

ENG ENGLISH

A	A1	In the marketplace, Aladdin dreams of a better life.
	A2	Princess Jasmine’s father wants her to marry.
	A3	Evil Jafar uses magic to find the “pure of heart”.
	A4	Running away from the palace, Jasmine gets into trouble.
	A5	Aladdin helps Jasmine escape palace guards.
	A6	Disguised, Jafar asks Aladdin to find a magic lamp.
	A7	Aladdin enters the Cave of Wonders.
B	B1	Aladdin and Abu meet the Magic Carpet.
	B2	Aladdin reaches for the Magic Lamp.
	B3	As the Cave collapses, Aladdin tries to escape.
	B4	Aladdin releases a Genie from the Magic Lamp!
	B5	Aladdin enters the city as Prince Ali.
	B6	Jasmine and Aladdin fall in love.
	B7	Thrown into the sea, Aladdin is rescued by the Genie.
C	C1	Aladdin breaks his promise to free the Genie.
	C2	Jafar gets the lamp and becomes the Genie’s new master.
	C3	Aladdin is banished to a wasteland.
	C4	Jasmine is trapped in an hourglass as the battle begins.
	C5	Transformed into a snake, Jafar threatens Aladdin.
	C6	As an Evil Genie, Jafar is sucked into a lamp.
	C7	Freed Genie says good-bye to Aladdin and Jasmine!

Retain this address for future reference.
Mattel, Inc., El Segundo, CA 90245 U.S.A.
Mattel U.K., Ltd., Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB.
Mattel Australia Pty., Ltd., Richmond, Victoria 3121.
Mattel East Asia Limited, 930 Ocean Centre, Harbour City, HK, China.
Conservare questo indirizzo per eventuale riferimento.
Mattel Srl. 28040 Oleggio Castello, Italy.

I ITALIANO

A	A1	Passeggiando per il mercato, Aladdin sogna una vita migliore.
	A2	Il padre della Principessa Jasmine desidera vederla sposata.
	A3	Il malefico Jafar usa la magia per trovare una persona dal “cuore puro”.
	A4	Una volta fuggita dal palazzo, la Principessa Jasmine finisce nei guai.
	A5	Aladdin aiuta Jasmine a sfuggire alle guardie reali.
	A6	Travestito, Jafar chiede ad Aladdin di trovare la lampada magica.
	A7	Aladdin entra nella Grotta delle Meraviglie.
B	B1	Aladdin e Abu incontrano il Tappeto Magico.
	B2	Aladdin riesce a trovare la Lampada Magica.
	B3	Mentre la Grotta crolla, Aladdin cerca di fuggire.
	B4	Aladdin libera il Genio dalla Lampada Magica!
	B5	Aladdin attraversa la città acclamato come Principe Ali.
	B6	Jasmine e Aladdin si innamorano.
	B7	Gettato in mare, Aladdin viene salvato dal Genio.
C	C1	Aladdin rompe la sua promessa di liberare il Genio.
	C2	Jafar si impossessa della lampada e diventa il nuovo padrone del Genio.
	C3	Aladdin viene confinato in una zona sperduta della terra.
	C4	Jasmine viene intrappolata in una clessidra mentre la battaglia ha inizio.
	C5	Trasformato in serpente, Jafar minaccia Aladdin.
	C6	Una volta trasformatosi in Genio, Jafar viene risucchiato in una lampada.
	C7	Il Genio finalmente libero saluta Aladdin e Jasmine.

F FRANÇAIS

A	A1	Au marché, Aladdin rêve d’une vie meilleure.
	A2	Le père de la princesse Jasmine voudrait qu’elle se marie.
	A3	Le méchant Jafar a recours à la sorcellerie pour trouver le “diamant brut”.
	A4	En s’enfuyant du palais, Jasmine se retrouve dans une fâcheuse situation.
	A5	Aladdin aide Jasmine à échapper aux gardes du palais.
	A6	Déguisé, Jafar demande à Aladdin de trouver une lampe magique.
	A7	Aladdin pénètre dans la Caverne des merveilles.
B	B1	Aladdin et Abou rencontrent un tapis magique.
	B2	Aladdin essaie de s’emparer de la lampe magique.
	B3	Aladdin tente de s’échapper de la caverne qui s’écroule.
	B4	Aladdin fait sortir le Génie de la lampe magique!
	B5	Aladdin, devenu le prince Ali, pénètre dans la cité.
	B6	Jasmine et Aladdin s’éprennent l’un de l’autre.
	B7	Jeté à la mer, Aladdin est secouru par le Génie.
C	C1	Aladdin rompt sa promesse de libérer le Génie.
	C2	Jafar s’empare de la lampe et devient le nouveau maître du Génie.
	C3	Aladdin est exilé dans un endroit perdu.
	C4	Jasmine est emprisonnée dans un sablier quand la bataille commence.
	C5	Transformé en serpent, Jafar menace Aladdin.
	C6	Comme mauvais génie, Jafar est aspiré dans la lampe.
	C7	Le Génie libéré fait ses adieux à Aladdin et à Jasmine.

Conservez cette adresse pour vous y référer en cas de besoin.
Mattel France S.A., 27/33 rue d’Antony, Silic 145, 94523 Rungis Cédex.
Mattel Canada Inc., 6155 Freemont Blvd., Mississauga, Ontario L5R 3W2.
Bewaar deze informatie. Kan later van pas komen.
Mattel B.V., Postbus 576, 1180 AN Amstelveen, Nederland.
Mattel Belgium, Trade Mart, Atomiumsquare, Bogota 202 – B 275, 1020 Brussel, België.

NL NEDERLANDS

A	A1	Op de markt droomt Aladdin van een beter leven.
	A2	De vader van Prinses Jasmine wil dat zijn dochter gaat trouwen.
	A3	De boosaardige Jafar gebruikt tovenarij om de "zuiveren van hart" te vinden.
	A4	Jasmijn vlucht het paleis uit, maar zij komt in de problemen.
	A5	Aladdin helpt Jasmijn te ontsnappen aan de paleiswachten.
	A6	Jafar is vermomd en vraagt Aladdin om de toverlamp te zoeken.
	A7	Aladdin gaat de Grot der Wonderen binnen.
B	B1	Aladdin en Abu maken kennis met het Tovertapijt.
	B2	Aladdin wil de Toverlamp pakken.
	B3	De grot stort in en Aladdin probeert te ontsnappen.
	B4	Aladdin bevrijdt een Geest uit de Toverlamp!
	B5	Aladdin komt de stad binnen als Prins Ali.
	B6	Jasmijn en Aladdin worden verliefd op elkaar.
	B7	Aladdin wordt in zee geworpen, maar wordt gered door de Geest.
C	C1	Aladdin houdt zich niet aan zijn belofte om de Geest te bevrijden.
	C2	Jafar krijgt de lamp te pakken en wordt de nieuwe meester van de Geest.
	C3	Aladdin wordt verbannen naar een onbewoonbaar gebied.
	C4	Jasmijn wordt opgesloten in een zandloper wanneer het gevecht begint.
	C5	Jafar, die is veranderd in een slang, bedreigt Aladdin.
	C6	Jafar wordt als een Kwade Geest in een lamp gezogen.
	C7	De bevrijde geest neemt afscheid van Aladdin en Jasmijn.

D DEUTSCH

A	A1	Auf dem Marktplatz träumt Aladdin von einem besseren Leben.
	A2	Prinzessin Jasmins Vater wünscht, daß sie heiratet.
	A3	Der böse Jafar benutzt Zauberei, um diejenigen, die “reinen Herzens” sind, zu finden.
	A4	Als Jasmin aus dem Palast flieht, gerät sie in Schwierigkeiten.
	A5	Aladdin hilft Jasmin, den Palastwachen zu entkommen.
	A6	Verkleidet bittet Jafar Aladdin, die Wunderlampe zu finden.
	A7	Aladdin tritt in die Wunderhöhle ein.
B	B1	Aladdin und Abu treffen den Fliegenden Teppich.
	B2	Aladdin greift nach der Wunderlampe.
	B3	Als die Höhle einstürzt, versucht Aladdin zu fliehen.
	B4	Aladdin befreit den Geist aus der Wunderlampe!
	B5	Aladdin betritt die Stadt als Prinz Ali.
	B6	Jasmin und Aladdin verlieben sich ineinander.
	B7	Als Aladdin ins Meer geworfen wird, wird er von dem Geist gerettet.
C	C1	Aladdin bricht sein Versprechen, den Geist zu befreien.
	C2	Jafar bekommt die Lampe und wird der neue Herr und Meister des Geistes.
	C3	Aladdin wird in eine Wüste verbannt.
	C4	Jasmin ist in einer Sanduhr gefangen, als der Kampf beginnt.
	C5	In eine Schlange verwandelt bedroht Jafar Aladdin.
	C6	Als Böser Geist wird Jafar in eine Lampe gesogen.
	C7	Der befreite Geist verabschiedet sich von Aladdin und Jasmin.

Bitte für mögliche Rückfragen aufbewahren.
Mattel GmbH, An der Trift 75, D-63303 Dreieich, Germany.
Mattel Ges.m.b.H., Triester Str. 14, A-2355 Wiener Neudorf.
Mattel AG, Monbijoustrasse 68, CH-3000 Bern 23.
Κρατήστε την διεύθυνση για μελλοντική χρήση.
Mattel AEBE, Ελληνικού 2, Ελληνικό 16777, Ελλάδα.

GR GREEK

A	A1	Στην αγορά, ο Αλαντίν ονειρεύεται για μια καλύτερη ζωή.
	A2	Ο πατέρας της πριγκίπισσας Τζαμίν θέλει να την παντρεύει.
	A3	Ο κακός Ζαφάρ χρησιμοποιεί τα μαγικά του κόλπα.
	A4	Η Τζαμίν φεύγει από το παλάτι, αλλά βρίσκει εμπόδια.
	A5	Ο Αλαντίν βοηθάει την Τζαμίν να δραστηνέσει από τους φρουρούς του παλατιού.
	A6	Ο Ζαφάρ μεταμφιέζεται και ζητάει από τον Αλαντίν να βρει το μαγικό λυχνάρι.
	A7	Ο Αλαντίν μπαίνει στη Σπηλιά των Θαυμάτων.
B	B1	Ο Αλαντίν και ο Αμπού συναντάνε το Μαγικό Χαλί.
	B2	Ο Αλαντίν προσπαθεί να φτάσει το Μαγικό Λυχνάρι.
	B3	Καθώς η Σπηλιά γκρεμίζεται, ο Αλαντίν προσπαθεί να σωθεί.
	B4	Ο Αλαντίν απελευθερώνει ένα Τζίνι από το Μαγικό Λυχνάρι!
	B5	Ο Αλαντίν μπαίνει στην πόλη σαν τον Πρίγκηπα Αλί.
	B6	Η Τζαμίν και ο Αλαντίν ερωτεύονται.
	B7	Ο Αλαντίν πέφτει στη θάλασσα, αλλά το Τζίνι τον σώζει.
C	C1	Ο Αλαντίν δεν κρατάει την υπόσχεση του να ελευθερώσει το Τζίνι.
	C2	Ο Ζαφάρ παίρνει το Λυχνάρι και γίνεται εκείνος, το αφεντικό του Τζίνι.
	C3	Ο Αλαντίν εξαφανίζεται σε ένα μακρινό τόπο.
	C4	Καθώς η μάχη αρχίζει η Τζαμίν παραδύεται σε μία κλεψύδρα.
	C5	Ο Ζαφάρ, μεταμφιεσμένος σε φίδι, απειλεί τον Αλαντίν.
	C6	Ως Κακό Τζίνι, ο Ζαφάρ παριδεύεται μέσα στο λυχνάρι.
	C7	Το ελεύθερο πια Τζίνι αποχαιρετά τον Αλαντίν και την Τζαμίν.

E ESPAÑOL

- A**
- A1 En el mercado, Aladino sueña con una vida mejor.
- A2 El padre de la Princesa Jasmín quiere que ella se case.
- A3 Jafar, el malvado, se hace de la magia para encontrar a los “puros de corazón”.
- A4 Jasmín se ve en apuros al huir del palacio.
- A5 Aladino le ayuda a Jasmín a escaparse de los guardias reales.
- A6 Disfrazado, Jafar le pide a Aladino que encuentre una lámpara mágica.
- A7 Aladino entra en la cueva del encanto.
- B**
- B1 Aladino y Abu encuentran la alfombra mágica.
- B2 Aladino agarra la lámpara mágica.
- B3 La cueva se derrumba y Aladino trata de escapar.
- B4 ¡Aladino hace que un genio salga de la lámpara mágica!
- B5 Aladino entra en la ciudad como el Príncipe Ali.
- B6 Jasmín y Aladino se enamoran.
- B7 El genio rescata a Aladino en el mar.
- C**
- C1 Aladino falta a su promesa de liberar al genio.
- C2 Jafar se apodera de la lámpara y se convierte en el nuevo amo del genio.
- C3 Aladino es abandonado en la intemperie.
- C4 Jasmín queda atrapada en un reloj de arena mientras comienza la batalla.
- C5 Transformado en serpiente, Jafar amenaza a Aladino.
- C6 Como genio malo, Jafar se ve atrapado en una lámpara.
- C7 El genio liberado se despidе de Aladino y Jasmín.

Sírvanse guardar esta información para futura referencia.
Mattel España, S.A., Aribau 200, 08036 Barcelona.
N.I.F. A08-842809.
Recomendamos que anote para futura referência.
Mattel Portugal, Lda., Av. da República No. 90-96, 1600 Lisboa

P PORTUGUÊSE

- A**
- A1 No mercado, Aladino sonha com uma vida melhor.
- A2 O pai da Princesa Jasmine quer que ela se case.
- A3 O maléfico Jafar usa magia negra para encontrar os “puros de coração”.
- A4 Ao fugir do Castelo, Jasmine mete-se em apuros.
- A5 Aladino ajuda Jasmine a escapar aos guardas do Palácio.
- A6 Disfarçado, Jafar pede a Aladino que encontre uma lâmpada mágica.
- A7 Aladino entra na Caverna das Maravilhas.
- B**
- B1 Aladino e Abu encontram o Tapete Mágico.
- B2 Aladino pega na Lâmpada Mágica.
- B3 A Caverna desaba, e Aladino tenta fugir.
- B4 Aladino faz com que um Génio saia da Lâmpada Mágica!
- B5 Aladino entra na cidade disfarçado de Príncipe Ali.
- B6 Jasmine e Aladino apaixonam-se.
- B7 Aladino é deitado ao mar, mas é salvo pelo Génio da Lâmpada.
- C**
- C1 Aladino não cumpre a sua promessa de libertar o Génio.
- C2 Jafar apanha a Lâmpada e torna-se o novo amo do Génio.
- C3 Aladino é deixado à sua sorte no meio de uma tempestade de neve.
- C4 Jasmine é apanhada numa ampulheta enquanto a batalha começa.
- C5 Transformado em serpente, Jafar ameaça Aladino.
- C6 Jafar é sugado para dentro de uma Lâmpada como um Génio Mau.
- C7 O Génio livre despede-se de Aladino e Jasmine.

Fisher-Price, Inc., a subsidiary of Mattel, Inc., une filiale de Mattel, Inc., East Aurora, NY 14052, U.S.A., E.-U. ©2000 Mattel Inc. All Rights Reserved. Tous droits réservés. ® and ™ designate U.S. trademarks of Mattel Inc. ® et ™ désignent des marques déposées de Mattel, Inc.

S SVENSK

- A**
- A1 På marknaden drömmar Aladdin om ett bättre liv.
- A2 Prinsessan Jasmins far vill att hon skall gifta sig.
- A3 Den onde Jafar använder magi för att finna "den renhjärtade".
- A4 Jasmin hamnar i svårigheter när hon rymmer från palatset.
- A5 Aladdin hjälper Jasmin att fly från palatsvakterna.
- A6 Den förklädde Jafar ber Aladdin finna en magisk lampa.
- A7 Aladdin går in i den magiska grottan.
- B**
- B1 Aladdin och Abu träffar den flygande mattan.
- B2 Aladdin sträcker sig efter den magiska lampan.
- B3 När grottan störtar samman försöker Aladdin undkomma.
- B4 Aladdin befriar en unge ur den magiska lampan!
- B5 Aladdin träder i staden som prins Ali.
- B6 Jasmin och Aladdin blir förälskade.
- B7 Aladdin blir kastad i havet, men räddas av anden.
- C**
- C1 Aladdin bryter sitt löfte att ge anden hans frihet.
- C2 Jafar får tag i lampan och blir andens nya herre.
- C3 Aladdin fördrivs till ödemarken.
- C4 Jasmin fångslas i ett timglas när striden tar sin början.
- C5 Jafar förvandlar sig till en orm, som hotar Aladdin.
- C6 Som ond ande dras Jafar in i en lampa.
- C7 Anden, som fått sin frihet, säger farväl till Aladdin och Jasmine.

Mattel de México, S.A., de C.V., Camino a Santa Teresa No. 1040, 7o. Piso, Col. Jardines en la Montaña, Delegación Tlalpan, 14210 México, D.F.
Mattel Chile, S.A., Avenida Américo Vespucio 501-B, Quilicura, Santiago.
Mattel de Venezuela, C.A., Ave. Mara, C.C. Macaracuay Plaza, Torre B, Piso 8, Colinas de la California, Caracas 1071.
Mattel Argentina, S.A., Avenida Libertador 1515 C.P. (1638), Buenos Aires.

DK DANSK

- A**
- A1 På markedet drømmer Aladdin om et bedre liv.
- A2 Prinsesse Jasmins far vil have, at hun gifter sig.
- A3 Den onde Jafar bruger magi for at finde den "rene i hjertet".
- A4 Jasmin får problemer, da hun løber væk fra slottet.
- A5 Aladdin hjælper Jasmin med at slippe væk fra slotsvagterne.
- A6 Den forklædte Jafar beder Aladdin om at finde en magisk lampe.
- A7 Aladdin går ind i den eventyrlige hule.
- B**
- B1 Aladdin og Abu ser det magiske tæppe
- B2 Aladdin rækker ud efter den magiske lampe.
- B3 Aladdin prøver at slippe væk, da hulen falder sammen.
- B4 Aladdin slipper lampens ånd, Genie, ud af den magiske lampe!
- B5 Aladdin kommer ind i byen som Prins Ali.
- B6 Jasmin og Aladdin bliver forelsket i hinanden.
- B7 Aladdin er blevet kastet i havet, men reddes af lampens ånd.
- C**
- C1 Aladdin holder ikke sit løfte om at befri lampens ånd.
- C2 Jafar får fat i lampen og bliver Genies nye herre.
- C3 Aladdin forvises til et øde område.
- C4 Jasmin er fanget i et timeglas, da slaget begynder.
- C5 Jafar har omdannet sig til en slange, som truer Aladdin.
- C6 Jafar suges ind i lampen som en ond Genie.
- C7 Den befriede Genie siger farvel til Aladdin og Jasmin.

View-Master® is a U.S. trademark of Mattel, Inc.
View-Master® est une marque déposée de Mattel, Inc.
Printed in Italy. Imprimé à Italia.

SF SUOMI

- A**
- A1 Aladdin uneksii torilla paremmasta elämästä.
- A2 Prinsessa Jasminen isä haluaa naittaa tyttärensä.
- A3 Ilkeä Jafar käyttää taikavoimiaan "puhdassydämissen" löytämiseen.
- A4 Jasmine pakenee palatsista ja joutuu vaikeuksiin.
- A5 Aladdin auttaa Jasminea pakenemaan vartijoilta.
- A6 Naamioitunut Jafar pyytää Aladdinia etsimään taikalampun.
- A7 Aladdin astuu Ihmeiden luolaan.
- B**
- B1 Aladdin ja Abu kohtaavat taikamaton.
- B2 Aladdin kurottuu ottamaan Taikalampun.
- B3 Luolan sortuessa Aladdin yrittää paeta.
- B4 Aladdin vapauttaa Taikalampun Hengen!
- B5 Aladdin saapuu kaupunkiin Prinssi Aliksi naamioituneena.
- B6 Jasmine ja Aladdin rakastuvat.
- B7 Henki pelastaa mereen heitetyn Aladdinin.
- C**
- C1 Aladdin rikkoo lupauksensa vapauttaa Henki.
- C2 Jafar ryöstää lampun ja hänestä tulee Hengen uusi isäntä.
- C3 Aladdin on noiduttu erämaahan.
- C4 Jasmine on tiimalasin vankina, kun taistelu alkaa.
- C5 Jafar muuttuu käärmeeksi ja uhkaa Aladdinia.
- C6 Jaharista tulee Ilkeä Henki ja hän joutuu Taikalampun vangiksi.
- C7 Vapautettu Henki hyvästelee Aladdinin ja Jasminen.

Mattel Colombia S.A., calle 123#7-07 P.5, Bogotá.
Mattel do Brasil Ltda., Rua Jaceru, 151 CEP: 04705-000 São Paulo.
Atendimento ao Consumidor: 0800 550780.
Bør gemmes i tilfælde af eventuel senere henvendelse.
Spar denna adress för framtida behov.
Mattel Scandinavia A/S, Ringager 4C 2. sal, DK-2605 Brøndby.

N NORSK

- A**
- A1 Aladdin er på markedet. Han drømmer om et bedre liv.
- A2 Prinsesse Jasmins far vil gifte henne bort.
- A3 Den onde Jafar bruker trolldom for å finne den som er "ren i sitt hjerte".
- A4 Jasmin rømmer fra palasset og havner i trøbbel.
- A5 Aladdin hjelper Jasmin med å unnslippe slottsvaktene.
- A6 Jafar kler seg ut og ber Aladdin finne en magisk lampe.
- A7 Aladdin går inn i den fortryllede grotten.
- B**
- B1 Aladdin og Abu møter det flyvende teppet.
- B2 Aladdin strekker seg etter den magiske lampen.
- B3 Grotten raser sammen og Aladdin forsøker å komme seg unna.
- B4 Aladdin gnir på den magiske lampen og slipper ånden ut!
- B5 Aladdin ankommer byen som prins Ali.
- B6 Jasmin og Aladdin forelsker seg i hverandre.
- B7 Aladdin kastes på sjøen, men blir reddet av ånden.
- C**
- C1 Aladdin hadde lovet ånden i lampen å sette ham fri.
- C2 Men Jafar får tak i lampen og blir åndens nye herre.
- C3 Aladdin forvises til ødemarken.
- C4 Når kampen begynner, er Jasmin fanget i et timeglass.
- C5 Jafar er forvandlet til en slange og truer Aladdin.
- C6 Jafar er blitt en ond ånd og blir sugd inn i lampen.
- C7 Ånden er befridd og sier farvel til Aladdin og Jasmin.