

INSTRUKCJA OBSŁUGI

UWAGA

1. Tarcza elektroniczna NIE jest zabawką. Powinna być montowana przez osobę dorosłą.
2. Rzutki mogą spowodować obrażenia ciała. Podczas gry, dzieci powinny pozostać pod nadzorem dorosłych.

OPIS

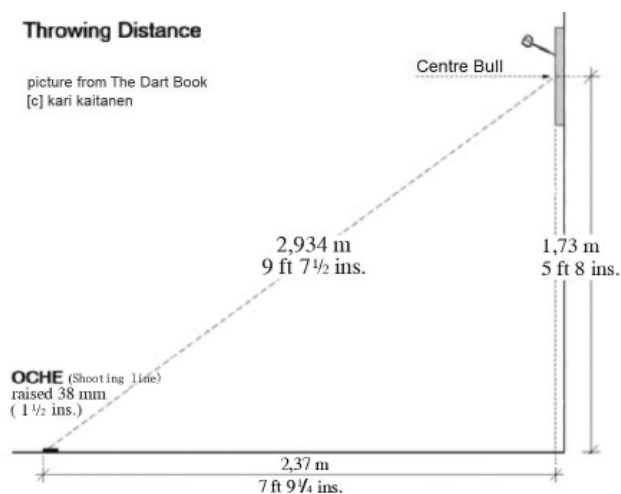
1. Wyświetlacz 1LCD
2. 18 stylów i 159 ekscytujących gier.
3. W grze może brać udział maksymalnie 8 graczy jednocześnie.
4. Zasilanie – 3x baterie AA 1,5 V.
5. Jeśli tarcza pozostanie nieaktywna przez 30 minut, wyświetlacz i urządzenia peryferyjne wyłączą się automatycznie, a następnie przejdą w tryb uśpienia.

STANDARDOWA INSTALACJA

Wyznacz miejsce, w którym wolna odległość od dart'a wynosi 3m. Powieś tak aby jego środek znajdował się na wysokości 1,7m. Podczas gry gracz powinien znajdować się w odległości 2,4m od tarczy. Przed rozpoczęciem gry należy upewnić się, że baterie 3xAA są naładowane. Tarcza do rzutek powinna być przymocowana do solidnej ściany.

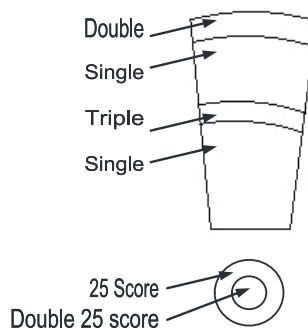
Throwing Distance

picture from The Dart Book
[c] kari kaitanen



ZASADY LICZENIA PUNKTÓW

| Segment | Wynik |
|--------------------|-----------------------|
| Pojedynczy segment | "Single" --- licz x1 |
| Podwójny segment | "Double" ---- licz x2 |
| Potrójny segment | Triple"-----licz x3 |
| Bull's-eye | 25 punktów |
| Double Bull's-eye | 25 punktów x2 |



OPIS PRZYCISKÓW

1. Naciśnij przycisk „POWER” i wejdź w normalny stan pracy po usłyszeniu dźwięku.
2. Użyj przycisku „GAME” w celu wyboru gry (G01-G18). Za pomocą tego przycisku można również wyjść z gry i powrócić do początkowego ekranu.
3. Przycisk „OPCJA” służy do wyboru podgry. (G01-G18)
4. Za pomocą przycisku „PLAYER” można wybrać liczbę graczy, domyślna wartość to 2.
5. Przycisk „DOUBLE IN/OUT” jest używany tylko dla G02, szczegółowe informacje znajdują się w instrukcji obsługi gry.
6. Przycisk „START/NEXT” służy do rozpoczęcia gry lub przejścia do następnego gracza.

SYGNAŁY DŹWIĘKOWE

1. "Laser" - dźwięk pojawiający się w momencie uderzenia lotki o tarczę.
2. "Double" - dźwięk informuje o trafieniu w pole Double (liczenie x2)
3. "Triple" - dźwięk informuje o trafieniu w pole Triple (liczenie x3)
4. "Score" - dźwięk informuje o uzyskaniu wyniku w danej grze.
5. "Close" - dźwięk oznacza zamknięcie liczonego segmentu.
6. "Open" - dźwięk oznacza otwarcie liczonego segmentu.
7. "Too High" - dźwięk oznacza, że punkty są odejmowane.
8. "Winner" - dźwięk oznacza pojawienie się pierwszego zwycięzcy.
9. "Bull's-Eye" - dźwięk informuje o trafieniu w pole Bull's-Eye. (liczenie 25)
10. "Next/Player" - dźwięk wskazuje następnego gracza do gry po tym, jak poprzedni gracz rzucił trzema rzutkami
11. "Ye" - dźwięk oznacza, że segment docelowy został trafiony.
12. "Sorry" - dźwięk oznacza, że segment docelowy nie został trafiony.

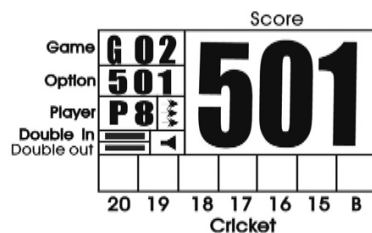
ZASADY GRY

→ G01 Count-Up / LICZENIE W GÓRĘ (100. 200. 300. 400. 500. 600. 700. 800. 900)

Celem gry jest jak najszybsze osiągnięcie wybranej liczby punktów. Wygrywa ten zawodnik, który jako pierwszy osiągnie wymaganą liczbę punktów.

→ G02 Count-Down / LICZENIE W DÓŁ (101. 201. 301. 401. 501. 601. 701. 801. 901)

Każdy gracz zaczyna grę z tą samą określoną liczbą punktów (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901). Przy każdym rzucie zdobyte punkty odliczane są w dół. Wygrywa zawodnik, który pierwszy osiągnie zero. Gracze mogą wybierać różne tryby gry za pomocą przycisku "DOUBLE IN/OUT" (patrz rysunek poniżej).



Double in (101. 201. 301. 401. 501. 601. 701. 801. 901)

oznacza, że start gry (naliczania punktów) rozpoczyna się od pierwszego trafienia w pole Double

Double out (101. 201. 301. 401. 501. 601. 701. 801. 901)

oznacza że grę można zakończyć tylko przez trafienie w segment z podwójną punktacją. Jeśli wynik gracza spadnie do 1 lub poniżej 0, oznacza to "burst dart" i gracz nie może uzyskać wyniku w tej turze, ale może zachować tylko wynik z ostatniej kolejki.

Double in/out (101. 201. 301. 401. 501. 601. 701. 801. 901)

Gdy na ekranie LCD pojawi się napis "Double in" i "Double out", oznacza to, że gra jest rozgrywana w trybie "Double in" i "Double out", który można rozpocząć i zakończyć tylko przez trafienie w segmenty z podwójną punktacją. Jeśli wynik gracza spadnie do 1 lub poniżej 0, oznacza to "burst dart" i gracz nie może uzyskać wyniku w tej turze, ale może zachować tylko wynik z ostatniej tury.

→ G03 Round Clock / ZEGAR (5. 10. 15. 20)

1. (5. 10. 15. 20) liczą się trafienia w dowolny segment.

"5" trafienie segmentów od 1 do 5. "10" trafienie segmentów od 1 do 10.

"15" trafienie segmentów od 1 do 15. "20" trafienie segmentów od 1 do 20.

2. Gracz powinien trafić rzutkami do segmentu na podstawie wskazań tarczy. Jeśli segment zostanie trafiony, tarcza wyda głos "Ye" lub "Sorry". Po trafieniu w segment, zostanie wskazany następny segment.

→ G04 Round Clock-Double / PODWÓJNY ZEGAR (205. 210. 215. 220)

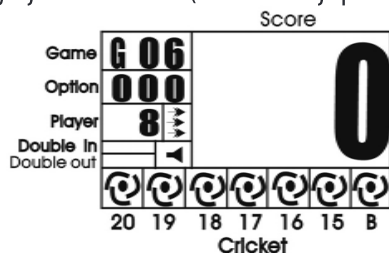
1. (205. 210. 215. 220) Aby otrzymać punkty, wystarczy trafić w segment z podwójną punktacją. Pozostałe funkcje takie same jak G03.

→ G05 Round Clock-Triple / POTRÓJNY ZEGAR (305. 310. 315. 320)

1. "305. 310. 315. 320" Oznacza trafienie rzutki w potrójny segment aby zdobyć punkty. Inne funkcje są takie same jak G03.

→ **G06 Simple Cricket / PROSTY KRYKIET** (000. 020. 025)

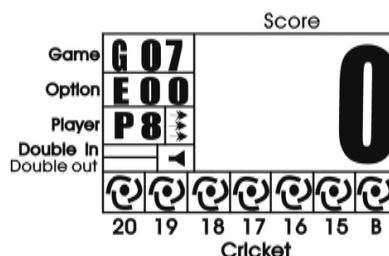
1. Należy trafić w 15,16,17,18,19,20 lub bull's-eye
2. Gracz, który pierwszy trzykrotnie trafi w powyższe pola wygrywa.
Trafienie w segment Single – liczymy x 1
Trafienie w segment Double – liczymy x 2
Trafienie w segment Triple – liczymy x 3
3. "000" - należy trafić w segmenty cyfr 15,16,17,18,19,20 i Bull's-eye. Kolejność trafień nie ma znaczenia.
4. "020" - należy 3 razy trafić 20, a następnie kolejno 19, 18, 17, 16, 15 i Bull's eye.
5. "025" - należy 3 razy trafić Bull's-eye, a następnie kolejno 15, 16, 17, 18, 19, 20
6. Każdy segment ma trzy wskaźniki " (" . Po jednokrotnym rzucie jeden " (" zostanie włączony. Gdy wszystkie " (" zostaną włączone, gra jest zakończona. (Patrz ilustracja poniżej).



7. Gracz, który pierwszy włączy wszystkie " (" , zostaje zwycięzcą.

→ **G07 Score Cricket / KRYKIET** (E00. E20. E25)

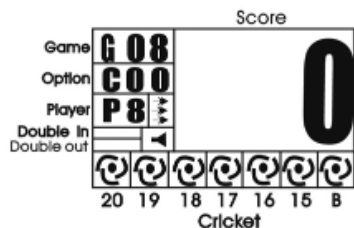
1. Liczą się tylko trafienia w segmenty 15,16,17,18,19,20 lub Bull's-eye
2. Należy trafić we wszystkie powyższe numery:
Trafienie w segment Single – liczymy x 1
Trafienie w segment Double – liczymy x 2
Trafienie w segment Triple – liczymy x 3
3. "E00" – – należy trafić w dowolny segment cyfr 15,16,17,18,19,20 i Bull's-eye. Kolejność trafień nie ma znaczenia.
4. "E20" – należy 3 razy trafić 20, a następnie kolejno 19, 18, 17, 16, 15 i Bull's eye.
5. "E25" - należy 3 razy trafić Bull's-eye, a następnie kolejno 15, 16, 17, 18, 19, 20
6. Każdy segment ma trzy wskaźniki " (" . Po jednokrotnym rzucie jeden " (" zostanie włączony.
7. Jeśli gracz trafi trzykrotnie w punktowany segment to jego wynik jest otwarty. Jednak zostanie on zamknięty jeśli został trafiony 3 razy przez wszystkich graczy.
8. Każdy gracz musi starać się trafić w segment punktacji gdy jest „otwarty”.
9. Gdy segment zostanie trafiony trzykrotnie przez każdego z graczy, zostaje on zamknięty. Gracz powinien trafić kolejny wyznaczony segment, aby umożliwić przeciwnikom zbieranie punktów.
10. Zwycięzcą zostaje gracz, który zdobędzie najwyższy wynik po zamknięciu wszystkich segmentów punktacji. (Patrz zdjęcie poniżej.)



→ **G08 Cut Throat Cricket** (C00. C20. C25)

1. Liczą się tylko trafienia w segmenty 15,16,17,18,19,20 lub Bull's-eye.
2. Należy trafić we wszystkie powyższe numery:
Trafienie w segment Single – liczymy x 1 / Trafienie w segment Double – liczymy x 2 / Trafienie w segment Triple – liczymy x 3
3. "C00" – należy trafić w dowolny segmenty cyfr 15,16,17,18,19,20 i Bull's-eye. Kolejność trafień nie ma znaczenia.
4. "C20" - należy 3 razy trafić 20, a następnie kolejno 19, 18, 17, 16, 15 i Bull's eye
5. "C25" - należy 3 razy trafić Bull's-eye, a następnie kolejno 15, 16, 17, 18, 19, 20
6. Każdy segment ma trzy wskaźniki " (" . Po jednokrotnym rzucie jeden " (" zostanie włączony.

7. Jeśli gracz trafi trzykrotnie w punktowany segment to jego wynik jest otwarty. Jednak zostanie on zamknięty jeśli został trafiony 3 razy przez wszystkich graczy.
8. Punkty zdobyte przez aktualnego gracza zostaną dodane do wszystkich przeciwników.
9. Każdy gracz musi starać się trafić w segment punktacji gdy jest „otwarty”.
10. Po trzykrotnym trafieniu w segment przez wszystkich graczy, zostanie on zamknięty. Gracze powinni trafić w inny punktowany segment wskazany przez tarczę, aby umożliwić przeciwnikom zdobycie punktów.
11. Gracz, który uzyska najniższy wynik po zamknięciu wszystkich segmentów, zostaje zwycięzcą. (Patrz rysunek poniżej).



→ G09 Golf (10. 20. 30. 40. 50. 60. 70. 80. 90)

1. (10. 20. 30. 40. 50. 60. 70. 80. 90) należy wybrać jedną z tych liczb jako wynik do osiągnięcia. Gracz powinien kolejno trafić w punktowany segment od 1 do 18 (w pierwszej kolejce trafia w segment 1, w drugiej w segment 2, itd.). Jeśli segment zostanie trafiony, tarcza wyda dźwięk "Ye" lub "Sorry". Po trafieniu w segment, zostanie wskazany następny segment.
2. Zadaniem gracza jest uzyskanie jak najniższego wyniku. Jeżeli podczas swojej kolejki (trzech rzutów):
 - nie uda mu się trafić żadną lotką – otrzymuje 5 punktów, tzw. „bad dart”
 - trafi w segment Triple – otrzymuje 1 punkt., tzw. „Eagle dart”
 - trafi w segment Double – otrzymuje 2 punkty, tzw. „Bird dart”
 - trafi w segment Single – otrzymuje 3 punkty
 Gracz może wybrać dowolną z trzech lotek do zakończenia kolejki, ale tylko ostatnia liczy się do wyniku.
3. Jeśli gracz trafi w pojedynczy punktowany segment pierwszą rzutką i otrzyma 3 punkty, może zdecydować się na wejście w następnej kolejce. Jeśli chce uzyskać niższy wynik, gracz może nadal rzucać. Jeżeli po takiej decyzji nie trafi żadną z dwóch pozostałych lotek otrzyma 5 punktów
4. Jeżeli któryś z graczy uzyska zadeklarowany na początku wynik jest wyrzucany z gry. Jeżeli żaden z graczy nie uzyska zadeklarowanego wyniku po wykonaniu wszystkich 18-tu kolejek wygrywa gracz, który ma najmniejszą liczbę punktów.

→ G10 Bingo (132. 141. 168. 189)

1. Segmenty liczbowe zostaną wyświetlone na ekranie, gracz, który jako pierwszy trafi wszystkie segmenty liczbowe 3 razy, zostaje zwycięzcą. Jeśli segment zostanie trafiony, tarcza wyda dźwięk "Ye" lub "Sorry". Po trafieniu w segment, zostanie wskazany następny segment.
 1. 132 – trafiaj kolejno 15, 4, 8, 14, 3
 2. 141 – trafiaj kolejno 17, 13, 9, 7, 1
 3. 168 – trafiaj kolejno 20, 16, 12, 6, 2
 4. 189 – trafiaj kolejno 19, 10, 18, 5, 11
- Gracz musi trzykrotnie trafić w dany segment cyfry, aby przejść do kolejnego segmentu.
- Trafienie w segment Single – liczymy x 1
 Trafienie w segment Double – liczymy x 2
 Trafienie w segment Triple – liczymy x 3

→ G11 Big Little - Simple / PROSTE (3. 5. 7. 9. 11. 13. 15. 17. 19. 21)

1. Opcja 3. 5. 7. 9. 11. 13. 15. 17. 19. 21) oznacza pierwotną wartość życiową gracza.
2. Każdy gracz ma bazową ilość „żyć”, gdy gracz je straci – odpada. Gracze mają za zadanie trafić w losowo wskazane segmenty tarczy
3. Trafienie we wskazaną cyfrę podczas pierwszego lub drugiego rzutu pozwala graczowi wyznaczenie segmentu tarczy dla kolejnego gracza (czyli kolejny gracz musi trafić w segment, w który trafił gracz poprzedni). Jeżeli kolejny gracz trafi w wyznaczony cel trzykrotnie lub nie wyznaczy nowego celu, to nowy cel zostanie losowo wyznaczony przez kolejnego gracza. Jeśli segment zostanie trafiony, tarcza wyda dźwięk "Ye" lub "Sorry".

4. Ważne jest, aby trafić w dowolne miejsce docelowego segmentu numerycznego, niezależnie od tego, czy jest to pojedynczy, podwójny czy potrójny segment punktowany.

5. Jeśli tylko jeden gracz ma wartość życia, gra jest zakończona, a ten gracz jest zwycięzcą.

→ **G12 Big Little - Hard** (H03. H05. H07. H09. H11. H13. H15. H17. H19. H21)

1. Opcja (H03. H05. H07. H09. H11. H13. H15. H17. H19. H21) oznacza pierwotną wartość życiową gracza.

2. Ważne tylko w przypadku trafienia w ten sam segment punktacji (pojedynczy, podwójny, potrójny) numeru docelowego.

3. Pozostałe funkcje tak samo jak **G11**.

→ **G13 Killer / ZABÓJCA** (3. 5. 7. 9. 11. 13. 15. 17. 19. 21)

1. Opcja (3. 5. 7. 9. 11. 13. 15. 17. 19. 21) oznacza pierwotną wartość życiową gracza.

2. Po wejściu do gry, w oknie punktacji pojawia się napis "SEL" (Select), aby podpowiedzieć graczowi, że może wybrać segment punktowania. Pierwszy punktowany segment trafiony przez gracza jest wybierany jako jego segment, następnie należy nacisnąć przycisk "NEXT", aby następny gracz mógł wybrać swój punktowany segment. Gdy wszyscy gracze wybiorą punktowane segmenty, gra się rozpoczyna.

3. Po tym, jak wszyscy gracze wybiorą swoje segmenty punktowania, zaczynają rzucać. Dopiero po trafieniu w wybrany segment punktacji, gracz może zostać zabójcą w całej grze.

4. Gdy segment punktacji gracza zostanie trafiony przez zabójcę - przeciwnika, odbiera mu się jedną wartość życia. Wartość życia można wyświetlić na ekranie.

5. Jeśli gracz stał się "zabójcą" i ponownie trafi w swój segment docelowy, zostanie odwołany z kwalifikacji "zabójcy" i zmniejszona zostanie jego wartość życia o jedną.

6. Gracz-zabójca powinien zrobić wszystko aby pozbawić przeciwników wartości życia, trafiając w ich segment docelowy.

7. Jeśli segment zostanie trafiony, rzutka wyda dźwięk "Ye" lub "Sorry".

8. Opcja (3. 5. 7. 9. 11. 13. 15. 17. 19. 21) oznacza, że gracz może zostać zabójcą, gdy trafi w wybrany segment liczbowy, niezależnie od tego, czy jest to segment punktowany pojedynczo, podwójnie czy potrójnie.

9. Jeśli tylko jeden gracz ma wartość życia, gra jest zakończona, a ten gracz jest zwycięzcą.

10. W grę powinno grać więcej niż dwie osoby.

→ **G14 Killer -Double / PODWÓJNY ZABÓJCA** (203. 205. 207. 209. 211. 213. 215. 217. 219. 221)

1. Opcja (203. 205. 207. 209. 211. 213. 215. 217. 219. 221) oznacza pierwotną wartość życiową gracza.

2. Opcja (203. 205. 207. 209. 211. 213. 215. 217. 219. 221) oznacza, że gracz może zostać zabójcą tylko wtedy, gdy trafi w wybraną liczbę z podwójnym segmentem punktowania.

3. Pozostałe funkcje jak **G13**.

→ **G15 Killer-Triple / POTRÓJNY ZABÓJCA** (303. 305. 307. 309. 311. 313. 315. 317. 319. 321)

1. Opcja (303. 305. 307. 309. 311. 313. 315. 317. 319. 321) oznacza pierwotną wartość życiową gracza.

2. Option (303. 305. 307. 309. 311. 313. 315. 317. 319. 321) oznacza, że gracz może zostać zabójcą tylko wtedy, gdy trafi w wybraną liczbę z potrójnym segmentem punktowania.

3. Pozostałe funkcje jak **G13**.

→ **G16 Shoot Out / SZYBKA STRZAŁA** (H03. H05. H07. H09. H11. H13. H15. H17. H19. H21)

1. Opcja (H03. H05. H07. H09. H11. H13. H15. H17. H19. H21) oznacza pierwotną wartość życiową gracza. .

2. Gracz losowo otrzymuje segment z numerem, który ma trafić. Gracz musi go trafić w ciągu dziesięciu sekund, w przeciwnym razie trafienie nie będzie ważne. Jeśli segment zostanie trafiony, rzutka wyda dźwięk "Ye" lub "Sorry". Po trafieniu segmentu zostanie wskazany następny segment.

3. Każde trafienie w "docelowy" segment pojedynczy, podwójny lub potrójny powoduje zmniejszenie o jedną wartość życia.

4. Wygrywa gracz, którego wartość życia została zredukowana do 0 jako pierwszego.

→ **G17 Legs over / WYNIK W GÓRĘ** (3. 5. 7. 9. 11. 13. 15. 17. 19. 21)

1. Opcja (3. 5. 7. 9. 11. 13. 15. 17. 19. 21) oznacza pierwotną wartość życiową gracza.

2. Tarcza losowo wybiera wynik dla pierwszego gracza. Zadaniem pierwszego gracza jest osiągnięcie za pomocą trzech rzutów wyniku wyższego niż wygenerowany przez tarczę. Jeżeli gracz uzyska wynik niższy traci jedno życie

3. Zadaniem następnego gracza jest uzyskanie wyniku wyższego niż wynik gracza poprzedniego. Jeżeli gracz uzyska wynik niższy traci jedno życie.

4. Gracze nie mogą skasować wyniku. Jeśli gracz naciśnie przycisk START lub żadna lotka nie trafi w segment, straci również jedną wartość życia.

5. Gracz zostanie wyeliminowany, gdy nie pozostanie mu żadna wartość życia, a na przypomnienie o tym wydany zostanie dźwięk.
6. Jeśli tylko jeden gracz ma wartość życia, gra jest zakończona, a ten gracz jest zwycięzcą..
7. W grę powinno grać więcej niż dwie osoby.

→ G18 Legs Under / WYNIK W DÓŁ (U03. U05. U07. U09. U11. U13. U15. U17. U19. U21)

1. Opcja (U03. U05. U07. U09. U11. U13. U15. U17. U19. U21) oznacza pierwotną wartość życiową gracza.
2. Tarcza losowo wybiera wynik dla pierwszego gracza. Zadaniem pierwszego gracza jest osiągnięcie za pomocą trzech rzutów wyniku niższego niż wygenerowany przez tarczę. Jeżeli gracz uzyska wynik wyższy traci jedno życie.
3. Jeśli gracz spudłuje trzy rzutki i uzyska 0 punktów, odbiera się mu jedną wartość życia, a wynik zostaje zachowany na pierwotnym poziomie.
4. Gracz powinien starać się uzyskać mniejszą liczbę punktów niż wynik poprzedniego gracza w danej turze. Gdy gracz uzyska wynik wyższy niż suma trzech rzutek poprzedniego gracza, odbiera mu się jedną wartość życia.
5. Gracze nie mogą usuwać punktów. Jeśli gracz naciśnie przycisk START bezpośrednio lub żadna lotka nie trafi w segment, straci również jedną wartość życia.
6. Gracz zostanie wyeliminowany, gdy nie pozostanie mu żadna wartość życia, a na przypomnienie o tym wydany zostanie dźwięk.
7. Jeśli tylko jeden gracz ma wartość życia, gra jest zakończona, a ten gracz jest zwycięzcą.
8. W grę powinno grać więcej niż dwie osoby.

ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW

• Brak zasilania

Sprawdź, czy baterie są prawidłowo zainstalowane, lub czy ich moc nie jest za niska/wyczerpana.

• Gra nie liczy punktów

Sprawdź, czy gra jest w trybie konfiguracji lub czy gra jest wstrzymana. Naciśnij przycisk START/NEXT, aby sprawdzić, czy gra się rozpocznie. Można również sprawdzić, czy nie zablokowały się segmenty punktacji lub przyciski funkcyjne.

• Zablokowany segment lub przycisk

Podczas transportu lub w trakcie normalnej gry może dojść do chwilowego zablokowania segmentów punktacji. Jeśli taka sytuacja ma miejsce, wszystkie automatyczne punktowanie zostanie przerwane. Delikatnie usuwając lotkę lub poruszając segmentem palcem, będziesz w stanie uwolnić segment. Następnie gra może zostać wznowiona, a funkcje punktacji powrócą do normy.

• Usuwanie złamanych końcówek

Plastikowa końcówka jest bezpieczniejsza, ale nie jest wieczna, może się złamać i pozostać w tarczy. Jeśli tak się stanie, spróbuj wyciągnąć rzutkę delikatnie z parą szczypiec. Pamiętaj, że im cięższy dart z plastikową końcówką, tym większa szansa, że końcówka będzie się zginać lub łamać.

• Zakłócenia zasilania lub elektromagnetyczne

Jeśli wystąpią zakłócenia elektromagnetyczne, układy elektroniczne tarczy do rzutek mogą wykazywać nieregularne zachowanie lub nie kontynuować pracy. (Na przykład: silna burza z piorunami, przepięcie w sieci energetycznej, przerwa w dostawie prądu, zbyt bliskie sąsiedztwo silnika elektrycznego lub kuchenki mikrofalowej). Aby przywrócić grę do normalnego działania, wyjmij baterie na kilka sekund, a następnie włóż je ponownie. Pamiętaj, aby wyeliminować również źródło zakłóceń.

JAK DBAĆ O TARCZĘ ELEKTRONICZNĄ

- Ta gra jest przeznaczona do użytku WYŁĄCZNIE z RZUTKAMI Z MIĘKKIMI KOŃCÓWKAMI.
- Unikaj wystawiania tarczy na ekstremalne warunki pogodowe lub temperatury.
- Unikaj narażania tarczy na działanie płynów lub nadmiernej wilgoci.
- Czyść tarczę wyłącznie wilgotną szmatką i/lub łagodnym detergentem.
- Wyjmij baterie, gdy tarcza nie jest używana.



Możesz pomóc chronić środowisko! Należy pamiętać o przestrzeganiu lokalnych przepisów: oddać nie działający sprzęt elektryczny do odpowiedniego punktu utylizacji odpadów. Wyjmij baterie przed złomowaniem produktu.