

SilverCrest Laptop



Idade 6 anos ou mais

Prezados Pais,

Obrigado por escolherem o ***SilverCrest Laptop***.

Concebido e preparado com extrema precisão, o ***SilverCrest Laptop*** possui actividades e jogos educativos que incentivam e dão uma inestimável contribuição para o desenvolvimento da criança.

Entre as actividades destinadas a aperfeiçoar as competências de aprendizagem da criança incluem-se os vocabulários português e inglês, a matemática, a memória, o comportamento, o teclado e o raciocínio lógico.

O ***SilverCrest Laptop*** proporciona ainda uma introdução fiável e realista aos computadores e encoraja a criatividade e a auto-aprendizagem.

Índice

Capítulo 1

O teu *SilverCrest Laptop* 1

Capítulo 2

Para Começar 3

Instalação das pilhas 3

Conexão do adaptador AC/DC 3

Avisos importantes sobre segurança 3

Cuidados e Armazenamento 4

Capítulo 3

Características e Controlos Úteis 6

Capítulo 4

Categorias dos jogos 7

Seleção dos Jogos 7

Capítulo 5

Regras dos Jogos e

Funções de Teclas Especiais 7

Capítulo 6

Jogos e códigos de jogos 11

Vocabulário 11

Matemática 12

Lógica 14

Música 14

Memória 16

Formas 17

Teclado 18

Jogos 19

Comportamento 22

Jogos para 2 jogadores 23

Jogos em Inglês 25

Capítulo 7

Resolução de Problemas 27

Capítulo 1

O teu SilverCrest Laptop

Características

110 Actividades:

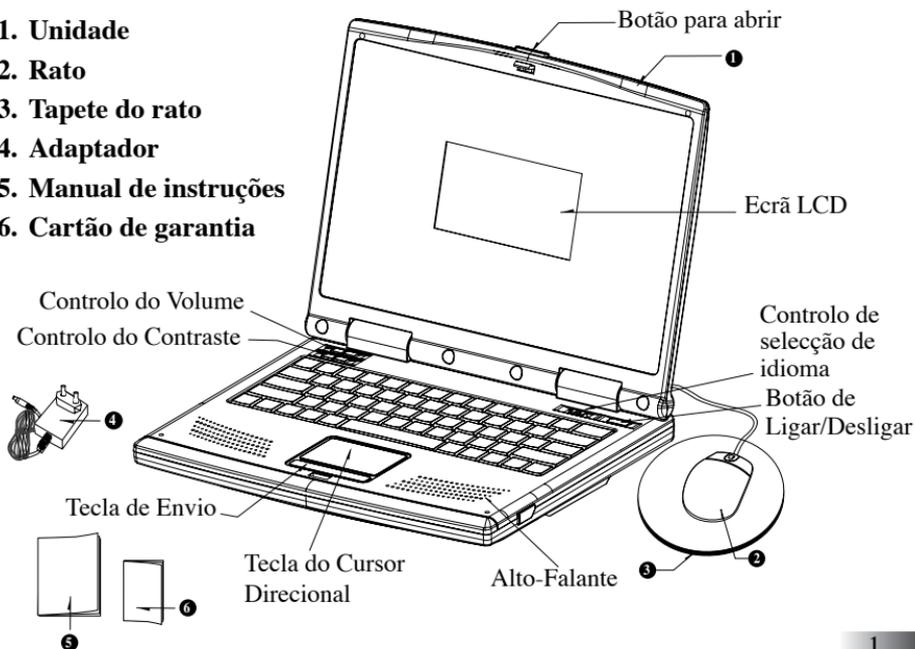
- 10 Vocabulário
- 9 Matemática
- 5 Lógica
- 8 Música
- 9 Memória
- 5 Formas
- 9 Teclado
- 20 Jogos
- 3 Comportamento
- 22 Modo de 2 jogadores
- 10 Jogos em Inglês

Multimédia

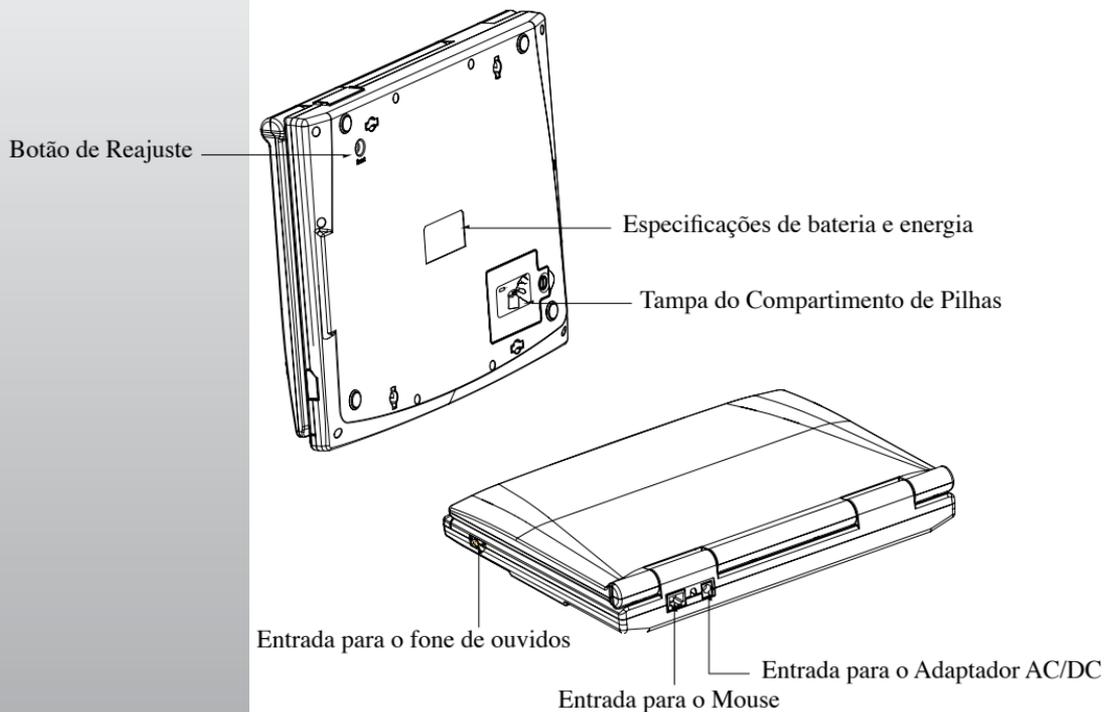
- Som digital / Animação
- Interactividade

O *SilverCrest Laptop* vem equipado com as peças abaixo. Se alguma peça estiver em falta, entre em contacto com o seu revendedor.

1. Unidade
2. Rato
3. Tapete do rato
4. Adaptador
5. Manual de instruções
6. Cartão de garantia



Características Externas



Capítulo 2

Para Começar

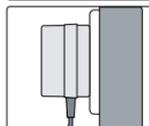
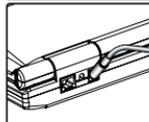
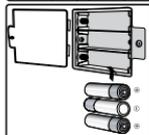
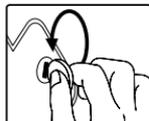
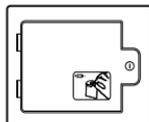
O *SilverCrest Laptop* funciona com 3 pilhas “AA” ou um adaptador AC de 6V.

Instalação das pilhas

1. Certifique-se de que o aparelho está desligado.
2. Abra o compartimento das pilhas localizado no fundo da unidade, usando uma moeda.
3. Insira 3 pilhas “AA”. (Observe a polaridade correcta: +, -).
4. Recoloque a tampa no compartimento de pilhas.

Conexão do adaptador AC/DC

Desligue o aparelho antes de o ligar ao adaptador a fim de não danificar a unidade. Conecte o adaptador na tomada localizada na parte de trás da unidade. Ligue o adaptador a uma tomada de corrente.



Avisos importantes sobre segurança

Atenção!

- Não misture tipos diferentes de pilhas ou pilhas novas e usadas.
- Utilize apenas pilhas iguais ou equivalentes conforme recomendado.
- Substitua todas as pilhas usadas em simultâneo.
- Retire as pilhas do aparelho, se não for utilizá-lo por um longo período.
- Não lance as pilhas usadas ao fogo.
- As pilhas não-recarregáveis não devem ser recarregadas.
- As pilhas recarregáveis devem ser removidas do brinquedo antes de serem recarregadas.
- As pilhas recarregáveis só devem ser recarregadas sob supervisão de um adulto.
- As pilhas esgotadas devem ser removidas do brinquedo.
- Evite qualquer curto-circuito nos terminais de alimentação.
- Observe a polaridade correcta das pilhas antes de inseri-las.
- As pilhas devem ser instaladas apenas por adultos.
- Não elimine pilhas usadas com o lixo doméstico, entregue-as num depósito de resíduos perigosos. Ajude a proteger o meio ambiente.

Atenção!

- O aparelho não deve ser ligado a um adaptador de carga superior a 6V.
- Use apenas o adaptador recomendado.
- O adaptador não deve ser usado como brinquedo.
- Evite qualquer curto-circuito nos terminais.
- Os brinquedos devem ser desligados do adaptador antes de serem limpos.
- O adaptador AC/DC não deve ser utilizado por crianças menores de 3 anos, e deve ser manuseado sob supervisão de um adulto.
- Num ambiente propenso a descargas estáticas, a unidade pode funcionar mal.
- Para reiniciar a unidade, retire as pilhas ou desligue o adaptador durante, pelo menos, 10 segundos antes de ligar novamente a fonte de energia.

Advertência!

Não apropriado para crianças menores de 3 anos! Perigo de asfixia, já que as peças pequenas podem ser engolidas. Perigo de estrangulamento pelos cabos do rato ou do adaptador!

Mantenha as crianças afastadas dos sacos plásticos, perigo de asfixia!

Leia completamente este manual antes de começar a usar o produto. Guarde este manual de instruções, pois ele contém informações importantes. Se der o produto a alguém, entregue também juntamente o manual de instruções.

Não abra este produto, não há componentes internos que precisem de ser ajustados. Em caso de qualquer problema, entre em contacto com o serviço local de atendimento ao consumidor.

Desligamento Automático

Caso não haja entrada de dados durante alguns minutos, a unidade desligar-se-á automaticamente para poupar energia. Quando estiver pronto para jogar novamente, basta pressionar o botão  .

Cuidados e Armazenamento

Para se assegurar de que o produto tenha uma vida longa, siga estes passos simples:

1. Examine regularmente a unidade para verificar a existência de danos no cabo, na ficha, na caixa ou noutras partes.
2. Caso encontre algum dano, a unidade não deve ser utilizada com o adaptador até que o mesmo seja consertado.
3. Desligue sempre o aparelho da alimentação eléctrica antes de o limpar.
4. Mantenha a unidade limpa, esfregando o seu exterior com um pano seco.
5. Evite molhar a unidade.

6. A unidade não deve ser desmontada.
7. Mantenha sempre a unidade em local protegido da luz solar e de altas temperaturas.
8. Evite deixar a unidade no carro e exposta a luz solar.
9. A unidade não deve ser sujeita a pressões ou impactos fortes.

Ligar o *SilverCrest Laptop*

Liga o teu *SilverCrest Laptop* usando o botão  localizado no canto superior direito do teclado.

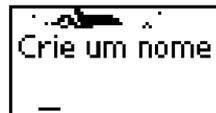
Cria o teu nome!

Quando usares o *SilverCrest Laptop* pela primeira vez, será solicitado o teu nome.

Escreve-o e carrega na tecla  para confirmar.

Se te enganares, carrega na tecla  para apagares a última letra. O teu nome será guardado após a confirmação. Se precisares de alterar o nome, carrega na tecla .

Carrega na tecla “S” para continuares, ou “N” para voltares ao ecrã anterior do jogo.



Capítulo 3

Características e Controlos Úteis

Teclado

O *SilverCrest Laptop* possui um teclado de computador plenamente funcional.

Rato

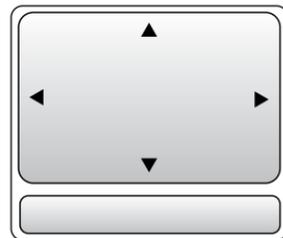
Usa os botões esquerdo e direito do rato ou empurra para cima e para baixo a roda de deslocamento.

Almofada Direccional

A almofada direccional é usada para seleccionar as direcções num jogo. Depois, prime o botão por baixo da almofada direccional para confirmares a tua selecção.

Luz de Fundo

Acende a luz de fundo pressionando a tecla  no lado inferior esquerdo do teclado. Para desligares a luz de fundo, prime o botão novamente.



Capítulo 4

Categorias dos Jogos

No menu de categorias podes procurar cada categoria utilizando a tecla  da almofada direccional e a roda do rato.

 Vocabulário,  Matemática,  Lógica,  Música,  Memória,  Forma,  Teclado,  Jogos,  Comportamento,  Jogos para 2 jogadores e  Jogos em Inglês.

Seleção dos jogos

Os códigos individuais dos jogos estão indicados na lista de jogos no Capítulo 6. Utiliza a tecla  e prime a tecla  para confirmares.



Capítulo 5

Regras dos Jogos e Funções Especiais

Níveis e Pontuações

A maioria dos jogos é constituída por 3 níveis estruturados com níveis crescentes de dificuldade. Cada nível tem 10 perguntas, com 3 tentativas de resposta para cada uma.

Pontuação

Se a pergunta for correctamente respondida na primeira tentativa, serão atribuídos 10 pontos.

Se a pergunta for correctamente respondida na segunda tentativa, serão atribuídos 6 pontos.

Se a pergunta for correctamente respondida na terceira tentativa, serão atribuídos 3 pontos.

Surgirá um ecrã de resumo antes do avanço para o nível seguinte ou antes do fim do jogo.

Passarás ao nível seguinte se a tua pontuação for igual ou superior a 80 pontos.

Se a tua pontuação for inferior a 50, terás de recuar um nível para praticares mais ou repeties o mesmo nível.

Quando terminares com sucesso todos os níveis de um jogo, encontrarás um prémio especial. Esses prémios serão guardados na “Caixa do Tesouro”. Basta premires a tecla  para reveres os prémios especiais.



Limite de Tempo

Na maioria dos jogos tens 90 segundos para responder a cada pergunta.

Ajuda

Carrega na tecla  para obteres uma dica para a resposta. Na maior parte dos jogos, podes usar duas dicas por pergunta. Será deduzido um ponto por cada dica.

Nome

Prime a tecla  para actualizares o perfil do teu nome.

Resposta

Prime a tecla  para revelares a resposta à pergunta. Pensa bem antes de utilizares essa tecla pois não receberás pontos por essa resposta.

ESC

Prime a tecla  para regressares ao ecrã do título do jogo. Prime a tecla novamente para regressares ao menu das categorias dos jogos.

Acentos

Podes digitar os vários acentos, mantendo premida a tecla  e premindo uma das teclas dos números (de 2 a 4) para activares os acentos. Depois, prime a tecla da letra desejada para a inserires no ecrã. Por exemplo, se quiseres digitar {é}, mantém premida a tecla  e carrega na tecla 4. Larga-as e depois prime a letra {e}. As teclas para acentos funcionarão apenas nas actividades da língua principal.

Teclas de Formas

Prime as teclas     para introduzires a resposta quando a mesma for solicitada.

SilverCrest

Prime o botão  para veres os itens e prémios que recolheste até ao momento.

Apagar

Podes corrigir os teus erros em alguns jogos premindo o botão .

Demonstração

Prime a tecla  para veres uma demonstração das interessantes características e actividades do teu *SilverCrest Laptop*.

Controlo do Volume

Para aumentares o volume, prime  , para diminuíres o volume, prime  .

Ajuste do Contraste

Para aumentares o brilho do ecrã, prime  , para escureceres o ecrã, prime  .

Tecla de Código de Jogo

Prime a tecla  e o ecrã regressará ao menu de código de jogo. Podes seleccionar um jogo introduzindo o número do jogo. Consulta o capítulo 6 para a lista completa dos números dos jogos.

Botão de Música

Prime a tecla  para tocar a música e prime novamente a tecla  para tocar a música seguinte.

Prime a tecla  para saíres e voltares ao menu de categorias.

Música de Fundo

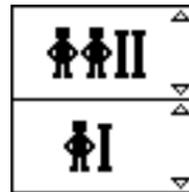
Prime a tecla  para ligares a música de fundo e prime novamente a tecla  para desligares a música de fundo.

Botão do Modo de 2 jogadores

Prime a tecla  para seleccionares o modo de jogo com 2 jogadores. Escolhe o modo de 1/2 jogadores seleccionando o respectivo ícone.

O jogador 1 utiliza a tecla  para obter a resposta

O jogador 2 utiliza a tecla  para obter a resposta



Capítulo 6

Jogos e códigos de jogos

Vocabulário

(01) Aprendiz

Aprende o vocabulário a partir da animação.

(02) Ortografia

Escreve a palavra correcta usando a dica.

(03) Removedor

Retira a letra que não faz parte da palavra.

(04) Plurais

Acrescenta as letras necessárias para colocares a palavra no plural.

(05) Labirinto

Mostra a palavra e o jogador tem de percorrer o labirinto para a construir correctamente.



(06) Mistério

Adivinha a palavra.

(07) Pega Letra

Apanha as letras com a rede para formares a palavra.

(08) Come-letras

Apanha as letras com a cobra para formares a palavra.

(09) Vice e versa

Encontra o significado contrário da palavra.

(10) Magnético

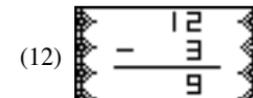
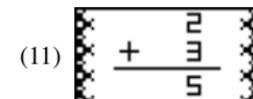
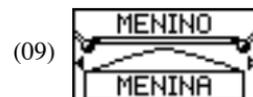
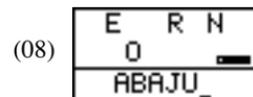
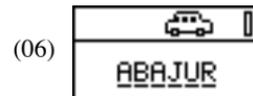
Encontra o significado associado à palavra.

Matemática**(11) Adição**

Completa a equação de adição.

(12) Subtração

Completa a equação de subtração.



(13) Múltiplos

Completa a equação de multiplicação.

(13) $2 \times 3 = 6$

(14) Divisão

Completa a equação de divisão.

(14) $12 \div 4 = 3$

(15) Equação

Selecciona o número para completares a equação.

(15) $30 - 29 = \square$ 1
 20 1 11 9

(16) Os Sinais

Selecciona o sinal correcto para a equação.

(16) $28 \square 2 = 26$
 + -
 =

(17) 10 segundos

Resolve a equação em 10 segundos.

(17) 6
 $12 \times 4 = \square$

(18) A Hora

Introduz a hora de acordo com a apresentada no relógio.

(18)  12:15

(19) Qual o valor

Calcula o valor total a pagar pelos artigos que aparecem no ecrã.

(19)  + 
 €12 €14

Lógica

(20) A Sombra

Encontra a sombra correspondente ao objecto.

(20)



(21) A Sequência

Determina o número que falta na sequência lógica.

(21)



(22) Diamantes

Apanha o diamante sem repetires os passos e sem tocares nos meteoros.

(22)



(23) O Espelho

Selecciona o reflexo da imagem no espelho à direita.

(23)



(24) A Diferença

Encontra as diferenças nas figuras, antes de o tempo acabar.

(24)

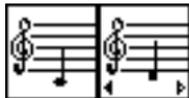


Música

(25) O Musical

Escuta o som e selecciona o correcto no lado direito do ecrã.

(25)



(26) Siga a Banda

Segue o ritmo e bate nos ícones quando a corda passa por eles.

(27) O Maestro

Primeiro escolhe um instrumento: P = Piano, T = Trompete, G = Guitarra, F = Flauta. Depois segue as notas para tocares uma música.

(28) Dança

Escuta as canções e vê a animação.

(29) Mix Música

Escolhe uma melodia e vê com atenção a letra no ecrã. Repete a letra depois de terminada a melodia.

(30) Ritmo Legal

Escolhe uma canção e acrescenta-lhe batidas à medida que as letras passam pela linha central.

(31) Qual a Nota?

Escuta a melodia completa e descobre a nota que falta usando as teclas numeradas.

(32) Na Balada

Prime quaisquer letras e números do teclado para fazeres movimentos diferentes à medida que a música é tocada.

(26)



(27)



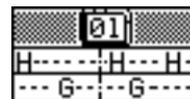
(28)



(29)



(30)



(31)



(32)



Memória

(33) Robô Amigo

Memoriza a personagem que está a segurar o tanque. No fim, identifica-a, depois de elas serem misturadas.

(34) Foco Acção

Repete os sons premindo as teclas das setas.

(35) Atómico

Repete os números nos espaços apresentados.

(36) Riqueza I

Quantas letras maiúsculas aparecem no ecrã?

(37) Riqueza II

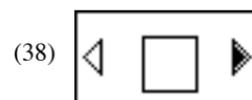
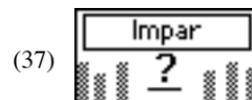
Quantos números impares aparecem no ecrã?

(38) Rica Forma

Descobre a figura que apareceu no começo. Usa as teclas das setas para te deslocares entre as opções.

(39) Música Rica

Encontra a nota musical correcta correspondente à que aparece no lado esquerdo do ecrã.



(40) Face a Face

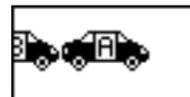
Será mostrado um objecto no ecrã por alguns segundos. Identifica o objecto quando ele desaparecer.



(40)

(41) A Senha

Acompanha a corrida de carros através do ecrã e digita as letras correctas na ordem correcta quando te for pedido.



(41)

Formas

(42) As Figuras

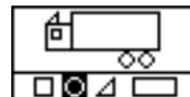
Que tipo de forma se adapta ao objecto?



(42)

(43) Só Figuras

No início, cada imagem é feita de várias formas. Quando a imagem voltar a aparecer, faltará uma forma. Descobre a forma em falta.



(43)

(44) A caçada

Recorda-te da forma inicial. Apanha a forma correcta quando as opções forem apresentadas.



(44)

(45) Adivinhe! I

Preenche a forma em falta para completares o item.



(45)

(46) Adivinhe! II

Preenche as formas em falta para completares os dois itens.

Teclado

(47) Digitação

Aprende a digitar as letras usando os dedos correctos.

(48) Ziguezague

Digita as letras antes de elas saírem do ecrã.

(49) Arco-Íris

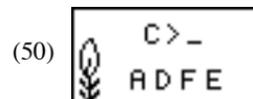
Digita as letras o mais rápido que puderes, ajudando a acelerar o arco-íris.

(50) A Batalha

Ajuda a flor a crescer seleccionando a letra correcta de acordo com a ordenação do alfabeto.

(51) Maiúscula

Prime as letras correspondentes para as tornares maiúsculas antes que acabe o tempo.



(52) O salto

Aparecerá parte de uma palavra no ecrã e terás de preencher a letra em falta.

(53) Confusão

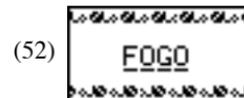
Digita a palavra correctamente conforme aparece da direita para a esquerda.

(54) Invasão

Usa as teclas das setas para alinhares o canhão com as letras em movimento. Alveja as letras antes que elas cheguem à linha de baixo.

(55) Digitação I

Digita a palavra antes que a cortina desça.



Jogos

(56) Xadrez

Memoriza as peças de xadrez e coloca-as na ordem correcta conforme apresentada no início.

(57) Cometa

Recolhe os cometas com o colector da cor correspondente.



(58) Basquete

Faz o máximo de cestos que conseguires.

(59) Charada I

Recolhe os ícones com as formas correctas para completares os quebra-cabeças dos lados direito e esquerdo.

(60) Charada II

Recolhe os ícones com as formas correctas para completares os quebra-cabeças dos lados direito e esquerdo.

(61) Charada III

Recolhe os ícones com as formas correctas para completares os quebra-cabeças dos lados direito e esquerdo.

(62) Cruze o Rio

Atravessa o rio cuidadosamente utilizando os troncos.

(63) Biscoito

Revela o teu futuro. Carrega nos biscoitos para veres o destino que te espera.

(64) O Zodíaco

Descobre o teu signo e a tua personalidade.

(65) Planetário

Conta o número de planetas no ecrã e selecciona a resposta correcta.

(58)



(59)



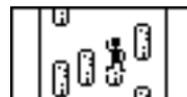
(60)



(61)



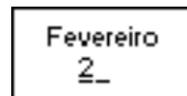
(62)



(63)



(64)



(65)



(66) O Banquete

Alimenta o coelho apenas com as cenouras

(67) Regador

Rega as flores e evita que elas murchem

(68) Estrelar

Vê o que a estrela tem para te dizer hoje

(69) Desafio

Ganha o jogo fazendo uma linha vertical, horizontal ou diagonal de peças da mesma cor.

(70) Esconderijo

Coloca os itens nos locais correctos dentro da casa.

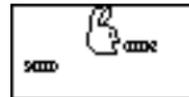
(71) Charada IV

Recolhe os ícones com as formas correctas para completares os quebra-cabeças dos lados direito e esquerdo.

(72) Contagem I

Conta de 1 a 12. Usa as setas e prime a tecla S para seleccionares a resposta correcta. Os números desaparecerão após identificados.

(66)



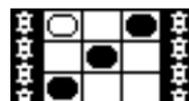
(67)



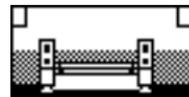
(68)



(69)



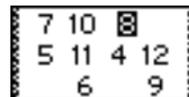
(70)



(71)



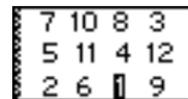
(72)



(73) Contagem II

Conta de 1 a 12. Usa as setas e prime a tecla S para seleccionares a resposta correcta. Os números não desaparecerão após identificados.

(73)



(74) Maratona

Poupa a tua energia e conclui a maratona.

(74)



(75) Bloqueio

Alveja as letras voadoras que aparecem do lado direito do ecrã. Impede que elas atinjam o planeta.

(75)



Comportamento

(76) Bom Garoto

Aprender boas maneiras em situações do dia-a-dia.

(76)



(77) Boa Maneira

Lê o texto para aprenderes boas maneiras.

(77)



(78) Rua segura

Lê o texto para aprenderes o comportamento correcto na estrada.

(78)



Jogos para 2 Jogadores

(79) Peso Pesado

Encontra o valor maior entre as duas opções.

(80) Peso Leve

Encontra o valor menor entre as duas opções.

(81) Os Balões

Ordena os balões do número mais pequeno para o maior.

(82) Frequência

Escuta a nota musical e identifica as notas correctas, da mais curta à mais longa e da mais aguda à mais grave.

(83) As Figuras

Compara as formas no ecrã. Prime a tecla S quando formarem um par.

(84) Figura ABC

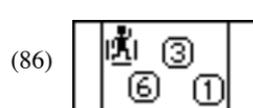
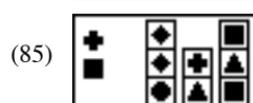
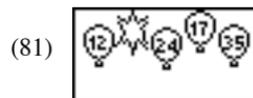
Observa as letras animadas e preenche as formas em falta.

(85) Encontre!

Memoriza a localização das formas e preenche as caixas com as formas correctas quando elas estiverem fechadas.

(86) Regressivo II

Salta sobre o rio, digitando os números do maior para o mais pequeno.



(87) Pula Um

Introduz o número correcto antes que os foguetes sejam lançados.

(88) Rasteja

Leva o insecto até à comida sem atingires os obstáculos.

(89) Vitória

Pedra - Tesoura - Papel. A pedra vence a tesoura. A tesoura vence o papel. O papel vence a pedra.

(90) Aeronave

Memoriza o primeiro OVNI a surgir no ecrã e depois cria 6 OVNIS iguais com as

teclas  e  .

(91) Estrada

Identifica a figura adequada usando as 4 teclas de figuras e ajuda a limpar a estrada para o carro. O carro parará se a figura não for preenchida.

(92) Cozinha

Escolhe os produtos e faz o teu próprio hambúrguer. Prime a seta  para escolheres os teus ingredientes favoritos. Podes premir a seta  para remover os ingredientes seleccionados.

(93) 1,2,3, vai!

Memoriza a ordem das figuras e repete-a.

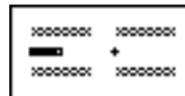
(94) Olho Mágico

Descobre o elemento diferente.

(87)



(88)



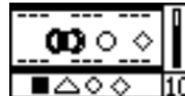
(89)



(90)



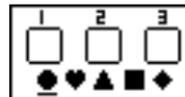
(91)



(92)



(93)



(94)



(95) Regressivo I

Jogo de contagem decrescente de 2 dígitos. Digita os números do maior para o mais pequeno.

(96) Jogo de Dado

Conjuga o dado correcto com o número correspondente mostrado no ecrã.

(97) Conta Prato

Conta o número de pratos colocados na mesa.

(98) Cruzadas

Identifica todos os pontos de intersecção no ecrã.

(99) A Ponte

Constrói a ponte escolhendo as formas correctas para preencheres os espaços vagos.

(100) Fruta Mix

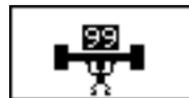
Selecciona os frutos mostrados no lado direito do ecrã.

Jogos em Inglês

(101) Learn & Say

Aprende o vocabulário a partir da animação.

(95)



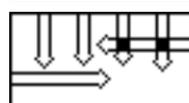
(96)



(97)



(98)



(99)



(100)



(101)



(102) Smart Spelling

Escreve a palavra correcta usando a dica.

(103) Letters Removal

Retira a letra que não faz parte da palavra.

(104) Plural

Adiciona -s/ -es/ -ies colocando a palavra no plural.

(105) Word Maze

Mostra a palavra uma vez e o jogador deve percorrer o labirinto para a formar correctamente.

(106) Power Building

Adivinha a palavra através do assunto.

(107) Letters Catch

Pesca as letras com a rede para formares a palavra.

(108) Letters Snake

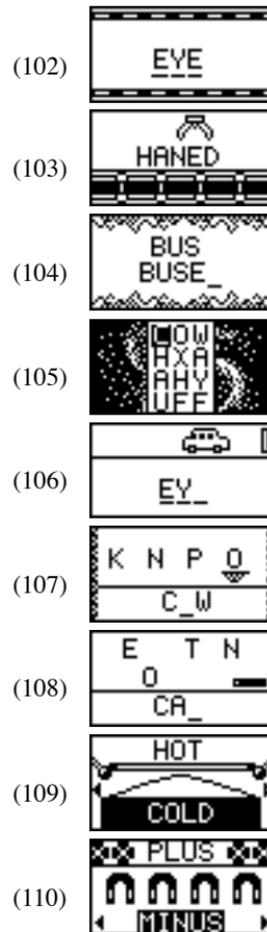
Apanha as letras com a cobra para formares a palavra.

(109) Opposite Word

Encontra o significado oposto da palavra.

(110) Magnetic Word

Encontra o significado semelhante da palavra.



Capítulo 7

Resolução de Problemas

Antes de contactar o centro de serviço técnico (veja os dados para contacto no cartão de garantia), faça as verificações abaixo. Elas podem poupar-lhe o tempo e a despesa de uma chamada de serviço desnecessária.

O ecrã não funciona.

- A alimentação eléctrica está ligada?
- As pilhas estão instaladas correctamente?
- As pilhas precisam de ser substituídas?

Ecrã escuro ou imagem irregular.

Prima o botão de reinício ou desligue a alimentação eléctrica retirando as pilhas ou desligando o adaptador de corrente. Espere durante, pelo menos, 10 segundos antes de voltar a ligar a alimentação eléctrica.

Num ambiente propenso a descargas estáticas, a unidade pode funcionar mal.

Para reiniciar o aparelho, remova as pilhas ou desconecte o adaptador durante, pelo menos, 10 segundos antes de voltar a ligar a alimentação eléctrica.

O desenvolvimento de produtos de aprendizagem é uma responsabilidade que levamos muito a sério. Não medimos esforços para garantir a precisão e a adequação das informações contidas nos nossos produtos. Contudo, podem ocorrer erros. É importante que saiba que damos apoio aos nossos produtos e incentivamos os clientes a contactar o representante local para assistência técnica no caso de quaisquer problemas. Este produto está em conformidade com as normas de segurança EN71, Partes 1, 2 e 3 e EN62115. Num esforço para aperfeiçoar continuamente os nossos produtos, a imagem real do ecrã deste equipamento pode diferir ligeiramente dos diagramas apresentados.

Atenção:

Modificações feitas ao aparelho sem autorização expressa da parte responsável pela conformidade podem anular a autoridade do utilizador para utilização do equipamento.

- O aparelho pode conter peças pequenas devido a má utilização ou danos.
- Não adequado para crianças menores de 3 anos.



ELIMINAÇÃO

Elimine a embalagem de forma amigável ao ambiente.

As pilhas não devem ser eliminadas juntamente com o lixo doméstico, somente através dos pontos de recolha públicos.

Não elimine aparelhos eléctricos ou electrónicos velhos ou avariados juntamente com o lixo doméstico, somente através dos pontos de recolha públicos.

Certificado de conformidade da União Europeia (UE)

O Fabricante certifica por esta via que este produto está em conformidade com os requisitos básicos e outras normas relevantes contidos nas directivas 88/378/EWG (brinquedos) e 2004/108/EG (EMC).

Rejeição de responsabilidade por alterações e erros

Este manual foi cuidadosamente compilado e verificado para exactidão do seu conteúdo. Contudo, caso contenha quaisquer erros inesperados, nenhuma responsabilidade será aceite.

É proibida a cópia deste manual de instruções, ainda que parcial, sem autorização prévia por escrito.

Copyright © 2009. Millennium 2000 GmbH. Aschheim.

Importado & Distribuído por:

Millennium 2000 GmbH
Heisenbergbogen 1 (Dornach)
D-85609 Aschheim
Alemanha

Tlf: 0049-89-290035-0
Fax: 0049-89-290035-20
Endereço electrónico: support@computerchess.com

Visite o nosso sítio da Internet:
www.millennium2000.de