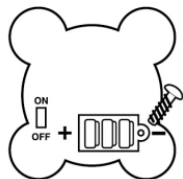
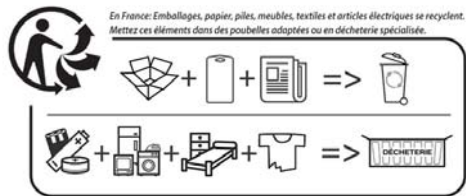


**i** Imported by - Importé par:  
GD import (Genius Ideas & Wellys)  
190 chemin de la Frayère - 06530 Peymeinade - France  
www.gdimport.com  
www.genius-ideas.com  
www.wellys-care.com



**0-3**

Attention! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Contient des éléments de petites tailles.  
Warning! Not suitable for children under 3 years. Contains small items.  
Achtung! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Enthält Kleinteile.  
Atención: No apto para niños menores de 3 años. Contiene artículos pequeños.  
Waarschuwing: niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Bevat kleine items.  
Atenção: não é adequado para crianças menores de 3 anos. Contém itens pequenos.

## FR – JEU MEMOIRE "FLASH CHALLENGE" – 080121 – VERSION 2019-07-18

Le jeu de mémoire "Flash Challenge" est fourni avec 3 piles AG13 1.5V. Avant la première utilisation, retirez la languette en plastique pour activer les piles.

1. Allumez l'appareil en faisant glisser le commutateur situé à l'arrière en position ON.

2. L'appareil commencera par une étape aléatoire lumineuse accompagnée de sons. Dès qu'une lumière s'allume, appuyez sur ce bouton. Le jeu de mémoire répètera alors cette première étape et ajoutera une seconde lumière. Suivez l'ordre en appuyant sur les lumières que l'appareil vous indique. Chaque fois que vous répétez les étapes correctement, l'appareil ajoute une autre étape à la séquence. Vous devez suivre 15 lumières correctement pour gagner.

Note: si vous appuyez sur le mauvais voyant, le jeu de mémoire vous donnera une seconde chance de corriger avant que vous ne deviez recommencer.

3. Si aucune lumière n'est activée dans les 15 secondes, l'appareil s'éteindra automatiquement. Pour recommencer, placez l'interrupteur situé à l'arrière en position OFF puis en position ON. Lorsque vous ne l'utilisez pas, faites glisser le commutateur en position OFF pour préserver la durée de vie des piles.

### ATTENTION:

Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Contient des éléments de petites tailles.

Assurez-vous que le jouet est utilisé sous la surveillance d'un adulte.

### Remplacement de la pile:

Dévissez le couvercle du compartiment de la batterie situé à l'arrière de l'appareil. Remplacez les 3 piles AG13 1.5V par des neuves en respectant la polarité (+/-). Remettez le couvercle sur le compartiment à piles et vissez-le avant utilisation.

### Risques avec les piles :

- Les batteries ne doivent pas être avalées. Par conséquent garder les batteries et des équipements hors de la portée des enfants. En cas d'ingestion de pile, consultez immédiatement un médecin.
- Avant de placer les piles, vérifiez si les contacts dans l'appareil et sur la pile sont propres et, si nécessaire, nettoyez-les.
- N'utilisez que le type de piles indiqué dans les données techniques.
- Remplacez toujours toutes les piles. Ne pas mélanger des piles usagées avec des piles neuves. N'utilisez pas de types, de marques ou de piles différents et avant différentes capacités. Lors du remplacement des piles, veillez à la polarité (+/-).
- Retirez les piles de l'appareil lorsqu'elles sont usées ou si vous n'utilisez pas l'appareil durant une longue période. Ainsi vous évitez les dommages pouvant être causés lorsqu'elles coulent.
- Si une pile coule, évitez le contact de la peau, des yeux et des muqueuses avec l'acide de la pile. En cas de contact avec l'acide de la pile, rincez immédiatement les endroits concernés avec beaucoup d'eau claire et consultez immédiatement un médecin.
- Retirez immédiatement de l'appareil une pile qui coule. Nettoyez les contacts avant de mettre de nouvelles piles.
- Les piles ne doivent pas être chargées ou être réactivées avec d'autres moyens, ne pas les démonter, ne pas les ouvrir, ne pas les jeter dans le feu, ne pas les plonger dans des liquides et ne pas les court-circuiter.
- Les batteries non rechargeables ne doivent pas être rechargées.
- Les bornes d'alimentation ne doivent pas être court-circuitées.

## GB – MEMORY GAME "FLASH CHALLENGE" – 080121

Memory Game "Flash Challenge" is supplied with 3 batteries AG13 1.5V. Before the first use, remove the plastic tab to activate the batteries.

1. Turn on the device by sliding the switch on the backside to the ON position.

2. The device will start with a bright random step accompanied by sounds. As soon as one light goes on, press this light button. The Memory Game will then repeat this first step and add a second light. Follow the order by pressing on the lights the device showed you. Every time you repeat the steps correctly, the device will add another step to the sequence. You need to follow 15 lights correctly to win.

Note: If you push the wrong light, the Memory Game will give you a second chance to correct before you have to start over.

3. If no light is pressed within 15 seconds, the device will automatically shut off. To start again, slide the switch on the backside first to the OFF position and then to the ON position. When not in use, slide the switch to the OFF position to conserve the batteries' life.

### ATTENTION:

Not suitable for children under 3 years. Contains small items.

Make sure that the toy is used under adult supervision.

### Battery replacement:

Unscrew the cover of the battery compartment located on the backside of the device. Replace the 3 batteries AG13 1.5V by new ones, by respecting the correct polarity (+/-). Put the cover back on the battery compartment and screw before use.

### Danger Associated with Batteries :

- Batteries can be life-threatening when swallowed. Keep batteries and the device out of reach of children. If a battery is swallowed, you must immediately consult medical help.
- Before inserting the batteries, check whether the contacts in the device and on the battery are clean and if necessary, clean them.
- Only use the battery type specified in the technical data.
- Always replace all batteries. Do not use new and used batteries at the same time. Do not use any different battery types, brands or batteries with different capacitance. When changing the batteries, check the polarity (+/-).
- Take the batteries out of the unit if they are empty or if you do not use the unit for a prolonged period of time. Thus you will prevent damages that could occur if the batteries leak.
- If a battery has leaked, ensure that the battery acid does not come into contact with your skin, eyes, and mucous membranes. In the event of contact with battery acid, immediately rinse the affected areas with sufficient clean water and immediately consult a physician.
- Immediately remove a leaked battery from the device. Clean the contacts before you insert new batteries.
- The batteries may not be charged or reactivated with other means, not disassembled, opened, thrown in a fire, submerged in a liquid or short-circuited.
- Non-rechargeable batteries must not be recharged.
- The terminals must not be short-circuited.

## DE – GEDÄCHTNISTRAINER "LICHTERSPIEL" – 080121

Der Gedächtnistrainer wird mit 3 Batterien AG13 1,5V geliefert. Entfernen Sie vor der ersten Verwendung die Plastiklasche, um die Batterien zu aktivieren.

1. Schalten Sie das Gerät ein, indem Sie den Schalter auf der Rückseite auf ON schieben.

2. Das Gerät beginnt mit einem zufällig ausgewählten Licht, begleitet von einem Ton. Sobald ein Licht angeht, drücken Sie darauf. Das Gerät wird dann diesen ersten Schritt wiederholen und einen zweiten hinzufügen. Folgen Sie der Reihenfolge, indem Sie die Lichter entsprechend drücken. Nach jeder richtigen Wiederholung der Reihenfolge fügt das Gerät ein weiteres Licht hinzu. Bei 15 korrekten Wiederholungen haben Sie gewonnen.

Hinweis: Falls Sie das falsche Licht drücken, gibt Ihnen das Gerät noch eine Chance, den Fehler zu korrigieren, bevor Sie vom ersten Schritt wieder anfangen müssen.

3. Wenn 15 Sekunden lang kein Licht gedrückt wird, schaltet sich das Gerät automatisch ab. Um es erneut in Betrieb zu nehmen, schieben Sie den Schalter auf der Rückseite zuerst auf die OFF-Position und anschließend auf die ON-Position. Stellen Sie den Schalter auf die OFF-Position wenn Sie das Gerät nicht benutzen, um die Batterien zu schonen.

### ACHTUNG:

Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Enthält Kleinteile.

Das Spielzeug muss unter der Aufsicht von Erwachsenen benutzt werden.

### Ersetzen der Batterien:

Schrauben Sie die Abdeckung des Batteriefachs ab, welches sich auf der Rückseite des Geräts befindet. Ersetzen Sie die 3 Batterien AG13 1,5V durch Neue und achten Sie hierbei auf die korrekte Polarität (+/-). Legen Sie die Abdeckung wieder auf das Batteriefach und schrauben Sie sie fest.

### Gefahr durch Batterien:

- Batterien können beim Verschlucken lebensgefährlich sein. Bewahren Sie deshalb Batterien und das Gerät für Kinder unerreikbaar auf. Wurde eine Batterie verschluckt, muss sofort medizinische Hilfe in Anspruch genommen werden.
- Prüfen Sie vor dem Einlegen der Batterien, ob die Kontakte im Gerät und an den Batterien sauber sind, und reinigen Sie sie gegebenenfalls.
- Verwenden Sie nur den in den technischen Daten angegebenen Batterietyp.
- Ersetzen Sie immer alle Batterien, verwenden Sie nicht neue und gebrauchte Batterien zusammen. Benutzen Sie keine verschiedenen Batterie-Typen, Marken oder Batterien mit unterschiedlicher Kapazität. Achten Sie beim Batterietausch auf die korrekte Polarität (+/-).

- Nehmen Sie die Batterien aus dem Gerät heraus, wenn diese verbraucht sind oder Sie das Gerät länger nicht benutzen. So vermeiden Sie Schäden, die durch Auslaufen entstehen können.
- Sollte eine Batterie ausgelaufen sein, vermeiden Sie den Kontakt von Haut, Augen und Schleimhäuten mit der Batteriesäure. Bei Kontakt mit Batteriesäure spülen Sie die betroffenen Stellen sofort mit reichlich klarem Wasser ab und suchen Sie umgehend einen Arzt auf.
- Nehmen Sie ausgelaufene Batterien sofort aus dem Gerät. Reinigen Sie die Kontakte, bevor Sie neue Batterien einlegen.
- Die Batterien dürfen nicht wieder aufgeladen, zerlegt, geöffnet, ins Feuer geworfen, in Flüssigkeiten getaucht oder kurzgeschlossen werden.
- Nicht wiederaufladbare Batterien dürfen nicht wieder aufgeladen werden.
- Die Anschlusskontakte dürfen nicht kurzgeschlossen werden.

## NL – GEHEUGENTRAINER "LICHTSPEL" – 080121

De geheugentrainer wordt geleverd met 3 batterijen AG13 1,5V. Verwijder het plastic lipje voor het eerste gebruik om de batterijen te activeren.

1. Schakel het apparaat in door de schakelaar op de achterkant naar de stand AAN te schuiven.
2. Het apparaat begint met een willekeurig geselecteerd licht, vergezeld van een geluid. Zodra een lampje gaat branden, drukt u erop. Het apparaat zal deze eerste stap herhalen en een tweede toevoegen. Volg de bestelling door op de lichten te drukken. Na elke correcte herhaling van de bestelling voegt het apparaat nog een ander licht toe. Met 15 correcte herhalingen die u hebt gewonnen.

Opmerking: Als u op het verkeerde lampje drukt, geeft het apparaat u nog een kans om de fout te corrigeren voordat u vanaf de eerste stap moet beginnen.

3. Als er gedurende 15 seconden geen lampje wordt ingedrukt, wordt het apparaat automatisch uitgeschakeld. Om hem weer in gebruik te nemen, schuift u eerst de schakelaar op de achterkant naar de OFF-positie en vervolgens naar de ON-positie. Zet de schakelaar in de OFF-stand wanneer u deze niet gebruikt om batterijen te sparen.

### WAARSCHUWING:

Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Bevat kleine items.

Het speelgoed moet worden gebruikt onder toezicht van volwassenen.

### De batterijen vervangen:

Schroef het deksel van het batterijvak los, dat zich aan de achterkant van het apparaat bevindt. Vervang de 3 AG13 1.5V-batterijen door nieuwe en let daarbij op de juiste polariteit (+/-). Plaats de kap terug op het batterijcompartiment en schroef hem stevig vast.

### Gevaar door batterijen:

- Batterijen kunnen levensgevaarlijk worden ingeslikt. Batterijen en apparatuur buiten het bereik van kinderen bewaren. Een batterij wordt ingeslikt, medische hulp moet onmiddellijk worden gezocht.
- Kijk voor de plaatsing van de batterijen na, of de contacten in het apparaat en aan de batterij schoon zijn en reinig ze eventueel.
- Gebruik alleen het batterijtype dat is aangegeven in de technische gegevens.
- Vervang steeds alle batterijen. Nieuwe en gebruikte batterijen niet tezamen gebruiken. Gebruik geen verschillende batterijtypes, -merken of batterijen met verschillend vermogen. Let bij de vervanging van de batterijen op de polariteit (+/-).
- Neem de batterijen uit het apparaat, als ze zijn verbruikt of als u het apparaat niet langer gebruikt. Zo vermijdt u schade, die kan ontstaan door het lekken van de batterij.
- Heeft een batterij gelekt, dan dient u de aanraking van de huid, ogen en slijmvliezen met het batterijzuur te vermijden. In geval van contact met het batterijzuur moeten de blootgestelde gebieden met veel water worden afgespoeld en onmiddellijk een arts te consulteren.
- Neem een uitgelopen batterij onmiddellijk uit het apparaat. Reinig de contacten, alvorens een nieuwe batterij te plaatsen.
- De batterijen mogen niet worden geladen of met andere middelen worden gereactiveerd, niet worden gedemonteerd, niet openen, in het vuur worden geworpen, in vloeistoffen worden ondergedompeld of worden kortgesloten.
- Niet-oplaadbare batterijen kunnen niet opgeladen worden.
- De klemmen mag niet kortgesloten worden.

## ES – JUEGO DE MEMORIA "FLASH CHALLENGE" – 080121

El juego de memoria "Flash Challenge" viene con 3 baterías AG13 1.5V. Antes del primer uso, retire la pestaña de plástico para activar las baterías.

1. Encienda la unidad deslizando el interruptor en la parte posterior a la posición ON.
2. La unidad comenzará con un paso aleatorio brillante acompañado de sonidos. Tan pronto como se encienda una luz, presione este botón. El juego de memoria repetirá este primer paso y agregará una segunda luz. Siga el orden presionando las luces que le indica el dispositivo. Cada vez que repite los pasos correctamente, el dispositivo agrega otro paso a la secuencia. Debes seguir 15 luces correctamente para ganar.

Nota: Si presiona el indicador incorrecto, el juego de memoria le dará una segunda oportunidad de corregir antes de que tenga que comenzar de nuevo.

3. Si no se activa ninguna luz dentro de los 15 segundos, la unidad se apagará automáticamente. Para comenzar de nuevo, coloque el interruptor ubicado en la parte posterior en la posición OFF y

luego en la posición ON. Cuando no esté en uso, deslice el interruptor a la posición OFF para conservar la vida útil de la batería.

### ATENCIÓN:

No apto para niños menores de 3 años. Contiene artículos pequeños.

Asegúrese de que el juguete se utiliza bajo la supervisión de un adulto.

### Reemplazo de la batería:

Desatornille la tapa del compartimento de la batería en la parte posterior de la unidad. Reemplace las 3 baterías AG13 1.5V por otras nuevas respetando la polaridad (+/-). Vuelva a colocar la tapa en el compartimento de la batería y atorníllela antes de usarla.

### Riesgos con las pilas:

- Las baterías no deben ser tragadas. Por consecuente guárdelas así como los equipos fuera del alcance de los niños. En caso de ingestión de pila, consulte inmediatamente un especialista.
- Antes de colocar las pilas, verifique que los contactos en el aparato así como sobre las pilas, estén limpios y si es necesario límpielos.
- Utilice únicamente los tipos de pilas indicadas en los datos técnicos.
- Reemplace siempre todas las pilas. No utilice una batería nueva y una usada al mismo tiempo. No utilice tipos, marcas y pilas diferentes y teniendo diferentes capacidades. Mientras reemplaza las pilas, vigile la polaridad (+/-).
- Retire las pilas del aparato cuando están usadas o si no utiliza el aparato durante un largo periodo. Así evita los daños posibles si chorrean.
- Evite el contacto del ácido de la pila con la piel, los ojos y las mucosas. En caso de contacto con ácido de pila, enjuague inmediatamente la parte concernida abundantemente con agua clara y consulte un médico lo más rápido posible.
- Retire inmediatamente del aparato una pila que chorrea. Limpie los contactos antes de poner nuevas pilas.
- Las pilas no deben ser recargadas o reactivadas con otros medios, no debe desmontarlas, no desarmarlas, no las tire al fuego, no hundir en líquidos y no puentear.
- Las pilas no recargables no deben ser recargadas.
- Los terminales no deben ser cortocircuitados.

## IT – GIOCO DI MEMORIA "FLASH CHALLENGE" – 080121

Il gioco di memoria "Flash Challenge" è dotato di 3 batterie AG13 da 1,5 V. Prima del primo utilizzo, rimuovere la linguetta di plastica per attivare le batterie.

1. Accendere l'unità facendo scorrere l'interruttore sul retro in posizione ON.
2. L'unità inizierà con un passo casuale luminoso accompagnato da suoni. Non appena si accende una luce, premere questo pulsante. Il gioco di memoria ripeterà questo primo passaggio e aggungerà una seconda luce. Segui l'ordine premendo le spie che il dispositivo ti dice. Ogni volta che si ripetono i passaggi correttamente, il dispositivo aggiunge un altro passaggio alla sequenza. Devi seguire 15 luci correttamente per vincere.

Nota: se premi l'indicatore sbagliato, il gioco di memoria ti darà una seconda possibilità di correggere prima di dover ricominciare.

3. Se non viene attivata alcuna luce entro 15 secondi, l'unità si spegne automaticamente. Per ricominciare, posizionare l'interruttore situato nella parte posteriore in posizione OFF e quindi in posizione ON. Quando non è in uso, spostare l'interruttore in posizione OFF per conservare la durata della batteria.

### ATTENZIONE:

Non adatto a bambini sotto i 3 anni. Contiene piccoli oggetti.

Assicurati che il giocattolo sia usato sotto la supervisione di un adulto.

### Sostituzione della batteria:

Svitare il coperchio del vano batteria sul retro dell'unità. Sostituire le 3 batterie AG13 da 1,5 V con quelle nuove rispettando la polarità (+/-). Rimetta il coperchio sul vano batteria e avvitalo prima dell'uso.

### Rischi con batteria:

- Le batterie non devono essere ingerite. Tenere le batterie e l'apparecchio fuori dalla portata dei bambini. In caso di ingestione della batteria, consultare immediatamente un medico.
- Prima di inserire le batterie, verificare che i contatti sul dispositivo e sulle batterie siano puliti e pulirli, se necessario.
- Utilizzare esclusivamente tipi di batterie specificate nei dati tecnici.
- Sostituire sempre tutte le batterie. Non mischiare batterie usate e nuove o batterie. Non utilizzare diversi tipi di batterie, marche o batterie con capacità diverse. Quando installare le batterie, rispettare la polarità (+/-).
- Togliere le batterie dal dispositivo quando vengono utilizzati o se non si utilizza il prodotto per un lungo periodo. Questo evita potenziali danni se gocciolante.
- In caso di perdita di liquido della batteria, evitare che il liquido vada a contatto con la pelle, gli occhi e le mucose. In caso di contatto con l'acido della batteria, lavare immediatamente la parte interessata con acqua pulita e consultare un medico al più presto possibile.
- In caso di perdita di liquido della batteria, rimuovere immediatamente tutte le batterie. Pulire i contatti prima di inserire nuove batterie.
- Le batterie non devono essere ricaricate o riattivate con altri mezzi, non smontare, non aprire, non gettare nel fuoco, non affondare in liquidi e non di esclusione.
- Le batterie non ricaricabili non devono essere ricaricate.
- I terminali non devono essere in corto circuito.

## PT - JOGO DE MEMÓRIA "FLASH CHALLENGE" – 080121

O jogo da memória "Flash Challenge" vem com 3 baterias AG13 de 1.5V. Antes do primeiro uso, remova a aba plástica para ativar as baterias.

1. Ligue a unidade deslizando o interruptor na parte de trás para a posição ON.

2. A unidade começará com um passo aleatório brilhante acompanhado por sons. Assim que a luz acender, pressione este botão. O jogo da memória irá repetir este primeiro passo e adicionar uma segunda luz. Siga a ordem pressionando as luzes indicadas pelo dispositivo. Cada vez que você repetir as etapas corretamente, o dispositivo adicionará outra etapa à sequência. Você deve seguir 15 luzes corretamente para ganhar.

**Nota:** Se você pressionar o indicador errado, o jogo da memória lhe dará uma segunda chance para corrigir antes de você começar novamente.

3. Se nenhuma luz for ativada dentro de 15 segundos, a unidade desligará automaticamente. Para começar de novo, coloque o interruptor localizado na parte traseira na posição OFF e depois na posição ON. Quando não estiver em uso, deslize a chave para a posição OFF para conservar a vida útil da bateria.

### CUIDADO:

Não é adequado para crianças menores de 3 anos. Contém itens pequenos.

Certifique-se de que o brinquedo é usado sob a supervisão de um adulto.

### Substituição da bateria:

Desaperte a tampa do compartimento das pilhas na parte de trás da unidade. Substitua as 3 baterias AG13 de 1.5V por outras novas respeitando a polaridade (+/-). Coloque a tampa de volta no compartimento da bateria e aperte-a antes de usar.

### Riscos com baterias:

- As pilhas não devem ser engolidas. Manter as pilhas e o aparelho fora do alcance das crianças. Em caso de ingestão da bateria, consulte um médico imediatamente.
- Antes de colocar as pilhas, verifique se os contactos do dispositivo e sobre as baterias são limpos e limpá-los se necessário.
- Use apenas tipos de pilhas especificados nos dados técnicos.
- Substitua sempre todas as pilhas. Não utilizar uma pilha nova e uma usada ao mesmo tempo. Não use tipos, marcas e baterias diferentes e têm diferentes capacidades. Enquanto substituiu as baterias, observe a polaridade (+ /-).
- Retire as pilhas do dispositivo quando eles são usados ou não usado o dispositivo por um longo período. Isto evita a possibilidade de danos se gotejando.
- Evitar o contacto com a pele ácido de bateria, olhos e mucosas. Em caso de contato com o ácido da bateria, lave imediatamente a parte interessada abundantemente com água limpa e consulte um médico o mais rápido possível.
- Remover imediatamente o dispositivo de uma goteira pilha. Limpe os contatos antes de colocar pilhas novas.
- As baterias devem ser recarregadas ou reativados por outros meios, não desmonte, jogue no fogo, não afundar em líquidos e nenhum desvio.
- As pilhas não recarregáveis não devem ser recarregadas.
- Os terminais não devem ser curto-circuitado.

## PL – TRENER PAMIĘCI "FLASH CHALLENGE" – 080121

Trener pamięci jest wyposażony w 3 baterie AG13 1,5V. Przed pierwszym użyciem zdejmij plastikową zakładkę, aby aktywować baterie.

1. Włącz urządzenie, przesuwając przełącznik z tyłu do pozycji ON.

2. Urządzenie rozpoczyna losowo wybrane światło, któremu towarzyszy dźwięk. Gdy tylko zapali się światło, naciśnij je. Urządzenie powtórzy ten pierwszy krok i doda drugi. Postępuj zgodnie z kolejnością, naciskając odpowiednio światła. Po każdym poprawnym powtórzeniu zamówienia urządzenie dodaje kolejne światło. Z 15 poprawnymi powtórzeniami wygrasz.

**Uwaga:** Jeśli naciśniesz niewłaściwe światło, urządzenie da ci kolejną szansę na naprawienie błędu, zanim zaczniesz od pierwszego kroku.

3. Jeśli przez 15 sekund nie zostanie naciśnięte żadne światło, urządzenie wyłączy się automatycznie. Aby ponownie uruchomić urządzenie, najpierw przesuń przełącznik z tyłu do pozycji OFF, a następnie do pozycji ON. Ustaw przełącznik w pozycji OFF, gdy nie jest używany, aby oszczędzać baterie.

### UWAGA:

Nie nadaje się dla dzieci poniżej 3 lat. Zawiera małe części.

Zabawka musi być używana pod nadzorem dorosłych.

### Wymiana baterii:

Odkręć pokrywę komory baterii, która znajduje się z tyłu urządzenia. Wymień 3 baterie AG13 1,5 V na nowe zwracając uwagę na prawidłową biegunowość (+/-). Załóż pokrywę z powrotem na komorę baterii i mocno dokręć.

### Niebezpieczeństwo z baterii:

- Baterie mogą zostać polknięte niebezpieczna. Dlatego utrzymanie baterii i urządzeń do niedostępny dla małych dzieci.
- Połknięcia baterii, pomoc medyczna należy natychmiast zgłosić.
- Sprawdź przed włożeniem baterii, czy styki w urządzeniu i na baterie są czyste iw razie potrzeby oczyścić je.
- Stosuj tylko określony w specyfikacjach technicznych typu baterii.
- Należy wymienić wszystkie baterie. Nowe i zużyte baterie nie użytkować razem. Nie używać różnych typów baterii, marki lub akumulatory o różnych pojemnościach. Przy wymianie baterii na polaryzacji (+/-).
- Wyjmij baterie z urządzenia, gdy są zużyte lub nie używać urządzenia dłużej. Aby uniknąć uszkodzenia, które mogą być spowodowane przez nieszczelności.
- W przypadku wycieku z akumulatora, należy unikać. The kontaktu oczu, skóry i błon śluzowych z kwasem akumulatorowym. Po kontakcie z elektrolitem, należy natychmiast przemyć skażone miejsce dużą ilością wody i natychmiast zgłosić się do lekarza.
- Należy natychmiast wyciekające baterie z urządzenia. Oczyszć styki przed włożeniem nowej baterii.
- Bateria może być doładowywane, demontowane, wrzuca do ognia, zanurzone w cieczy lub zwarte.
- Non-akumulatory nie mogą być ładowane.
- Końcówki nie mogą być zwarte.

## CZ – PAMĚŤOVÝ TRENAŽÉR "FLASH CHALLENGE" – 080121

Paměťový trenažér je dodáván se 3 bateriemi AG13 1,5V. Před prvním použitím vyjměte plastovou úchytku pro aktivaci baterií.

1. Zapněte přístroj posunutím přepínače na zadní straně do polohy ON.

2. Jednotka začíná náhodně vybraným světlem, doprovázeným zvukem. Jakmile se rozsvítí světlo, stiskněte tlačítko. Zařízení pak tento první krok zopakuje a přidá druhý. Řiďte se příslušnými pokyny. Po každém správném opakování objednávky zařízení přidá další světlo. S 15 správnými opakováními jste vyhráli.

**Poznámka:** Pokud stisknete nesprávné světlo, jednotka vám dá další šanci opravit chybu dříve, než budete muset začít od prvního kroku.

3. Pokud po dobu 15 sekund nestisknete žádné světlo, přístroj se automaticky vypne. Pro opětovné uvedení do provozu nejprve přepněte přepínač na zadní straně do polohy OFF a poté do polohy ON. Pokud baterii nepoužíváte, přepněte přepínač do polohy OFF.

### POZOR:

Nevhodné pro děti do 3 let. Obsahuje malé části.

Hračka musí být používána pod dohledem dospělých.

### Výměna baterií:

Odšroubujte kryt prostoru pro baterie, který se nachází na zadní straně přístroje. Vyměňte 3 baterie AG13 1,5V za nové, které dbají na správnou polaritu (+/-). Vraťte kryt zpět na bateriový prostor a pevně ho zašroubujte.

### Nebezpečí z baterií:

- Baterie mohou spolknout riskantní. Proto mějte baterie a zařízení pro dosah malých dětí. Baterie se polykají, lékařská pomoc je třeba hledat okamžitě.
- Kontrola před vložením baterií, zda jsou kontakty v přístroji a na bateriích čisté a případně očistit.
- Používejte pouze specifikovaný v technických specifikacích typ baterie.
- Vždy vyměňte všechny baterie. Nemíchat nové a použité baterie. Nikdy nepoužívejte různé typy baterií, značky nebo baterie s různými kapacitami. Při výměně baterií na polaritu (+/-).
- Vyjměte baterie z přístroje, pokud jsou opořebované nebo nepoužívejte přístroj déle. Aby nedošlo k poškození, které může být způsobeno vytečením baterií.
- V případě úniku baterie, vyhněte. Kontaktů pokožky, očí a sliznic s kyselinou v akumulátorech. Při styku s elektrolitem, omýjte postiženou oblast okamžitě důkladně vypláchněte vodou a okamžitě vyhledejte lékařskou pomoc.
- Vezměte okamžitě úniků z baterií ze zařízení. Před vložením nové baterie vyčistěte kontakty.
- Baterie může být dobít, rozebere, házet do ohně, ponořeně do kapaliny nebo zkrat.
- Non-dobíjecí baterie nelze dobíjet.
- Terminály nemusi být zkratovat.

## SK – PAMĚŤOVÝ TRENAŽÉR "FLASH CHALLENGE" – 080121

Paměťový trenažér sa dodáva s 3 batériami AG13 1,5V. Pred prvým použitím vyberte plastovú úchytku na aktiváciu batérií.

1. Zapnite zariadenie posunutím prepínača na zadnej strane do polohy ON.

2. Jednotka začína náhodne vybraným svetlom, sprevádzaným zvukom. Akonáhle sa rozsvieti svetlo, stlačte ho. Prístroj potom tento prvý krok zopakuje a pridá druhý. Postupujte podľa poradia podľa potreby. Po každom správnom opakovaní objednávky zariadenie pridá ďalšie svetlo. S 15 správnymi opakovániami ste vyhrali.

**Poznámka:** Ak stlačíte nesprávne svetlo, jednotka vám poskytne ďalšiu šancu na opravu chyby predtým, ako budete musieť začať od prvého kroku.

3. Ak počas 15 sekúnd nestlačíte žiadne svetlo, jednotka sa automaticky vypne. Pre opätovné uvedenie do prevádzky najskôr prepnite prepínač na zadnej strane do polohy OFF a potom do polohy ON. Keď nepoužívate na šetrenie batérií, prepnite prepínač do polohy OFF.

## POZOR:

Nevhodné pre deti do 3 rokov. Obsahuje malé časti.

Hračka sa musí používať pod dozorom dospelých.

### Výmena batérií:

Odskrutkujte kryt priestoru pre batérie, ktorý sa nachádza na zadnej strane zariadenia. Vymeňte 3 akumulátory AG13 1,5V za nové, pričom dbajte na správnu polaritu (+/-). Položte kryt späť na priehradku na batérie a priskrutkujte ho.

### Nebezpečenstvo z batérií:

- Batérie môžu prehnúť riskantné. Preto majte batérie a zariadení pre dosahu malých detí. Batérie sa prehriajú, lekárska pomoc je potrebné hľadať okamžite.
- Kontrola pred vloženíím batérií, či sú kontakty v prístroji a na batériách čisté a prípadne očistiť.
- Používajte iba špecifikovaný v technických špecifikáciách typ batérie.
- Vždy vymieňajte všetky batérie. Nepoužívajte staré a nové batérie dohromady. Nikdy nepoužívajte rôzne typy batérií, značky alebo batérie s rôznymi kapacitami. Pri výmene batérií na polaritu (+/-).
- Vyberte batérie z prístroja, ak sú opotrebované alebo nepoužívajte prístroj dlhšie. Aby nedošlo k poškodeniu, ktoré môže byť spôsobené vytečeniu batérií.
- V prípade úniku batérie, vyhnite. Kontakt pokožky, očí a sliznic s kyselinou batérie. Pri styku s elektrolytom, umyte postihnutú oblasť okamžite dôkladne vypláchnite vodou a okamžite vyhľadajte lekársku pomoc.
- Vezmite okamžite úniku z batérií zo zariadenia. Pred vloženíím novej batérie vyčistite kontakty.
- Batérie sa nesmú dobíjať, rozoberať, hodiť do ohňa, ponoriť alebo skratovaný v kvapalinách.
- Non-dobíjacie batérie nemôže dobíjať.
- Terminály nemusi byť skratovať.

## РУС – ТРЕНЕР ПАМЯТИ "FLASH CHALLENGE" – 080121

Тренажер памяти поставляется с 3 батареями AG13 1,5V. Снимите пластиковый язычок перед первым использованием, чтобы активировать батареи.

1. Включите устройство, сдвинув переключатель на задней панели в положение ON.

2. Устройство начинается со случайно выбранного источника света, сопровождаемого звуком. Как только загорится свет, нажмите на него. Затем устройство повторяет этот первый шаг и добавляет второй. Следуйте порядку, нажимая свет соответственно. После каждого правильного повторения заказа устройство добавляет еще один свет. С 15 правильными повторениями вы выиграли.

Примечание. Если вы нажмете не ту лампу, устройство даст вам еще один шанс исправить ошибку, прежде чем начинать с первого шага.

3. Если в течение 15 секунд не будет нажата ни одна лампочка, устройство автоматически выключится. Чтобы вернуть его в действие, сначала переведите переключатель на задней панели в положение ВЫКЛ, а затем в положение ВКЛ. Установите переключатель в положение ВЫКЛ, когда он не используется для экономии батарей.

### **ВНИМАНИЕ:**

Не подходит для детей младше 3 лет. Содержит мелкие детали.

Игрушка должна использоваться под присмотром взрослых.

### Замена батарей:

Отвинтите крышку батарейного отсека, которая находится на задней панели устройства. Замените 3 батареи AG13 1,5 В на новые, соблюдая правильную полярность (+/-). Установите крышку на аккумуляторный отсек и плотно закрутите ее.

### Опасность от батарей

- Батареи могут быть проглочены опасным. Поэтому храните батарейки и оборудование для недоступном для детей месте. Батарея проглатывании медицинская помощь следует искать сразу.
- Проверьте перед установкой батарей, будь то контакты в устройстве и на батарейках чистые и, при необходимости, очистите их.
- Используйте только указанный в технических характеристиках типа батареек.
- Всегда заменяйте все батарейки. Не используйте новые и использованные батарейки вместе. Никогда не используйте различные типы батареек, бренды или батареи различной емкости. При замене батарей на полярность (+/-).
- Удалите элементы питания из устройств, хранившихся неиспользуемыми долгое время. Во избежание повреждений, которые могут быть вызваны протечки.
- Если батарея протекла, избегайте. Контакт кожи, глаз и слизистых оболочек с аккумуляторной кислотой. При контакте с электролитом, промойте пораженный участок немедленно промойте большим количеством воды и немедленно обратитесь к врачу.
- Возьмите утечка батареек из устройства, немедленно. Чистка контактов перед установкой новой батареек.
- Аккумулятор не должен быть пополнен, разобран, брошенная в огонь, затопление или короткое замыкание в жидкостях.
- Батарейки не может быть пополнен.
- Терминалы не могут быть закорочены.

## SE – MINNETRÄNING "FLASH CHALLENGE" – 080121

Minnetrenaren levereras med 3 batterier AG13 1,5V. Ta bort plastfliken före första användningen för att aktivera batterierna.

1. Slå på enheten genom att skjuta omkopplaren på baksidan till läge ON.

2. Enheten börjar med ett slumpmässigt valt ljus, åtföljd av ett ljud. När ett ljus tänds trycker du på det. Enheten kommer sedan att upprepa detta första steg och lägga till en andra. Följ beställningen genom att trycka på lamporna i enlighet med detta. Efter varje korrekt repetition av ordern lägger enheten ytterligare ett ljus. Med 15 korrekta upprepningar har du vunnit.

Obs: Om du trycker på fel lampa ger enheten en chans att korrigera felet innan du behöver starta från det första steget.

3. Om inget ljus trycks in i 15 sekunder stängs enheten automatiskt av. För att sätta den i drift, skjut först omkopplaren på baksidan till OFF-läge och sedan till läget ON. Ställ omkopplaren till OFF-läge när den inte används för att spara batterier.

### **UPPMÄRKSAMHET:**

Ej lämplig för barn under 3 år. Innehåller små delar.

Leksaken måste användas under övervakning av vuxna.

### Byta batterier:

Skruva av locket på batterifacket, som finns på baksidan av enheten. Byt ut de 3 AG13 1,5V-batterierna med nya, var uppmärksamma på rätt polaritet (+/-). Sätt tillbaka locket på batterifacket och skruva fast det.

### Risker med batterier

- Batterierna ska inte sväljas. Därför håll batterier och utrustning utom räckhåll för barn. Om batteri sväljs, kontakta läkare omedelbart.
- Innan du placerar batterierna, kontrollera om kontaktorna i enheten och på batteriet är rena och, om nödvändigt, rengör dem.
- Använd endast typ av batteri som anges i tekniska data.
- Alltid ersätta alla batterier. Gör inte mix används batterier med nya batterier. Använd inte olika typer, varumärken eller batterier med olika kapacitet. Vid byte av batterier, se till att polariteten (+ /-).
- Ta bort batterierna från enheten när de är tomma eller om du inte använder enheten under en lång period. Detta sätt du undvika den skada som kan orsakas vid de flöde.
- Om ett batteri rinner. Undvik kontakt med hud, ögon och slemhinnor med batterisyra. Vid kontakt med batterisyra, omedelbart skölj platserna som är berörda med rikligt med rent vatten och uppsök läkare omedelbart.
- Bort omedelbart enheten batteri flöda. Ren kontaktorna innan du sätter nya batterier.
- Batterierna måste inte laddas eller återaktiveras med andra medel, ta dem isär, inte öppna dem, kasta dem inte i elden, inte störta i vätskor och inte kortslut dem inte.
- lcke-uppladdningsbara batterier får inte laddas.
- Leverans terminalerna får inte kortslutas.

## NO – MINNETRENER "FLASH CHALLENGE" – 080121

Minnetreneren leveres med 3 batterier AG13 1,5V. Fjern plastfliken før første bruk for å aktivere batteriene.

1. Slå på enheten ved å skyve bryteren på baksiden til PÅ-stillingen.

2. Enheten starter med et tilfeldig valgt lys, ledsaget av en lyd. Så snart et lys kommer på, trykk på det. Enheten vil da gjenta dette første trinnet og legge til et nytt. Følg bestillingen ved å trykke på lysene tilsvarende. Etter hver korrekt repetisjon av bestillingen, legger enheten til et annet lys. Med 15 korrekte repetisjoner har du vunnet.

Merk: Hvis du trykker på feil lampe, gir enheten deg en ny sjanse til å rette feilen før du må starte fra første trinn.

3. Hvis det ikke trykkes noe lys i 15 sekunder, slår enheten av automatisk. For å sette den i bruk, skyv først bryteren på baksiden til OFF-stillingen og deretter til PÅ-stillingen. Sett bryteren på OFF-posisjon når den ikke er i bruk for å spare batterier.

### **OPPMERKSOMHET:**

Ikke egnet for barn under 3 år. Inneholder små deler.

Legetøyet må brukes under oppsyn av voksne.

### Bytte ut batteriene:

Skru av dekslet på batterirommet, som er plassert på baksiden av enheten. Bytt ut de 3 AG13 1,5V batteriene med nye, oppmerksom på riktig polaritet (+/-). Sett dekslet tilbake på batterirommet og skru det godt fast.

### Risiko med batterier

- Batterier bør ikke svelges. Derfor holde batterier og utstyr utilgjengelig for barn. Hvis batteriet blir svelget, se en lege umiddelbart.
- Før du plasserer batteriene, sjekk hvis kontaktene i enheten og batteriet er rene og, om nødvendig rengjøres.
- Bruk kun typen batteri som er angitt i de tekniske dataene.

- Alliid erstatte alle batterier. Gjør ikke blanding brukes batteriene med nye batterier. Ikke bruk forskjellige, merker eller batterier med forskjellige størrelser. Når du erstatte batteriene, sikre polariteten (+ /-).
- Ta ut batteriene fra enheten når de er tomme, eller hvis du ikke bruker enheten i lang. Denne måten du unngå skader som kan oppstå når de flyter.
- Hvis et batteri flyter, unngå kontakt med hud, øyne og slimhinner med batterisyre. Ved kontakt med batterisyre, umiddelbart skylt stedene opp tatt med mye rent vann og se en lege umiddelbart.
- Fiern umiddelbart enheten et batteri strømmer. Rengjør kontaktene før du setter nye batterier.
- Batterier må ikke lades eller aktiveres med andre midler, ta ikke dem fra hverandre, ikke åpne dem, ikke kaste dem på ilden, ikke stupe i væsker og ikke kortslutt dem.
- Ikke-oppladbare batterier må ikke lades.
- Forsyning terminaler må ikke være kortsluttet.

## FI – MUISTIKOULUTTAJA "FLASH CHALLENGE" – 080121

Muistinvalmistaja sisältää 3 paristoa AG13 1,5V. Poista muovinen kieleke ennen ensimmäistä käyttöä akkujen aktivoimiseksi.

1. Kytke laite päälle kääntämällä takana oleva kytkin ON-asentoon.
2. Laite käynnistyy satunnaisesti valittuun valoon, johon liittyy ääni. Heti kun valo syttyy, paina sitä. Laite toistaa tämän ensimmäisen vaiheen ja lisää toisen. Seuraa järjestyssä painamalla valot vastaavasti. Jokaisen järjestyksen oikean toistamisen jälkeen laite lisää toisen valon. Voit voittaa 15 oikeaa toistoa.

Huomautus: Jos painat väärää valoa, laite antaa toisen mahdollisuuden korjata virhe ennen kuin aloitat ensimmäisestä vaiheesta.

3. Jos valoa ei paineta 15 sekunnin ajan, laite sammuu automaattisesti. Aseta se takaisin käyttöön vetämällä ensin takana oleva kytkin OFF-asentoon ja sitten ON-asentoon. Aseta kytkin OFF-asentoon, kun sitä ei käytetä paristojen säästämiseksi.

### HUOMIO:

Ei sovellu alle 3-vuotiaille lapsille. Sisältää pieniä osia.

Lelu on käytettävä aikuisten valvonnassa.

Paristojen vaihtaminen:

Irrota laitteen takana oleva paristokotelon kansi. Vaihda 3 AG13 1,5V -paristoa uusiin, kiinnitä huomiota oikeaan napaisuus (+/-). Aseta kansi takaisin paristolokeroon ja ruuvaa se tiukasti kiinni.

### Riskejä akuilla

- Akkuja ei saa niellä. Siksi pitää akut ja laitteet poissa lasten ulottuvilta. Akku nieltynä lääkäriin välittömästi.
- Ennen saattamista paristot, tarkista, onko laitteen ja akun yhteyshenkilöiden ovat puhtaita ja tarvittaessa Puhdista ne.
- Käytä vain tyypinen akku ilmaistu tekniset tiedot.
- Aina vaihtaa. Eivät ole mix Käytetyt akut paristot. Älä käytä eri, tuotemerkkejä tai akut videolaitteilla. Kun vaihdat paristot, varmista napaisuus (+ /-).
- Poista paristot laitteesta, kun ne ovat tyhjiä tai jos et käytä laitetta pitkään. Näin vältät vahingot, joita voi syntyä, kun ne virtaavat.
- Jos akun virtaa, Vältä kontaktia iholle, silmiin ja limakalvoille akkuhappo. Akkuhappo roiskeet välittömästi Huuhtelee runsaalla puhtaalla vedellä paikalle ja lääkäriin välittömästi.
- Poista heti laitteen akun virtaa. Puhdistaa kosketuspinnat, ennen kuin laitat paristot.
- Paristoja ei saa ladata tai muulla tavoin aktivoitava ei oteta heidät, ei avaudu, ei tarvitse heittää niitä tuleen, syöksy nesteitä ja olla oikosulku niitä.
- Non-akut pitää ei ladata.
- Tarjonnan liittämiin saa oikosulussa.



FR - Mise au rebut de l'appareil : La directive Européenne 2012/19/UE sur les déchets des Equipements électriques et Electroniques (DEEE), exige que les appareils ménagers usagés ne soient pas jetés dans le flux normal des déchets municipaux. Les appareils usagés doivent être collectés séparément afin d'optimiser le taux de récupération et le recyclage des matériaux qui les composent et réduire l'impact sur la santé humaine et l'environnement.

GB - This product is labelled in accordance with European Directive 2012/19/EU concerning used electrical and electronic appliances (WEEE). Do not dispose of electrical appliances as unsorted municipal waste, use separate collection facilities. Contact your local government for information regarding the collection systems available. If electrical appliances are disposed of in landfills or dumps, hazardous substances can leak into the groundwater and get into the food chain, damaging your health and well-being.

DE - Entsorgung des Geräts: Die europäische Richtlinie 2012/19/UE über die mit elektrischen und elektronischen Komponenten ausgestatteten Abfälle (WEEE) bestimmt, dass benutzte Haushaltsgeräte nicht über die kommunale Abfallsammlung entsorgt werden dürfen. Die gebrauchten Geräte müssen über eine separate Sammlung entsorgt werden, um den Wiedergebrauch der verschiedenen Komponenten zu erhöhen und die Gesundheit

sowie die Umwelt zu schützen.

NL - Verwijdering van het apparaat: Europese richtlijn 2012/19/UE inzake afgedankte elektrische en elektronische apparatuur (WEEE), vereist dat oude huishoudelijke elektrische apparaten niet worden geworpen in de normale stroom van huishoudelijk afval. Oude apparaten moeten apart worden ingezameld met het oog op de terugwinning en recycling van gebruikte materialen te optimaliseren en de impact op de menselijke gezondheid en het milieu.

ES - Reciclaje: Este producto lleva el símbolo de descarte selectivo de equipamiento eléctrico y electrónico (RAEE). Esto significa que el aparato debe manipularse siguiendo las directivas europeas 2012/19/UE para ser reciclado o desmantelado con el fin de minimizar su impacto en el medio ambiente. Para mayor información, por favor contacte a sus autoridades locales o regionales. Los productos electrónicos no incluidos en el proceso de desecho selectivo son potencialmente peligrosos para el ambiente y para la salud humana debido a la presencia de substancias peligrosas en ellos.

IT - Smaltimento dell'apparecchio: La direttiva europea 2012/19/UE sui rifiuti delle apparecchiature elettriche ed elettroniche (RAEE), prevede che gli elettrodomestici non debbano essere smaltiti nel circuito normale dei rifiuti urbani. Gli apparecchi dismessi devono essere raccolti separatamente per ottimizzare il tasso di recupero e di riciclaggio dei materiali che li compongono e ridurre l'impatto sulla salute umana e l'ambiente.

PT - O caixote com uma cruz indica que o produto (REEE) preenche os requisitos exigidos pela nova directiva introduzida na tutela do ambiente 2012/19/UE e que no fim do seu ciclo de vida deve ser encaminhado para um local apropriado. Pedir informações às autoridades locais competentes sobre os locais indicados para a recolha de desperdícios. Ao não agir de acordo com o indicado neste parágrafo terá que responder segundo as leis em vigor.

CZ - Likvidace zařízení: Evropská směrnice o odpadu z elektrických a elektronických zařízení 2012/19/UE (OEEZ) vyžaduje, aby domácí spotřebiče nebyly vyhazovány do běžného komunálního odpadu. Použitá zařízení musí být odložena do speciálního recepturačního nebo recyklačního materiálu. Snižují se tím dopady na lidské zdraví a životní prostředí.

SK - Ochrana životného prostredia – směrnica 2012/19/UE (OEEZ) Pre ochranu našej prírody a zdravia musia byť odsúladené elektrické prístroje odstránené podľa určitých pravidiel. To si vyžaduje nasadenie predajcu aj spotrebiteľa. Z toho dôvodu nemôže byť prístroj odstránený ako netriedený zvyšný odpad, ako naznačuje symbol, ktorý je vyobrazený na typovom štítku. Preto musí byť prístroj poslaný späť predajcovi, alebo prinesený do zberu pre triedený odpad, kde s odsúladenými prístrojmi špeciálne nakladajú alebo ich recykľujú.

PL - Utylizacja urządzeń: Dyrektywa Europejska 2012/19/UE w sprawie zużytego sprzętu elektrycznego i elektronicznego (WEEE), nakazuje, aby zużytych domowych urządzeń elektrycznych nie wprowadzać do normalnego strumienia odpadów komunalnych. Zużyte urządzenia powinny być zbierane oddzielnie, aby zoptymalizować poziom odzysku i recykling zawartych w nich materiałów oraz ograniczyć niekorzystny wpływ na zdrowie człowieka i na środowisko naturalne.

PYC - Маркировка символом перечеркнутого мусорного бака означает, что данное изделие подпадает под действие директивы Европейского Совета 2012/19/ЕU. Узнайте о правилах местного законодательства по раздельной утилизации электротехнических и электронных изделий. Действуйте в соответствии с местными правилами и не выбрасывайте отработавшее изделие вместе с бытовыми отходами. Правильная утилизация служившего поможет предотвратить возможное вредное воздействие на окружающую среду и здоровье человека.

RO - Aruncarea aparatului la deșeurile din Echipamentele electrice și Electronice (DEEE), cere ca aparatele de bucatărie folosite să nu fie aruncate în fluxul normal al deșeurilor municipale. Aparatele folosite trebuie colectate separat pentru a optimiza procentul de recuperare și reciclare a materialelor componente și a reduce impactul acestora asupra sănătății oamenilor și a mediului.

SE - Avfallshantering: I Europa-direktivet 2012/19 / EU om avfall elektrisk och elektronisk utrustning (WEEE) anges att använda hushållsapparater inte får kasseras via kommunalt avfall. Den använda utrustningen måste kasseras genom en separat samling för att öka återanvändningen av de olika komponenterna och för att skydda hälsan och miljön.

NO - Bortskaffelse av enheten: Det europeiske direktivet 2012/19 / EU om avfall elektrisk og elektronisk utstyr (WEEE) sier at brukte husholdningsapparater ikke må kastes i kommunale avfallsinnsamlinger. Det brukte utstyret må kastes i en separat samling for å øke gjenbruk av de ulike komponentene og for å beskytte helse og miljø.

FI - Laitteen hävittäminen: Euroopan sähkö- ja elektroniikkalaiteromua koskevassa direktiivissä 2012/19 / EU todetaan, että käytettyjä kodinkoneita ei saa hävittää yhdyskuntajätteen keräyksellä. Käytetyt laitteet on hävitettävä erillisellä keräyksellä eri osien uudelleenkäytön lisäämiseksi ja terveyden ja ympäristön suojelemiseksi.