levels; the computer will make mistakes to let the player take some pieces.

On level 1 the computer will make lots of mistakes, and even sometimes place a piece on a square where it can be immediately captured by a pawn. Playing on this level is a good way to learn how the pieces move. You can also switch to level 1 if you are losing a game and want the computer to make a few mistakes.

On level 2 the computer will also make lots of mistakes, but it will never place a piece on a square where it can be immediately captured by a pawn.

On level 3 the computer will make a couple of mistakes per game.

On level 4 the computer will on average make only one mistake per game, and it will place the queen on a square where it can be immediately captured.

On level 5 the computer will overlook certain forks and mate threats, but it will never place pieces on squares where they can be immediately captured.

The computer moves almost instantly on all these levels.

- **Level 6 up to 13** give a range of time settings from 5 seconds to 2 hours per move. The playing strength on these levels ranges from beginner to expert. Level 6 is for blitz chess (5 seconds per move), level 8 is for fast chess (30 seconds per move), and level 10 is for tournament chess (3 minutes per move). The times are approximate average response times. The computer will spend more time in complicated positions and less time in simple positions and in the endgame. The computer thinks in your time too, so sometimes it will be able to move instantly, because you made the move it had anticipated! The program also moves instantly when it plays a move from the opening library.
- **Level 14** is a special analysis level that will analyse the position for around 24 hours or until you terminate the search by pressing the MOVE key (see TERMINATING SEARCH later).
- **Level 15** is a special CHECKMATE level for solving mate problems (see MATE PROBLEMS later).
- **Level 0** is a special MULTI MOVE mode that allows two persons to play against each other, while the computer checks that the moves are legal (see MULTI MOVE later).

The computer also has 4 different playing styles:

- In **NORMAL** mode the computer will equally on attack and defend.
- In **AGGRESSIVE** mode the computer plays the game on the offensive and avoids surrendering pieces as much as possible.
- In **DEFENSIVE** mode the computer's priority is to construct a solid defence. It moves its pawns a lot and will exchange pieces as often as possible.
- In **ALEATORY** mode, the computer moves its pieces around a lot and will sometimes prefer to make an unexpected move play an unexpected move rather than always making the best possible move.

XII. RESOLVING CHECKMATE PROBLEMS

Level 15 is a special CHECKMATE level for solving checkmate problems in up to 5 moves. To solve a mate problem:

1. Set up the position on the board (see SET-UP POSITION later).
2. Select level 15 by pressing **LEVEL** then the squares B7, D7, F7 or H7 and then **LEVEL** again.
3. Press **MOVE**. The computer will then begin its analysis.

The computer will think until it finds a way to achieve checkmate, then it will make the first move towards the checkmate. You can then act as opponent and the computer will find the next move towards checkmate. If checkmate is not possible, the computer will analyse indefinitely. The approximate delays for resolving a checkmate problem are as follows:

Checkmate in 1 move	1 second
Checkmate in 2 moves	1 minute
Checkmate in 3 moves	1 hour
Checkmate in 4 moves	1 day
Checkmate in 5 moves	1 month

XIII. MULTI MOVE

Level 0 is a special MULTI MOVE mode. In this mode the computer does not play, so you may enter the moves for both players. You can use this feature to enter a particular opening, or to replay a game to a certain position. You can also use the computer as a normal chessboard, playing against another person while the computer checks that all the moves are legal.

To enter the MULTI MOVE mode:

1. Select level 0 by pressing **LEVEL** and B8, D8, F8 or H8 and then **LEVEL** again.
2. Play as many moves as you want.
3. When you are done, exit the MULTI MOVE mode again by pressing **LEVEL** and selecting another level.

XIV. CHANGING COLOUR

If you press **MOVE**, the computer will make a move. Thus if you want to change sides with the computer, just press **MOVE** while it is your turn. The computer will make a move, and expect you to move for the other side.

If you press **MOVE** again, the computer will move again, and in this way you can even let the computer play the whole game by itself!

If you want to play the whole game with the black pieces:

1. Press **NEW GAME** and put all white pieces on the top of the board and black pieces on the bottom. Remember that the white Queen is on a white square and the black Queen on the black square.
2. Press **MOVE** at the beginning of the game. The computer will make a move for white from the top of the board, and expect you to play the black pieces from the bottom of the board.

XV. TAKING BACK MOVES

If you press down on one of your pieces, but then decide not to move it after all, just press down on the square once again. The computer will no longer light up the square of the piece, and you can make a different move.

If you have already completed a move, and the computer is thinking about its reply, or has already computed its reply and lighted up the FROM square of the reply, then do the following:

1. Press **TAKE BACK**.
2. The computer stops thinking and instead lights up the TO square of your last move and then the path to the FROM square of your last move. Press down on the square and pick up the piece.
3. The computer will then show the FROM square. Press on this square and put the piece back.
4. If the move was a capture or an en passant capture, the computer will remind you to replace the captured piece by showing the square the captured piece was on. Press down on the square and replace the piece on the board.
5. If you take back a castling, you must first take back the king move and then the rook move, pressing the squares for both the king and the rook.
6. If you take back a pawn promotion, you must remember to change the queen back to a pawn. If you want to take back your move after you have already made the computer's move on the board, you must first press **TAKE BACK** and take back the computer's move in the same way as described above, and then press **TAKE BACK** once more, and take back your own move. If you have already pressed the FROM square of the computer's reply and the computer is showing the TO square, you must first carry out the computer's move in the normal manner, then press the **TAKE BACK** key and take back the computer's move, and finally press **TAKE BACK** again and take back your own move.

If you want to take back more than one move, press **TAKE BACK** once more, and take back the computer's second last move. Then key again **TAKE BACK**, and take back your own second last move.

If you try to take back more moves, the computer will give an error signal. You must instead take back the moves by changing the position (see SET-UP position later).

XVI. HINT

To get advice on which piece to move:

1. Press **HINT**.
2. The computer will light up the FROM square and the squares of the move it suggests you make.
3. You can now make the suggested move by pressing the FROM and TO squares again, or you can make a different move instead.

The move shown is the move the computer expects you to make. When it is your turn to move and you are considering your move, the computer is also thinking about its reply! If you actually make

the move the computer expects, it will often be able to respond immediately.

To see which move the computer is currently analysing:

1. Press **HINT** while the computer is thinking.
2. The computer will show the FROM square and its move.
3. The hint is now complete, and the computer continues analysing.

You now know the move the computer is probably going to make which allows you to consider your response already.

XVII. LEARNING

This computer offers a learning mode that helps you to improve your game showing you when you make a good move. According to the computer, a good move improves your position or is the best move you can do if it is impossible improve your position.

To enter the LEARNING mode, press **LEARNING** once. The GOOD MOVE light turns on to indicate LEARNING mode is on.

To exit the LEARNING mode, press **LEARNING** again. The LEARNING mode turns off when you press **NEW GAME**, so don't forget to press **LEARNING** if you want your moves to be evaluated during your new game.

When the learning feature is turned on, and you make a move that the computer considers a good move; the computer will indicate it with a sound, an animation and by turning on the GOOD MOVE light before it makes its move. If you think you made a good move, but the GOOD MOVE light does not come on, it means that the computer thinks there was at least one move, which was even better than the one you made. If you want to know what it was, you can press **TAKE BACK** to take back your move, and then press **HINT**. Then you can decide for yourself whether you want to make the move that the computer suggests, or make your original move again, or do something completely different. But you have to press **TAKE BACK** while the computer is showing the FROM square of its reply and before you press any other keys or squares, otherwise the HINT feature will not work after you take back your move.

LEARNING mode used in conjunction with the HINT function allows you to improve your game: LEARNING mode tells you if your move is not very good, and the HINT function offers you a better solution. But don't forget: you should always try and find the best move possible!

XVIII. TERMINATING SEARCH

If you press **MOVE** while the computer is thinking, it will immediately interrupt its analysis and make the move it considers to be best at this stage of its thinking. In other words, the move that would be indicated were you would press **HINT**.

XIX. SPEED CHESS

In Speed Chess you have only a limited amount of time to finish your move.

To select Speed Chess press **SPEED CHESS** once. The Speed Chess LED will light up. The Speed Chess level is indicated by a flashing LED A1-H1 accordingly. Press the according square to select the time you will be allowed for each move.

A1	B1	C1	D1	E1	F1	G1	H1
300 sec.	200 sec.	120 sec.	60 sec.	40 sec.	20 sec.	10 sec.	5 sec.

Press **SPEED CHESS** again to start or continue playing. The timing function will be activated after your first move. The computer is not restricted by the timer function and will analyse in its normal time. When Speed Chess is selected you will hear a specific sound 3 seconds before your time is up to remind you to finish your move. If you cannot press the TO square right in time you loose the match. However, if you wish you can continue playing the current game.

Speed Chess can be switched off by pressing **SPEED CHESS** once again. The Speed Chess LED will switch off. Speed Chess can be switched on or off and the time can be changed at anytime during game while it is your turn to move.

XX. VERIFY POSITION

In case of doubt, if, for example, you have accidentally knocked the chessboard, you can ask the computer to tell you the position of each piece.

1. Press the key corresponding to the piece you are looking for. The computer indicates all squares occupied by that kind of piece. A flashing light indicates a black piece, a steady light a white piece. The first pressure is for showing the White piece positions.
2. Press a second time to get the Black piece position.
3. Press a third time to leave the VERIFY mode.

XXI. SET-UP POSITION

To change the position on the board, or to enter a completely new position:

1. Press **SET UP** to enter set-up position mode. The SET-UP LED will light up.
2. If you want to set up a new position, press **TAKE BACK** to clear the board. The computer will play the NEW GAME melody.
3. Press one of the 6 piece type keys. If there are one or several pieces of that kind on the board, the computer shows them as in the VERIFY mode.
4. To remove a piece of that type from the board, press the square of the piece. The light of this square will go off.
5. To move a piece of that type from one square to another, first remove the piece from the FROM square by pressing the square. Then, press on the empty TO square where you want the piece to go. The corresponding light comes on.
6. To add a piece of that type to the board, simply press down on an empty square, and the corresponding light comes on. If you want to add more pieces of the same type and colour, simply press on the other empty squares, one by one.
7. A steady light indicates a white piece. To move or add a black piece press the according piece type key again. You can also press **SOUND** to toggle between white and black pieces.
8. When you are finished changing or entering the position, check that both sides have one king, and that the player to move cannot capture the opponent's king.
9. The colour of the last piece removed, moved or added determines which side is next to move in the position.
10. Finally exit the set-up position mode by pressing **SET UP** again. The SET-UP light goes off. You can now either enter a move by pressing the square, or let the computer move by pressing the **MOVE** key.
11. If you made a mistake during SET-UP (for example you set up two kings for one colour) the question mark will light up when you exit the SET-UP mode. Check the position of all your pieces and correct the mistake. Then press **SET UP** again to return to the game.

XXII. MAINTENANCE

Your chess computer needs very little maintenance. These instructions will help you keep it in good condition for many years:

Use new batteries. Do not leave old or used up batteries in the chessboard. Take out the batteries if you do not plan to use the computer for several days. If the computer crashed, reset the unit by inserting the tip of a pencil in the reset hole. Keep away from damp. If the computer gets wet, wipe dry immediately. Do not leave in direct sunlight, do not expose to heat. Handle with care. Do not drop. Do not try to dismantle. To clean, unplug the adapter, use a damp cloth. Do not use detergent. In case of malfunction, first replace the batteries. If the problem persists, re-read instructions carefully to ensure you have not overlooked anything.

- No naked flame source, such as candles, should be placed on the product.
- Keep minimum distances around the apparatus for sufficient ventilation.
- The ventilation should not be impeded by covering the ventilation openings with items, such as newspapers, table-cloths, curtains, etc.

- The use of apparatus in moderate climates.
- Batteries should be disposed properly. Take them to the collection container in order to protect the environment.

XXIII. FCC NOTICE

This device complies with Part 15 of the FCC Rules. Operation is subject to the following two conditions:

- (1) this device may not cause harmful interference, and
- (2) this device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.

Warning: Changes of modifications to this unit not expressly approved by the party responsible for compliance could void the user's authority to operate the equipment.

NOTE: This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

XXIV. GUARANTEE

NOTE: Please keep this instruction manual, it contains important information.

This product is covered by our 3 months warranty.

To make use of the warranty or the after-sales service, please contact your retailer and supply proof of purchase. Our warranty covers material or installation-related defects attributable to the manufacturer, with the exception of wear caused by failure to respect the instructions for use or any unauthorised work on the equipment (such as dismantling, exposure to heat or damp, etc.). It is recommended that all packaging is kept for future reference. In a bid to keep improving our services, we could implement modification on the colours and the details of the product shown on the packaging. **WARNING!** Not suitable for children under 3 years. Choking Hazard - Small parts.

Reference: CG3000HP

© LEXIBOOK®

Designed and developed in Europe – Made in China, Shantou

Lexibook S.A.

6 avenue des Andes
Bâtiment 11
91940 Les Ulis,
France

Lexibook Limited

Unit 8-9, 4th Floor
Kenning Industrial Building
19 Wang Hoi Road
Kowloon Bay, Kowloon
Hong Kong

Lexibook America Inc.

C/O Pramex International
1251 Avenue of the Americas, 3rd Fl.,
New York, NY 10020
USA

For after-sales service, please contact us at savcomfr@lexibook.com

Environmental Protection:

Unwanted electrical appliances can be recycled and should not be discarded along with regular household waste! Please actively support the conservation of resources and help protect the environment by returning this appliance to a collection centre (if available).



GUÍA RÁPIDA DE INSTALACIÓN

Paso 1 – Siga las instrucciones de la sección Alimentación en este manual.

Paso 2 – Saca las piezas de ajedrez de la bolsa de almacenamiento. (hay uno por jugador o color). Coloque todas las piezas en su posición de inicio (piezas blancas en filas 1 y 2, piezas azules en filas 7 y 8), y pulse el interruptor de encendido. La unidad realizará un test rápido de las luces. Pulse **NEW GAME** para comenzar a jugar.

Paso 3 – Para mover una pieza tómelala y pulse ligeramente con el borde de su base sobre el centro de la casilla. Esto informa al ordenador de que va a mover esa pieza. Coloque entonces la pieza en la nueva posición y pulse suavemente con el borde de su base en el centro de la casilla.

Paso 4 – Si se realiza un movimiento ilegal, se muestra el signo de la cruz (X) y se debe realizar otro movimiento.

Paso 5 – El juego termina al iluminarse el LED "check" [jaque mate] indicando que se ha producido jaque mate.

Para conocer más detalles sobre el funcionamiento del juego, sobre el juego de ajedrez y algunos consejos sobre ajedrez, lea el Manual de instrucciones completo que le ofrecemos a continuación ¡Que se divierta!

INTRODUCCIÓN

- Efectos de sonido que le proporcionan información de la acción ejecutada y animan el juego.
- Animación con indicadores luminosos para hacer más atractivo el juego de ajedrez.
- Los peones son magnéticos para un uso práctico y estable.
- 64 niveles de dificultad y 4 estilos de juego diferentes (normal, agresivo, defensivo y aleatorio)
- Tablero de juego sensible y con LEDs – registra automáticamente los movimientos cuando se pulsa con las piezas en la posición de inicio y en la posición de final del movimiento.
- Ayuda al aprendizaje – cuando realice un buen movimiento el ordenador se lo indicará.
- Sugerencias – puede pedir la ordenación que le aconseje sobre qué movimiento que debe hacer.
- El ajedrez rápido da un nuevo giro al juego clásico.
- Deshacer movimientos – es posible corregir los errores deshaciendo los dos últimos movimientos.
- Modo automático – puede aprender observando al ordenador jugar contra sí mismo.
- Posibilidad de programar movimientos para resolver problemas.
- Detecta mates, tablas, empate por la regla los 50 movimientos y empate por repetición.
- Sabe cómo hacer mate con rey y reina contra rey, rey y torre contra rey, y rey y dos alfiles contra rey,
- Calcula también durante el tiempo del rival en los niveles normales de juego.
- Nivel de resolución de mate – resuelve situaciones de mate hasta mate en 5 movimientos.

¡ADVERTENCIA! Los elementos utilizados para el embalaje, tales como recubrimientos de plástico, cintas adhesivas, etiquetas y ataduras metálicas, no forman parte de este juego y deberán retirarse del mismo por razones de seguridad antes de que se permita al niño utilizar el juguete.



I. ALIMENTACIÓN

Este juego de ajedrez utiliza una batería de litio recargable de 500 mAh y un cable de carga USB TYPE-C de 50 cm. Entrada: DC 5V --- 1.0A.

Fuente de alimentación de red

1. Asegúrate de que el dispositivo está apagado.
2. Inserte un extremo del cable USB en el puerto de carga USB tipo C (15).
3. Conecta el otro extremo del cable USB a un adaptador de corriente USB conectado a un enchufe de pared. El LED situado junto al puerto de carga USB Tipo C se iluminará cuando el dispositivo se esté cargando.
4. Cuando la carga se haya completado, el LED se green.

ADVERTENCIA

- Peligro de explosión si la batería se sustituye incorrectamente. Sustitúyala únicamente por una batería idéntica o equivalente.
- La batería no debe exponerse a un calor fuerte, como la luz solar, el fuego o algo similar.
- Las interferencias electromagnéticas fuertes o las descargas electrostáticas pueden provocar un funcionamiento incorrecto o la pérdida de datos. Si el dispositivo no funciona correctamente, apáguelo y vuelva a encenderlo o desconecte el cable USB.
- Sustituir una batería por un tipo incorrecto que pueda neutralizar la protección (por ejemplo, en el caso de determinados tipos de batería de litio) ;
- arrojar una pila al fuego o a un horno caliente, o aplastar o cortar mecánicamente una pila, lo que puede provocar su explosión;
- dejar una batería en un entorno de temperatura extremadamente alta, lo que puede provocar una explosión.

II. ENCENDER EL JUEGO

Pulse el botón ON. Sonará una melodía de arranque y una animación de los indicadores LED.

Pulse  para comenzar a jugar.

La próxima vez que encienda el equipo, la jugada estará en el mismo punto en que la dejó al desconectarlo.



III. INICIO DE LA PARTIDA

En cualquier momento puede comenzar un nuevo juego. Saca las piezas de ajedrez de la bolsa de almacenamiento.

Coloca las piezas en el tablero en sus posiciones iniciales. Coloca las piezas blancas en las filas 1 y 2 y las negras en las filas 7 y 8. Para ver la posición exacta de cada pieza, pulsa los botones situados en la parte inferior izquierda del tablero de ajedrez que representan las piezas. Pulsa una vez para ver la posición de las piezas blancas. Pulsa una segunda vez para ver la posición de las piezas negras. Pulsa . Escucharás la melodía y la animación propias de un nuevo juego. La fila 1 parpadeará en el tablero indicando que es el turno de las blancas. Puedes empezar una nueva partida en cualquier momento pulsando la tecla . Si se ha jugado antes, sólo se guardará el nivel y el estilo de juego. Si quieres mantener una partida en curso, simplemente reanuda la partida guardada en curso sin pulsar . Puedes ver la posición de las piezas guardadas pulsando una o dos veces los botones de la parte inferior izquierda del tablero.



Desplazamiento de las piezas

Cada uno de los diferentes tipos de pieza se desplaza de una manera característica. A excepción del caballo, ninguna pieza puede saltar por encima de otra. Si tras haber desplazado correctamente una pieza, esta acaba en una casilla ya ocupada por una pieza de su adversario, dicha pieza será capturada y se retirará del tablero.



El Rey puede desplazarse una sola casilla en cualquier dirección.



La Reina puede desplazarse el número de casillas que se desee en cualquier dirección.



La Torre puede desplazarse el número de casillas que desee en una fila (horizontalmente) o columna (verticalmente).



El Alfil puede desplazarse el número de casillas que desee en sentido diagonal.



El Caballo se desplaza siguiendo una trayectoria en forma de L; es decir, moviéndose dos casillas en sentido horizontal o vertical y una casilla en sentido perpendicular al sentido del desplazamiento efectuado.



El Peón se desplaza únicamente hacia delante. La primera vez que se desplaza cualquier peón, podrá avanzarse dos casillas. Tras esto, solo avanzará una casilla a la vez. Para capturar alguna pieza del adversario, el peón se desplaza hacia delante una casilla en sentido diagonal.

IV. MOVIENDO LAS PIEZAS

Para hacer un movimiento:

1. Pulse suavemente sobre el centro de la casilla ocupada por la pieza que quiere mover. La manera más conveniente de hacer esto es inclinar la pieza ligeramente y pulsar muy suavemente con su borde sobre el centro de la casilla. También puede levantar la pieza y pulsar en la casilla con su dedo. El ordenador emite un y el LED de la casilla se ilumina.
2. Coloque la pieza en la casilla a la que quiere moverla y pulse suavemente sobre el centro de esa casilla. De nuevo el ordenador emite un sonido. El recorrido de la pieza se iluminará. Ahora, el ordenador ha registrado su movimiento y comienza a calcular su jugada.



Precaución: Si pulsa exactamente en el centro de la casilla, es suficiente una ligera presión. Si pulsa con mucha fuerza en las casillas, con el tiempo se dañarán los sensores del tablero de juego.

V. MOVIMIENTOS DEL ORDENADOR

Normalmente, al principio de la partida el ordenador será capaz de mover inmediatamente utilizando para ello su librería de 20 aperturas diferentes. Más adelante, al transcurrir la partida, se iluminará la luz de la fila 8 indicando que le toca mover a las negras y que el ordenador está calculando.

Cuando el ordenador ha elegido un movimiento, produce un sonido característico:

1. La luz de la casilla de origen se enciende. Pulse suavemente sobre el centro de la casilla y levante la pieza.
2. A continuación se encenderán sucesivamente las casillas que forman el recorrido que debe realizar a pieza hasta alcanzar la casilla de destino. Coloque la pieza en esa casilla, y pulse suavemente sobre su centro para registrar el movimiento. Las luces de la primera fila se encenderán de nuevo indicando que es su turno.

VI. MOVIMIENTOS ESPECIALES

CAPTURANDO UNA PIEZA DEL ADVERSARIO

La captura de una pieza del adversario se realiza de la misma manera que cualquier otro movimiento.

1. Pulse sobre la casilla de la pieza que desea mover y levante la pieza.
2. Pulse en la casilla de destino y coloque la pieza sobre ella.
3. Escucharás un sonido característico, junto con la animación de los LED. Retire del tablero la pieza capturada sin pulsar sobre ninguna casilla.

CAPTURANDO PIEZAS AL PASO

Las instrucciones anteriores se aplican también cuando se captura una pieza al paso, excepto que el ordenador le indicará cuál es el peón capturado, para que lo retire.

1. Pulse la casilla del peón que quiere mover y retírelo.
2. Pulse la casilla en la que quiere colocar el peón y póngalo en ella.
3. El ordenador le indicará que retire el peón capturado al paso iluminando la luz correspondiente al peón capturado. Pulse esa casilla y retire el peón del tablero.

ENROQUE

Para realizar el enroque debe mover el rey del modo habitual. Una vez que ha pulsado las casillas de origen y de destino del movimiento del rey, el ordenador le recordará que debe mover la torre.

Para hacer el enroque corto (enroque con torre de rey) con las blancas:

1. Pulse sobre la casilla E1 y levante el rey.
2. Coloque el rey en G1 y pulse sobre la casilla.
3. El ordenador iluminará las luces correspondientes a la casilla H1 para recordarle que debe mover la torre. Pulse H1 y levante la torre.
4. El ordenador iluminará las coordenadas de F1. Coloque la torre en F1 y pulse sobre esa casilla.

Para hacer el enroque largo (enroque con torre de reina) con las blancas:

1. Pulse sobre la casilla E1 y levante el rey.
2. Coloque el rey en C1 y pulse sobre la casilla.
3. El ordenador iluminará las luces correspondientes para recordarle que debe mover la correspondiente torre. Pulse A1 y levante la torre.
4. El ordenador iluminará las coordenadas de D1. Coloque la torre en D1 y pulse sobre esa casilla.

PROMOCIÓN DE PEONES

El ordenador promociona automáticamente a los peones.

1. Pulse sobre la casilla del peón que desea promover y levante la pieza.
2. Entre las piezas capturadas busque una reina de su color. Pulse la casilla en donde quiere colocar la reina y coloque la pieza en esa casilla.

El ordenador siempre asume que ha elegido una reina cuando promociona un peón. Si quiere promocionar su peón a torre, a alfil o a caballo, puede también hacerlo reorganizando el tablero (ver apartado XXI). El ordenador siempre promociona sus peones a reina.

VII. MOVIMIENTOS ILEGALES

Si intenta hacer un movimiento ilegal o imposible, oírás una señal acústica de error y se iluminará un símbolo de interrogación en el tablero. El ordenador no tendrá en cuenta su movimiento.

Oírás la señal de error siempre que intente hacer un movimiento ilegal o mover una pieza del adversario. Puede entonces realizar otro movimiento. Si escucha la señal de error y una casilla está encendida, pulse sobre esa casilla antes de hacer otro movimiento.

VIII. ANUNCIO DE JAQUE, JAQUE MATE Y TABLAS

Cuando el ordenador da un jaque, suena un sonido especial y la luz CHECK [JAQUE] se ilumina. Todas las casillas entre la pieza amenazadora y el rey se iluminan sucesivamente. En caso de jaque mate, del ordenador o del jugador, el ordenador hace sonar una melodía de vencedor o de perdedor junto con una animación, y las luces CHECK [JAQUE] y DRAW/MATE [TABLAS/MATE] se iluminan.

En caso de tablas, el ordenador emite un sonido especial y hace una animación con las luces, y la luz DRAW/MATE [TABLAS/MATE] así como todos los LED alrededor del rey se iluminan.

Si se produce la misma posición durante 3 veces seguidas, o si ninguno de los jugadores mueve un peón o captura una pieza durante 50 movimientos, la luz DRAW/MATE [TABLAS/MATE] se enciende también, pero puede seguir jugando si lo desea.

IX. MODO OFF/GUARDAR

Al terminar un juego, puede pulsar la tecla  [JUEGO NUEVO] y comenzar otro juego, o bien apagar el ordenador pulsando la tecla . Se oirá una melodía de despedida y se mostrará una animación.

El ordenador en realidad no está completamente apagado, sino que retiene la actual posición de las piezas, el nivel de juego y el estilo de juego actuales en la memoria, consumiendo muy poca electricidad. Esto significa que puede detenerse en mitad de un juego y luego volver a conectar el ordenador para continuar el mismo juego. También significa que siempre deberá pulsar el botón  [JUEGO NUEVO], después de encender el ordenador, si quiere comenzar un nuevo juego. Si es su turno y no hace ningún movimiento ni pulsa ningún botón durante aproximadamente 2 horas, el ordenador se apagará automáticamente con el fin de ahorrar pilas.

X. EFECTOS DE LUZ Y SONIDO

Si prefieres jugar en silencio, pulsa brevemente el botón SOUND/COLOUR. Los efectos de sonido del ordenador se silenciarán. Si prefieres jugar sin los efectos de luz, pulsa el botón SOUND/COLOUR de forma prolongada. Para volver a activar el sonido y los efectos, pulsa de nuevo el botón SOUND/COLOUR. El sonido también se restablece al pulsar el botón NEW GAME.

XI. NIVELES

El ordenador tiene 64 niveles diferentes, organizados de la siguiente manera:

NIVEL	TIEMPO APROX. POR MOVIM.	ESTILO NORMAL	ESTILO AGRESIVO	ESTILO DEFENSIVO	ESTILO ALEATORIO
1	PRINCIPIANTE 1	A1	C1	E1	G1
2	PRINCIPIANTE 2	A2	C2	E2	G2
3	PRINCIPIANTE 3	A3	C3	E3	G3
4	PRINCIPIANTE 4	A4	C4	E4	G4
5	PRINCIPIANTE 5	A5	C5	E5	G5
6	5 segundo s	A6	C6	E6	G6
7	10 segundo s	A7	C7	E7	G7
8	30 segundo s	A8	C8	E8	G8
9	1 minuto	B1	D1	F1	H1
10	3 minutos	B2	D2	F2	H2
11	10 minutos	B3	D3	F3	H3
12	30 minutos	B4	D4	F4	H4
13	2 horas	B5	D5	F5	H5
14	24 horas	B6	D6	F6	H6
15	JAQUE MATE	B7	D7	F7	H7
0	AMBOS LADOS	B8	D8	F8	H8

El ordenador tiene 13 niveles diferentes de dificultad mas 3 niveles especiales:

- **Los niveles 1 a 5** son niveles de principiante; el ordenador cometerá errores para que el jugador se apodere de algunas piezas.

En el nivel 1 el ordenador cometerá muchos errores e incluso, a veces, colocará piezas en lugares en los que puedan ser inmediatamente capturadas por un peón. El juego en este nivel es una buena manera de aprender cómo se mueven las piezas. Puede también cambiarse a este nivel 1 si está perdiendo un juego y quiere que el ordenador cometa algunos errores.

En el nivel 2 el ordenador cometerá también muchos errores, pero nunca colocará piezas en lugares en los que puedan ser inmediatamente capturadas por un peón.

En el nivel 3 el ordenador cometerá un par de errores por juego.

En el nivel 4 el ordenador cometerá, de media, un error por juego, y colocará la reina en una casilla en la que pueda ser capturada de manera inmediata.

En el nivel 5 el ordenador pasará por alto ciertas posibilidades y amenazas de mate, pero nunca colocará piezas en casillas en la que puedan ser inmediatamente capturadas.

El ordenador mueve casi instantáneamente en estos niveles.

- **Los niveles 6 a 13** proporcionan al jugador un intervalo entre 5 segundos y 2 horas para mover. En estos niveles, la calificación del jugador va desde principiante hasta experto. El nivel 6 es para partida bala (5 segundos por movimiento), el nivel 8 para partida relámpago (30 segundos por movimiento), y el nivel 10 para partidas lentas (3 minutos por movimiento). Los tiempos son tiempos medios aproximados de respuesta. El ordenador invertirá más tiempo en aquellas situaciones que sean complicadas, y menos en las posiciones simples y en la de final de partida. El ordenador también utiliza el tiempo del rival para calcular, por lo que, en ocasiones, será capaz de mover instantáneamente porque que ha anticipado el movimiento que ha hecho usted. El ordenador mueve también instantáneamente cuando realiza un movimiento de la librería de salidas.
- **El nivel 14** es un nivel especial de análisis que estudia la posición durante 24 horas o hasta que usted detenga la búsqueda pulsando el botón MOVE [MOVER] (ver más adelante, CÓMO TERMINAR LA BÚSQUEDA).
- **El nivel 15** es un nivel especial de jaque mate para resolver problemas de mate (ver más adelante, RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE JAQUE MATE).
- **El nivel 0** es un modo especial de juego en ambos lados que permite que dos personas jueguen a la vez, una contra otra, mientras que el ordenador solamente avisa cuando se hacen movimientos ilegales (ver más adelante, JUEGO EN AMBOS LADOS).

El ordenador tiene también 4 estilos diferentes de juego:

- En modo **NORMAL** el ordenador hará tanta defensa como ataque.
- En modo **AGRESIVO** el ordenador juega a la ofensiva y evita perder piezas tanto como le sea posible.
- En modo **DEFENSIVO** la prioridad del ordenador es construir una sólida defensa. Mueve mucho sus peones e intercambia piezas con tanta frecuencia como sea posible.
- En modo **ALEATORIO** el ordenador mueves mucho sus peones y a veces prefiere hacer un movimiento inesperado en vez de elegir el mejor.

Cuando enciende su ordenador por primera vez, el nivel del juego será el 6 y el modo el NORMAL.

Después, cuando lo desconecte y pulse **NEW GAME**, almacenará en la memoria el nivel y estilo que usted haya seleccionado

Para cambiar el nivel o el estilo de juego:

1. Pulse el botón **LEVEL** para entrar en el modo de ajuste de nivel. El ordenador enciende la luz que corresponde al actual al nivel y estilo. Por ejemplo, si enciende A6, esto significaría estilo NORMAL (por la "A") y nivel 6.
2. Para seleccionar la casilla adecuado al nivel y estilo que desea busque en la tabla que aparece más arriba en este apartado. Pulse esa casilla del tablero.
3. Pulse de nuevo el botón **LEVEL** para volver al juego.

Para ver cuál es el nivel o el estilo de juego SIN cambiar de nivel:

1. Pulse el botón **LEVEL** [NIVEL] para entrar en el modo de ajuste de nivel. El ordenador mostrará el nivel actual iluminando la casilla correspondiente (A6 por ejemplo, para estilo NORMAL y nivel 6).
2. Pulse el botón **LEVEL** [NIVEL] para salir del modo de ajuste de nivel.

Puede cambiar el nivel del juego o el estilo en cualquier momento de la partida cuando sea su turno.

XII. RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE JAQUE MATE

El nivel 15 es un nivel especial para resolver situaciones de jaque mate en 5 movimientos o menos. Para resolver un problema de mate:

1. Organice la situación en el tablero (ver más adelante, ORGANIZACIÓN DEL TABLERO).
2. Seleccione el nivel 15 pulsando el botón **LEVEL** y luego una de las casillas B7, D7, F7 ó H7, y luego de nuevo.
3. Pulse **MOVE**. El ordenador comenzará el análisis del problema. El ordenador estará calculando hasta que encuentre un modo de conseguir jaque mate. Entonces hará el primer movimiento que conduzca a ese jaque mate. Puede entonces mover como rival del ordenador y el ordenador buscará el siguiente movimiento hacia el jaque mate. Si el jaque mate no es posible, el ordenador permanecerá en el análisis indefinidamente. Los tiempos aproximados para resolver un jaque mate son los siguientes:

Jaque mate en 1 movimiento	1 segundo
Jaque mate en 2 movimientos	1 minuto
Jaque mate en 3 movimientos	1 hora
Jaque mate en 4 movimientos	1 día
Jaque mate en 5 movimientos	1 mes

XIII. JUEGO EN AMBOS LADOS

El nivel 0 es un modo especial para jugar en ambos lados. En este modo el ordenador no juega, de manera que usted puede hacer los movimientos correspondientes a ambos jugadores. Puede usar este modo para introducir una apertura particular, o para repetir un juego hasta una determinada posición. Puede también utilizar el ordenador como un tablero normal de ajedrez, jugando contra otra persona mientras el ordenador comprueba que todos los movimientos son legales.

Para entrar en el modo JUEGO EN AMBOS LADOS:

1. Seleccione el nivel 0 pulsando **LEVEL** y una de las casillas B8, D8, F8 o H8, y luego pulse **LEVEL** de nuevo.
2. Realice tantos movimientos como quiera.
3. Cuando termine, salga del modo JUEGO EN AMBOS LADOS pulsando **LEVEL** y seleccionando otro nivel.

XIV. CAMBIANDO DE COLOR

Cuando se pulsa **MOVE**, el ordenador hace un movimiento. Por tanto, si quiere cambiar de color con el ordenador, simplemente pulse **MOVE** cuando sea su turno. El ordenador hará un movimiento y esperará a que usted haga el suyo.

Si pulsa **MOVE** de nuevo, el ordenador volverá a mover, y de esta manera puede hacer incluso que el ordenador juegue toda la partida el solo!

Si quiere jugar toda la partida con las piezas negras:

1. Pulse **NEW GAME** y coloque todas las piezas blancas en la parte superior del tablero y las negras en la parte inferior. Recuerde que la reina blanca va en una casilla blanca y la reina negra en una casilla negra.
2. Pulse **MOVE** al comienzo del juego. El ordenador hará un movimiento para las blancas colocadas en la parte superior del tablero, y esperará que usted juegue con las piezas negras de la parte inferior.



XV. RETROCEDIENDO MOVIMIENTOS

Si pulsa en una casilla para mover la pieza colocada en esa casilla, y luego cambia de planes y decide no moverla, simplemente pulse de nuevo en la casilla. El ordenador dejará de iluminar esa casilla y podrá usted hacer un movimiento diferente.

Si ya ha completado un movimiento y el ordenador está calculando la jugada, o ya ha terminado de hacerlo y ha encendido la luz de la casilla origen de su movimiento, entonces haga lo siguiente:

1. Pulse **TAKE BACK**.
2. El ordenador detiene el cálculo y enciende la luz de destino del último movimiento hecho por usted, y a continuación el recorrido hasta la casilla de origen de ese movimiento. Pulse sobre la casilla y levante la pieza.
3. El ordenador mostrará entonces la casilla de origen. Pulse en esa casilla y coloque en ella la pieza.
4. Si el movimiento ha sido una captura o una captura al paso, el ordenador le recordará que reemplace la pieza capturada iluminando la casilla en la que estaba esa pieza. Pulse en la casilla y coloque en ella la pieza capturada.
5. Para retroceder un enroque, primero debe mover el rey y luego la torre, pulsando para ello ambas casillas, la del rey y la de la torre.
6. Para retroceder una promoción de peón, debe cambiar la reina por un peón.
Si quiere retroceder la jugada después de que el ordenador haya realizado ya su movimiento, debe pulsar en primer lugar **TAKE BACK** y retroceder el movimiento del ordenador de la misma forma que se ha descrito, y pulsar luego **TAKE BACK** una vez más y retroceder su propio movimiento. Si ya ha pulsado la casilla de origen del movimiento del ordenador y el ordenador está mostrando la casilla destino, debe primero terminar el movimiento del ordenador en la forma habitual. Pulse luego el botón **TAKE BACK** y retroceda el movimiento del ordenador, y finalmente pulse **TAKE BACK** de nuevo y retroceda su propio movimiento. Si quiere retroceder más de un movimiento, pulse una vez más, y retroceda el anteuúltimo movimiento del ordenador. Pulse entonces **TAKE BACK** de nuevo y retroceda su propio movimiento. Si intenta retroceder más movimientos el ordenador le mostrará una señal de error. Lo que puede hacer en ese caso para retroceder es reorganizar el tablero (ver ORGANIZACIÓN DEL TABLERO, más adelante)

ESPAÑOL

XVI. SUGERENCIAS

Para pedir una sugerencia sobre la pieza a mover:

1. Pulse **HINT**.
2. El ordenador encenderá la casilla origen y las casillas de recorrido que sugiere para esa pieza.
3. Entonces puede hacer el movimiento sugerido, pulsando de nuevo las casillas origen y destino, o puede hacer un movimiento diferente.

El movimiento mostrado es el movimiento que el ordenador espera que usted haga. Cuando es su turno y usted está pensando qué movimiento hacer [el ordenador está calculando también! Si hace el movimiento sugerido por el ordenador, lo más probable es que el ordenador responda inmediatamente.

Para ver el movimiento que está analizando actualmente el ordenador:

1. Pulse **HINT** mientras el ordenador está calculando.
2. El ordenador mostrará la casilla origen y su movimiento.
3. La sugerencia está completa ahora y el ordenador continúa analizando.

Ahora usted sabe el movimiento que con más probabilidad va a hacer el ordenador, lo que le permite pensar desde ese momento en cuál va a ser su propia respuesta.

Ahora usted sabe el movimiento que con más probabilidad va a hacer el ordenador, lo que le permite pensar desde ese momento en cuál va a ser su propia respuesta.

XVII. APRENDIENDO

Este ordenador tiene también un modo de aprendizaje que le ayuda a mejorar su juego indicándole cuándo hace un buen movimiento. De acuerdo con el ordenador, un buen movimiento es el que mejora su posición o, en caso de que eso sea imposible, es el mejor movimiento que puede hacer. Para entrar en el modo de APRENDIZAJE pulse **LEARNING** una vez. Se encenderá la luz GOOD MOVE [BUEN MOVIMIENTO], indicando que el modo APRENDIZAJE está activado. Para salir del modo de APRENDIZAJE pulse **LEARNING** de nuevo. El modo aprendizaje se desactiva cuando pulsa **TEXT GAME**, por tanto no olvide pulsar **LEARNING** si quiere que sus movimientos sean evaluados durante el nuevo juego.

Cuando el modo de aprendizaje está activo y usted hace un movimiento que el ordenador considera bueno, lo indicará con un sonido, una animación y encendiendo la luz GOOD MOVE [BUEN MOVIMIENTO] antes de hacer su propio movimiento. Si cree que ha hecho un buen movimiento pero no se enciende la luz GOOD MOVE [BUEN MOVIMIENTO], eso significa que el ordenador estima que hay al menos un movimiento que es mejor que el que usted ha realizado. Si quiere saber qué movimiento es, pulse **TAKE BACK** para retroceder su jugada y luego pulse **HINT**. Después, puede decidir por sí mismo si hacer el movimiento sugerido por el ordenador o el suyo original, o bien hacer algo completamente diferente. Pero debe pulsar **TAKE BACK** mientras el ordenador está mostrando la posición origen de su respuesta antes de pulsar cualquier otro botón o casilla. De lo contrario, la característica de SUGERENCIA no funcionará después de retroceder su jugada. El modo de aprendizaje, conjuntamente con la función SUGERENCIA, le permite mejorar su juego: El modo aprendizaje le permite saber cuándo su movimiento no ha sido muy bueno, y la función SUGERENCIA le ofrece una solución mejor. Pero no lo olvide: ¡debe intentar siempre encontrar el mejor movimiento posible!

XVIII. CÓMO TERMINAR UNA BÚSQUEDA

Si pulsa el botón MOVE mientras el ordenador está calculando, terminará inmediatamente el cálculo de la jugada y realizará el mejor movimiento que haya encontrada hasta ese momento (en otras palabras, el movimiento que se mostraría si pulsara **HINT**).

XIX. AJEDREZ RÁPIDO

En el ajedrez bala rápido un tiempo limitado para realizar cada movimiento. Para seleccionar ajedrez rápido pulse **SPEED CHESS** una vez. Se encenderá el LED Speed Chess [Ajedrez rápido] El nivel de Speed Chess [ajedrez rápido] se indica con el correspondiente LED A1-H1 parpadeando. Pulse la casilla correspondiente para seleccionar el tiempo límite por movimiento.

A1	B1	C1	D1	E1	F1	G1	H1
300 sec.	200 sec.	120 sec.	60 sec.	40 sec.	20 sec.	10 sec.	5 sec.

Pulse **SPEED CHESS** de nuevo para empezar o continuar la partida. La función de cronometraje se activará después de su primer movimiento. El ordenador no está limitado por la función de cronometraje, y seguirá analizando las jugadas en su tiempo normal.

Cuando está seleccionado el modo Speed Chess [ajedrez rápido] escuchará un sonido específico 3 segundos antes de que termine el tiempo, para recordarle que debe realizar su movimiento. Si no pulsa la casilla destino a tiempo, pierde la partida. Sin embargo, puede continuar la actual partida si lo desea.

El modo Speed Chess [ajedrez rápido] puede desactivarse pulsando **SPEED CHESS** de nuevo. Se apagará el LED Speed Chess [ajedrez rápido]. El modo Speed Chess [ajedrez rápido] puede activarse y desactivarse en cualquier momento durante la partida, cuando sea su turno.



XX. VERIFICACIÓN DE POSICIONES

En caso de duda, por ejemplo si se da un golpe al tablero y las piezas se mueven, puede pedir al ordenador la posición en que estaba cada pieza.

1. Pulse la tecla correspondiente a la pieza que se ha descolocado. El ordenador indicará todas las casillas que deberían estar ocupadas por una pieza de ese tipo. Una luz parpadeante indica un pieza negra, una luz fija indica una pieza blanca. La primera pulsación es para mostrar las posiciones de una pieza blanca.
2. Pulse de nuevo para conocer las posiciones de la pieza negra.
3. Pulse por tercera vez para salir del modo de verificación.

XXI. ORGANIZACIÓN DEL TABLERO

Para cambiar la organización del tablero, o para poner una disposición de las piezas completamente nueva:

1. Pulse **SET-UP** para entrar en el modo de organización del tablero. El LED SET-UP [organización] se encenderá.
2. Si quiere cambiar completamente la disposición de las piezas pulse para limpiar el tablero.
3. Pulse una de las 6 teclas de tipo de pieza. Escuchará el sonido correspondiente a esa pieza. Si hay varias piezas de ese tipo en el tablero, el ordenador las mostrará de la misma manera que en el modo verificación.
4. Para retirar del tablero una pieza de ese tipo, pulse la casilla de la pieza. La luz de esa casilla se apagará.
5. Para mover una pieza de ese tipo de una casilla a otra, retire la pieza de la casilla origen pulsando sobre la casilla. Luego, pulse en la casilla de destino vacía en donde quiere colocar la pieza. La luz de esa casilla se encenderá.
6. Para añadir una pieza de ese tipo al tablero, simplemente pulse en una casilla vacía, y la luz correspondiente se encenderá. Si quiere añadir más piezas de ese tipo y color, simplemente pulse en otras casillas vacías una por una.
7. Una luz fija significa una pieza blanca. Para añadir o mover piezas negras pulse otra vez la tecla correspondiente a esa pieza. Puede pulsar también **SET-UP** para cambiar de piezas blancas a negras.
8. Cuando haya terminado de hacer los cambios o de poner la situación nueva, compruebe que los dos lados tengan un rey, y que el jugador que tiene el turno no puede capturar al rey rival.
9. El color de la última pieza retirada, movida o añadida, determina que lado tiene el turno.
10. Por último, salga del modo organización del tablero pulsando de nuevo **SET-UP**. La luz SET-UP [ORGANIZACIÓN] se apagará. Ahora puede mover pulsando en una casilla, o dejar al ordenador que mueva si es su turno.
11. Si se equivoca durante la organización (por ejemplo, ha puesto dos reyes del mismo color), aparecerá el símbolo de interrogación cuando salga del modo de organización. Compruebe la posición de todas las piezas y corrija el error. Pulse luego otra vez el botón para volver al juego.

XXII. MANTENIMIENTO

Su ordenador de ajedrez necesita muy poco mantenimiento. Estas instrucciones le ayudarán a mantenerlo en buenas condiciones durante muchos años:

Utilice pilas nuevas. No deje pilas viejas o gastadas en el equipo. Retire las pilas cuando prevea que no va a utilizar el ordenador durante varios días. Si el ordenador no responde, inserte la punta de un lápiz en el agujero de reset para reiniciarlo. Manténgalo alejado de la humedad. Si el ordenador se moja séquelo inmediatamente. No lo exponga a la luz directa del sol, no lo exponga al calor. Manipúlelo con cuidado. No lo deje caer. No intente desmontarlo. Para limpiarlo, desenchufe el adaptador y utilice un paño húmedo. No utilice detergente. En caso de mal funcionamiento, sustituya las pilas en primer lugar. Si el problema persiste, vuelva a leer las instrucciones con detenimiento para asegurarse de no haber pasado nada por alto.

- No coloque fuentes de llamas vivas, como pueden ser velas, sobre el producto.
- Guardar una distancia mínima alrededor del aparato, para que tenga una ventilación adecuada;
- La ventilación no debe quedar impedida debido a la obstrucción de las aberturas de ventilación por objetos como periódicos, manteles, cortinas, etc.;
- El aparato ha sido diseñado para su uso en un clima templado;
- Las pilas deben desecharse de manera conforme. Deposítelas en contenedores selectivos previstos a este efecto, para proteger el medio ambiente.

XXIII. NOTA FCC

Este aparato cumple con la Parte 15 de las normas de la FCC. Su funcionamiento está sujeto a las dos siguientes condiciones:

- (1) este dispositivo no debe causar interferencias y
- (2) debe aceptar toda interferencia recibida, incluidas interferencias que pueden afectar su funcionamiento normal.

NOTA: Este equipo ha sido probado y encontrado que cumple con los límites de un dispositivo digital Clase B, de acuerdo a la Parte 15 del Reglamento FCC. Estos límites están diseñados para proveer protección razonable contra interferencia dañina en una instalación residencial. Este equipo genera, usa y puede radiar energía de radio frecuencia y, si no es instalado y usado de acuerdo con las instrucciones, puede causar interferencia dañina a radio comunicaciones. Sin embargo, no hay garantía de que no ocurrirá interferencia a recepción de radio ó televisión, la cual puede ser determinada apagando y encendiendo el equipo, el usuario es animado a corregir la interferencia por una de las siguientes medidas:

- Redirigir ó reubicar la antena receptora.
- Aumentar la separación entre el equipo y el receptor.
- Conectar el equipo a una salida en un circuito diferente al cual el receptor es conectado.
- Consultar el distribuidor ó un técnico experimentado de radio/TV para ayuda.

Advertencia: Cambios de modificaciones a ésta unidad no expresamente aprobado por la parte responsable de cumplimiento pudiera eliminar la autoridad del usuario para operar el equipo.

XXIV. GARANTÍA

NOTA: Conserva este manual de instrucciones ya que contiene información importante.

Este producto tiene una garantía de 3 meses. Para cualquier reclamación sobre la garantía o servicio posventa, contacte con su distribuidor y presente una prueba válida de compra. Nuestra garantía cubre cualquier defecto de fabricación por material o por mano de obra, con excepción de cualquier deterioro que resulte de la inobservancia de las instrucciones de este manual, o de alguna acción imprudente realizada sobre la unidad (como desmontarla, exposición al calor o a la humedad, etc.). Se recomienda conservar el embalaje para futuras referencias. Por nuestro compromiso en mejorar nuestros servicios, podrían haberse realizado modificaciones en los colores y detalles del producto mostrado en el embalaje.

[ADVERTENCIA!] No apto para niños menores de 3 años. Peligro de asfixia debido a la presencia de piezas pequeñas.

Referencia: CG3000HP
© LEXIBOOK®

Diseñado y desarrollado en Europa - Fabricado en China, Shantou

Lexibook S.A.
6 avenue des Andes
Bâtiment 11
91940 Les Ulis,
France

Lexibook Limited
Unit 8-9, 4th Floor
Kennings Industrial Building
19 Wang Hoi Road
Kowloon Bay, Kowloon
Hong Kong

Lexibook America Inc.
C/O Pramex International
1251 Avenue of the Americas, 3rd Fl.,
New York, NY 10020
USA

España

Para servicio posventa, entre en contacto con nuestros equipos: savcomfr@lexibook.com

Protección medioambiental:

¡Los aparatos eléctricos pueden ser reciclados y no deben ser desechados junto con la basura doméstica habitual! Apoye activamente el aprovechamiento racional de los recursos y ayude a proteger el medio ambiente enviando este producto a un centro de recolección para reciclaje (en caso de estar disponible).



IM Code: CG3000HP_09IM2284