



## NL INHOUD

- 42 kleurrijke zeezezens
- 4 vishengels

- 1 gemotoriseerd spelplatform
- Verwijderbare palmboom
- Instructies

## DOEL VAN HET SPEL

Aan het einde van het spel de speler met de meeste punten zijn.

## HET SPEL VOORBEREIDEN

Zet de batterijschakelaar in de vorm van een krab (bovenop het spelplatform) in de stand OFF (Illustration 1)

Open met een schroevendraaier de deur van het batterijcompartiment aan de onderzijde en breng twee AA-batterijen aan in de richting die in het batterijcompartiment is aangegeven (Illustration 2)

De installatie van de batterijen moet onder het toezicht van een volwassene plaatsvinden. Sluit het batterijcompartiment na het aanbrengen van de batterijen.

Steek de pen aan de onderzijde van de stam van de palmboom in het gat naast de krab. Bevestig vervolgens de palmbladen aan de stam van de palmboom (Illustration 3)

Zorg ervoor dat alle zeezezens in afzonderlijke gaten in het spelplatform zijn aangebracht.

Elke speler kiest een vishengel uit.

Zet de batterijschakelaar in de stand SLOW. Hierop zal de onderzijde van het spelplatform gaan draaien. Zet voor een gevorderd spel de schakelaar in de stand FAST (Illustration 4)

## SPELINSTRUCTIES

Terwijl de onderkant van het spelplatform draait moeten alle spelers tegelijkertijd zoveel mogelijk zeezezens zien te vangen. Het spel eindigt zodra het laatste zeezezen is gevangen. Schakel daarop het spelplatform uit.

## HET SPEL WINNEN

Aan de onderkant van elk zeezezen staat een getal vermeld. Dit getal geeft aan hoeveel punten het zeezezen waard is (Illustration 5)

De spelers noteren de getallen aan de onderkant van de zeezezens en tellen die op. De speler met de meeste punten is de winnaar.

## KLASSIEKE VERSIE

Niet de speler met de meeste punten, maar degene met de meeste zeezezens wint het spel.

## HET SPEL OPBERGEN

Voor het opbergen van het spel moet de palmboom uit het spelplatform worden verwijderd en de palmbladen van de stam van de palmboom worden verwijderd. Draai het roterende platform met de hand zodat alle zeezezens naar beneden zakken (Illustration 6)

## FR CONTENU

- 42 créatures des mers colorées
- 4 cannes à pêche

- 1 plateau de jeu motorisé
- Palmier amovible
- Instructions complètes

## BUT DU JEU

Être le joueur qui obtient le score le plus élevé à la fin de la partie.

## MISE EN PLACE DU JEU

Faites glisser l'interrupteur en forme de crabe, situé sur le dessus du plateau, en position OFF. (Illustration 1) Repérez le compartiment des piles situé sous le plateau de jeu. À l'aide d'un tournevis, ouvrez le compartiment des piles et insérez 2 piles AA dans le sens indiqué à l'intérieur du compartiment des piles. (Illustration 2)

La supervision d'un adulte est OBLIGATOIRE lors de la mise en place des piles. Refermez le compartiment des piles une fois les piles placées à l'intérieur.

Insérez le bas du tronc du palmier dans le trou situé à côté du crabe. Puis, fixez les feuilles de palmier sur le tronc. (Illustration 3)

Vérifiez que toutes les créatures marines se trouvent dans des trous différents du plateau de jeu. Chaque joueur prend une canne à pêche.

Placez l'interrupteur sur la position SLOW pour que le plateau commence à tourner. Pour un jeu de niveau plus avancé, placez le commutateur sur la position FAST (rapide). (Illustration 4)

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le plateau tourne et tous les joueurs essaient simultanément d'attraper autant de créatures marines que possible. La partie se termine quand la dernière créature marine a été attrapée. Éteignez le jeu.

## POUR GAGNER LA PARTIE

Un numéro sous chaque créature marine indique le nombre de points qu'elle vaut. (Illustration 5) Les joueurs regardent sous leurs créatures de la mer et additionnent les points.

Le joueur ayant remporté le plus de points remporte la partie.

## VERSION CLASSIQUE

Au lieu d'additionner les points, le joueur qui a attrapé le plus de créatures marines remporte la partie.

## RANGEMENT DU JEU

Avant de replacer le jeu dans sa boîte pour le ranger, retirez le palmier du plateau et les feuilles de palmier du tronc. Faites tourner le plateau à la main jusqu'à ce que toutes les créatures marines soient en position basse. (Illustration 6)

## DE INHALT

- 42 farbenfrohe Meerestiere
- 4 Angeln

- 1 motorisiertes Spielfeld
- Demontierbare Palme
- Vollständige Anleitung

## SPIELZIEL

Am Ende des Spiels der Spieler mit den meisten Punkten zu sein.

## SPIELVORBEREITUNG

Schiebe den krabbenförmigen Batterieschalter (oben auf der Spielbasis) in die Position OFF. (Illustration 1)

Finde das Batteriefach unter der Spielbasis. Öffne das Batteriefach mithilfe eines Schraubendrehers und lege 2 AA-Batterien in der im Batteriefach gezeigten Ausrichtung ein. (Illustration 2)

Das Einlegen der Batterien MUSS unter Aufsicht eines Erwachsenen erfolgen. Wenn du die Batterien eingelegt hast, schließe das Batteriefach wieder.

Stecke den Stift am Fuß der Palme in das Loch neben der Krabbe. Stecke dann die Palmzweige in den Stamm. (Illustration 3)

Stelle sicher, dass sich alle Meerestiere einzeln in verschiedenen Löchern auf dem Spielbrett befinden.

Jeder Spieler nimmt sich eine Angel.

Schiebe den Batterieschalter auf die Position SLOW. Die Basis beginnt sich langsam zu drehen. Wenn du willst, dass das Spiel ein wenig komplizierter wird, stelle den Batterieschalter auf FAST. (Illustration 4)

## SPIELABLAUF

Während die Spielbasis sich dreht, versuchen alle Spieler gleichzeitig, so viele Meerestiere zu angeln wie möglich. Das Spiel endet, wenn das letzte Meerestier geangelt wurde. Schalte das Spielgerät aus.

## DAS SPIEL GEWINNEN

Unter jedem Meerestier steht eine Zahl, die angibt, wie viele Punkte sie wert ist. (Illustration 5)

Die Spieler schauen unter ihre Meerestiere und addieren ihre Punkte. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.

## KLASSISCHE VERSION

Statt die Punkte zu addieren, gewinnt einfach der Spieler, der die meisten Meerestiere geangelt hat.

## DAS SPIEL WEGRÄUMEN

Entferne die Palme aus dem Spielgerät und die Palmzweige aus dem Stamm, bevor du das Spiel zurück in die Packung legst, um es wegzuräumen. Drehe die drehbare Spielscheibe per Hand, sodass alle Meerestiere abgetaucht sind. (Illustration 6)



## **CONTENIDO**

- 42 criaturas marinas de colores
- Palmera extraíble
- 4 cañas de pescar
- Instrucciones completas
- 1 océano motorizado

## OBJETIVO DEL JUEGO

Ser el jugador con más puntos al final del juego.

## PREPARACIÓN DEL JUEGO

Desliza el interruptor con forma de cangrejo (ubicado en la parte superior de la base del juego) a la posición de OFF. **(Illustration 1)**

Con un destornillador, abre el compartimento de las pilas (ubicado en la parte inferior de la base del juego) e inserta 2 pilas AA en la dirección indicada. **(Illustration 2)**

**Se REQUIERE la supervisión de un adulto para colocar las pilas.** Cierra el compartimento de las pilas una vez que estén dentro.

Inserta el tronco de la palmera en el agujero que hay al lado del cangrejo. Luego inserta las hojas de la palmera en el tronco. **(Illustration 3)**

Asegúrate de que todas las criaturas marinas estén en agujeros separados en el océano.

Cada jugador coge una caña de pescar.

Coloca el interruptor en la posición LENTO (SLOW) y el océano comenzará a girar. Si quieres complicar un poco más el juego, coloca el interruptor en el modo RÁPIDO (FAST). **(Illustration 4)**

## ¿CÓMO SE JUEGA?

Mientras el océano gira, todos los jugadores compiten simultáneamente para intentar pescar tantas criaturas marinas como sea posible. El juego termina cuando la última criatura marina es pescada. Apaga el interruptor cuando termines de jugar.

## GANADOR DEL JUEGO

Cada criatura marina tiene un número en la parte inferior que indica cuántos puntos vale. **(Illustration 5)**

Los jugadores suman los puntos de sus criaturas marinas pescadas. El jugador con más puntos es el ganador.

## VERSIÓN CLÁSICA

En lugar de sumar los puntos, el jugador con el mayor número de criaturas marinas gana el juego.

## GUARDAR EL JUEGO

Antes de volver a guardar el juego en su caja, retira el tronco y las hojas de la palmera. Gira manualmente el disco giratorio del juego para que todas las criaturas marinas estén en la posición baja. **(Illustration 6)**

## **CONTEÚDO**

- 42 criaturas marinhas coloridas
- Palmeira extraível
- 4 canas de pesca
- Instruções completas
- 1 plataforma de jogo motorizada

## OBJETIVO DO JOGO

Ser o jogador com mais pontos no final do jogo.

## PREPARAÇÃO DO JOGO

Desliza o interruptor com forma de caranguejo (localizado na parte superior da base do jogo) para a posição OFF. **(Illustration 1)**

Usando uma chave de fenda, abre o compartimento das pilhas (localizado na parte inferior da base do jogo) e insere 2 pilhas AA na direção indicada. **(Illustration 2)**

**É NECESSÁRIA a supervisão de um adulto para colocar as pilhas.** Fecha o compartimento das pilhas quando estiverem dentro.

Insere o tronco da palmeira no buraco ao lado do caranguejo. Em seguida, insere as folhas da palmeira no tronco. **(Illustration 4)**

Certifica-te de que todas as criaturas marinhas estão em buracos separados no tabuleiro de jogo.

Cada jogador pega numa cana de pesca.

Coloca o interruptor na posição SLOW (LENTO) e a base começará a girar. Se quiseres complicar o jogo um pouco mais, coloca o interruptor no modo FAST (RÁPIDO). **(Illustration 4)**

## COMO SE JOGA?

À medida que a base do jogo gira, todos os jogadores competem simultaneamente para tentar pescar o maior número possível de criaturas marinhas. O jogo termina quando a última criatura do mar for capturada. Desliga o interruptor quando terminares de jogar.

## VENCEDOR DO JOGO

Cada criatura marinha tem um número na parte inferior que indica quantos pontos vale. **(Illustration 5)**

Os jogadores somam os pontos das suas criaturas marinhas capturadas. O jogador com mais pontos é o vencedor.

## VERSÃO CLÁSSICA

Em vez de somar os pontos, o jogador com o maior número de criaturas do mar ganha o jogo.

## GUARDAR O JOGO

Antes de voltar a guardar o jogo na caixa, retira o tronco e as folhas da palmeira. Gira manualmente o disco giratório do jogo para que todas as criaturas marinhas estejam na posição baixa. **(Illustration 6)**

## **ZAWORTOŚĆ**

- 42 Kolorowe morskie stwory
- Palma
- 4 wędki
- Instrukcja
- 1 ruchoma plansza do gry

## CEL GRY

Zdobyc jak najwięcej punktów na koniec gry.

## PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przesuń przełącznik w kształcie Kraba w pozycję ""OFF"" - wyłączony. **(Illustration 1)**

Znajdź komorę baterii - znajdującą się na spodzie platformy do gry. Przy użyciu śrubokrętu, otwórz komorę baterii następnie umieść 2 nowe baterie AA, zgodnie z wskazaną w komorze baterii polaryzacją. **(Illustration 2)**

**Konieczny jest nadzór osoby dorosłej, podczas wymiany baterii.** Zamknij pokrywę komory baterii po zakończeniu wymiany.

Zamontuj wszystkie części plamy w otworze obok Kraba **(Illustration 3)**

Upewnij się, że wszystkie zwierzątka morskie znajdują się w oddzielnym otworze w planszy.

Każdy z graczy wybiera jedną wędkę.

Przełączcie włącznik w pozycję SLOW (powoli) a platforma do gry zacznie się obracać. Dla bardziej zaawansowanych graczy, możecie spróbować szalonej rozgrywki w pozycji FAST (szybko) **(Illustration4)**

## ROZGRYWKA

W czasie kiedy platforma się obraca, wszyscy gracze jednocześnie - symultanicznie, starają się wyłowić jak najwięcej! Gra kończy się gdy ostatnia zdobycz jest wyciągnięta. Wyłączcie plansze po skończonej rozgrywce.

## WYGRANA

Każde z stworzeń morskich na swoim miejscu ma cyfrę, która wskazuje jego wartość w punktach **(Illustration5)**

Po skończonej rozgrywce, gracze podliczają ile punktów wyłowili. Gracz z największą ilością punktów - wygrywa grę!

## WERSJA KLASYCZNA

Możecie również zignorować punkty - i klasycznie wygra ten kto ma najwięcej złowione!

## PRZECHOWYWANIE:

Przed schowaniem gry do pudełka, rozmontujcie palmę. Ręcznie ustawcie planszę w pozycji w której wszystkie zwierzątka morskie są na dole **(Illustration 6)**

## **CONTENTS**

- 42 Colorful Sea Creatures
- Removable Palm Tree
- 4 Fishing Poles
- Complete Instructions
- 1 Motorized Game Board

## OBJECT OF THE GAME

To be the player with the most points at the end of the game.

## SETTING UP THE GAME

Slide the crab-shaped battery switch (located on top of the game base) to the OFF position. **(Illustration 1)**

Locate the battery compartment located on the bottom of the game base. Using a screwdriver, open the battery compartment and insert 2 AA batteries in the direction indicated inside the battery compartment. **(Illustration 2)**

**Adult Supervision is REQUIRED when installing batteries.** Close the battery compartment once the batteries are inside.

Insert the peg on the bottom of the palm tree trunk into the hole next to the crab. Then insert the palm fronds onto the trunk. **(Illustration 3)**

Make sure all of the sea creatures are in separate holes in the game board.

Each player takes a fishing pole.

Turn the battery switch to the SLOW position and the base will start rotating. For more advanced play, turn the battery switch to the FAST position. **(Illustration 4)**

## PLAYING THE GAME

As the game base rotates all players simultaneously race to catch as many sea creatures as possible.

The game ends when the last sea creature is caught. Turn off the game unit.

## WINNING THE GAME

The bottom of each sea creature has a number that indicates how many points it is worth. **(Illustration 5)**

Players look at the bottom of their sea creatures and add up the points.

The player with the most points is the winner.

## CLASSIC VERSION

Instead of adding up points, the player with the most sea creatures wins the game.

## STORING THE GAME

Before placing the game back into the box for storage, remove the palm tree from the game unit and the palm fronds from the palm tree. Manually spin the rotating game disk so that all sea creatures are in the down position. **(Illustration 6)**

© 2018 Goliath BV, Vizepad 80, NL 8051 KR Hattem.

Helpdesk?! Ga niet terug naar de winkel maar bel ons rechtstreeks! Goliath HOLLAND Tel: 0900- 5003030. Informatie bewaren voor referentie. Verwijder alle verpakkingsmaterialen, afkokers het product aan het kind te geven. Made in China. Waarschuwing. Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Kleine onderdelen. Verpakking te openen met de monteren door een volwassene.

© 2018 Goliath France, 1 rue de la ZA Sous Le Bee, 27730 Bueil, France. Informations à conserver. Enlever tous les éléments non nécessaires au jeu avant de donner le produit à votre enfant (exemple: attaches plastiques...) Fabriqué en Chine. Attention. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments. Dangereux étouffement. Ce produit doit être assemblé par un adulte responsable. Vérifier avant toute utilisation l'assemblage convenable du jouet.

© 2018 Goliath Toys GmbH, Otto-Hahn-Straße 46, 63303 Dreieich, Deutschland. Aufbewahrende Informationen. Alle für das Spiel nicht notwendigen Teile entfernen, bevor Sie das Produkt Ihrem Kind geben (Beispiel: Plastikbefestigungen). Hergestellt in China. Achtung. Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Kleine Teile. Erststückungsgefahr. Durch einen Erwachsenen zu montieren.

© 2018 Goliath Games Iberia. Apartado de Correos 238. 46470 Catarroja (Valencia) España.

Guarde esta información para futuras referencias. Retire todos los elementos no necesarios antes de darle el juguete al niño (ej: plásticos, gomas, etc.). Fabricado en China. Advertencia. No conviene para niños menores de 36 meses. Partes pequeñas. Peligro de asfixia. Para ser montado por un adulto.

© Niet oplaadbare batterijen mogen niet opnieuw opgeladen worden. Oplaadbare batterijen mogen alleen opgeladen worden onder toezicht van een volwassene. Oplaadbare batterijen moeten uit het speelgoed worden verwijderd alvorens te worden opgeladen. Verschillende soorten batterijen of nieuwe en gebruikte batterijen mogen niet worden gemengd. De batterijen moeten volgens de juiste polarisrichting geplaatst worden. Leg de batterijen moeten uit het speelgoed worden verwijderd. De aansluitklemmen mogen niet kortgesloten zijn.

© Les piles ne doivent pas être rechargées. Les accumulateurs doivent être chargés uniquement sous le contrôle d'un adulte. Les accumulateurs doivent être enlevés du jouet avant d'être chargés. Les différents types de piles ou accumulateurs ou des piles ou accumulateurs neufs et usagés ne doivent pas être mélangés. Les piles ou accumulateurs doivent être mis en place en respectant la polarité. Les piles ou accumulateurs usés doivent être enlevés du jouet. Les bornes d'une pile ou d'un accumulateur ne doivent pas être mises en court-circuit.

© Die Batterien dürfen nicht aufgeladen werden. Die Akkus dürfen nur unter Aufsicht von Erwachsenen aufgeladen werden. Die Akkus müssen aus dem Spielzeug entfernt werden, bevor sie - bevor aufgeladen werden. Die verschiedenen Sorten von Batterien und Akkus oder neuen und gebrauchten Batterien müssen immer indem man ihre Polarität berücksichtigt. Verbräuchte Batterien oder Akkus müssen aus dem Spielzeug entfernt werden. Die Klemmen einer Batterie oder eines Akkus dürfen nicht kurzgeschlossen werden.

© Las baterías no recargables no deben ser recargadas. Las pilas recargables deben ser cargadas bajo supervisión de un adulto. baterías recargables deben retirarse del juguete antes de ser cargadas. Los diferentes tipos de baterías o pilas nuevas y usadas no deben ser mezcladas. Las baterías deben ser insertadas con la polaridad correcta. baterías gastadas deben retirarse del juguete. Los terminales de alimentación no deben ser cortocircuitados.

© As pilhas não devem ser recarregadas. As baterias devem ser carregadas apenas sob o controle de um adulto.Devem-se retirar as baterias do brinquedo antes de as carregar. Não se devem misturar vários tipos de pilhas ou baterias ou pilhas ou baterias novas e usadas. As pilhas ou baterias devem ser colocadas respeitando a polaridade. As pilhas ou baterias usadas devem ser retiradas do brinquedo. Os bornes de uma pilha ou bateria não devem ser postos em curto-circuito.

© Nie ładować ponownie baterii. Akumulatory można ładować wyłącznie pod nadzorem osoby dorosłej. Akumulatory należy wyjąć z zabawki przed ładowaniem. Nie mieszać różnego typu baterii lub akumulatorów, nowych i używanych. Przestrzegać biegunów podczas wkładania baterii lub akumulatorów. Zużyte baterie lub akumulatory należy wyjąć z zabawki. Zakości baterii lub akumulatora nie mogą być zwarte.

© Non-rechargeable batteries are not to be recharged. Recharge ble batteries are only to be charged under adult supervision. Rechargeable batteries are to be removed from the toy before being charged. Different types of batteries or new and used batteries are not to be mixed. Batteries are to be inserted with the correct polarity. Exhausted batteries are to be removed from the toy. The supply terminals are not to be short-circuited.

© Dit apparaat is gemarkeerd met het 'selectief sorteren' symbool voor het wegvoegen van elektrische en elektronische apparatuur. Dit betekent dat het product niet moet worden ondersteund door een selectief inzamelingsstelsel in overeenstemming met de geldende voorschriften, om ofwel te worden gerecycled of gedemonteerd om de impact op het milieu te verminderen. De batterijen, die zijn toegevoegen op een specifiek collectie systeem, moeten uit het product verwijderd en gescheiden worden. Wanneer de batterijen er niet uitgehaald zijn, moet het product bij een geschikt verzamelpunt worden ingeleverd voor de recycling is voltooid. Elektrische en elektronische apparaten die niet zijn gesorteerd voor afvoeren, zijn potentieel gevaarlijk voor het milieu en de menselijke gezondheid als gevolg van de aanwezigheid van gevaarlijke stoffen. Neem voor meer informatie contact op met uw lokale of regionale overheid.

© Cet appareil est marqué du symbole du tri sélectif relatif aux déchets des équipements électriques et électroniques. Cela signifie que ce produit doit être pris en charge par un système de collecte sélectif conformément à la réglementation applicable afin de pouvoir soit être recyclé soit démantelé afin de réduire tout impact sur l'environnement. Les piles ou accumulateurs, faisant l'objet d'une collecte spécifique, doivent être retirés du produit et mis au rebut séparément. Lorsqu'il n'est pas prévu que les piles ou accumulateurs soient extraits, le produit doit être remis à un centre de collecte approprié pour que le recyclage soit complet. Les produits électriques et électroniques ainsi que les piles et accumulateurs n'ont pas fait l'objet d'un tri sélectif sont potentiellement dangereux pour l'environnement et la santé humaine en raison de la présence de substances dangereuses. Pour plus de renseignements, vous pouvez contacter votre administration locale ou régionale.

© Dieser Apparat ist mit dem Symbol gekennzeichnet, das Schrott von elektrischen und elektronischen Geräten betrifft. Das bedeutet, dass dieses Produkt von einem System der getrennten Sammlung übernommen werden muss, konform der geltenden gesetzlichen Regelungen, um entweder wiederverwertet oder zerlegt zu werden, um jegliche Auswirkung auf die Umwelt zu verringern. Die Batterien oder Akkus, die einer spezifischen Sammlung unterliegen, müssen aus dem Produkt entfernt werden und separat entsorgt werden. Wenn es nicht vorgesehen ist, das Batterien oder Akkus entfernt werden, muss das Produkt einer geeigneten Sammelstelle anvertraut werden, damit die Wiederverwertung komplett ist. Die elektrischen und elektronischen Produkte wie die Batterien und Akkus, die nicht einer selektiven Sortierung unterzogen werden sind potentiell gefährlich für die Umwelt und die menschliche Gesundheit aufgrund von Vorhandensein von gefährlichen Substanzen. Für weitere Auskünfte können Sie Kontakt mit Ihrer lokalen oder regionalen Behörde aufnehmen.

© Este dispositivo está marcado con el símbolo del reciclaje de equipos eléctricos y electrónicos. Esto significa que este producto debe ser apoyado por un sistema de recogida selectiva de conformidad con la normativa aplicable, a fin de ser reciclado o desmantelado con el fin de reducir cualquier impacto sobre el medio ambiente. Las baterías, deben ser sometidas a un sistema de recogida específica, deben ser retiradas del producto y desechadas de forma distinta al resto. Cuando las pilas no queden ser extraídas, el producto debe ser entregado a un centro de recogida adecuado para el reciclaje completo. Los productos eléctricos y electrónicos, así como las pilas que no han sido tratados antes de su eliminación son potencialmente peligrosos para el medio ambiente y la salud humana debido a la presencia de sustancias peligrosas. Para obtener más información, póngase en contacto con su gobierno local o regional.

© Este aparelho está marcado com o símbolo de triagem seletiva de lixo para aparelhos elétricos e eletrônicos. Isso significa que deve ser colocado num sistema de recolha seletiva, de acordo com a regulamentação aplicável, para que possa ser reciclado ou desmontado de modo a reduzir os impactos ambientais. As pilhas ou baterias, sujeitas a eliminação específica, devem ser retiradas do produto e recolhidas separadamente. Quando não está prevista a extração de pilhas ou baterias, o produto deve ser enviado a um centro de recolha apropriado para que a reciclagem seja completa. Os produtos elétricos e eletrónicos e também as pilhas e acumuladores que não tenham passado por uma triagem seletiva são potencialmente perigosos para o ambiente e para a saúde humana devido à presença de substâncias perigosas. Para mais informações, contacte a administração local ou regional da sua zona.

© To urządzenie jest oznaczone symbolem selektywnego zbierania zużytego sprzętu elektrycznego i elektronicznego. Oznacza to, że produkt ten powinien być objęty systemem selektywnego zbioru zgodnie z obowiązującymi przepisami w celu recyklingu lub usunięcia, aby ograniczyć wpływ na środowisko. Baterie lub akumulatory objęte specjalną zbiórką należy wyjąć z produktu i użyć osobno. Jeżeli usuniecie baterii lub akumulatorów nie jest możliwe, produkt należy przekazać do odpowiedniego punktu zbiórki, zapewniającego właściwy recykling. Urządzenia elektryczne i elektroniczne, a także baterie i akumulatory, które nie zostały oddane do odpowiedniego punktu zbiórki, są potencjalnie niebezpieczne dla środowiska i zdrowia ludzkiego ze względu na obecność substancji niebezpiecznych. Aby uzyskać więcej informacji, prosimy się skontaktować z władzami lokalnymi lub regionalnymi.

© This device is marked with the selective sorting symbol on waste electrical and electronic equipment. This means that this product should be collected by a selective collection system in accordance with applicable regulations in order to be either recycled or dismantled on the environment. The batteries, submitted to a specific collection system, should be removed from the product and disposed of separately. When that the batteries are not to be extracted, the product must be delivered to an appropriate collection center for recycling is complete. Electrical and electronic products as well as batteries that have not been sorted before disposal are potentially dangerous for the environment and human health due to the presence of hazardous substances. For more information, contact your local or regional government.

