

Users Guide for Ivan II, the Conqueror Talking Chess Set

LEA ESTE INSTRUCTIVO ANTES DE OPERAR ESTE PRODUCTO

Manual de Operaciones Ivan II

el Conquistador que Habla el Conjunto del Ajedrez

EXCALIBUR

PRECAUTIONS:

- Use with adult supervision
- Do not leave unit on without supervision
- Do not use the unit if it is damaged or broken
- Do not use near fire
- Do not use near water or moist areas

ELECTRONICS, INC.



PRECAUCIONES:

- Utilizar bajo la vigilancia de un adulto • Nunca deje al niño sin supervisión • Deje de usar el juguete si llegara a romperse o dañarse • No de utilice cerca del fuego • No Mojar

www.ExcaliburElectronics.com

Model 712
Modelo 712

Congratulations on your purchase of Excalibur Electronics' Ivan II, the Conqueror Talking Chess Set! You've purchased both your own personal chess trainer and a partner who's always ready for a game—and who can improve as you do! Talking and audio sounds add another dimension to your Ivan II, the Conqueror Talking Chess Set! computer for increased enjoyment and play value.

Your Ivan II, the Conqueror Talking Chess Set! is easy to use, but be sure to use it safely. Before starting, please read this manual thoroughly, especially noting safety and care. Keep this manual for reference.

This package includes one Ivan II, the Conqueror Talking Chess Set! and its user's guide.



The legendary King Arthur brandished a magic sword, Excalibur, from which we take our company name. With this unique weapon in his hands, he could not be vanquished.

Although Excalibur Electronics can't claim the magical secrets of Merlin, King Arthur's court wizard, sometimes our patented technology may make it seem as if we could.

We make you think.

Table of Contents

- Installing Batteries page 3
- Layout of the Ivan II, the Conqueror Talking Chess Set page 4
- Functions of Keys and Special Features page 5
- Getting Started with Ivan II, the Conqueror Talking Chess Set page 9
- General Rules of Chess. page 19
- Special Care & Handling page 22
- Battery Information. page 22
- Limited 90-Day Warranty. page 23

Installing the Batteries

With Ivan II, the Conqueror Talking Chess Set facedown, find the door marked “**BATTERY DOOR**”. Open it and insert four (4) fresh, alkaline AA batteries in the battery holder. Note the arrangement of the batteries called for by the diagram in the holder. Make sure that the positive tip of each battery matches up with the + sign in the battery compartment so that polarity will be correct.

When the batteries are properly installed, Ivan automatically turns himself on and starts talking letting you know he's ready for action. If Ivan does not start talking, use a thin pointed object and press the **ACL** button. Replace the battery compartment panel, and turn Ivan over.

Layout of IVAN II, the Conqueror Talking Chess Set



Functions Keys and Special Features

NEW GAME KEY: Use this key to start a new game.

OFF/SAVE KEY: This key turns the unit off, automatically saving a game in progress.

NOTE: If it is not “thinking,” Ivan II, the Conqueror Talking Chess Set will automatically turn off after a period of time, saving your game position. Use the **ON** key to resume the game.

ON/CLEAR KEY : If off, this key turns Ivan II, the Conqueror Talking Chess Set on. Also use this key to exit any of the special modes like **OPTIONS**, **SETUP**, and **LEVEL**. This key may be used during move entry to clear your **FROM** square.

□/■ KEY (CONTRAST): Press this key then the ◀ or the ▶ key to adjust the display contrast to one of six settings. This allows you to compensate for differences in lighting and viewing position. Also use this key in **SETUP** mode to change the color to move.

HINT KEY: Press this key if you want to get hints from Ivan II,

the Conqueror Talking Chess Set. It displays **Hint** and flashes a recommended move on the screen. If the hint is a book move or a replay move, **OPEN** or **RPLAY** will be shown instead of **HINT**. After pressing a **FROM** square, press the **FROM** square again to select a different **FROM** square.

TAKEBACK KEY: This key lets you take back a move or moves you’ve decided against. Press this key repeatedly to continue taking back moves. After you take back a move, you can use the **MOVE** key to replay the **TAKE-BACK** move or moves.

MOVE KEY: When it is your move, press this key to switch sides (colors) with Ivan II, the Conqueror Talking Chess Set. While Ivan II, the Conqueror Talking Chess Set is thinking, press the **MOVE** key to force Ivan II, the Conqueror Talking Chess Set to stop thinking. Also use **MOVE** to replay moves in the takeback move mode (see “**TAKEBACK**,” above).

SETUP KEY: Press this key to set up special positions (see page 9.) You can also use this key to promote a pawn that reaches your opponent's back rank to a piece other than a queen. (The promotion to a queen is the most common, so it is automatic.)

LEVEL KEY: Press this key to check the level of play. Use the ◀ or the ▶ key to change the level. Repeatedly press the **LEVEL** key to change the level type (for more information, see "Levels of Play," page 5).

MULTI-MOVE KEY: Press this key to toggle between 2PLAYR and 1PLAYR. While in 2 player mode the symbol "=" will be displayed. Use 2 player mode to play another person, or to enter a favorite opening (see page 7).

AUTO KEY: Press this key to toggle between OPLAYR and 1PLAYR. While in O player mode the symbol "#" will be displayed. When in O player mode, have Ivan II, the Conqueror Talking Chess Set finish a game for you automatically by pressing the **MOVE** key (also turn **TOUCH** option on,

see page 4). You may press **AUTO** to stop auto play.

REPEAT KEY: If you didn't see where Ivan II, the Conqueror Talking Chess Set moved, use this key (before any other) to hear the move announcement. Also this key usually repeats the last phrase said.

RATING KEY: Ivan II, the Conqueror Talking Chess Set rates your play! Use this key to view your current rating. You must turn the **RATE** Option **ON**, and play a Tournament or Sudden Death level to have your rating change.

◀/**NO** **KEY:** Use this key to decrease a setting or to answer a question like "ARE YOU SURE?".

▶/**YES** **KEY:** Use this key to increase a setting or to answer a question like "ARE YOU SURE?".

OPTIONS KEY: Pressing the **OPTIONS** key displays the last changed option. To select or change an option, use the ◀ or the ▶ key. To view a different option, repeatedly press the **OPTIONS** or the **RATING** key.

Options Before the Game Starts

OPEN: Select one of 32 book opening lines of play (See page 7.)

TRAIN: Select one of eight training positions. Positions with the Black king in the middle give you practice in checkmating the Black king (See page 8.)

Options Before and During the Game

SCORE: Your display normally shows the number of the current move. If instead you want to see the piece-score of your current position, turn this option on.

The scoring totals the following values: Pawns—1, Knights—3, Bishops—3, Rooks—5, and Queen—9.

HELP: When turned on, all legal moves for the **FROM** square piece will be shown at one time.

INFO: When turned on, this option will display the score, depth of search (number of moves Ivan II, the Conqueror Talking Chess Set is "thinking ahead"), and best move it is considering playing. These will be displayed while the computer is thinking at its higher levels.

RATE: Turning this option **ON** will enable your rating to be updated if you select a tournament or a sudden death type level to play against. Turn this option off, when you want to practice on those levels. During a rated game the 'O' symbol will appear as a reminder. When the 'O' symbol is on, you will hear an "ARE YOU SURE" warning if you try to **TAKEBACK** mistakes, adding pieces in Setup mode, ask for a Hint, or try to start a **NEW GAME** before the game is completed. If the score is greater than 9.0, you can claim a victory with the **NEW GAME** key.

CLRBR: Use this option to clear the chess board for easier problem setup. Pressing the **SETUP** key now, will enter setup mode with the chess board cleared of all pieces. You must place a White king and a Black king on the board to exit setup mode.

IVAN: Use this option to turn most of the speech off. Some warnings such as "CHECK" and "ARE YOU SURE", will still be heard however.

SNDEF: Use this option to turn the sound effects off.

ANNC: Use this option to turn the move announcements off.

COACH: Turn this option on to hear a warning message if one of your pieces is under attack. The threat warning ‘!’ will be enabled when **COACH** option is **ON**.

SOUND: Use this option to turn the sound **ON** or **OFF**.

SLEEP: Adjust the automatic shut off time with this option. Setting it to ‘0’ will disable auto shut-off altogether.

TOUCH: Use this option to play without the plastic pieces, viewing only the display. When you play with this option **ON**, the display will show you Ivan II’s move, signaling the **FROM** and **TO** squares several times to make it clear, but you will not have to register his move. In this mode, the large playing board acts as a touch screen so that you can input your moves by pressing **FROM** and **TO** squares with your finger.

SPEED: Adjust the dot-matrix scroll speed with this option.

Setting it to ‘0’ will disable scrolling altogether.

Special Displays

Draw Messages:

During the game, Ivan II, the Conqueror Talking Chess Set will display the word **DRAW** if a three-time repetition of position occurs, or if there has been no pawn moved and no exchanges for 50 moves. When either of these situation takes place, the rules of chess state that a player can claim a draw. If you wish, you can ignore the message and continue the game. When a stalemate is reached, the display will read **STALE STALE**.

Game-ending Messages:

Ivan II, the Conqueror Talking Chess Set will announce mate in two (**MATE2**) and mate in three (**MATE3**). It will also display **+MATE** when executing a checkmate or when you checkmate **IVAN**. When you want to claim a win, draw, or want to resign—press the **NEW GAME** key.

Screen Symbols:

When a ‘+’ appears on the screen, it is a reminder that you

are in check. When an ‘0’ appears on the screen, the game you are playing can be rated. When an ‘=’ appears, it indicates you are in two human player mode. When an ‘#’ appears, it indicates you are in zero human player mode. And lastly when an ‘!’ appears on the

screen, you are being warned that one of your pieces is threatened with capture. (This is similar to the friendly “en garde” warning sometimes used by human players when they are attacking an opponent’s queen.)

Getting Started with Ivan II

Find the Pieces

Turn Ivan II, the Conqueror Talking Chess Set over carefully with his chessboard facedown. Find the door marked “**PIECE COMPARTMENT DOOR**”. Open it and remove the chess pieces. Replace the door and set the pieces aside for now.

and ready to play chess.

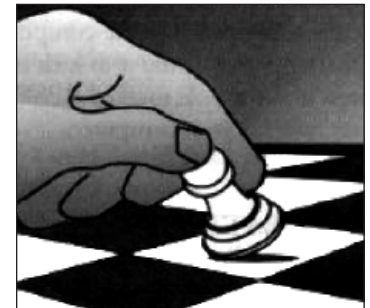
Unless you instruct it otherwise, Ivan II, the Conqueror Talking Chess Set gives you the White pieces—the ones at the bottom of the board. White always moves first. You’re ready to play!

Play a Game Right Away

After you have installed the batteries, the display will show the chess board with all the pieces on their starting squares. Place the plastic chess pieces on their start squares using the LCD screen as a guide. The dot-matrix display will show **O1CHESS**. This indicates you are at the first move of the game

Making your move

Besides deciding on a good move, you have to move the piece in a way that Ivan will rec-



ognize what's been played. Think of communicating your move as a two step process—registering the **FROM** square and then registering the **TO** square.

Lift the piece or pawn you want to move. Press the edge of the piece's base down gently on the center of its **FROM** square. Ivan will say and display the coordinates of the **FROM** square—for example “E2.”

Then press the edge of the piece down gently on the square you want to move it to—for example, “E4.” Ivan will say the **TO** square, confirming that he has registered your move. Place the piece gently on its new square. (Some players like to push the squares with their forefinger while holding the piece in the rest of the fingers of the same hand.)

Moving Ivan II's Piece

You'll notice that Ivan II, the Conqueror Talking Chess Set almost immediately displays his

re-sponse to your move. Ivan decides on his own move, of course, and lets you know what it is on the display below the LCD board. For example, if you play 1. E2-E4, he may respond E7-E5. But you need to move the piece on the board for him. Follow the same two step procedure you did while registering your own move—gently pushing on the **FROM** and **TO** squares. You're already playing a game! Enjoy the contest.

Putting a game “on hold”

Any time it's your move and you wish to stop playing for a while, just press the **OFF/SAVE** key. Ivan II, the Conqueror Talking Chess Set will switch off and go into a sleep mode. He will remember the last position, including the elapsed time, as long as you do not interrupt the power supply—for example, by removing the batteries. To resume play, just press the **ON/CLEAR** key.

AFTER PRESSING A FROM SQUARE, PRESS THE FROM SQUARE AGAIN TO SELECT A DIFFERENT FROM SQUARE.

Special Situations

Starting Play with the Black Pieces

When you want to play the Black pieces (to let Ivan II, the Conqueror Talking Chess Set move first) press the **MOVE** key before you make your first move as White. You'll see the White and Black pieces switch places immediately! If you're using the playing board with the plastic pieces, set the Black pieces up at your end, close to the LCD.

Castling

Remember, you must always move the King first when castling! First press your king down on its **FROM** square (if castling, E1). Then move and press your king down on its **TO** square (if castling kingside, G1). Ivan II, the Conqueror Talking Chess Set recognizes castling maneuvers after the king is moved two squares. He then reminds you to complete castling by moving the rook. Move the rook in the routine manner, pushing on its **FROM** and **TO** squares normally.

Promoting Pawns

When your pawn reaches the other end of the board, Ivan II, the Conqueror Talking Chess Set will automatically promote the pawn to a queen, since this is the best choice in nearly every case. In the unlikely event you want to promote your pawn to a piece other than a queen, take-back Ivan II's move, next use Ivan II's **SET UP** feature, then press **MOVE**. When Ivan II, the Conqueror Talking Chess Set pushes a pawn to your back row, it will always promote to a queen. Remember to change the piece on the board after either side promotes a pawn.

En Passant – taking a pawn in passing

For an en passant capture, press the **FROM** and **TO** squares of the capturing pawn. The square of the pawn being captured will then appear on the display. This is to remind you to remove the captured pawn. You must press down on the captured pawn before removing it from the board.

Taking Back a Capture

After you take back a capture, the square of the captured piece will then appear on the display. This is to remind you to put back the captured piece. You must press on the square of the captured piece. Use the LCD chessboard, to see what was captured.

Levels of Play

Ivan II, the Conqueror Talking Chess Set has six level types. Two of the level types (PLY and MATE) are for analysis. The other four level types are for play.

Press **LEVEL** to see the current level.

Press **LEVEL** repeatedly to change to a different level type.

Press **CLEAR** to return to normal play.

Level types Beginner, Fixed, Sudden, and Tournament can be adjusted for three different strengths. While viewing the level, use the **OPTIONS** key to select 'E' for Easy, 'A' for Average, and 'H' for Hard.

Beginner Level Type

Press the ◀ or the ▶ key to select 1, 2, 3, 4, 5, 7, 10, or 15 seconds per move.

BE001 BE002 BE003 BE004
BE005 BE007 BE010 BE015
BA001 BA002 BA003 BA004
BA005 BA007 BAO10 BAO15
BH001 BH002 BH003 BH004
BH005 BH007 BHO10 BHO15

Fixed Time Level Type

Press the ◀ or the ▶ key to select 1, 2, 3, 5, 10, 15, 20, 30, 45 seconds, and 1:00, 1:30, 2:00, 2:30, 3:00, 5:00 minutes per move. Fixed Time Level "INF" is infinite time, and Ivan II, the Conqueror Talking Chess Set will only stop thinking when the **MOVE** key is pressed, or a mate is found.

FE001 FE002 FE003 FE005
FE010 FE015 FE020 FE030
FE045 FE100 FE130 FE200
FE230 FE300 FE500 FEinF
FA001 FA002 FA003 FA005
FA010 FA015 FA020 FA030
FA045 FA100 FA130 FA200
FA230 FA300 FA500 FAinF
FH001 FH002 FH003 FH005
FH010 FH015 FH020 FH030
FH045 FH100 FH130 FH200
FH230 FH300 FH500 FHinF

Sudden Death Level Type

Press the ◀ or the ▶ key to select the amount of time in minutes for the entire game. If you run out of time you lose or forfeit, **FORFT** will be shown on the display.

SE 05 SE 10 SE 15 SE 20
SE 30 SE 45 SE 60 SE 90
SA 05 SA 10 SA 15 SA 20
SA 30 SA 45 SA 60 SA 90
SH 05 SH 10 SH 15 SH 20
SH 30 SH 45 SH 60 SH 90

Tournament Level Type

Press the ◀ or the ▶ key to select the the amount of time in **HOURS MINUTES** format to play the number of moves shown on the left side of the display. If you run out of time before you play the indicated number of moves, you lose or forfeit, **FORFT** will be shown on the display.

40 TE030 45 TE045 40 TE100 40 TE130
35 TE130 45 TE155 40 TE200 45 TE225
40 TA030 45 TA045 40 TA100 40 TA130
35 TA130 45 TA155 40 TA200 45 TA225
40 TH030 45 TH045 40 TH100 40 TH130
35 TH130 45 TH155 40 TH200 45 TH225

Ply Level Type

Press the ◀ or the ▶ key to select the depth of search from

1 to 8 PLY. A ply is one half move.

PLY 1 PLY 2 PLY 3 PLY 4
PLY 5 PLY 6 PLY 7 PLY 8

MAtE Solver Level Type

Press the ◀ or the ▶ key to select the number of moves to mate the program will search. **NONE** will appear if no mate is found.

MATE 1 MATE 2 MATE 3 MATE 4
MATE 5 MATE 6 MATE 7 MATE 8

Note: You can only change the level while it is your turn to play.

Book Opening Trainer

Ivan II, the Conqueror Talking Chess Set makes it easy for you to learn the same openings

COMPUTERS CAN SOMETIMES "LOCKUP" DUE TO STATIC DISCHARGE OR OTHER ELECTRICAL DISTURBANCES. IF THIS SHOULD HAPPEN, USE A SLIM, POINTED OBJECT TO PRESS THE BUTTON MARKED "ACL."

that world chess champions play! At the beginning of a game, you may choose to learn one of 32 popular book openings—ways to begin the game—used by chess masters. Press **OPTIONS** repeatedly to display **OPEN**, and then press the ◀ or the ▶ key to select the number of the opening you want to learn. (See list on right.) Press the **CLEAR** key to return to normal play.

Now play a move. Ivan II, the Conqueror Talking Chess Set will tell you if your move is not the correct opening move. To learn the correct move press **CLEAR** and then press **HINT**. When the computer comes back with its move, you will briefly see the word **OPEN** on the screen if you have another opening move to make. If the word **OPEN** does not appear, you may continue normal play. You have completed the training for that opening line.

The names of the openings are:

1. Ruy Lopez, Open Defense
2. Ruy Lopez, Zaitsev Defense
3. Ruy Lopez, Exchange
4. Scotch Game

5. Scotch Four Knights
6. Giuoco Piano
7. Two Knights Defense
8. Four Knights
9. Petroff's Defense
10. Sicilian Alapin Variation
11. Sicilian, Najdorf Variation
12. Sicilian, Dragon Variation
13. Sicilian, Keres Attack
14. Caro-Kann Defense
15. Panov-Botvinnik Attack
16. Caro-Kann Exchange Variation
17. Queen's Gambit Declined
18. Lasker Defense, Queen Gambit Declined
19. Queen Gambit Declined Exchange Var.
20. Slav Defense
21. Queen's Gambit Accepted
22. Nimzo-Indian Defense, Classical Var.
23. Nimzo-Indian Defense, Rubinstein Var.
24. Semi-Slav Defense
25. Queen's Indian Defense
26. Queen's Indian Defense, Petrosian Var.
27. Bogolubow Indian Defense
28. Catalan
29. Gruenfeld Defense
30. King's Indian Defense
31. Modern Benoni Defense
32. Benko Gambit

The moves and explanations of these famous openings are

given in many books on chess.

Entering Your Own Opening

Ivan II, the Conqueror Talking Chess Set also allows you to set up any book opening you want—or even an opening you invent—to practice. Press **MULTIMOVE**, then make moves for both sides until the opening position you want to practice is reached. Now press **MULTIMOVE** again. Press **CLEAR** and play against the computer in this position.

Piece Training

You can practice in eight different training positions. There are five special minigames and three mating-practice positions.

Mini-game positions

The most famous and successful chess teachers in the world take their beginning students from the simple to the complex by having them play “mini-games” of chess that concentrate on just one or more types of pieces. Even advanced players practice these basics, just as a concert pianist continues to practice the scales so that

they remain second nature. Like any great trainer, Ivan II, the Conqueror Talking Chess Set will play you these special practice games.

First make sure you are at the start of a game by pressing **NEW GAME**. Now press **OPTIONS** until **TRAIN** is displayed. Then press the ▶ key. Look at the LCD to see which of the mini-games are displayed. You'll see that the mini-games always include the king and pawns for both sides. In fact, one mini-game contains just this material. The other four mini-games use kings and pawns, but add a different single piece to the exercise knight, bishop, rook, and then queen.

Start with the basic king and pawns minigame.

Make your first move. Your object, as in regular chess, is to checkmate the king. Normally, this means both sides will try to force a pawn through to the other side of the board safely to promote it to a queen. You'll learn lots of principles, tricks, and traps in this training mode that will win you many full-fledged chess games!

Mating-practice positions

To win at chess, you have to know how to checkmate! Just knowing that you have enough material to mate doesn't earn you the point. Ivan II, the Conqueror Talking Chess Set's mating-practice exercises will make sure you know the techniques.

After pressing **OPTIONS** until **TRAIN** appears, again press the **▶** key until you come to positions without pawns and with the Black king in the middle of the board. These are the mate-training positions. The three different mate-training positions give White, besides his king, either two bishops, two rooks, or the queen. These are excellent exercises, used by the greatest chess teachers in the world. In all three positions you can force mate in a number of ways. Work on these mate-training exercises until you can mate Black efficiently.

Ratings

To view your rating, press the **RATING** key. Your current rating appears on the display.

To have your rating change, you must complete a rated game on a tournament or sudden death level.

When you are ready to play a rated game, select the **RATE** option.

1. Press the **OPTIONS** key repeatedly until you see **RATE** appear.
2. Press the **◀** or the **▶** key to turn the option On.
3. Press **CLEAR**.

Finally select the Tournament **LEVEL** or **SUDDEN DEATH LEVEL** you wish to play against.

When an 'O' appears on the display, the game you are playing can be rated. Since the game you are playing is rated, you cannot ask for a **HINT**, nor **TAKEBACK** a bad move, nor use **SETUP** to improve your position. You also cannot use the **NEW GAME** key to start over during a rated game.

These conditions attempt to allow you to experience what it is like to play a game against an opponent in a rated tournament. In rated tournaments a chess clock is always used, so that you play your moves within agreed

Adding or Changing a Piece

Press the **SETUP** key. Next press the key that indicates the type of piece you want to place on the board. Then on the large sensory board, press the square on the sensory board until the piece appears as the correct color on your display board. Press **CLEAR** to continue the game.

Setting Up Special Positions

This is another terrific feature that allows you to solve problems that you see in magazines or newspapers, or that you make up yourself. It also allows you to enter game positions you want to play, or that you want Ivan II, the Conqueror Talking Chess Set to look at, perhaps using the **INFINITE SEARCH** level.

Normally, it is easier to start from an empty board to set up such problems. So first, press the **OPTIONS** key repeatedly until **CLRBR** (clear board) is displayed. Now press the **SETUP** key. You'll see that your display board is automatically cleared.

upon time limits. Ivan II, the Conqueror Talking Chess Set has the chess clock built in to it.

If you attempt to use the **HINT**, **SETUP**, **TAKEBACK**, or **NEW GAME** keys during your rated game, IVAN will ask "ARE YOU SURE", and say what result (draw, win, or loss) will be scored if you press the **YES** key.

During a rated game if you are winning by 9.0 or more points and want LCD Chess to resign, press **MODE** then **NEW GAME**. IVAN will say "ARE YOU SURE I LOSE". IVAN will then wait for you to press **YES**.

Using Setup Mode

At any time during a game when it is your move, you may change the position on the board by adding a piece, removing a piece, or changing any of the pieces—for example, from a queen to a knight.

Removing A Piece

Press the **SETUP** key. Then on the large sensory board, press the square the piece is on until the square on your display is empty. Press **CLEAR** to continue the game.

On the large sensory board, press the square the White king is on. Next press the square the Black king is on once to place a White king there, and then again to change the White king to a Black king. Next, pick out another piece in the problem or position you want to set up, and press the appropriate piece key to the left of the display. Then press the square on the sensory board where this piece should stand. Press the square repeatedly until the piece appears in the right color on your display.

Follow this procedure until all the pieces in the problem or position are completely set up.

Make sure that Ivan II, the Conqueror Talking Chess Set knows which color is to move. You may change the color of **□/■** key.

Finally press **CLEAR** to play or to have Ivan II, the Conqueror Talking Chess Set analyze the position.

Remarks about Ivan II, the Conqueror Talking Chess Set

Ivan II, the Conqueror Talking Chess Set says things based on a number of factors. Some factors are time, a winning or losing score, a training position, or level setting to name a few. Try removing Ivan II's queen from the chess board by using the procedure on page 9 for *Removing A Piece* as an example.

If Ivan II, the Conqueror Talking Chess Set gives you a hard time when you ask for a hint or try to change sides, press the key again, and Ivan II, the Conqueror Talking Chess Set will comply.

If you can't wait to experience his comments in across the board play, Ivan II, the Conqueror Talking Chess Set can be coerced into letting you hear a number of them. The method to enter his special **DEMO** mode is to first press the **LEVEL** key. Now press the **TAKE-BACK** key, and Ivan II, the Conqueror Talking Chess Set

will display **DEMO**, and say a phrase. Finally press the **OPTIONS** key to hear Ivan II, the Conqueror Talking Chess Set at his talkative best. Press **CLEAR** when you have tired of his endless chatter.

Don't forget you can always turn Ivan II's character mode off by using the **OPTIONS** key. However if you do, be prepared for one last word from Ivan II, the Conqueror Talking Chess Set.

General Rules of Chess

1. The two players must alternate in making one move at a time. The player with the white pieces moves first to start the game.

2. With the exception of castling (see below), a move is the transfer of a piece from one square to another square which is vacant or occupied by an enemy piece.

3. No piece, except the Knight may cross a square occupied by another piece.

4. A piece moved to a square occupied by an enemy piece

captures it as part of the same move. The captured piece must be immediately removed from the chessboard by the player making the capture.

5. When one player moves into a position whereby he can attack the King, the King is in "Check". His opponent must either

- a) move the King
- b) block the path of the attacking piece with another piece, or
- c) capture the attacking piece.

6. The game is over when there is no escape for the King from an attacking piece. This is known as "Checkmate".

7. The game is over when the king of the player whose turn it is to move is not in check and the player cannot make any legal moves. This is known as "Stalemate" and is considered a drawn game.

Individual Moves

Turn on the **HELP** feature (see page 4.) All legal moves for each selected piece will be shown at one time. You will quickly "learn by doing" the movements of all pieces.

1. The Queen can move to any square along the same row, column, or diagonals on which it stands, but cannot pass over an enemy piece.

2. The Rook can move to any square along the same row or column on which it stands, but cannot pass over an enemy piece. See also Castling (on next page.)

3. The Bishop can move to any square along the diagonals on which it stands, but cannot pass over an enemy piece.

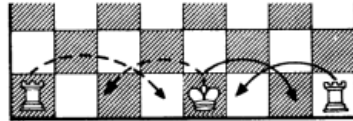
4. The Knight move is in the shape of an “L”, moving two squares up or down, and then one square over. Or it can be one square up or down, and then two over.

5. The Pawn can move one square forward. On it's first move it may move two squares forward. When capturing, it moves diagonally (forward) one square. See also en passant (below.)

6. The King can move one square in any direction, as long as it is not attacked by an enemy piece. See also Castling (below)

Special Moves

1. Castling is a move of both the King and either Rook which counts as a single move (of the King) and is executed as diagrammed below:



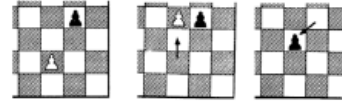
Castling cannot occur if:

- a) the King has already been moved.
 - b) the Rook has already been moved.
 - c) there is any piece between the King and the Rook.
 - d) the King's original square, or the square which the King must cross, or the one which it is to occupy is attacked by an enemy piece.
2. A Pawn may make an en passant capture if it is a reply move to a double pawn move, and it is a Pawn which is side-by-side with the Pawn which made the double pawn move. The capture of a white Pawn is diagrammed at the top of the next column:

one Queen on the board at the same time.

AC Operation (Optional)

We recommend using a DC adapter with a voltage between 6-8 VDC and 50 - 100 milliamps. The inside tip of the connector MUST be positive. If you have difficulty locating an adapter contact Excalibur. A phone number and website are printed on the back cover of this manual.



3. A Pawn can be promoted if it advances all the way to the far side of the board. It is immediately promoted, as part of the same move, into a Queen, Rook, Bishop, or Knight, whichever its owner chooses.

Since a Queen is the most powerful piece, it is nearly always chosen as the promotion piece. Through the promotion process, there may be more than

Special Care & Handling

- Avoid rough handling such as bumping or dropping.
- Avoid moisture and extreme temperatures. For best results, use between the temperatures of 39° F and 100° F (4° C and 38° C).
- Clean using only a slightly damp cloth. Do not use cleaners with chemical agents.

Battery Information

- Your Ivan II, the Conqueror Talking Chess Set uses 4 “AA” batteries.
- Do not mix old and new batteries.
- Do not mix alkaline & standard or rechargeable batteries.
- Install batteries so that the polarity (+ and -) matches the diagrams in the battery compartment.
- Use only batteries of the same type and equivalency.
- Remove exhausted batteries from the unit.
- Do not short circuit battery terminals.

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.

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 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.



RadioShack®

Radio Shack of Mexico

GUARANTEE POLICY

**AV. JARDÍN No. 245
COL. TLATILCO, C.P. 02860
MÉXICO, D.F. TEL.: 5354-5500**

RADIOSHACK OF Mexico, LTD OF C.V. guarantees this product for a term of a year or ninety days in all its parts and labor against any defect of production and operation from the purchase date of the consumer.

CONDITIONS

I. You are required to present this policy and the unit to Radio Shack, Inc. of Mexico's or the service center for Radio Shack of Mexico, INC. of C.V. located in WORN VALLEJO 1361 (ENTERING FOR STREET, URANIUM) WINE CELLAR K CABBAGE. NEW INDUSTRIAL VALLEJO C.P. 007700, GUSTAVO A. BEAM, MEXICO, D.F. TEL: 5724-9163, 5724-9180, 5369-1721, FAX 5369-1462, this is where the service center can locate parts, components and accessories.

II. This policy allows for the repair of the product including any part or faulty components, without any charge to the customer. Cost of freight and shipment of this product will be covered by Radio Shack of Mexico, INC. of C.V.

III. Repair and services should not be over 30 days from the time the unit is received and where the guaranty is honored.

IV. This Guarantee will not be valid for the following reasons:

- a) When the product has been used in not normal conditions.
- b) When instructions for the product has not been followed properly
- c) When the product has been altered or repaired unauthorized dealers/repair centers.

V. If your Guarantee has been lost or misplaced, the customer can contact the dealer and receive another Guarantee Policy. The customer must present a receipt or proof of purchase.

*NOTE: This unit has a guarantee of one year from purchase. The batteries have a guarantee of 90 days.

Product: _____	BRANCH OFFICE SEAL
Framework: _____	
Catalog No. _____	
Series No. _____	
Factory No. _____	
	DELIVERY DATE

IFelicitaciones por la compra de su juego “Iván II el Conquistador que Habla el Conjunto del Ajedrez” de Excalibur Electronics! Usted ha adquirido su propio entrenador y compañero de ajedrez, quien estará siempre listo para jugar ¡y quien puede mejorar tanto como usted! Los efectos parlantes y de sonido agregan otra dimensión a su computadora Ivan II el Conquistador que Habla el Conjunto del Ajedrez para incrementar su gozo y apreciación del juego.

Su Ivan II el Conquistador que Habla el Conjunto del Ajedrez es fácil de utilizar, pero para estar seguro utilizarlo seguramente. Antes empezar, leyó por favor este manual completamente, notando especialmente la seguridad y el cuidado. Mantenga este manual para la referencia.

Este paquete incluye un Ivan II el Conquistador que Habla el Conjunto del Ajedrez y su guía de usuario.



El Rey legendario Arthur blandió una espada mágica, Excalibur, de que tomamos nuestro nombre de la compañía. Con esta arma extraordinaria en manos, él no podría ser vencido. Aunque la Electrónica de Excalibur no pueda reclamar los secretos mágicos de Esmerejón, mago de tribunal de

Arthur de Rey, a veces nuestra tecnología patentada lo puede hacer parece como si podamos.

Nosotros le hacemos piensa.

Table of Contents

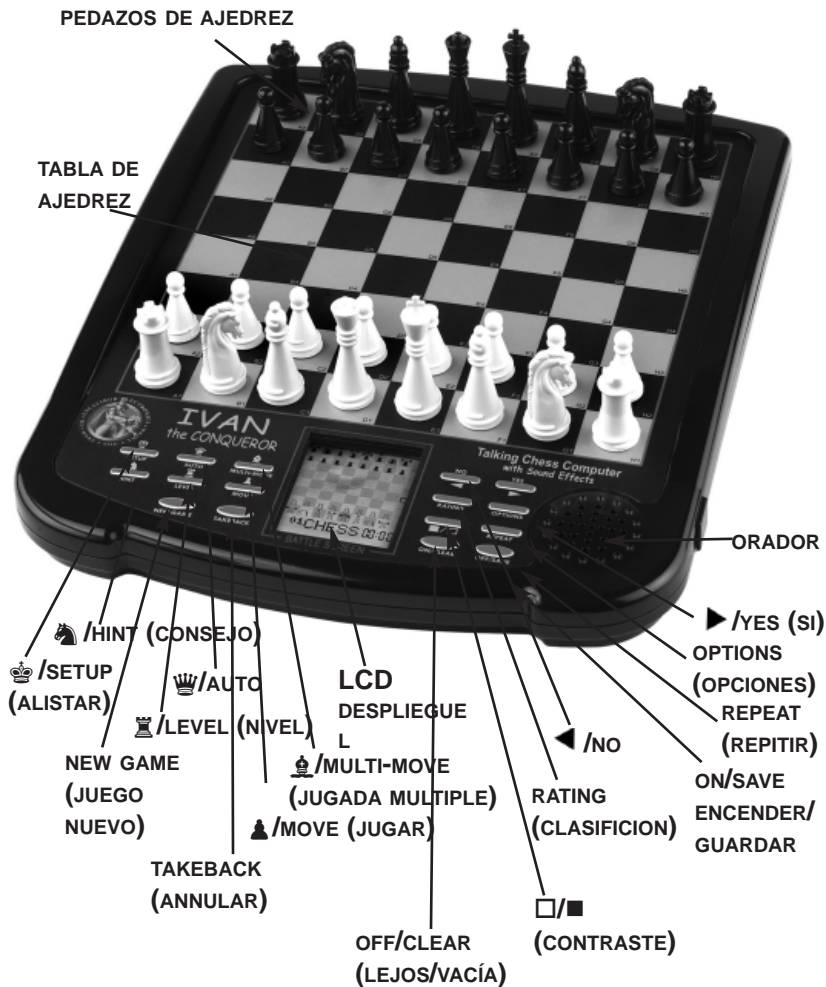
Instale las Baterías	pagina 25
Disposición del Iván II el Conquistador que Habla el Conjunto del Ajedrez	pagina 26
Fonciones del Telcado y Opciones Especiales pagina	27
Empezando con Iván II el Conquistador que Habla el Conjunto del Ajedrez.	pagina 32
Reglas Generales del Ajedrez.	pagina 43
Cuidado Especial & Manejando	pagina 46
Información de Batería.	pagina 46
Limitaron la Garantía de 90 Días.	pagina 47

Instale las Baterías

Con Iván II el Conquistador que Habla el Conjunto del Ajedrez boca abajo, encuentre el compartimiento marcado “**BATTERY DOOR**” (**COMPUERTA DE BATERIA**). Ábralo e inserte cuatro (4) baterías AA alcalinas nuevas. Note el diagrama para la inserción de baterías en el compartimiento. Asegúrese de que el lado positivo de cada batería corresponda al signo + en el compartimiento de baterías para que la polaridad sea correcta.

Cuando las baterías han sido instaladas correctamente, Iván se encenderá automáticamente y empezará a hablar, haciéndole saber que ya está lista para la acción. Si Iván no empieza a hablar, utilice un objeto de punta delgado y oprima el botón ACL. Coloque el panel del compartimiento de baterías y ponga a Iván hacia arriba.

Disposición del Iván II el Conquistador que Habla el Conjunto del Ajedrez



Funciones del Teclado y Opciones Especiales

TECLA NEW GAME (JUEGO NUEVO): Use esta tecla para empezar un nuevo juego.

TECLA OFF/SAVE (APAGAR/GUARDAR): Esta tecla se usa para apagar la unidad y auto-máticamente guardar un juego en progreso.

NOTA: Si ella no está “pensando”, Iván II el Conquistador que Habla el Conjunto del Ajedrez se apagará automáticamente después de un periodo de tiempo, guardando su posición en el juego. Use la tecla “ON” para volver al juego.

TECLA ON/CLEAR (ENCENDER/BORRAR): Esta tecla enciende a Iván II el Conquistador que Habla el Conjunto del Ajedrez. También puede usar esta tecla para salir de cualquiera de las funciones especiales, como “OPTIONS” (OPCIONES), “SETUP” (ALISTADO) y “LEVEL” (NIVEL). Esta tecla puede ser usada durante una entrada de jugada para borrar su cuadro “FROM”.

TECLA □/■ (CONTRASTE): Presione esta tecla, luego la tecla de la flecha a la izquierda ◀ o

derecha ▶ para ajustar el contraste de la pantalla a uno de las 6 funciones. Esto le permite compensar las diferencias en iluminación y visualización de su posición. Esta tecla se usa también para la función de **ALISTAR (SETUP)** para cambiar el color a jugar.

Use esta tecla para incrementar una función o para contestar una pregunta como “¿Está seguro?”

TECLA HINT (CONSEJO): Oprima esta tecla si quiere consejos de Iván II el Conquistador que Habla el Conjunto del Ajedrez. La pantalla mostrará **HinT** e intermitentemente recomendará una jugada en la pantalla. Si el consejo es una jugada por el libro o una jugada ya hecha, la pantalla mostrará **OPEN** o **RPLAY** en lugar de **HINT**.

TECLA TAKEBACK (ANULAR): Esta tecla le permite anular jugadas que ya ha hecho y ha decidido no hacerlas. Oprima esta tecla repetidamente para continuar anulando jugadas. Después de anular una jugada puede utilizar la tecla **MOVE** para ver las jugadas

anuladas.

TECLA MOVE (JUGAR): Cuando es su turno oprima esta tecla para cambiar de lado (color) con Iván II el Conquistador que Habla el Conjunto del Ajedrez. Mientras que Iván II el Conquistador que Habla el Conjunto del Ajedrez está pensando, presione la tecla **MOVE** para forzarlo a parar de pensar. También use “**MOVE**” para ver jugadas anuladas en la función “**TAKEBACK**” (Vea “**TAKEBACK**” arriba)

TECLA SETUP (ALISTAR) Oprima esta tecla para alistar posiciones especiales (ver página 9). Puede usar esta tecla también para promover un peón que haya alcanzado llegar al rango extremo del oponente a una pieza que no sea la reina. (La promoción a una reina es la más común, por lo que es automática).

TECLA LEVEL (NIVEL): Oprima esta tecla para chequear el nivel de la jugada. Use las teclas de flechas ◀ o ▶ para cambiar de nivel. Presione repetidamente la tecla **LEVEL** para cambiar el tipo de nivel (para más información vea “*Levels of Play*” (**NIVELES DE JUGADAS**) en la página 6).

TECLA MULTI-MOVE (JUGADA MULTIPLE): Presione esta tecla

para conectar entre 2PLAYR y 1PLAYR (1-JUGADOR y 2-JUGADORES) Mientras esté en la función de 2-jugadores, el símbolo “=” será mostrado. Utilice la función de 2-Jugadores para jugar contra otra persona o para ingresar su apertura favorita (ver página 7).

TECLA AUTO: Presione esta tecla para articular entre OPLAYR y 1PLAYR. Mientras la función esté en O player (Jugador O) el símbolo de # será mostrado. Cuando se está en la función OPLAYER, Iván II el Conquistador que Habla el Conjunto del Ajedrez puede finalizar el juego por usted automáticamente presionando la tecla **MOVE** (también puede encender la opción **TOUCH**, ver pagina 4). Usted puede oprimir **AUTO** para detener la jugada automática.

TECLA REPEAT (REPETIR): Si usted no vio dónde Iván II el Conquistador que Habla el Conjunto del Ajedrez hizo su jugada, use esta tecla (antes de cualquier otra) para escuchar la anunciación de la jugada. Esta tecla usualmente también repite la última frase dicha.

TECLA RATING (CLASIFICACION): ¡Iván II el Conquistador que

Habla el Conjunto del Ajedrez clasifica su jugada! Use esta tecla para ver su clasificación actual. Debe encender la opción **RATE** y jugar un Torneo o el nivel Suden Death para cambiar su clasificación.

TECLA ◀ /NO: Utilice esta tecla para disminuir una función o para responder una pregunta como “¿ESTÁ SEGURO?”

TECLA ▶ /YES (SI):

Utilice esta tecla para incrementar una función o para responder una pregunta como “¿ESTÁ SEGURO?”

TECLA OPTIONS (OPCIONES): Al presionar la tecla **OPTIONS** aparecerá su último cambio de opción en la pantalla. Para seleccionar o cambiar una opción use la tecla de la flecha a la izquierda ◀ o derecha ▶. Para ver una opción diferente, presione repetidamente la tecla **OPTIONS** o la tecla **RATING**.

Opciones Antes de que el Juego Comience

OPEN (ABRIR): Seleccione una de las 32 líneas de apertura del libro de juegos. (Ver página 7).

TRAIN (ENTRENAR): Seleccione una de las ocho posiciones de entrenamiento. Las posiciones

con el rey Negro en el medio le da práctica en jaque mate al rey Negro (Ver página 8).

Opciones Antes y Durante el Juego

SCORE (PUNTAJE): Su pantalla normalmente le muestra el número de su jugada actual. Si en su lugar usted desea ver el puntaje de la pieza en su posición actual, encienda esta opción.

Los totales del puntaje tienen el siguiente valor: Peones-1, Caballos-3, Alfiles-3, Torres-5 y Reina-9.

HELP (AYUDA): Al encenderse, todas las jugadas válidas de la pieza en el recuadro **FROM** serán mostradas al mismo tiempo.

INFO (INFORMACION): Al ser encendida, esta opción mostrará el puntaje, profundidad de la búsqueda (los números de jugadas que Iván II el Conquistador que Habla el Conjunto del Ajedrez está pensando por adelantado) y la mejor jugada que está considerando jugar. Esto será mostrado mientras la computadora está pensando en su más alto nivel.

RATE (CLASIFICACION): Encender esta opción **ON** le permitirá poner al día su clasificación si

selecciona un torneo o un tipo de nivel de muerte súbita para jugar como oponente. Apague esta opción cuando desee practicar en esos niveles. Durante un juego clasificado el símbolo “O” aparecerá como un recordatorio. Cuando el símbolo “O” esté encendido, usted oirá: “ARE YOU SURE?” (¿ESTÁ SEGURO?), advirtiéndole si usted trata de anular (**TAKEBACK**) sus errores, agregar piezas en la función **SETUP** (**ALISTAR**), pedir un consejo (**HINT**) o tratar de empezar un juego nuevo (**NEW GAME**) antes de que el juego se ha completado. Si el puntaje es mayor que 9.0 usted puede clamar su victoria con la tecla **NEW GAME**.

CLRBR (BORRAR): Utilice esta opción para borrar el tablero de ajedrez y facilitar los problemas del alistado (**SETUP**). Al presionar la tecla **SETUP** ahora, se ingresará a la función de alistado con el tablero de ajedrez limpio de todas las piezas. Usted deberá colocar un rey Blanco y uno Negro en el tablero para salir de la función de alistado (**SETUP**).

IVAN: Utilice esta opción para apagar la mayor parte hablada. Sin embargo, algunas advertencias, como “**JAJUE**” y “¿ESTÁ

SEGURO?” se continuarán escuchando.

SDEF (EFECTOS DE SONIDO): Use esta opción para apagar los efectos de sonido.

ANNC (ANNUNCIOS): Use esta opción para apagar los anuncios de jugadas.

COACH (ENTRENADOR): Encienda esta opción para escuchar un mensaje de advertencia si una de sus piezas está bajo ataque. La advertencia de amenaza “!” será activada cuando la opción de **COACH** está encendida.

SOUND (SONIDO): Utilice esta opción para apagar o encender el sonido.

SLEEP: Ajuste el tiempo del apagado automático con esta opción. Programarla en “O” desactivará todo el sistema.

TOUCH (FUERTE): Utilice esta opción para jugar sin las piezas plásticas, viendo solo la pantalla. Cuando juega con esta opción encendida (**ON**), la pantalla le mostrará la jugada de **IVAN** señalando los recuadros **FROM** y **TO** varias veces para que esté claro, pero usted tendrá que registrar la jugada. En esta función, el tablero de juego grande actúa como una

pantalla al tacto por lo que usted puede efectuar sus jugadas oprimiendo los cuadros **FROM** y **TO** con el dedo.

SPEED (VELOCIDAD): Ajuste la velocidad del punto-matriz (dot-matrix) con esta opción. Colocarla en “O” la desactivará totalmente.

Pantallas Especiales

Mensajes para Retirar:

Durante el juego, **IVAN** mostrará la palabra **DRAW** si la posición es repetida tres veces o si un peón no se ha movido y no ha habido cambios durante 50 jugadas. Cuando cualquiera de estas situaciones sucede, las reglas del ajedrez dicen que un jugador puede reclamar su retiro (**DRAW**). Si lo desea, puede ignorar el mensaje y continuar el juego. Cuando se tranca el juego, la pantalla leerá **STALE**.

Mensajes Finalizando-Juego:

Iván II el Conquistador que Habla el Conjunto del Ajedrez anunciará jaque en dos **MATE2** y

jaque en tres **MATE3**. También mostrará **+MATE** cuando ejecuta un Jaque Mate o cuando usted le hace Jaque Mate a **Iván II** el Conquistador que Habla el Conjunto del Ajedrez. Cuando usted quiere clamarse ganador, retirarse o renunciar-presione la tecla **NEW GAME**.

Simbolos en la Pantalla:

Cuando un “+” aparece en la pantalla, es un recordatorio que usted está en jaque. Cuando un “O” aparece en la pantalla, el juego que usted está jugando puede ser clasificado. Cuando un “=” aparece, indica que usted está en la función de dos jugadores. Cuando un “#” aparece, indica que usted está en la función de cero jugadores. Y por último, cuando un “!” aparece en la pantalla, usted está siendo advertido de que una de sus piezas está siendo amenazada con ser capturada. (Esto es similar a la amigable advertencia “en garde”, que algunas veces se utiliza por los jugadores cuando están atacando a la reina del oponente).

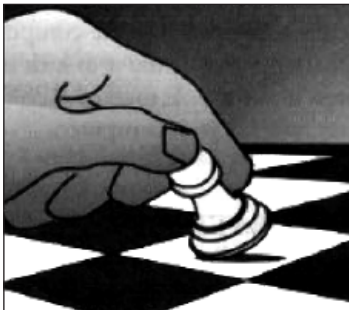
Empezando con Iván II el Conquistador que Habla el Conjunto del Ajedrez

Para Encontrar las Piezas

Voltee a Iván II el Conquistador que Habla el Conjunto del Ajedrez cuidadosamente con el tablero de ajedrez hacia abajo. Localice el compartimiento marcado “PIECE COMPARTMENT DOOR” (COMPARTIMIENTO DE PIEZAS). Ábralo y saque las piezas de ajedrez. Coloque la tapa del compartimiento nuevamente y ponga las piezas a un lado por ahora.

Juegue un Juego Inmediatamente

Después de instalar las baterías, la pantalla mostrará el table-



ro de ajedrez con todas las piezas en sus recuadros iniciales. Coloque las piezas de ajedrez de plástico en sus cuadros para empezar utilizando la pantalla LCD como guía. El puntomatriz de la pantalla mostrará 01CHESS. Esto indica que usted jugará primero y que está listo para jugar ajedrez.

A no ser de que usted le ordene lo contrario, Iván II el Conquistador que Habla el Conjunto del Ajedrez le dará las piezas Blancas-las que están en el extremo inferior del tablero. Las blancas siempre juegan primero. ¡Usted está listo para jugar!

Efectuando su jugada

Aparte de decidir una buena jugada, usted tiene que mover la pieza de manera que Iván reconozca la jugada. Piense en comunicar su jugada como un proceso de dos pasos-registrando el cuadro “FROM” (DE) y luego registrando el cuadro “TO”

32 (PARA).

Levante la pieza o peón que usted desea jugar. Oprima el extremo de la base de la pieza hacia abajo suavemente en el centro de su cuadro “FROM”. Iván le dirá y mostrará las coordenadas del cuadro “FROM”-por ejemplo, “E2”.

Luego presione el extremo de la pieza hacia abajo suavemente en el cuadro al que usted desea moverla-por ejemplo, “E4”. Iván le dirá el cuadro “TO”, confirmando que ella ha registrado su jugada. Coloque la pieza suavemente en el cuadro nuevo. (A algunos jugadores les gusta oprimir los cuadros con el dedo índice, mientras sostienen la pieza con el resto de sus dedos de la misma mano).

Jugando la Pieza de Iván

Usted notará que Iván II el Conquistador que Habla el Conjunto del Ajedrez muestra su respuesta casi inmediatamente

después de su jugada. Iván decide su propia jugada, por supuesto, y le deja saber cuál es en la pantalla debajo del tablero LCD. Por ejemplo, si usted juega 1.E2-E4, él puede responder E7-E5. Pero usted necesita mover la pieza en el tablero por él. Siga el mismo procedimiento de dos pasos que hizo al registrar su propia jugada-suavemente presionando en los cuadros “FROM” y “TO”. ¡Usted está ahora jugando un juego! Disfrute su partido.

Poniendo un juego “en espera”

En cualquier momento que sea su turno y usted desea parar el juego momentáneamente, simplemente presione la tecla “OFF/SAVE ” (APAGADO/GUARDADO). Iván se apagará y pasará a la función “sleep mode”. Iván recordará la última posición, incluyendo el tiempo transcurrido, en tanto usted no haya interrumpido la fuente de poder-por

DESPUÉS DE PRESIONAR EL CUADRO “FROM” (DE), OPRIMA EL CUADRO “FROM” NUEVAMENTE PARA SELECCIONAR UN CUADRO “FROM” DIFERENTE.

33

ejemplo, removiendo las baterías. Para volver al juego, oprima la tecla “ON/CLEAR” (ENCENDER/BORRAR).

Situaciones Especiales

Empezando a Jugar con Piezas Negras

Cuando usted quiere jugar las piezas Negras (permitiendo que Iván II el Conquistador que Habla el Conjunto del Ajedrez juegue primero) presione la tecla **MOVE** antes de hacer su primera jugada como Blanco. ¡Verá cómo las piezas Blancas y Negras se cambian de lugar inmediatamente! Si usted está utilizando el tablero con las piezas plásticas, coloque las piezas Negras al final, cerca del LCD.

Enrocando

¡Recuerde que usted siempre debe jugar el Rey primero cuando va a enrocar! Primero oprima su Rey hacia abajo en su cuadro **FROM** (Si enrocará E1) Luego juegue y presione su rey hacia abajo en su cuadro **TO** (si enrocará el lado del rey G1). Iván II el Conquistador que Habla el Conjunto del Ajedrez reconoce

las maniobras del enrocado después que el rey se ha movido dos cuadros. Entonces él le recuerda completar el enrocado moviendo la torre. Juegue la torre de manera rutinaria, oprimiendo en sus cuadros **FROM** Y **TO** normalmente.

Promoviendo Peones

Cuando su peón alcanza el otro extremo del tablero, Iván II el Conquistador que Habla el Conjunto del Ajedrez automáticamente promoverá el peón en reina, ya que esta es la mejor opción en casi todos los casos. En el caso inusual de que usted desee promover su peón en otra pieza que no sea la reina, anule la jugada de Iván II el Conquistador que Habla el Conjunto del Ajedrez, luego use la función **SETUP** para cambiar la pieza y luego presione **MOVE**.

Cuando Iván II el Conquistador que Habla el Conjunto del Ajedrez empuja un peón a su última fila, siempre lo promoverá en reina. Recuerde reemplazar el peón con la pieza apropiada en el tablero después de que cualquier lado promueva a un peón.

En Passant- tomando un peón pasando

Para una captura en passant, presione los cuadros **FROM** y **TO** del peón capturado. El cuadro del peón que está siendo capturado será entonces mostrado en la pantalla. Esto es para recordarle remover el peón capturado. Usted debe presionar hacia abajo el peón capturado antes de removerlo del tablero.

Anulando una Captura

Después de anular una captura, el cuadro de la pieza capturada aparecerá en la pantalla. Esto es para recordarle colocar nuevamente la pieza capturada. Usted debe presionar el cuadro de la pieza capturada. Utilice el tablero de ajedrez LCD para ver qué se ha capturado.

Niveles de Juego

Iván II el Conquistador que Habla el Conjunto del Ajedrez ofrece seis tipos de niveles. Dos tipos (PLY y MATE) son para análisis. Los otros cuatro tipos de niveles son para jugar.

Presione **LEVEL** para ver el nivel actual.

Presione **LEVEL** repetidamente para cambiar a un tipo diferente de nivel.

Presione **CLEAR** para regresar a un juego normal.

Los tipos de niveles de Principiante, Ajustado, Súbito y Torneo pueden ser ajustados en tres diferentes niveles de dificultad. Mientras mira el nivel, use la tecla **OPTIONS** para seleccionar “E” para Fácil, “A” para Promedio y “H” para Difícil.

Tipo de Nivel Principiante

Oprima la tecla de flecha hacia la izquierda ◀ o derecha ▶ para seleccionar 1, 2, 3, 4, 5, 7, 10 ó 15 segundos por jugada.

LAS COMPUTADORAS SE BLOQUEAN ALGUNAS VECES DEBIDO A ESTÁTICA DE DESCARGA U OTROS PROBLEMAS ELÉCTRICOS. SI ESTO SUCEDIERA, UTILICE UN OBJETO DELGADO DE PUNTA PARA PRESIONAR EL BOTÓN MARCADO “ACL”.

BEO01 BEO02 BEO03 BEO04
 BEO05 BEO07 BEO10 BEO15
 BAO01 BAO02 BAO03 BAO04
 BAO05 BAO07 BAO10 BAO15
 BHO01 BHO02 BHO03 BHO04
 BHO05 BHO07 BHO10 BHO15

Tipo de Nivel Tiempo Ajustado

Oprima la tecla de flecha hacia la izquierda ◀ o derecha ▶ para seleccionar 1, 2, 3, 5, 10, 15, 20, 30 y 45 segundos o 1:00, 1:30, 2:00, 2:30, 3:00, 5:00 minutos por jugada. El Nivel de Tiempo Ajustado “INF” es infinito e Iván II el Conquistador que Habla el Conjunto del Ajedrez parará de pensar solo cuando la tecla **MOVE** es presionada o un mate es encontrado.

FE001 FE002 FE003 FE005
 FE010 FE015 FE020 FE030
 FE045 FE100 FE130 FE200
 FE230 FE300 FE500 FEinF
 FA001 FA002 FA003 FA005
 FA010 FA015 FA020 FA030
 FA045 FA100 FA130 FA200
 FA230 FA300 FA500 FAinF
 FH001 FH002 FH003 FH005
 FH010 FH015 FH020 FH030
 FH045 FH100 FH130 FH200
 FH230 FH300 FH500 FHinF

Tipo de Nivel Muerte Subita

Oprima la tecla de flecha hacia la izquierda ◀ o derecha ▶ para seleccionar el tiempo en minutos para el juego entero. Si a usted se le acaba el tiempo, pierde o es penalizado y **FORFT** será mostrado en la pantalla.

SE 05 SE 10 SE 15 SE 20
 SE 30 SE 45 SE 60 SE 90
 SA 05 SA 10 SA 15 SA 20
 SA 30 SA 45 SA 60 SA 90
 SH 05 SH 10 SH 15 SH 20
 SH 30 SH 45 SH 60 SH 90

Tipo de Nivel de Torneo

Oprima la tecla de flecha hacia la izquierda ◀ o derecha ▶ para seleccionar el tiempo en formato de **HORAS MINUTOS** para jugar el número de jugadas que aparece a lado izquierdo de la pantalla. Si se queda sin tiempo antes de jugar el número indicado de jugadas, pierde o es penalizado y **FORFT** será mostrado en la pantalla. Estas son las opciones:

40 TE030 45 TE045 40 TE100 40 TE130
 35 TE130 45 TE155 40 TE200 45 TE225
 40 TA030 45 TA045 40 TA100 40 TA130
 35 TA130 45 TA155 40 TA200 45 TA225
 40 TH030 45 TH045 40 TH100 40 TH130
 35 TH130 45 TH155 40 TH200 45 TH225

Tipo de Nivel para Media Jugada (Ply)

Oprima la tecla de flecha hacia la izquierda ◀ o derecha ▶ para seleccionar la profundidad de la búsqueda. Un “PLY” equivale a media jugada.

PLY 1 PLY 2 PLY 3 PLY 4
 PLY 5 PLY 6 PLY 7 PLY 8

Tipo de Nivel MATE Solver

Oprima la tecla de flecha hacia la izquierda ◀ o derecha ▶ para seleccionar el número de jugadas mate que el programa buscará. **NONE** aparecerá si ningún mate es encontrado.

MATE 1 MATE 2 MATE 3 MATE 4
 MATE 5 MATE 6 MATE 7 MATE 8

Nota: Usted solo puede cambiar de nivel mientras es su turno para jugar.

Entrenador de Aperturas por el Libro

¡Iván II el Conquistador que Habla el Conjunto del Ajedrez le facilita aprender las mismas aperturas que juegan los campeones mundiales de ajedrez! Al comienzo de un juego, usted

puede escoger aprender una de las 32 aperturas populares- formas de iniciar el juego- usadas por los maestros de ajedrez. Oprima **OPTIONS** repetidamente para mostrar **OPEN** en la pantalla y luego oprima las teclas con el símbolo de flecha hacia la izquierda ◀ o derecha ▶ para seleccionar el número de la apertura que usted desea aprender. (Vea la lista a la derecha) Oprima la tecla **CLEAR** para regresar a su jugada normal.

Ahora juegue y mueva. Iván II el Conquistador que Habla el Conjunto del Ajedrez le dirá si su jugada no es la jugada correcta de apertura. Para aprender la jugada correcta, presione **CLEAR** y luego oprima **HINT**. Cuando la computadora regrese con su jugada, usted verá brevemente la palabra **OPEN** en la pantalla si tiene otra jugada de apertura que hacer. Si la palabra **OPEN** no aparece, usted puede continuar jugando normalmente. Usted habrá completado su entrenamiento para esa línea de apertura.

Los nombres de las aperturas son:

1. Ruy Lopez, Open Defense (Defensa Abierta)
2. Ruy Lopez, Zaitsev Defense (Defensa Zaitzev)
3. Ruy Lopez, Exchange (Intercambio)
4. Scotch Game (Juego Escocés)
5. Scotch Four Knights
6. Giouoco Piano
7. Two Knights Defense (Defensa Dos Caballos)
8. Four Knights (Cuatro Caballos)
9. Petroff's Defense (Defensa Petroff)
10. Sicilian Alapin Variation (Variación Alapin Siciliana)
11. Sicilian, Najdorf Variation (Variación Najdorf Siciliana)
12. Sicilian, Dragon Variation (Variación Dragón Siciliana)
13. Sicilian, Keres Attack (Ataque Keres Siciliano)
14. Caro-Kann Defense (Defensa Caro-Kann)
15. Panov-Botvinnik Attack (Ataque Panov-Botvinnik)
16. Caro-Kann Exchange Variation (Intercambio de Variación Caro-Kann)
17. Queen's Gambit Declined (Reina Gambit Denegada)
18. Lasker Defense, Queen Gambit Declined (Defensa Lasker, Reina Gambit Denegada)
19. Queen Gambit Declined Exchange Var. (Variación Intercambio Denegado Reina Gambit)
20. Slav Defense (Defensa Slav)
21. Queen's Gambit Accepted (Reina Gambit Aceptada)
22. Nimzo-Indian Defense, Classical Var. (Defensa Nimzo-Indio, Variación Clásica)
23. Nimzo-Indian Defense, Rubinstein Var. (Defensa Nimzo-Indio, Variación Rubinstein)
24. Semi-Slav Defense (Defensa Semi-Slav)
25. Queen's Indian Defense (Defensa Reina India)
26. Queen's Indian Defense, Petrosian Var. (Defensa Reina India, Variación Rubinstein)
27. Bogolubow Indian Defense (Defensa India Bogolubow)
28. Catalán
29. Gruenfeld Defense (Defensa Gruenfeld)
30. King's Indian Defense (Defensa Rey Indio)
31. Modern Benoni Defense (Defensa Moderna Benoni)
32. Benko Gambit

Las jugadas y explicaciones de estas aperturas famosas se encuentran en muchos libros de ajedrez.

Ingresando en su Propia Apertura

Iván II el Conquistador que Habla el Conjunto del Ajedrez también le permite alistar cualquier libro de apertura que usted desee-incluso hasta una apertura que usted invente- para practicar. Presione **MULTIMOVE** y luego haga las jugadas para los dos lados, hasta que la posición de apertura que usted quiere practicar sea alcanzada. Ahora presione **MULTIMOVE** nuevamente. Oprima **CLEAR** para jugar contra la computadora en esta posición.

Entrenamiento en Piezas

Usted puede practicar ocho posiciones de entrenamiento diferentes. Existen cinco mini-juegos especiales y tres posiciones para prácticas de mate.

Posiciones de Mini-juegos

Los entrenadores de ajedrez más famosos y exitosos en el mundo llevan a sus alumnos desde lo más sencillo hasta lo más complejo, permitiéndoles

jugar “mini-juegos” de ajedrez, que se concentran en una o unos cuantos tipos de piezas. Hasta los estudiantes avanzados practican lo básico, así como una concertista de piano continua practicando sus escalas para mantenerse en su estado óptimo. Como cualquier gran entrenador, Iván II el Conquistador que Habla el Conjunto del Ajedrez jugará con usted estos juegos especiales.

Primero asegúrese de que está al comienzo de un juego, presionando **NEW GAME**. Ahora, oprima **OPTIONS** hasta que **TRAIN** aparezca en la pantalla. Luego oprima la tecla **▶**. Mire el LCD para ver cuáles de los mini-juegos son mostrados. Usted verá que los mini-juegos siempre incluyen el rey y los peones en los dos lados. De hecho, un mini-juego contiene solo este material. Los otros cuatro mini-juegos usan a los reyes y peones, pero agregan una sola pieza diferente al ejercicio: caballo, alfil, torre y luego la reina.

Comience con el mini-juego básico del rey y peones.

Haga su primera jugada. Su

objetivo es como en ajedrez regular, hacerle Jaque Mate al rey. Normalmente, esto significa que los dos lados tratarán de forzar al peón al otro lado del tablero para promoverlo como reina. ¡Usted aprenderá muchos principios, trucos y trampas en esta función de entrenamiento, que le hará ganar muchos juegos de ajedrez maravillosos!

Posiciones de práctica de Mate

¡Para ganar en el ajedrez, usted debe saber cómo hacer jaque mate! Solo sabiendo que usted tiene material suficiente para hacer un mate no hace que gane puntos. Los ejercicios de práctica de mate de Iván II el Conquistador que Habla el Conjunto del Ajedrez se asegurarán de que usted sepa las técnicas.

Después de oprimir **OPTIONS** y hasta que **TRAIN** aparezca, oprima nuevamente la tecla ► hasta que usted esté en las posiciones sin peones y el rey Negro esté en el medio del tablero. Estas son las posiciones de entrenamiento-mate. Las tres diferentes posiciones de entrenamiento-mate dan Blanco, al

lado de su rey, o dos alfiles o dos torres o la reina. Estos son ejercicios excelentes utilizados por los mejores maestros de ajedrez del mundo. En cualquiera de las tres posiciones usted puede forzar un mate en un sin número de jugadas. Practique esos ejercicios de entrenamiento-mate hasta que usted pueda hacer mate al Negro eficientemente.

Clasificaciones

Para ver su clasificación, oprima la tecla **RATING**. Su clasificación actual aparecerá en la pantalla.

Para cambiar su clasificación, usted debe completar un juego clasificado en un torneo o el nivel de muerte súbita.

Cuando usted esté listo para jugar el juego clasificado, seleccione la opción **RATE**.

1. Presione la tecla **OPTIONS** repetidamente hasta que usted vea aparecer **RATE**.

2. Oprima la tecla con el símbolo de la flecha hacia la izquierda ◀ o derecha ▶ para encender la opción On.

3. Oprima **CLEAR**.

Finalmente, seleccione el

NIVEL DE TORNEO o el de Muerte Súbita con el que desea jugar como oponente.

Cuando un “O” aparezca en la pantalla, el juego que usted está jugando puede ser clasificado. Como el juego que está jugando es clasificado, usted no puede pedir consejo (**HINT**), ni anular una mala jugada (**TAKEBACK**), ni usar “**SETUP**” para mejorar su posición. Tampoco puede usar la tecla de **NEW GAME** para empezar nuevamente durante un juego

Estas condiciones le permiten experimentar como es jugar un juego contra un oponente en un torneo clasificado. En los torneos clasificados un reloj de ajedrez es siempre utilizado, para que usted efectúe sus jugadas con un límite acordado de tiempo. Iván II el Conquistador que Habla el Conjunto del Ajedrez tiene un reloj de ajedrez en su configuración.

Si usted trata de usar las teclas de **HINT**, **SETUP**, **TAKEBACK** o **NEW GAME**, Iván II el Conquistador que Habla el Conjunto del Ajedrez le preguntará: ¿ESTÁ SEGURO? Y le

dirá qué resultado (retirar, ganar o perder) será apuntado si usted oprime la tecla **YES**.

Durante un juego clasificado, si usted está ganando con 9.0 o más puntos y quiere que LCD Chess renuncie, presione **MODE** y luego **NEW GAME**. IVAN le dirá: ¿ESTA SEGURO DE QUE YO PIERDA? IVAN entonces esperará a que usted oprima **YES**.

Usando la función de Alistar

En cualquier momento durante un juego cuando sea su turno, usted puede cambiar la posición del tablero bien sea agregando una pieza, removiéndola, o cambiando cualquiera de las piezas por ejemplo, una reina por un caballo.

Removiendo una Pieza

Presione la tecla **SETUP**. Luego, en el tablero sensor largo, oprima el cuadro donde está la pieza hasta que el cuadro esté vacío en la pantalla. Oprima **CLEAR** para continuar el juego.

Agregando o Cambiando una Pieza

Oprima la tecla **SETUP**. Luego presione la tecla que indica qué tipo de pieza quiere colocar en el tablero. Luego, en el tablero sensor largo, oprima el cuadro en el tablero sensor hasta que la pieza aparezca con el color correcto en su pantalla. Oprima **CLEAR** para continuar el juego.

Alistando Posiciones Especiales

Esta es otra opción maravillosa que le permite resolver problemas vistos en revistas y periódicos o que usted mismo los inventa. También le permite entrar en posiciones de juego que usted desea jugar o que usted quiere que Iván II el Conquistador que Habla el Conjunto del Ajedrez chequee, tal vez usando el **NIVEL DE BÚSQUEDA INFINITA**.

Normalmente, es más fácil empezar desde un tablero vacío para alistar estos problemas. Luego entonces, oprima la tecla **OPTIONS** repetidamente hasta que **CLRBR** (Borrar Tablero) aparezca en la pantalla. Ahora opri-

ma la tecla **SETUP**. Verá que la pantalla quedará automáticamente limpia.

En el tablero sensor largo, oprima el cuadro en el que está el rey Blanco. Luego presione el cuadro del rey Negro una vez para colocar al rey Blanco ahí y luego otra vez para cambiar el rey Blanco por el rey Negro. Luego escoja otra pieza en la posición de problema que usted quiere alistar y oprima la tecla de la pieza apropiada a la izquierda de la pantalla. Luego presione el cuadro en el tablero sensor donde esta pieza debe estar. Presione el cuadro repetidamente hasta que la pieza aparezca en el color correcto en su pantalla.

Siga este procedimiento hasta que todas las piezas en el problema o posición estén completamente alistadas.

Asegúrese de que Iván II el Conquistador que Habla el Conjunto del Ajedrez sabe qué color va a mover. Usted puede cambiar el color del jugador en turno presionando la tecla **□/■**.

Finalmente, presione **CLEAR** para jugar o para que Iván II el

Conquistador que Habla el Conjunto del Ajedrez analice la posición.

Observaciones acerca de IVAN

Iván II el Conquistador que Habla el Conjunto del Ajedrez dice cosas basadas en un sin número de factores. Algunos factores son el tiempo, el puntaje de ganancia o pérdida, la posición de entrenamiento, o nivel de alistamiento para mencionar algunos. Trate de remover la reina de Iván II el Conquistador que Habla el Conjunto del Ajedrez del tablero de ajedrez utilizando el procedimiento del ejemplo *Removing A Piece* en la página 9.

Si Iván II el Conquistador que Habla el Conjunto del Ajedrez le pone dificultades cuando usted pide un consejo (**HINT**) o trata de cambiarse de lado, oprima la tecla nuevamente e Iván II el Conquistador que Habla el Conjunto del Ajedrez obedecerá.

Si usted no puede esperar a sentir sus comentarios a lo largo de las jugadas, Iván II el

Conquistador que Habla el Conjunto del Ajedrez puede ser coaccionado a permitirle escuchar algunos de ellos. El método para ingresar en su Modo especial **DEMO** es oprimiendo primero la tecla **LEVEL**. Ahora presione la tecla **TAKEBACK** e Iván II el Conquistador que Habla el Conjunto del Ajedrez le mostrará **DEMO** y dirá una frase. Finalmente oprima la tecla **OPTIONS** para escuchar a Iván II el Conquistador que Habla el Conjunto del Ajedrez en su mejor modo parlante. Presione **CLEAR** cuando esté cansado de su interminable parloteo.

No olvide que usted siempre puede apagar la función de la personalidad de Iván II el Conquistador que Habla el Conjunto del Ajedrez utilizando la tecla **OPTIONS**. Sin embargo, si usted lo hace, prepárese a escuchar una última palabra de Iván II el Conquistador que Habla el Conjunto del Ajedrez.

Reglas Generales del Ajedrez

1. Los dos jugadores deben alternarse haciendo una jugada a la vez. El jugador con las piezas blancas juega primero para empezar el juego.

2. A excepción del enroque (vea abajo), una jugada es una transferencia de una pieza de un cuadro a otro cuadro que esté vacante u ocupado por una pieza del enemigo.

3. Ninguna pieza, excepto el Caballo, puede cruzar un cuadro ocupado por otra pieza.

4. Una pieza movida a un cuadro ocupado por una pieza del enemigo, la captura como parte de la misma jugada. La pieza capturada debe ser inmediatamente removida del tablero de ajedrez por el jugador que realizó la captura.

5. Cuando un jugador se mueve a una posición en la que puede atacar al Rey, el Rey está en "Jaque". Su oponente debe:

- a) Mover el Rey
- b) Bloquear el paso de la pieza atacante con otra pieza o
- c) Capturar la pieza atacante.

6. El juego termina cuando no hay escape para el Rey de una pieza atacante. Esto se conoce como "Jaque Mate".

7. El juego termina cuando el

Rey del jugador en turno para jugar no está en jaque y el jugador no puede hacer ninguna jugada legal. Esto se conoce como "Stalemate" y es considerado como un retiro del juego.

Jugadas Individuales

Encienda la configuración **HELP** (ver página 4). Todas las jugadas legales para cada pieza seleccionada serán mostradas una a una. Usted pronto aprenderá "haciendo" las jugadas de todas las piezas.

1. La Reina puede moverse a cualquier cuadro a lo largo de la misma fila, columna o diagonalmente desde donde se encuentra, pero no puede pasar sobre una pieza del enemigo.

2. El Rastrilló puede mover a ningún cuadrado por la misma fila ni la columna en que se para, pero no puede pasar por encima de un pedazo enemigo. Vea también Castling (en próxima página.)

3. El Obispo puede mover a ningún cuadrado por el diagonal en que se para, pero no puede pasar por encima de un pedazo enemigo.

4. El Caballero mueve está en forma de un "L", moviendo dos cuadrados arriba o hacia abajo, y entonces un cuadrado sobre. O puede ser un cuadrado arriba o

hacia abajo, y entonces dos sobre.

5. El Peón puede mover un adelantado cuadrado. En lo es primero lo mueve puede mover dos cuadrados hacia adelante. Al capturar, mover diagonalmente (delantero) un cuadrado. Vea también en passant (abajo.)

6. El Rey puede mover un cuadrado en ninguna dirección, tan largo como lo no es atacado por un pedazo enemigo. Vea también Castling (abajo)

Especial Mueve

1. Castling es un mueve del Rey y cualquiera Rastrilló a cuál condes como un solo mueve (del Rey) y es ejecutado como diagrammed abajo:



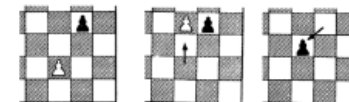
Castling no puede ocurrir si:

- a) el Rey ya ha sido movido.
- b) el Rastrilló ya ha sido movido.
- c) hay cualquier pedazo entre el Rey y el Rastrilló.

d) el cuadrado original de Rey, o el cuadrado que el Rey debe cruzar, o el uno que lo deberá ocupar es atacado por un pedazo enemigo.

2. Un Peón puede hacer un en la captura de passant si es una con-

testación mueve a un peón doble mueve, y es un Peón que es el lado por lado con el Peón que hizo el peón doble mueve. La captura de un Peón blanco se diagrammed abajo:



3. Un Peón se puede promover si avanza completamente al lado distante de la tabla. Se promueve inmediatamente, como la parte del mismo mueve, en una Reina, Rastrilló, el Obispo, o el Caballero, el que su dueño escoge.

Desde que una Reina es el pedazo más poderoso, casi siempre es escogido como el pedazo de promoción. Por el proceso de la promoción, es posible que haya a más de una Reina en la tabla al mismo tiempo.

La Operación de C.A. (Opcional)

recomendamos utilizando un adaptador de DC con un voltaje entre 6-8 VDC y 50 - 100 miliamps. La punta interior del conector debe ser positiva. Si usted tiene dificultad que localiza un contacto del adaptador Excalibur. Un número de teléfono y el sitio web se imprimen en la contraportada de este manual.

Cuidado Especial

- Evite tratarlo bruscamente, como darle golpes o dejarlo caer.
- Evite humedad o temperaturas extremas. Para mejor resultado, úselo en temperaturas de 39F y 100F (4C y 38C).
- Límpielo con un paño húmedo. No utilice limpiadores con químicos.

Información sobre Baterías

- Su Iván II el Conquistador que Habla el Conjunto del Ajedrez utiliza 4 baterías de “AA”.
- No mezcla nuevas baterías viejas y.
- No mezcla alcalino & el estándar ni baterías recargables.
- Instala baterías para que la polaridad (+ y -) empareje los esquemas en el compartimiento de batería.
- Utiliza sólo baterías del mismo tipo y la equivalencia.
- Quita baterías agotadas de la unidad.
- Hace no terminales de batería de cortocircuito.

Este dispositivo se conforma con la Parte 15 de las Reglas de FCC. La operación es susceptible al siguiente dos condiciones: (1) este dispositivo no puede causar interferencia perjudicial, y (2) este dispositivo debe aceptar ninguna interferencia recibida, inclusive interferencia que puede causar undesired operación. La NOTA: Este equipo se ha probado y ha sido encontrado para conformarse con los límites para una Clase B dispositivo digital, para Despedir conforme a 15 de las Reglas de FCC. Estos límites se diseñan para proporcionar interferencia L razonable en una instalación residencial. Este equipo engendra, los usos y puede irradiar energía de frecuencia de radio y, si no instalado y utilizado de acuerdo con las instrucciones, pueden causar interferencia perjudicial a comunicaciones de radio. Sin embargo, no hay garantía que esa interferencia no ocurrirá en una instalación particular. Si este equipo causa interferencia perjudicial a la recepción de la radio o la televisión, que puede ser determinada girando el equipo de y en, el usuario es alentado a tratar de corregir la interferencia por uno o por más de las medidas siguientes:

- Reorienta o traslada la antena recipiente.
- Aumenta la separación entre el equipo y el receptor.
- Conecta el equipo en una salida en un circuito diferente de eso a que el receptor se conecta.
- Consulta el comerciante o a un técnico experimentado de la radio/televisión para la ayuda.



RadioShack®

Radio Shack de México

PÓLIZA DE GARANTÍA

**AV. JARDÍN No. 245
COL. TLATILCO, C.P. 02860
MÉXICO, D.F. TEL.: 5354-5500**

RADIO SHACK DE MÉXICO, SA DE C.V. garantiza este producto por el término de un año o noventa días en todas sus partes y mano de obra contra cualquier defecto de fabricación y funcionamiento a partir de la fecha de entrega al consumidor.

CONDICIONES

I. Para hacer efectiva esta garantía no podrán exigirse mayores requisitos que la presentación de esta póliza junto con el producto en cualquier tienda de Radio Shack de México, S.A. de C.V. ó en el Centro de Reparación de Radio Shack de México, S.A. de C.V. ubicado en CALZADA VALLEJO 1361 (ENTRANDO POR CALLE, URANIO) BODEGA K COL. NUEVA INDUSTRIAL VALLEJO C.P. 007700, GUSTAVO A. MADERO, MEXICO, D.F. TEL: 5724-9163, 5724-9180, 5369-1721, FAX 5369-1462, donde también se podrán encontrar partes, componenetes, consumibles y accesorios.

II. La empresa se compromete a reparar el producto así como las piezas y componentes defectuosos del mismos, sin ningún cargo al consumidor, los gastos del flete del producto que se deriven de su cumplimiento serán cubiertos por Radio Shack de México, S.A. de C.V.

III. El tiempo de reparación en ningún caso deberá ser mayor de 30 días a partir de la recepción del producto en cualquier sitio en donde se pueda hacer efectiva la garantía.

IV. Esta garantía no es válida en los siguientes casos:

- Cuando el producto ha sido utilizado en condiciones distintas a las normales.
- Cuando el producto no ha sido operado siguiendo las indicaciones del instructivo proporcionado.
- Cuando el producto ha sido alterado o reparado por personas no autorizadas por Radio Shack de México, S.A. de C.V.

V. En caso de que la presente garantía se extravíara, el consumidor puede recurrir a su proveedor para que se le expida otra póliza de garantía, previa presentación de la nota de compra o factura.

*NOTA: Los aparatos eléctrico-domésticos tienen un año de garantía y los de baterías 90 días.

Producto: _____	SELLO DE LA SUCURSAL
Marco: _____	
No. de catálogo: _____	
No. de serie: _____	
No. de factura: _____	FECHA DE ENTREGA

EXCALIBUR ELECTRONICS

EXCALIBUR ELECTRONICS, INC.
13755 SW 119TH AVENUE
MIAMI, FLORIDA 33186 U.S.A.

WE MAKE YOU THINK

Nosotros Le Hacemos Piensa.

PHONE: 305.477.8080

FAX: 305.477.9516

EL TELÉFONO: 305.477.8080

FAX DE : 305.477.9516



Play games live at:

www.ExcaliburElectronics.com

Los juegos del juego veven en

www.ExcaliburElectronics.com

712 (MA) IVAN Ilradioshack 070206 V3SP