

Pixter™



(GB) Model Number 73803
(F) Référence : 73803
(D) Artikelnummer: 73803

Fisher-Price

(NL) Modelnummer 73803
(I) Numero Modello 73803
(E) Número de modelo 73803



GB Let's Go! F Jouons ! D Los geht's!

- GB** Before inserting a software cartridge, turn power off! Insert the software cartridge into the software port. Turn power back on.
- F** Avant d'insérer une cartouche, éteindre le jouet. Insérer la cartouche dans le port du logiciel et rallumer le jouet.
- D** Vor Einlegen einer Software-Kassette das Produkt immer ausschalten! Die Software-Kassette in den Software-Anschluss stecken. Das Produkt wieder einschalten.

GB Cool Wheels –
Car Creations™
Software Cartridge

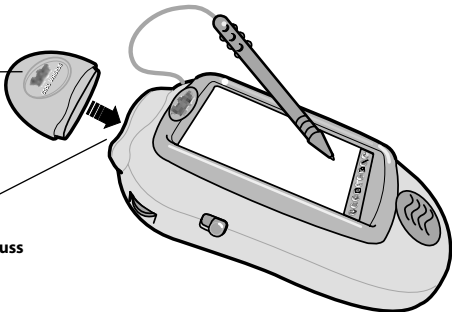
F Cartouche d'activités
Créa Voitures

D Heiße Reifen –
Fahrzeugdesigner
Software-Kassette







GB Software Port

F Port du logiciel

D Software-Anschluss





- (GB) • Some of the tools on the tool menu are not available for use during some activities or games. If a tool is not available for use, you will hear a tone. The Home  and the Save It (and Volume Control)  tools are always available for use.
- Please keep this manual for future reference, as it contains important information.
- IMPORTANT!** If the tip of the stylus and the image on screen do not align, it's time to calibrate them! Please refer to page 28, Calibrating the Stylus.
- (F) • Il y a des outils de la barre d'outils qui ne sont pas disponibles pendant certaines activités ou certains jeux. Si l'outil choisi n'est pas disponible pendant une activité, un signal sonore est émis. Les outils Accueil  et Sauvegarde (et réglage du volume)  sont toujours disponibles.
- Conserver ce manuel pour pouvoir y référer si nécessaire car il contient des informations importantes.
- IMPORTANT !** Si la pointe du stylet et l'image à l'écran ne sont pas alignées, il faut les calibrer. Se reporter à la page 28, section « Calibrage du stylet ».
- (D) • Einige Werkzeuge auf der Werkzeugleiste können während einiger Aktivitäten nicht benutzt werden. Kann ein Werkzeug nicht benutzt werden, erklingt ein Ton. Das Home-Symbol  und das Speichern-(Lautstärkeregler-)Symbol  können immer benutzt werden.
- Diese Bedienungsanleitung bitte für mögliche Rückfragen aufbewahren. Sie enthält wichtige Informationen.
- WICHTIG:** Erscheint eine mit dem Stift gemachte Markierung nicht dort, wo der Stift aufgesetzt wurde, muss der Stift ausgerichtet werden! Siehe Seite 28 Abschnitt "Den Stift ausrichten".



- ⓐ Choose an activity or game from the Home Screen: **Scene Starters, Custom Car Shop** or **Design the Car and Course to Race!** Touch the activity or game on the screen with the stylus.
- ⓑ Choisis une activité ou un jeu à partir de l'écran d'Accueil : **Décors de Base, Atelier Voiture sur Mesure, ou Créer la voiture et la piste !** Sélectionne le jeu ou l'activité avec ton stylet.
- ⓓ Wähle auf dem Ausgangsbildschirm eine Aktivität oder ein Spiel: **Rennstrecken-Hintergrundbilder, Kreative Autowerkstatt** oder **Fahrzeugdesigner und Rennstreckendesigner!** Berühre die Aktivität oder das Spiel auf dem Bildschirm mit dem Stift.



- ⓐ Scene Starters
 ⓑ Décors de Base
 ⓓ Rennstrecken-Hintergrundbilder



- ⓐ Custom Car Shop
 ⓑ Atelier Voiture sur Mesure
 ⓓ Kreative Autowerkstatt



- ⓐ Design the Car and Course to Race
 ⓑ Créer la voiture et la piste
 ⓓ Fahrzeugdesigner und Rennstreckendesigner!

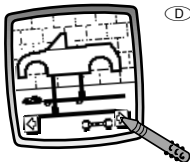


(GB) Scene Starters (F) Décors de Base

(D) Rennstrecken-Hintergrundbilder

- (GB) • Touch the arrows on the bottom of the screen with the stylus to view different racing backgrounds.

- When you find one that you like, touch the screen with the stylus.








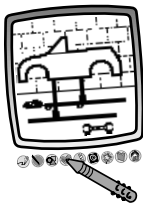
- (D) • Berühre die Pfeile unten am Bildschirm mit dem Stift, um unterschiedliche Rennstrecken-Hintergrundbilder zu sehen.



- Möchtest du einen Hintergrund verwenden, dann berühre den Bildschirm mit dem Stift.

- (F) • Tu peux faire défiler les différents environnements de course avec les flèches au bas de l'écran.
- Sélectionne celui que tu veux utiliser avec le stylet.










- GB • Use any of the tools on the tool menu to complete your picture: "Pencil" Tool  ; Straight Line  ; Shape Maker  ; Stamp It  or Special Effects Selector .





Hint: Touch Home  on the tool menu with the stylus to return to the Home Screen at any time or Save It (and Adjust the Volume)  to save/retrieve a drawing or adjust the volume.

- F • Utilise n'importe quel outil de la barre d'outils pour compléter ton dessin : Crayon  ; Ligne droite  ; Formes,  Tampon  ou Sélecteur d'Effets Spéciaux .

Remarque : Sélectionne Accueil  sur la barre d'outils avec le stylet pour revenir à tout moment à l'écran d'accueil, ou sélectionne Sauvegarde (et réglage du volume)  pour sauvegarder/ récupérer un dessin ou régler le volume.

- D • Benutze eines der Werkzeuge von der Werkzeugleiste, um dein Bild zu vervollständigen: "Bleistift"  ; Gerade Linie  ; Formen  ; Stempel  oder Spezialeffekte .

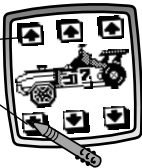
Hinweis: Berühre mit dem Stift Home  auf der Werkzeugleiste, um jederzeit zum Ausgangsbildschirm zurückzukehren, oder berühre das Speichern- (Lautstärkereglern-) symbol , um eine Zeichnung zu speichern, zu öffnen oder die Lautstärke zu regeln.



(GB) Custom Car Shop (F) Atelier Voiture sur Mesure

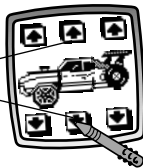
(D) Kreative Autowerkstatt

- (GB) Front End
- (F) Avant
- (D) Vorderer Teil

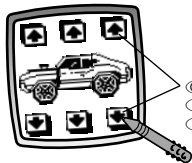


- (GB) • Touch the arrows in the upper and lower left side of the screen with the stylus to change the front end of the vehicle.
- (F) • Change l'avant du véhicule à l'aide des flèches sur le côté gauche de l'écran.
- (D) • Berühre den oberen und unteren Pfeil auf der linken Seite des Bildschirms mit dem Stift, um den vorderen Teil des Fahrzeugs zu ändern.

- (GB) Body
- (F) Carrosserie
- (D) Karosserie



- (GB) • Touch the arrows in the upper and lower mid-section of the screen with the stylus to change the body of the vehicle.
- (F) • Change la carrosserie du véhicule à l'aide des flèches au milieu de l'écran.
- (D) • Berühre den oberen und unteren Pfeil in der Mitte des Bildschirms mit dem Stift, um die Karosserie des Fahrzeugs zu ändern.



- Ⓒ **Back End**
- Ⓕ **Arrière**
- Ⓓ **Hinterer Teil**

- Ⓒ • Touch the arrows in the lower and lower right sides of the screen with the stylus to change the back end of the vehicle.

- Ⓕ • Change l'arrière du véhicule à l'aide des flèches sur le côté droit de l'écran.
- Ⓓ • Berühre den oberen und unteren Pfeil auf der rechten Seite des Bildschirms mit dem Stift, um den hinteren Teil des Fahrzeugs zu ändern.



- (GB) • After you have created your one-of-a-kind vehicle, touch the screen with the stylus. Now you can add to your drawing using any of the tools on the tool menu. "Pencil" Tool ; Straight Line ; Shape Maker ; Stamp It or Special Effects Selector .

Hint: Touch Home on the tool menu with the stylus to return to the Home Screen at any time or Save It (and Adjust the Volume) to save/retrieve a drawing or adjust the volume.

- (F) • Après avoir créé ton véhicule unique, touche l'écran avec le stylet. Tu peux alors utiliser n'importe quel outil de la barre d'outils pour compléter ton dessin : Crayon ; Ligne droite ; Formes ; Tampon ou Sélecteur d'Effets Spéciaux .

Remarque : Sélectionne Accueil sur la barre d'outils avec le stylet pour revenir à tout moment à l'écran d'accueil, ou sélectionne Sauvegarde (et réglage du volume) pour sauvegarder/ récupérer un dessin ou régler le volume.

- (D) • Berühre den Bildschirm mit dem Stift, nachdem du dein ganz persönliches Fahrzeug geschaffen hast. Du kannst jedes der Werkzeuge von der Werkzeugleiste benutzen, um deiner Zeichnung Dinge hinzuzufügen: "Bleistift" ; Gerade Linie ; Formen ; Stempel oder Spezialeffekte .

Hinweis: Berühre mit dem Stift Home auf der Werkzeugleiste, um jederzeit zum Ausgangsbildschirm zurückzukehren, oder berühre das Speichern- (Lautstärkereglern-) symbol , um eine Zeichnung zu speichern, zu öffnen oder die Lautstärke zu regeln.

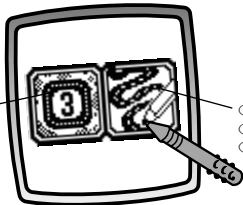


(GB) Design the Car and Course to Race!

(F) Créer la voiture et la piste !

(D) Fahrzeugdesigner und Rennstreckendesigner!

- (GB) Design the Car**
- (F) Créer la voiture**
- (D) Fahrzeugdesigner**



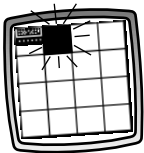
- (GB) Design the Course**
- (F) Créer la piste**
- (D) Rennstreckendesigner**

- (GB) • Touch the screen with the stylus to select: **Design the Car** or **Design the Course**.**
Hint: *If you first select Design the Car, you will race on a three lap track course. To race on your own course, select Design the Course first.*
- (F) • Touche l'écran avec le stylet pour sélectionner : **Créer la voiture** ou **Créer la piste**.**
Remarque : *Si tu sélectionnes en premier Créer la voiture, tu feras la course sur un circuit à trois tours. Pour faire la course sur ton propre circuit, choisis d'abord Créer la piste.*
- (D) • Berühre den Bildschirm mit dem Stift um Folgendes auszuwählen: **Fahrzeugdesigner** und **Rennstreckendesigner!****
Hinweis: *Wählst du zuerst "Fahrzeugdesigner" aus, fährst du eine Rennstrecke mit drei Runden. Möchtest du deine eigene Rennstrecke fahren, wähle zuerst "Rennstreckendesigner" aus.*



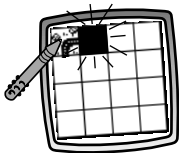
(GB) Design the Course (F) Créer la piste (D) Rennstreckendesigner

- (GB) • A grid appears on the screen. Look at the flashing square on the screen near the upper left corner. You will begin your course design with the square next to the flashing square on the screen. Look at the piece of the course.



- (F) • Une grille apparaît à l'écran. Regarde le carré clignotant dans le coin en haut à gauche. Tu commenceras à créer ton circuit à partir du carré adjacent au carré clignotant. Regarde l'élément du circuit.
- (D) • Auf dem Bildschirm erscheint ein Gitter. Schau auf das blinkende Feld auf dem Bildschirm nahe der oberen linken Ecke. Du beginnst deine Rennstrecke mit dem Feld, das sich auf dem Bildschirm neben dem blinkenden Feld befindet. Schau dir das Rennstreckenteil an.

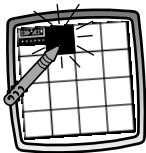
- (GB) • Touch the same piece of the course on the screen again (and sometimes again!) with the stylus to see a different piece of the course.



- (F) • Sélectionne à nouveau cet élément du circuit (parfois plusieurs fois !) avec le stylet pour voir un autre élément du circuit.
- (D) • Berühre dieses Rennstreckenteil auf dem Bildschirm nochmal (und machmal noch ein weiteres Mal!) mit dem Stift, um dir ein anderes Rennstreckenteil anzeigen zu lassen.



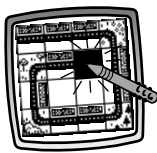
- (GB) • When you decide which piece of the course you'd like, touch the flashing square with the stylus to select it.



- (F) • Lorsque tu as choisi l'élément que tu veux utiliser, touche le carré clignotant avec le stylet pour le sélectionner.

- (D) • Siehst du ein Rennstreckenteil, das du verwenden möchtest, dann berühre das blinkende Feld mit dem Stift, um es auszuwählen.

- (GB) • Continue to view course pieces and make selections with the stylus until you finish your course.



Hint: You can make a short course, long course or a track (complete loop)!

- (F) • Continue à visionner les éléments du circuit et à en choisir jusqu'à ce que le circuit soit terminé.

Remarque : Tu peux créer un petit circuit, un circuit long ou une piste (avec un looping) !

- (D) • Schau dir weiter Rennstreckenteile an, und wähle sie mit dem Stift aus, bis du deine Rennstrecke fertig gestellt hast.

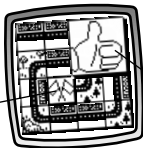
Hinweis: Du kannst kurze oder lange Rennstrecken legen oder eine Piste (vollständige Schlaufe)!



Ⓒ **Racing Flags Button**

Ⓕ **Bouton Drapeaux**







Ⓓ **Flaggen-Knopf**



Ⓒ **Thumbs Up Button**

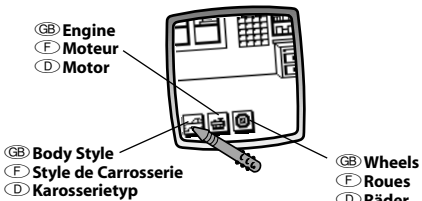
Ⓕ **Bouton Pouce Levés**










Ⓓ **"Alles ok!"-Knopf**

- Ⓒ • Touch the thumbs up button  to go to *Design the Car*, or touch the racing flags button  to continue to *Design the Course*.
- Ⓕ • Sélectionne le bouton Pouce Levés  pour aller sur *Créer la voiture*, ou sélectionne le bouton Drapeaux  pour continuer à *Créer la piste*.
- Ⓓ • Berühre den "Alles ok!"-Knopf  um zum *Fahrzeugdesigner* zu gelangen, oder berühre den Flaggen-Knopf  um deine *Rennstrecke weiter* zu gestalten.



(GB) Design the Car (F) Créer la voiture (D) Fahrzeugdesigner

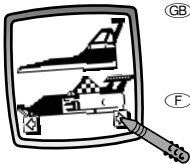


- (GB) • You're in the garage. Let's design the car!
 • You can choose the body style ; an engine ; and wheels . Touch a button on the screen with the stylus.
- (F) • Tu es dans le garage. Crée la voiture !
 • Tu peux choisir le style de carrosserie ; un moteur ; et des roues . Sélectionne un bouton avec le stylet.
- (D) • Hier bist du in der Werkstatt. Lass uns nun dein Fahrzeug gestalten!
 • Du kannst den Karosserietyp ; einen Motor ; und die Reifen  auswählen. Berühre einen Knopf auf dem Bildschirm mit dem Stift.



GB Body Style

- Touch the arrows on the bottom of the screen to scroll through choices.
- Touch the screen with the stylus when you find a body style that you like.



F Style de Carrosserie

- Tu peux faire défiler les différents choix à l'aide des flèches au bas de l'écran.
- Touche l'écran avec le stylet lorsque tu as trouvé la carrosserie que tu veux utiliser.

D Karosserietyp

- Berühre die Pfeile unten am Bildschirm mit dem Stift, um dir alle Möglichkeiten anzeigen zu lassen.
- Berühre den Bildschirm mit dem Stift, um eine Karosserie auszuwählen.

GB Engine

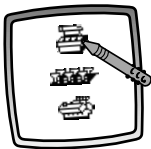
- Touch the screen with the stylus to select an engine.

F Moteur

- Sélectionne un moteur avec le stylet.

D Motor

- Berühre den Bildschirm mit dem Stift, um einen Motor auszuwählen.



GB Wheels

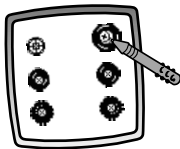
- Touch the screen with the stylus to select wheels.

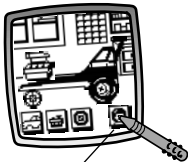
F Roues

- Sélectionne les roues avec le stylet.

D Reifen


- Berühre den Bildschirm mit dem Stift, um Reifen auszuwählen.






- Ⓒ **Opponent Button**
- Ⓕ **Bouton Adversaire**
- Ⓓ **Gegner-Knopf**


Ⓒ **Select a Race Opponent**

- Touch the opponent button  on the screen with the stylus.

Ⓕ **Choisis un adversaire**

- Sélectionne le bouton Adversaire  avec le stylet.

Ⓓ **Suche dir einen Gegner für ein Rennen aus**

- Berühre den Gegner-Knopf  auf dem Bildschirm mit dem Stift.



- Ⓒ • Scroll through challengers. Touch the arrows on the bottom of the screen with the stylus.
- When you find a challenger you'd like to race, touch the screen with the stylus. You're ready to race!
- Ⓕ • Tu peux faire défiler les adversaires à l'aide des flèches au bas de l'écran.
- Sélectionne l'adversaire contre lequel tu souhaites concourir avec le stylet. Prêt pour la course !
- Ⓓ • Lasse dir alle Herausforderer anzeigen. Berühre die Pfeile unten am Bildschirmrand mit dem Stift.
- Möchtest du einen der Herausforderer verwenden, dann berühre den Bildschirm mit dem Stift. Jetzt kannst du ein Rennen fahren!



- Ⓒ • Touch the key on the screen with the stylus to start your engine and begin the race.

- Ⓕ • Sélectionne la clé sur l'écran avec le stylet pour démarrer ton moteur et commencer la course.

- Ⓓ • Berühre den Schlüssel auf dem Bildschirm mit dem Stift, um deinen Motor zu starten und das Rennen zu beginnen.



- Ⓒ • Watch the screen as you "drive" the course.

- Ⓕ • Regarde l'écran lorsque tu « pilotes ».

- Ⓓ • Beobachte den Bildschirm, während du die Strecke "fährst".



- Ⓒ • The race is finished when you see the checkered flag.

- Ⓕ • La course est terminée lorsque tu vois le drapeau à damier.

- Ⓓ • Das Rennen ist zu Ende, wenn du die karierte Flagge siehst.





- (GB) • If you win, **hooray!** Look at the 1st place trophy!

- (F) • Si tu gagnes **hourra!** Regarde le trophée du vainqueur!

- (D) • Hast du gewonnen, schau auf die 1. Preis-Trophäe!





- (GB) • Look at your finishing time and your opponent's time.


- (F) • Regarde ton temps et celui de ton adversaire.


- (D) • Schau dir deine Zeit und die deines Herausforderers an.





- (GB) • To race again, touch the racing button  on the screen with the stylus. You're back to *Design the Car*.

Hint: To go to a different activity, touch Home  on the tool menu with the stylus to return to the Home Screen.

- (F) • Pour faire une autre course, sélectionne le bouton course  avec le stylet. Tu es revenu à *Créer la voiture*.

Remarque: Pour changer d'activité, sélectionne Accueil  sur la barre d'outils avec le stylet pour revenir à l'écran d'accueil.

- (D) • Möchtest du ein neues Rennen starten, berühre den Rennstrecken-Knopf  auf dem Bildschirm mit dem Stift. Jetzt bist du wieder beim Abschnitt "Fahrzeugdesigner" angelangt.

Hinweis: Möchtest du zu einer anderen Aktivität gehen, dann berühre mit dem Stift Home  auf der Werkzeugleiste, um zum Ausgangsbildschirm zurückzukehren.





(GB) Tool Menu **(F) Barre d'outils** **(D) Werkzeugleiste**



(GB) "Pencil" Tool

(F) Crayon

(D) "Bleistift"-Werkzeug



(GB) Touch for freestyle drawing or writing.

(F) Sélectionne le Crayon pour dessiner ou écrire.

(D) Berühre das Symbol für freies Malen oder Schreiben.



(GB) Create your own drawing or write a message with the stylus.

(F) Crée ton propre dessin ou écris un message avec le stylet.

(D) Zeichne dein eigenes Bild, oder schreibe eine Nachricht mit dem Stift.

(GB) Straight Line

(F) Ligne droite

(D) Gerade Linie



(GB) Touch to make a straight line.

(F) Sélectionne l'icône avec le stylet pour tracer une ligne droite.

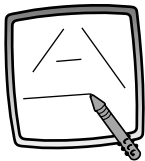
(D) Berühre das Symbol, um eine gerade Linie zu zeichnen.



(GB) Now, choose the line thickness for your "pencil" tool.

(F) Choisis ensuite l'épaisseur du trait de ton crayon.

(D) Wähle nun, wie dick der Strich deines "Bleistifts" sein soll.



- Ⓒ Touch the screen with the stylus. Now, drag the stylus on the screen and stop. Look – a straight line!

Hint: Make your own shapes or create your own connect-the-dots.

- Ⓕ Place le stylet sur l'écran, déplace-le et arrête-le. Regarde, une ligne droite apparaît à l'écran !

Remarque : Tu peux dessiner tes propres formes ou créer tes propres point-à-point.

- Ⓖ Berühre den Bildschirm mit dem Stift. Ziehe den Stift nun über den Bildschirm, und stoppe. Schau – du hast eine gerade Linie gezeichnet!

Hinweis: Male deine eigenen Formen oder dein eigenes Punkte-verbinden-Bild.

Ⓒ **Shape Maker**

Ⓕ **Formes**

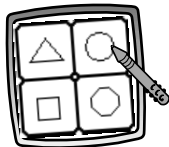
Ⓖ **Formen**



- Ⓒ Touch to make shapes.

- Ⓕ Sélectionne cet icône pour faire des formes.

- Ⓖ Berühre den Bildschirm, um Formen zu machen.



- Ⓒ Now, choose the shape:

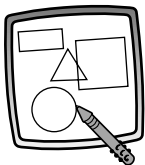
- Triangle
- Circle
- Square/rectangle
- Make your own shape!

- Ⓕ Ensuite, choisis une forme:

- triangle
- cercle
- carré/rectangle
- trace ta propre forme !

- Ⓖ Such dir eine Form aus:

- Dreieck
- Kreis
- Quadrat/Rechteck
- Deine eigene Form!



- Ⓞ Touch the screen and drag the stylus to make small or large shapes.

Hint: To make a triangle, touch the screen and drag the stylus to make the base of the triangle. Then, touch the base line with the stylus and drag it to complete the triangle.

- Ⓞ Place le stylet sur l'écran et déplace-le pour dessiner des formes, petites ou grandes.

Remarque : Pour tracer un triangle, place le stylet sur l'écran et déplace-le pour dessiner la base du triangle. Ensuite, place le stylet sur la ligne de base du triangle puis déplace-le sur l'écran pour compléter le triangle.

- Ⓞ Berühre den Bildschirm und ziehe den Stift darüber, um kleine oder große Formen zu zeichnen.

Hinweis: Möchtest du ein Dreieck zeichnen, dann berühre den Bildschirm und ziehe den Stift, um die Grundlinie des Dreiecks zu zeichnen. Berühre dann die Grundlinie mit dem Stift und ziehe sie zu einem vollständigen Dreieck hoch.

Ⓞ **Stamp It!**

Ⓞ **Tampon !**

Ⓞ **Stempeln!**



Ⓞ Touch for stamper art.

Ⓞ Sélectionne l'icône pour reproduire des tampons.

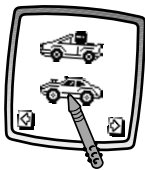
Ⓞ Berühre das Symbol, um zu stempeln.



Ⓞ Touch the arrows on the bottom of the screen with the stylus to see each of the stamper designs.

Ⓞ Fais défiler les différents tampons en utilisant les flèches au bas de l'écran.




Ⓞ Berühre die Pfeile unten am Bildschirm mit dem Stift, um alle Stempeldesigns sehen zu können.



- Ⓒ Touch the screen with the stylus to choose a stamper.
- Ⓕ Sélectionne le tampon que tu veux utiliser avec le stylet.
- Ⓖ Berühre den Bildschirm mit dem Stift, um einen Stempel auszuwählen.



- Ⓒ Touch the screen as many times as like with the stylus for lots of stamper fun!
- Ⓕ Touche l'écran autant de fois que tu veux avec le stylet pour reproduire plusieurs tampons !
- Ⓖ Berühre den Bildschirm so oft du möchtest mit dem Stift für tollen Stempelspaß!

- Ⓒ **Hint:** To choose more than one stamper, simply touch the Stamp It  tool; touch the arrows to scroll through the different stampers; and touch the screen with the stylus to choose a stamper and look – you're back to your activity.
- Ⓕ **Remarque :** Pour choisir plusieurs tampons, sélectionne simplement le Tampon  avec le stylet. Utilise les flèches pour faire défiler les différents tampons. Pour choisir celui que tu veux, place le stylet sur l'écran. Regarde, ton activité revient automatiquement à l'écran.
- Ⓖ **Hinweis:** Berühre einfach das Stempel-Werkzeug , wenn du mehrere Stempel benutzen möchtest. Berühre die Pfeile, um die unterschiedlichen Stempelmöglichkeiten zu durchlaufen, und berühre den Bildschirm mit dem Stift, um einen Stempel auszuwählen. Schau – du bist wieder bei deiner vorigen Aktivität angelangt.

GB Eraser

F Gomme

D Löschvorrichtung



GB Touch to make your stylus an eraser.

F Sélectionne l'icône avec le stylet pour transformer celui-ci en gomme.

D Berühre das Symbol, um aus deinem Stift einen Radierer zu machen.



GB Now, choose the line thickness for your eraser.

F Maintenant choisis l'épaisseur de la gomme.

D Wähle nun, wie dick dein Radierer sein soll.



GB Use your stylus to erase any part of what's on the screen.

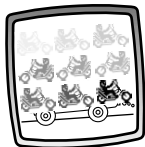
F Utilise le stylet pour effacer ce que tu veux sur l'écran.

D Benutze den Stift, um den Teil, den du auf dem Bildschirm löschen möchtest, "auszuradieren".

- Ⓒ **Full Screen Erase**
- Ⓕ **Tout effacer**
- Ⓓ **Ganzen Bildschirm löschen**



- Ⓒ Touch to choose an animated full screen erase with cool sound effects.
- Ⓕ Avec le stylet, sélectionne une gomme animée qui efface tout l'écran et émet des sons géniaux !
- Ⓓ Berühre das Symbol, um den gesamten Bildschirm animiert und mit coolen Soundeffekten zu löschen.



- Ⓒ Choose one of the options and watch and listen as your drawing disappears.
Hint: After using the full screen erase, you're still in the same activity using the same tool.
- Ⓕ Choisis l'une des options, puis regarde et écoute ton dessin disparaître.
Remarque : Après avoir complètement effacé l'écran, Pixter te proposera l'activité et l'outil avec lesquels tu t'amusais juste avant d'effacer.
- Ⓓ Wähle eine der Optionen aus und schau zu und horche, während deine Zeichnung verschwindet.
Hinweis: Nachdem du den gesamten Bildschirm gelöscht hast, befindest du dich immer noch in derselben Aktivität mit demselben Werkzeug.

(GB) Special Effects Selector

(F) Sélecteur d'effets spéciaux

(D) Spezialeffekte



(GB) Touch to choose a special effect.

(F) Sélectionne l'icône avec le stylet pour choisir un effet spécial.

(D) Berühre das Symbol, um einen Spezialeffekt auszuwählen.



(GB) Rotate it, mirror it or switch from white to black or black to white.

(F) Fais-lui faire une rotation, produis une image miroir ou change le fond de blanc à noir et vice-versa.


(D) Drehen, spiegeln, wechseln von weiß nach schwarz oder von schwarz nach weiß.



(GB) Touch the screen with the stylus and watch your drawing change.

(F) Déplace le stylet sur l'écran pour voir le dessin changer.

(D) Berühre den Bildschirm mit dem Stift und schau zu, wie sich deine Zeichnung verändert.

GB Save It! (and Adjust the Volume) 

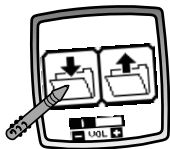
F Sauvergarde ! (et règle le volume)




D Speichern! (und die Lautstärke regeln)




GB Touch to save or retrieve your drawing; or adjust the volume (at any time).




F Sélectionne l'icône pour sauvegarder ou récupérer ton dessin, ou pour régler le volume (à tout moment).

D Berühre das Symbol, um eine Zeichnung zu speichern, zu öffnen oder die Lautstärke zu regeln (jederzeit möglich).



GB Touch **IN** file  to save; touch **OUT** file  to retrieve; touch Volume Control  to increase or decrease volume to a comfortable level.

F Sélectionne l'icône  pour sauvegarder ton dessin ou l'icône  pour en récupérer un. Sélectionne le réglage du volume  to pour monter ou baisser le volume.

D Berühre den Eingangsordner  zum Speichern, den Ausgangsordner  zum Öffnen und den Lautstärkeregler  um die Lautstärke auf eine angenehme Lautstärke höher oder niedriger zu stellen.

GB Hints:

- You can save one picture at a time!
Each time you save a picture, it replaces the one already there.
- After you save a picture, it will appear on your screen again. To make a new drawing, choose another activity/tool.

F Remarques :

- Tu peux sauvegarder un seul dessin à la fois ! Chaque fois qu'un dessin est sauvegardé, il remplace celui sauvegardé précédemment.
- Une fois le dessin sauvegardé, il réapparaît à l'écran. Pour créer un nouveau dessin, choisis une nouvelle activité ou un nouvel outil.

D Hinweis:

- Du kannst nur ein Bild speichern! Jedes Mal, wenn du ein Bild speicherst, überschreibst du das vorher gespeicherte Bild.
- Nachdem du ein Bild gespeichert hast, erscheint es noch einmal auf dem Bildschirm. Möchtest du ein neues Bild machen, dann wähle eine andere Aktivität oder ein anderes Werkzeug.

- GB Home**
F Accueil
D Home



- GB** Touch to go back to the Home Screen.
F Sélectionne l'icône avec le stylet pour retourner à l'écran d'accueil.
D Berühre das Symbol, um zum Ausgangsbildschirm zurückzukehren.






- GB Choose an activity:** Scene Starters, Custom Car Shop or Design the Car and Course to Race!
F Choisis une activité : Décors de Base, Atelier Voiture sur Mesure, ou Créer la voiture et la piste !
D Wähle auf dem Ausgangsbildschirm eine Aktivität: Rennstrecken-Hintergrundbilder, Kreative Autowerkstatt oder Fahrzeugdesigner und Rennstreckendesigner!



(GB) Calibrating the Stylus **(F) Calibrage du stylet**
(D) Den Stift ausrichten



- (GB) IMPORTANT!** The mark made on your screen from the stylus and the location of the tip of the stylus may not align. When this happens, you need to calibrate the stylus.
- Turn Pixter™ power on. Wait until you see the Home Screen.
 - Turn the toy over and locate the calibration hole.




- Insert, push and hold the stylus in the calibration hole. Turn Pixter over so that you can see the screen.
- When you see two , remove the stylus from the calibration hole.
- First touch the  in the upper right corner with the tip of the stylus.
- Then, touch the  in the lower left corner with the tip of the stylus.



F **IMPORTANT !** Le trait fait à l'écran avec le stylet et la position de la pointe du stylet peuvent ne pas correspondre. Si c'est le cas, il faut calibrer le stylet.

- Allume le jouet et attends de voir s'afficher l'écran d'accueil.
- Tourne le jouet à l'envers et repère le trou de calibrage.
- Insère le stylet dans ce trou et, tout en maintenant le stylet en place, retourne le jouet afin que l'écran soit devant toi.
- À l'apparition de deux signes , tu peux retirer le stylet du trou de calibrage.
- De la pointe du stylet, sélectionne d'abord le signe , au haut de l'écran à droite.
- Sélectionne ensuite le signe , dans le bas de l'écran à gauche.

D **WICHTIG!** Es kann sein, dass eine mit dem Stift gemachte Markierung nicht dort erscheint, wo der Stift aufgesetzt wurde. In diesem Fall muss der Stift ausgerichtet werden.

- Hierzu den Pixter einschalten und warten, bis der Ausgangsbildschirm erscheint.
- Den Pixter dann umdrehen und den Stift in das Ausrichtungsloch stecken.
- Den Pixter wieder umdrehen, damit der Bildschirm zu sehen ist.
- Erscheinen zwei Symbole , kann der Stift aus dem Loch genommen werden.
- Dann muss zuerst das Symbol  in der oberen rechten Ecke mit der Spitze des Stifts berührt werden.
- Danach muss dann das Symbol  in der unteren linken Ecke mit der Spitze des Stifts berührt werden.



(GB) Care (F) Entretien (D) Pflege

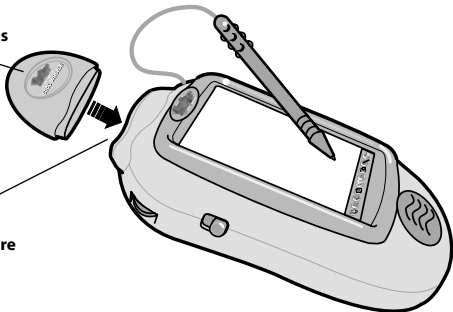
- (GB)** • Keep water, sand and dirt off of this cartridge.
 - Keep this cartridge away from direct sunlight and excessive heat.
 - Do not immerse the cartridge. Simply wipe the outside of the cartridge with a cloth to clean.
 - This cartridge has no consumer serviceable parts. Please do not take this cartridge apart.
- (F)** • Tenir la cartouche éloignée de l'eau, du sable et de la saleté.
 - Ne pas exposer la cartouche aux rayons directs du soleil et à une chaleur intense.
 - Ne pas plonger la cartouche dans l'eau. Essuyer l'extérieur avec un chiffon propre.
 - Il n'existe pas de pièces détachées pour cette cartouche. Ne pas la démonter.
- (D)** • Die Kassette nicht mit Wasser, Sand und Schmutz in Berührung kommen lassen.
 - Die Kassette nicht intensiver Hitze oder direktem Sonnenlicht aussetzen.
 - Die Kassette nicht in Wasser tauchen. Zum Säubern einfach die Außenseite der Kassette mit einem Tuch abwischen.
 - Für diese Kassette gibt es keine Ersatzteile. Die Kassette nicht auseinandernehmen.





(NL) Daar gaan we! (I) Si Parte! (E) ¡A jugar!

- (NL)** Voordat je er een softwarecassette inzet, eerst het apparaat uitzetten! Plaats de softwarecassette in de softwarepoort. Zet het apparaat weer aan.
- (I)** Prima di inserire una cartuccia del software, spegnere il giocattolo! Inserire la cartuccia del software nell'apposito portale. Riaccendere il giocattolo.
- (E)** Antes de instalar un cartucho de software, apagar la unidad. Introducir el cartucho de software en el puerto correspondiente y volver a encender la unidad.



- (NL)** Coole Auto - Car Creations softwarecassette
 - (I)** Auto Mania - Cartuccia Software Creazioni Automobilistiche
 - (E)** Cartucho de software Carreras de coches
-
- (NL)** Softwarepoort
 - (I)** Portale Software
 - (E)** Puerto de software







- (NL) • Een aantal tools van het toolmenu zijn bij sommige activiteiten of spelletjes niet beschikbaar. Als een tool niet gebruikt kan worden, hoor je een signaal. Het beginscherm  en Bewaren (en de volumeknop)  kunnen altijd worden gebruikt.
- Bewaar deze gebruiksaanwijzing. Kan later nog van pas komen.

BELANGRIJK! Als de plaats van de pen niet correspondeert met de afbeelding op het scherm, is het tijd om te kalibreren. Zie bladzijde 57, Kalibreren van de pen.

- (I) • Alcuni strumenti del Menù si attivano solo per attività o giochi specifici. Nel caso in cui uno strumento non fosse attivabile, si sentirà un suono. Gli strumenti Home  e Salva (e Controllo Volume)  sono sempre attivabili.
- Conservare questo manuale per eventuale riferimento. Contiene importanti informazioni.

IMPORTANTE! Se la punta della penna e l'immagine dello schermo non fossero allineati, è ora di calibrarli! Far riferimento alla pagina 57, Calibratura della Penna.

- (E) • Algunas de las herramientas de la barra de herramientas no están disponibles durante algunas actividades o juegos. Si una herramienta no está disponible para una actividad o juego en particular, se oír un pitido. La herramienta "inicio"  y la herramienta "guardar" (y el control de volumen)  están disponibles en todas las pantallas.
- Recomendamos guardar este manual para futura referencia, ya que contiene información de importancia sobre el funcionamiento del juguete.

¡ATENCIÓN! Si la punta del lápiz óptico y la imagen de la pantalla no coinciden, se debe calibrar el lápiz. Ver instrucciones de calibrado en la página 57 (sección "Cómo calibrar el lápiz óptico").



- (NL) Kies een activiteit of een spelletje van het beginscherm: **Starters, Autowerkplaats** of **Ontwerp de Auto en het Circuit om te Racen!** Druk met de pen op de gekozen activiteit of het spelletje op het scherm.
- (I) Scegliere un'attività o un gioco dallo Schermo Home: **Starter Scene, Autosalone** o **Disegna l'Auto e Affronta la Gara!** Toccare con la penna l'attività o il gioco.
- (E) Elige una actividad o juego de la pantalla inicial: **"Escenas y decorados," "Taller de montaje"** o **"Diseñador de circuito de carreras"**. Toca la actividad o juego elegido con el lápiz óptico.



- (NL) Starters
(I) Starter Scene
(E) Escenas y decorados



- (NL) Autowerkplaats
(I) Autosalone
(E) Taller de montaje



- (NL) Ontwerp de Auto en het Circuit om te Racen
(I) Disegna l'Auto e Affronta la Gara
(E) Diseñador de circuito de carreras



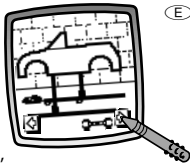
NL Starters

I Starter Scene

E Escenas y decorados

- Raak met je pen de pijlen onderaan het scherm aan om de verschillende raceachtergronden te bekijken.

- Als je er een vindt die je wilt gebruiken, druk je er met je pen op.

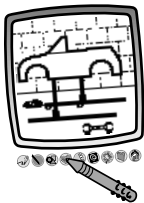


- Toccare con la penna le frecce situate sul fondo dello schermo per visualizzare i diversi sfondi da gara.
- Una volta trovato quello desiderato, toccare con la penna sullo schermo.

- Toca las flechas situadas en la parte inferior de la pantalla para ver los distintos fondos de carreras.
- Para seleccionar uno, toca la pantalla con el lápiz óptico.



- (NL) • Gebruik een van de tools van het toolmenu:
 "Potlood" ;
 Rechte lijn ;
 Vormenmaker ;
 Stempel
 of Speciale Effecten
 om je tekening af te maken!



Tip: Druk wanneer je maar wilt met de pen op Home op het toolmenu om terug naar het beginscherm te gaan of op Bewaren (en Het Volume Bijstellen) om een tekening te bewaren of te openen of het volume bij te stellen.

- (I) • Usare uno degli strumenti del menù per completare l'immagine:
 "Matita" ; Linea Retta ;
 CreaForme, Timbra o Selettore Effetti Speciali .

Suggerimento: Toccare con la penna Home del menù degli strumenti per ritornare allo Schermo Home in qualunque momento o Salva (e Regola Volume) per salvare/recuperare un disegno o regolare il volume.

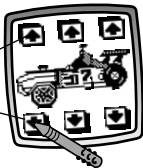
- (E) • Puedes utilizar cualquiera de las herramientas del menú, por ejemplo "lápiz" ; "línea recta" ; "creador de formas" ; "dibujos" o "selector de efectos especiales" , para que tu dibujo cobre vida.

Atención: si tocas la tecla de "inicio" del menú de herramientas en cualquier momento durante tu creación, volverás a la pantalla inicial. Toca la tecla "guardar" (y regular el volumen) para salvar/recuperar un dibujo o ajustar el volumen.



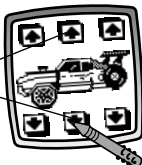
(NL) Autowerkplaats **(I) Autosalone** **(E) Taller de montaje**

- (NL) Voorkant**
(I) Parte Frontale
(E) Extremo delantero

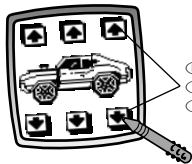


- (NL)** • Raak met de pen de pijlen aan de linker boven- en onderkant van het scherm aan om de voorkant van het voertuig te veranderen.
- (I)** • Toccare con la penna le frecce situate negli angoli in alto e in basso a sinistra per cambiare la parte frontale dell'auto.
- (E)** • Toca las flechas situadas en la parte inferior y superior izquierda de la pantalla para cambiar el extremo delantero del vehículo.

- (NL) Carrosserie**
(I) Telaio
(E) Carrocería



- (NL)** • Raak met de pen de pijlen in het midden van het scherm aan om de carrosserie van het voertuig te veranderen.
- (I)** • Toccare con la penna le frecce situate in alto e in basso nella parte centrale dello schermo per cambiare il telaio del veicolo.
- (E)** • Toca las flechas situadas en la parte inferior y superior central de la pantalla para cambiar la carrocería del vehículo.



- (NL) Achterkant
- (I) Parte Posteriore
- (E) Extremo trasero

(NL) • Raak met de pen de pijlen aan de onderkant rechts van het scherm aan om de achterkant van het voertuig te veranderen.

(I) • Toccare con la penna le frecce situate negli angoli in alto e in basso a destra dello schermo per cambiare la parte posteriore del veicolo.

(E) • Toca las flechas situadas en la parte inferior y superior derecha de la pantalla para cambiar el extremo trasero del vehículo.



- (NL)** • Wanneer je nu jouw eigen voertuig hebt ontworpen, raak je het scherm aan met de pen. Nu kun je je tekening gaan bewerken met de tools van het toolmenu. "Potlood" ; Rechte lijn ; Vormenmaker ; Stempel of Speciale Effecten .

Tip: Druk wanneer je maar wilt met de pen op Home op het toolmenu om terug naar het beginscherm te gaan of op Bewaren (en Het Volume Bijstellen) om een tekening te bewaren of te openen of het volume bij te stellen.

- (I)** • Una volta creato un veicolo unico al mondo, toccare con la penna lo schermo. Ora si può aggiungere dei particolari al disegno usando gli strumenti del menù. "Matita" ; Linea Retta ; CreaForme ; Timbra o Selettore Effetti Speciali .

Suggerimento: Toccare con la penna Home del menù degli strumenti per ritornare allo Schermo Home in qualunque momento o Salva (e Regola Volume) per salvare/recuperare un disegno o regolare il volume.

- (E)** • Después de crear tu vehículo personalizado, toca la pantalla. Ahora puedes modificar tu dibujo, utilizando cualquiera de las herramientas del menù, por ejemplo "lápiz" ; "línea recta" ; "creador de formas" ; "dibujos" o "selector de efectos especiales" .

Atención: si tocas la tecla de "inicio" del menù de herramientas en cualquier momento durante tu creación, volverás a la pantalla inicial. Toca la tecla "guardar" (y regular el volumen) para salvar/recuperar un dibujo o ajustar el volumen.



(NL) **Ontwerp de Auto en het Circuit om te Racen!**

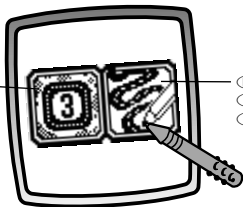
(I) **Disegna l'Auto e Affronta la Gara!**

(E) **Diseñador de circuito de carreras**

(NL) **Ontwerp de Auto**

(I) **Disegna l'Auto**

(E) **Diseña el coche**



(NL) **Ontwerp het Circuit**

(I) **Disegna il Tracciato**

(E) **Diseña el circuito**

- (NL) • Raak met je pen het scherm aan om **Ontwerp de Auto** en het **Circuit om te Racen** te selecteren.

Tip: Als je eerst **Ontwerp de Auto** kiest, race je drie rondjes op een circuit. Om op je eigen circuit te racen, kies je eerst **Ontwerp het Circuit**.

- (I) • Toccare con la penna lo schermo per selezionare **Disegna l'Auto** o **Affronta la Gara**.

Suggerimento: Selezionando prima **Disegna l'Auto**, si correrà su una pista a tre giri. Per affrontare un tracciato di propria scelta, selezionare prima **Disegna il Tracciato**.

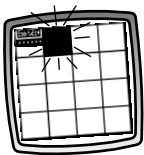
- (E) • Toca la pantalla para seleccionar: **Diseña el coche** o **Diseña el circuito**.

Atención: si seleccionas primero **Diseña el coche**, harás carreras en un circuito de tres vueltas. Para hacer carreras en tu propio circuito, selecciona primero **Diseña el circuito**.



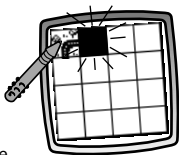
(NL) Ontwerp het Circuit (I) Disegna il Tracciato (E) Diseña el circuito

- (NL) • Er verschijnt een raster op het scherm. Zoek het knipperende vierkantje in de linker bovenhoek van het scherm. Je kunt beginnen met het ontwerpen van je circuit in het vierkantje naast het knipperende vierkantje op het scherm. Bekijk dat deel van het circuit.



- (I) • Appare una griglia sullo schermo. Apparirà un quadrato lampeggiante sullo schermo, vicino all'angolo in alto a sinistra. Il disegno del tracciato inizierà con il quadrato accanto al quadrato lampeggiante sullo schermo. Osservate il pezzo del tracciato.
- (E) • Aparecen cuadrículas en la pantalla. Mira la cuadrícula centelleante cerca de la esquina superior izquierda de la pantalla. Empezarás tu diseño de circuito con la cuadrícula al lado de la cuadrícula centelleante. Mira la pieza del circuito.

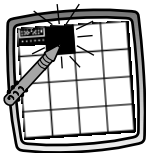
- (NL) • Raak met je pen hetzelfde stukje van het circuit nogmaals aan (en soms nog een keer!) om een ander gedeelte van het circuit te bekijken.



- (I) • Toccare di nuovo (e a volte di nuovo) con la penna il pezzo del tracciato sullo schermo per vedere un pezzo diverso del tracciato.
- (E) • Vuelve a tocar la misma pieza del circuito (y a veces una vez más) para ver una pieza diferente del circuito.

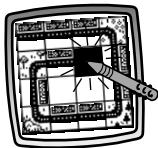


- (NL) • Wanneer je hebt besloten welk deel van het circuit je leuk vindt, raak je met de pen het knipperende vierkantje aan om dat deel te selecteren.



- (I) • Una volta deciso quale pezzo del tracciato si desidera, toccare con la penna il quadrato lampeggiante per selezionarlo.
- (E) • Después de que decidas cuál pieza del circuito quieres, toca la cuadrícula centelleante para seleccionarla.

- (NL) • Bekijk nu ook de andere circuitgedeeltes en maak je keuzes met de pen totdat je je circuit voltooid hebt.



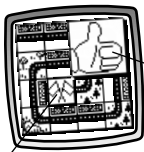
Tip: Je kunt een kort circuit, een lang circuit of een complete lus maken!

- (I) • Continuare a visualizzare i pezzi del tracciato e selezionare con la penna fino a quando il tracciato non sarà completo.

Suggerimento: E' possibile creare un tracciato breve, un tracciato lungo o una pista (completa di giro della morte)!







- (E) • Sigue viendo piezas del circuito y selecciona las que te gusten hasta que completes tu circuito.

Atención: puedes crear un tramo corto, un tramo largo o un circuito completo.



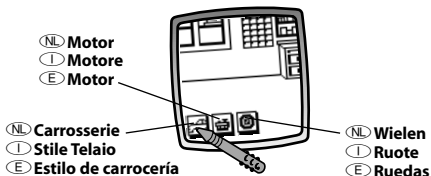
- (NL) Racevlaggen**
- (I) Tasto Bandierine Corsa**
- (E) Botón de banderines**

- (NL) Okay**
- (I) Tasto Pollici Su**
- (E) Botón de pulgar para arriba**

- (NL)** • Raak de knop Okay  aan om naar *Ontwerp de Auto* te gaan, of raak de Racevlaggen  aan om verder te gaan met *Ontwerp het Circuit*.
- (I)** • Toccare con la penna il tasto pollici su  per andare su *Disegna l'Auto*, oppure toccare il tasto delle bandierine corsa  per continuare con *Disegna il Tracciato*.
- (E)** • Toca el botón de pulgar para arriba  para ir a *Diseña el coche*, o toca el botón de banderines  para seguir con *Diseña el circuito*.



(NL) Ontwerp de Auto (I) Disegna l'Auto (E) Diseña el coche

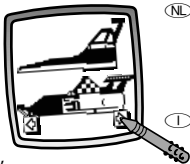


- (NL)** • Je bent nu in de garage. Hier kun je de auto ontwerpen!
- Je kunt de carrosserie ; een motor ; en wielen kiezen. Raak met de pen een knop aan op het scherm.
- (I)** • Siamo nel garage. Disegnamo l'auto!
- E' possibile scegliere lo stile del telaio ; un motore ; e le ruote . Toccare con la penna un tasto dello schermo.
- (E)** • Te encuentras en el garage. ¡A diseñar el coche!
- Puedes elegir el estilo de carrocería ; motor ; y ruedas . Toca un botón en la pantalla.



(NL) Carrosserie

- Raak met je pen de pijlen onderaan het scherm aan om door verschillende keuzes te scrollen.
- Als je er een vindt die je wilt gebruiken, druk je er met je pen op.



(I) Stile Telaio

- Toccare con la penna le frecce situate sul fondo dello schermo per far scorrere le scelte.
- Toccare con la penna lo schermo una volta trovato lo stile di telaio desiderato.

(E) Estilo de carrocería

- Toca las flechas en la parte inferior de la pantalla para desplazarte por las opciones.
- Toca la pantalla después de que encuentres un estilo de carrocería que te guste.

(NL) Motor

- Raak met de pen het scherm aan om een motor te kiezen.



(I) Motore

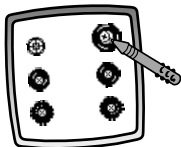
- Toccare con la penna lo schermo per selezionare un motore.

(E) Motor

- Toca la pantalla para seleccionar un motor.

(NL) Wielen

- Raak met de pen het scherm aan om de wielen te kiezen.

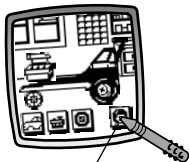


(I) Ruote

- Toccare con la penna lo schermo per selezionare le ruote.

(E) Ruedas

- Toca la pantalla para seleccionar las ruedas.




(NL) Knop Tegenstander


(I) Tasto Avversario

(E) Botón de oponente


(NL) Kies een Tegenstander

- Raak met de pen de Tegenstander  op het scherm aan.

(I) Selezione di un Avversario

- Toccare con la penna il tasto avversario  sullo schermo.

(E) Selecciona un oponente de carreras

- Toca el botón de oponente  en la pantalla.



(NL) • Scroll door de uitdagers. Raak met de pen de pijlen aan de onderkant van het scherm aan.

- Wanneer je een uitdager hebt gevonden tegen wie je wilt racen, raak je met de pen het scherm aan. Je bent nu klaar om te gaan racen!

(I) • Far scorrere gli sfidanti. Toccare con la penna le frecce situate sul fondo dello schermo.

- Una volta trovato l'avversario desiderato, toccare con la penna lo schermo. Pronti per gareggiare!

(E) • Desplázate por los oponentes. Toca las flechas de la parte inferior de la pantalla.

- Después de que encuentres un oponente con quien quieras hacer carreras, toca la pantalla. ¡Estás listo para las carreras!



- (NL) • Raak met de pen de sleutel op het scherm aan om je motor te starten en de race te beginnen.

- (I) • Toccare con la penna la chiave sullo schermo per avviare il motore e iniziare la corsa.

- (E) • Toca la tecla en pantalla para arrancar el motor y empezar la carrera.



- (NL) • Let op het scherm terwijl je over het circuit "rijdt".

- (I) • Osservare lo schermo mentre si "guida" lungo il tracciato.

- (E) • Mira la pantalla mientras "avanzas" por el circuito.



- (NL) • De race is afgelopen als je de zwart-wit geblokte vlag ziet.

- (I) • La gara finisce quando appare la bandierina a scacchi.

- (E) • Si ves el banderín a cuadros significa que la carrera ha finalizado.





- (NL) • Als je wint, **fantastisch!** Kijk eens naar de trofee voor de 1e plaats!

- (I) • Se vincete **urrah!** Appare il trofeo per il 1° posto!

- (E) • Si ganas, **¡enhorabuena!** ¡Mira el trofeo del ganador!




- (NL) • Kijk naar jouw eindtijd en die van je tegenstander.

- (I) • Comparare il vostro tempo con quello dell'avversario.


- (E) • Mira tu tiempo y el de tu oponente.





- (NL) • Om nog een keer te racen raak je met de pen de raceknop  op het scherm aan. Je bent terug bij *Ontwerp de Auto*.


Tip: Om naar een ander spel te gaan, druk je wanneer je maar wilt met de pen op Home  op het toolmenu om terug naar het beginscherm te gaan.



- (I) • Per gareggiare di nuovo, toccare con la penna il tasto corse  sullo schermo. Si ritorna a *Disegna l'auto*.

Suggerimento: Per passare ad un'altra attività, toccare con la penna Home  sul menù degli strumenti per ritornare allo Schermo Home.

- (E) • Para volver a jugar a las carreras, toca el botón de carreras  en la pantalla. Estarás de regreso en *Diseña tu coche*.

Atención: para ir a una actividad diferente, toca la tecla de "inicio"  del menú de herramientas para volver a la pantalla inicial.



(NL) Toolmenu (I) Menù degli Strumenti (E) Menú de Herramientas



(NL) "Potlood"

(I) "Matita"

(E) Lápiz



(NL) Raak aan voor vrij tekenen of schrijven.

(I) Toccare per disegnare a mano libera o scrivere.

(E) Tócalo para dibujar libremente o escribir lo que quieras.



(NL) Maak je eigen tekening of schrijf een berichtje met de pen.

(I) Create il vostro disegno personalizzato o scrivete un messaggio con la penna.

(E) Con el lápiz óptico, dibuja algo o escribe un mensaje.

(NL) Rechte lijn

(I) Linea Retta

(E) Línea recta



(NL) Druk hier als je een rechte lijn wilt maken.

(I) Toccare per tracciare una linea retta.

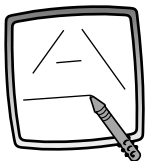
(E) Toca esta tecla para dibujar una línea recta.



(NL) Kies nu de dikte van je potlood.

(I) Ora, scegliere lo spessore del tratto della "matita".

(E) Ahora elige el grosor de la línea del "lápiz".



- (NL) Druk met de pen op het scherm. Beweeg nu de pen over het scherm en houd stil. Kijk: een rechte lijn!

Tip: Maak je eigen vormen of stippentekening.

- (I) Toccare con la penna lo schermo. Ora, trascinare la penna sullo schermo e fermarsi. Ecco fatto – una linea retta!
- Suggerimento:** Creare le forme personalizzate o uno schema a puntini.

- (E) Con el lápiz óptico, toca la pantalla y arrástralo por ella. Luego detente. ¡Mira, aparece una línea recta!

Atención: puedes crear tus propias formas o tus propios dibujos de "une los puntos".

(NL) Vormenmaker

(I) CreaForme

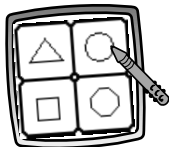
(E) Creador de formas



- (NL) Druk hier als je verschillende vormen wilt maken.

(I) Toccare per creare le forme.

(E) Toca esta tecla para dibujar formas.



- (NL) Kies nu de gewenste vorm:

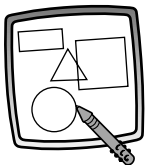
- Driehoek
- Cirkel
- Vierkant/rechthoek.
- Je kunt ook zelf een vorm verzinnen!

- (I) Ora, scegliere le forme:

- Triangolo
- Cerchio
- Quadrato/rettangolo
- Create forme personalizzate!

- (E) Ahora, elige una forma:

- Triángulo
- Círculo
- Cuadrado/rectángulo
- ¡Crea tu propia forma!



- (NL) Beweeg de pen over het scherm om kleine of grote vormen te maken.

Tip: Om een driehoek te maken, trek je met je pen eerst de onderste lijn van de driehoek. Vervolgens kun je de pen op de onderste lijn zetten en over het scherm bewegen om de driehoek af te maken.

- (I) Toccare con la penna e trascinarla per creare forme grandi e piccole.

Suggerimento: Per creare un triangolo, toccare con la penna lo schermo e trascinarla per tracciare la base del triangolo. Poi, toccare con la penna la linea della base e trascinarla per completare il triangolo.

- (E) Con el lápiz óptico, toca la pantalla y arrástralo para dibujar formas grandes o pequeñas.

Atención: para dibujar un triángulo, toca la pantalla y arrastra el lápiz óptico para dibujar la base del triángulo. Luego toca la base con el lápiz óptico y arrástralo para completar el triángulo.

(NL) **Stempel!**

(I) **Timbra!**

(E) **¡Dibujos!**



- (NL) Druk hier als je wilt stempelen.

- (I) Toccare per timbrare.

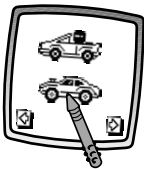
- (E) Toca esta tecla para añadir dibujos.



- (NL) Druk met de pen op de pijltjes onderaan het scherm om de verschillende stempels te bekijken.

- (I) Toccare con la penna le frecce situate sul fondo dello schermo per visualizzare i disegni dei timbrini.




- (E) Para ver los distintos dibujos disponibles, toca con el lápiz óptico las flechas situadas en la parte inferior de la pantalla.



- (NL) Druk met de pen op het scherm om een stempel te kiezen.
- (I) Toccare con la penna lo schermo per scegliere un timbrino.
- (E) Para elegir uno, tócalo con el lápiz óptico.



- (NL) Je kunt net zo veel stempels gebruiken als je maar wilt! Druk maar op het scherm!
- (I) Toccare con la penna lo schermo tutte le volte che si desidera per divertirsi con i timbrini!
- (E) Toca la pantalla con el lápiz óptico tantas veces como quieras para ir poniendo un dibujo tras otro... ¡qué divertido!

- (NL) **Tip:** Om meer dan één stempel te kiezen hoef je alleen maar op de stempel  te drukken; druk op de pijltjes om de verschillende stempels te bekijken en druk vervolgens met de pen op het scherm om een stempel te kiezen. Kijk: je bent weer waar je bezig was.
- (I) **Suggerimento:** Per scegliere più di un timbrino, è sufficiente toccare la funzione Stampa ; toccare le frecce per far scorrere i diversi timbrini; e toccare con la penna lo schermo per scegliere un timbrino e voilà – ecco di nuovo l'attività prescelta.
- (D) **Hinweis:** Berühre einfach das Stempel-Werkzeug , wenn du mehrere Stempel benutzen möchtest. Berühre die Pfeile, um die unterschiedlichen Stempelmöglichkeiten zu durchlaufen, und berühre den Bildschirm mit dem Stift, um einen Stempel auszuwählen. Schau – du bist wieder bei deiner vorigen Aktivität angelangt.

- (NL) Wissen**
- (I) Cancella**
- (E) Borrador**



- (NL)** Druk hier als je iets wilt uitgummen.
- (I)** Toccare lo schermo per usare la penna come un cancellino.
- (E)** Toca esta tecla para que el lápiz óptico se transforme en un borrador.



- (NL)** Kies nu de dikte van je gum.
- (I)** Ora, scegliere lo spessore del tratto del cancellino.
- (E)** Ahora elige el grosor de la línea de tu borrador.



- (NL)** Gebruik je pen om uit te gummen wat je maar wilt.
- (I)** Usare la penna per cancellare qualunque parte del disegno sullo schermo.
- (E)** Utiliza el lápiz óptico para borrar cualquier parte de lo que aparece en pantalla.

(NL) Hele scherm
uitgummen 

(I) Cancellazione Totale
dello Schermo

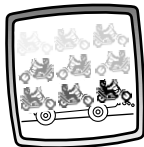
(E) Borrar pantalla



(NL) Druk hier als je het hele scherm wilt uitgummen. Met geluidseffecten! Cool!

(I) Toccare per scegliere una cancellazione totale animata dello schermo con incredibili effetti sonori.

(E) Toca esta tecla para borrar lo que aparece en pantalla. Mientras se borra, verás divertidos efectos ópticos y oirás efectos sonoros.



(NL) Kies een van de opties en kijk en luister hoe je tekening verdwijnt.

Tip: Nadat je het hele scherm hebt uitgummd, ben je nog steeds daar waar je bezig was, met dezelfde tool.

(I) Scegliete una delle opzioni e ammirate e ascoltate il disegno scomparire.

Suggerimento: Dopo aver effettuato una cancellazione totale dello schermo, si ritornerà alla stessa attività e allo stesso strumento.

(E) Escoge una de las opciones y mira los efectos ópticos y escucha los divertidos sonidos mientras tu dibujo desaparece de la pantalla.

Atención: después de utilizar el borrador de pantalla, sigues estando en la misma actividad y utilizando la misma herramienta que antes de borrar la pantalla.

(NL) Speciale effecten

(I) Selettore Effetti Speciali

(E) Selector de efectos especiales



(NL) Druk hier om een speciaal effect te kiezen.

(I) Toccare per selezionare un effetto speciale.

(E) Toca esta tecla para elegir un efecto especial.



(NL) Draai het, zet het in spiegelbeeld of verander van wit naar zwart of van zwart naar wit.

(I) Ruotare, specchiare o passare da bianco a nero e viceversa.

(E) Gíralo, refléjalo o transfórmalo de blanco en negro o de negro en blanco.



(NL) Druk met de pen op het scherm voor het speciale effect.

(I) Toccare lo schermo con la penna per vedere il disegno cambiare.

(E) Toca la pantalla con el lápiz óptico y mira cómo cambia tu dibujo.

(NL) Bewaren (en volume bijstellen)



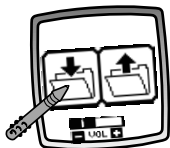
(I) Salva! (e Regola Volume)



(E) Guardar (y regular el volumen)




(NL) Druk hier om je tekening te bewaren of te openen, of om wanneer je maar wil het volume bij te stellen.




(I) Toccare per salvare o recuperare il disegno; o regolare il volume (in qualunque momento).

(E) Toca esta tecla para guardar o recuperar tu dibujo, o para regular el volumen (en cualquier momento durante el juego).



(NL) Druk op de IN map  om je tekening op te slaan. Druk op de UIT map  om je tekening weer te openen. Druk op de volumeknop  om het geluid harder of zachter te zetten.

(I) Toccare IN file  per salvare; toccare OUT file  per recuperare; toccare Controllo Volume  per alzare o abbassare il volume ad un livello accettabile.

(E) Toca el dibujo de la carpeta ENTRANTE  para guardar tu dibujo y el de la carpeta SALIENTE  para recuperarlo. Toca el control de volumen  para aumentar o disminuir el volumen hasta que esté al nivel deseado.

(NL) Tips:

- Je kunt maar één plaatje per keer bewaren! Iedere keer dat je een plaatje bewaart, wordt het vorige plaatje gewist.
- Nadat je een plaatje hebt bewaard, verschijnt het weer op je scherm. Als je een nieuwe tekening wilt maken, moet je opnieuw een activiteit of spelletje kiezen.

(I) Suggestioni:

- E' possibile salvare un'immagine in qualunque momento! Ogni volta che si salva un'immagine, questa sostituisce quella precedentemente salvata.
- Dopo aver salvato un'immagine, questa apparirà di nuovo sullo schermo. Per fare un nuovo disegno, selezionare un'altra attività/strumento.

(E) Algunos consejos:

- Puedes guardar solo un dibujo. Cada vez que guardes un nuevo dibujo, sustituye el anteriormente guardado.
- Después de guardar un dibujo, aparecerá otra vez en pantalla. Para hacer un nuevo dibujo, elige otra actividad / herramienta.

(NL) Beginscherm

(I) Home

(E) Inicio



- (NL)** Druk hier als je naar het beginscherm wilt terugkeren.
- (I)** Toccare per tornare allo Schermo Home.
- (E)** Toca esta tecla para regresar a la pantalla inicial.

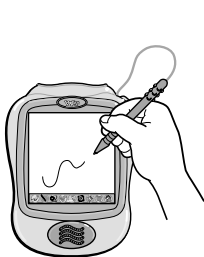


- (NL)** **Kies een activiteit:** Starters, Autowerkplaats of Ontwerp de Auto en het Circuit om te Racen!
- (I)** **Scegliere un'attività:** Starter Scene, Autosalone o Disegna l'Auto e Affronta la Gara!
- (E)** **Elige una actividad:** escenas y decorados, taller de montaje o diseñador de circuito de carreras.






(NL) Afstellen van de pen **(I) Calibratura della Penna**

(E) Cómo calibrar el lápiz óptico






- (NL) BELANGRIJK!** Het kan voorkomen dat de afdruk van de pen niet op de plek verschijnt waar je de punt van de pen op het scherm neerzet. Als dit het geval is, moet je de pen opnieuw afstellen.
- Zet het speelgoed aan. Wacht totdat je het beginscherm ziet.
 - Draai het speelgoed om en steek de pen in de afstelopening.




- Draai het speelgoed weer om, zodat je het scherm kunt zien.
- Als je twee  ziet, kun je de pen uit de afstelopening halen
- Druk eerst met de punt van de pen op  in de rechterbovenhoek van het scherm.
- Druk vervolgens met de punt van de pen op  in de linkerbenedenhoek van het scherm.



I **IMPORTANTE!** Il segno tracciato dalla penna sullo schermo e la posizione della punta della penna potrebbero non essere allineati. Nel caso in cui questo dovesse verificarsi, occorre calibrare la penna.

- Accendere il giocattolo. Attendere che compaia lo Schermo Home.
- Capovolgere il giocattolo e localizzare il foro di calibratura.
- Inserire e tenere premuta la penna nel foro di calibratura. Capovolgere il giocattolo in modo tale da vedere lo schermo.
- Quando appaiono due , rimuovere la penna dal foro di calibratura.
- Toccare prima , nell'angolo in alto a destra con la punta della penna.
- Poi, toccare , nell'angolo in basso a sinistra con la punta della penna.

E **¡ATENCIÓN!** La marca que deja en la pantalla el lápiz óptico puede no coincidir con la punta del lápiz. Si esto ocurre, debes calibrarlo.

- Para ello, enciende la unidad Pixter y espera hasta que aparezca la pantalla inicial.
- Da la vuelta a la unidad Pixter y localiza el agujero de calibrado.
- Introduce el lápiz óptico en él, apriétalo y mantenlo así unos minutos. Da la vuelta a la unidad Pixter para ver la pantalla.
- Cuando veas dos dibujos , saca el lápiz del agujero de calibrado.
- Primero toca el dibujo  situado en la esquina superior derecha con la punta del lápiz.
- Luego toca el dibujo  situado en la esquina inferior izquierda con la punta del lápiz.



NL Onderhoud **I Manutenzione** **E Pflege**

- NL** • Houd de cassette vrij van water, zand en stof.
 - Houd deze cassette uit de buurt van rechtstreeks zonlicht of extreme hitte.
 - De cassette niet in water onderdompelen. Veeg de buitenkant van de cassette gewoon schoon met een doekje.
 - Deze cassette heeft geen onderdelen die onderhoud vergen. Niet uit elkaar halen.
- I** • Proteggere la cartuccia dall'acqua, dalla sabbia e dalla polvere.
 - Tenere la cartuccia lontano dalla luce solare diretta e dalle fonti di calore eccessive.
 - Non immergere la cartuccia. Passare semplicemente la parte esterna con un panno pulito.
 - La cartuccia non è dotata di parti di ricambio. Non smontare.
- E** • Mantener este cartucho alejado del agua, arena, polvo y suciedad.
 - Mantenerlo alejado de la luz directa del sol y del exceso de calor.
 - No sumergirlo en agua. Para limpiarlo, simplemente pasar un paño por su superficie.
 - Este cartucho no posee piezas recambiables, por lo que no debe desmontarse bajo ningún concepto, ya que podría estropearse.

CANADA

Questions? 1-800-567-7724.

Mattel Canada Inc., 6155 Freemont Blvd.,
Mississauga, Ontario L5R 3W2.

GREAT BRITAIN

Mattel UK Ltd, Vanwall Business Park,
Maidenhead SL6 4UB. Helpline: 01628 500302.

FRANCE

Mattel France, S.A., 27/33 rue d'Antony,
Silic 145, 94523 Rungis Cedex N° Indigo
0 825 00 00 25 ou www.allomattel.com.

DEUTSCHLAND

Mattel GmbH, An der Trift 75, D-63303
Dreieich.

ÖSTERREICH

Mattel Ges.m.b.H., Triester Str. 14,
A-2355 Wiener Neudorf.

SCHWEIZ

Mattel AG, Monbijoustrasse 68,
CH-3000 Bern 23.

NEDERLAND

Mattel B.V., Postbus 576, 1180 AN Amstelveen,
Nederland, telefoon (020) 5030555.

BELGIË/BELGIQUE

Mattel Belgium, Consumentenservice, Trade
Mart Atomiumsquare, Bogota 202 - B 275,
1020 Brussels, telefoon (02) 4785941.

ITALIA

Mattel Srl., Via Vittorio Veneto 119,
28040 Oleggio Castello, Italy.

ESPAÑA

Mattel España, S.A., Aribau 200, 08036
BARCELONA. N.I.F. A08-842809.

MÉXICO

IMPORTADO Y DISTRIBUIDO POR 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. R.F.C. MME-920701-NB3. TEL. 54-49-41-00.

CHILE

Mattel Chile, S.A., Avenida Américo Vespucio
501-B, Quilicura, Santiago, Chile.

VENEZUELA

Mattel de Venezuela, C.A., Ave. Mara,
C.C. Macaracuay Plaza, Torre B, Piso 8,
Colinas de la California, Caracas 1071.

ARGENTINA

Mattel Argentina, S.A., Curupaytí 1186,
(1607) – Villa Adelina, Buenos Aires.

COLOMBIA

Mattel Colombia, S.A., calle 123#7-07 P.5,
Bogotá.

BRASIL

Mattel do Brasil Ltda., Rua Jaceru, 151 CEP:
04705-000 São Paulo. Atendimento ao
Consumidor: 0800 550780.

Fisher-Price, Inc., a subsidiary of Mattel, Inc., East Aurora, New York 14052, U.S.A.

©2002 Mattel, Inc. All Rights Reserved. ® and ™ designate U.S. trademarks of Mattel, Inc

Fisher-Price, Inc., filiale de Mattel, Inc., East Aurora, New York 14052, É.-U.

©2002 Mattel, Inc. Tous droits réservés. ® et ™ désignent des marques déposées
de Mattel, Inc. aux É.-U.

Pixter™



DK Model number 73803
P Referência 73803
FI Malli 73803

Fisher-Price

N Modell 73803
S Modellnummer 73803
GR Αριθμός Μοντέλου 73803



(DK) Nu skal vi ud at køre **(P) Vamos Brincar!**

(FI) Ryhdytäänpä hommiin!

- (DK) Sluk legetøjet, inden softwarekassetten sættes i. Sæt softwarekassetten i softwareporten. Tænd legetøjet.**
- (P) Antes de inserir o software, desligar a unidade! Inserir o software na entrada de software. Voltar a ligar a unidade.**
- (FI) Katkaise laitteesta virta ennen kuin asennat siihen ohjelmistokasetin. Työnnä kasetti ohjelmistoporttiin. Kytke virta.**

**(DK) Cool Wheels –
Car Creations
softwarekassette**

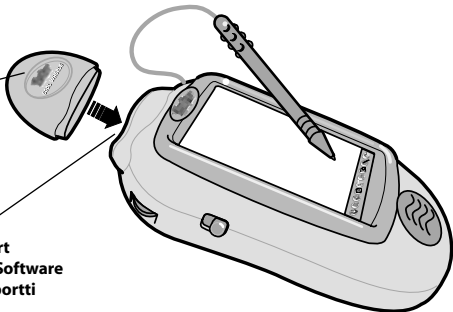
**(P) Software Carros
Divertidos**

**(FI) Cool Wheels –
Car Creations
-ohjelmistokasetti**



(DK) Softwareport

(P) Entrada de Software

(FI) Ohjelmistoportti







(DK) • Nogle af værktøjerne i værktøjsmenuen kan ikke bruges sammen med visse aktiviteter og spil. Hvis et værktøj ikke kan bruges, hører man en tone. Værktøjerne Hjem  samt Gem (Lydstyrke)  kan altid bruges.



• Denne brugervejledning indeholder vigtige oplysninger og bør gemmes til senere brug.

VIGTIGT! Hvis pennen ikke tegner præcist dér, hvor du peger på skærmen, skal pennen kalibreres! Se afsnittet "Kalibrering af pennen" på side 28.

(P) • Algumas das ferramentas do menu de ferramentas não estão disponíveis durante algumas actividades ou jogos. Se uma ferramenta não estiver disponível, é emitido um som. As ferramentas Menu Principal  e Guardar/Regulação do Volume  estão sempre disponíveis.

• Guardar este manual para referência futura, pois contém informação importante.

ATENÇÃO! Se a ponta da caneta e a imagem no visor não alinharem, a caneta deve ser calibrada! Consultar a secção Calibragem da Caneta, na página 28.

(FI) • Kaikki valikon työkalut eivät ole käytettävissä joka toiminnossa ja joka pelissä. Jos yrität käyttää sellaista työkalua, joka ei ole käytettävissä, laitteesta kuuluu äänimerkki. Koti-  ja tallennustyökalu (sekä äänenvoimakkuuden säädin)  ovat aina käytettävissä.

• Säilytä tämä ohje vastaisen varalle. Siinä on tärkeää tietoa.

TÄRKEÄÄ! Elleivät piirtimen kärki ja siitä näyttöön jäävä jälki osu kohdakkain, niiden säätö täytyy tarkistaa. Katso sivua 28, Piirtimen tarkkuuden säätö.



- Ⓚ Vælg en aktivitet eller et spil fra skærmen Hjem: **Racerbaggrunde**, **Racerbyggeren** eller **Design din bil og racerbane!** Peg med pennen på aktiviteten eller spillet på skærmen.
- Ⓟ Escolher uma atividade ou jogo do Menu Principal: **Cenários**, **Oficina** ou **Desenhar o Carro e a Pista!** Tocar com a caneta no visor para escolher a atividade ou o jogo.
- Ⓡ Valitse aloitusruudusta toiminto tai peli: **kilpailupaikan valinta**, **tilausautopaja**, tai **auton ja kilparadan suunnittelu**. Kosketa näytössä näkyvää toimintoa tai peliä piirtimellä.



- Ⓚ Racerbaggrunde
- Ⓟ Cenários
- Ⓡ Kilpailupaikan valinta



- Ⓚ Racerbyggeren
- Ⓟ Oficina
- Ⓡ Tilausautopaja



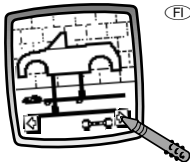
- Ⓚ Design din bil og racerbane
- Ⓟ Desenhar o Carro e a Pista
- Ⓡ Auton ja kilparadan suunnittelu



(DK) Racerbaggrunde **(P) Cenários** **(FI) Kilpailupaikan valinta**

(DK) • Peg med pennen på pilene nederst på skærmen for at se forskellige racerbaggrunde.

- Når du har fundet en baggrund, du kan lide, kan du vælge den ved at pege med pennen på skærmen.



(FI) • Kosketa piirimellä näytön alaosassa olevia nuolia, niin näkyviin tulee erilaisia kilpailupaikkoja.

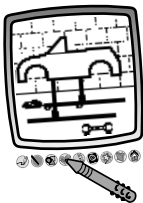
- Kun löydät mieleisesi paikan, kosketa näyttöä piirimellä.

(P) • Com a caneta, tocar nas setas da base do visor, para visualizar os diferentes cenários de corrida.

- Tocar com a caneta no visor quando aparecer o cenário desejado.



- (DK) • Brug et af værktøjerne i værktøjsmenuen til at gøre billedet færdigt:
 Blyant ;
 Ret linje ;
 Figurer ;
 Stempler eller
 Specialeffekter .



Tip: Du kan når som helst med pennen

pege på ikonet Hjem på værktøjsmenuen, hvis du vil tilbage til skærmen Hjem, eller du kan gemme/hente en tegning eller ændre lydstyrken ved at pege på ikonet Gem (Lydstyrke) .

- (P) • Usar qualquer uma das ferramentas do menu para completar a imagem:
 Lápis ; Linha Direita ; Formas ;
 Carimbos ou Efeitos Especiais .

Atenção: Tocar com a caneta em Menu Principal no menu de ferramentas para voltar ao Menu Principal a qualquer altura, ou Guardar (e Regular o Volume) para guardar/abrir um desenho ou regular o volume.

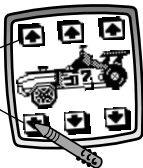
- (FI) • Voit käyttää mitä tahansa valikon työkaluista kuvan täydentämiseen: kynätyökalua ; viivatyökalua ; kuviotyökalua, leimasinta , tai erikoistehosteiden valintatyökalua .

Huom: Kun kosketat piirtimellä työkaluvalikon kotityökalua pääset milloin tahansa takaisin aloitusruutuun. Kosketa tallennustyökalua (ja äänenvoimakkuuden säädintä) jos haluat tallentaa tai hakea muistista piirustuksen tai säätää äänenvoimakkuutta.



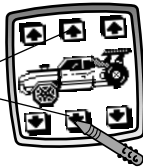
DK Racerbyggeren P Oficina FI Tilausautopaja

- DK Forreste del
- P Parte Dianteira
- FI Etupää

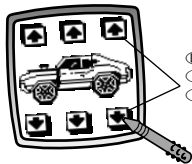


- DK • Hvis du vil ændre bilens forreste del, skal du med pennen pege på pilene i øverste og nederste venstre hjørne af skærmen.
- P • Toçar com a caneta nas setas inferior e superior do lado esquerdo do visor, para mudar a parte dianteira do carro.
- FI • Jos haluat muuttaa auton etupäättä, kosketa piirtimellä näytön vasemmassa ylä- ja alakulmassa olevaa nuolta.

- DK Midterste del
- P Carroçaria
- FI Keskosia



- DK • Hvis du vil ændre bilens midterste del, skal du med pennen pege på pilene midt på skærmen.
- P • Toçar com a caneta nas setas inferior e superior do meio do visor, para mudar a carroçaria do carro.
- FI • Jos haluat muuttaa auton keskiosaa, kosketa piirtimellä näytön keskellä ylhäällä ja alhaalla olevaa nuolta.



- (DK) Bageste del
- (P) Parte Traseira
- (FI) Takapää

(DK) • Hvis du vil ændre bilens bageste del, skal du med pennen pege på pilene i øverste og nederste højre hjørne af skærmen.

- (P) • Tocar com a caneta nas setas inferior e superior do lado direito do visor, para mudar a parte traseira do carro.
- (FI) • Jos haluat muuttaa auton takapäätä, kosketa piirtimellä näytön oikeassa ylä- ja alakulmassa olevaa nuolta.



- DK • Peg med pennen på skærmen, når du har designet din unikke bil. Nu kan du gøre tegningen færdig med værktøjerne på værktøjsmenuen: Blyant ; Ret linje ; Figurer ; Stempler eller Specialeffekter .

Tip: Du kan når som helst med pennen pege på ikonet Hjem på værktøjsmenuen, hvis du vil tilbage til skærmen tegning eller ændre lydstyrken ved at pege på ikonet Gem (Lydstyrke).

- P • Depois de criar um carro personalizado, tocar com a caneta no visor. Agora, pode-se fazer um desenho usando qualquer ferramenta do menu: Lápis ; Linha Direita ; Formas ; Carimbos ou Efeitos Especiais .

Atenção: Tocar com a caneta em Menu Principal no menu de ferramentas para voltar ao Menu Principal a qualquer altura, ou Guardar (e Regular o Volume) para guardar/abrir um desenho ou regular o volume.

- FI • Kun olet saanut ainutlaatuisen autosi valmiiksi, kosketa näyttöä piirtimellä. Voit täydentää piirustustasi millä tahansa valikon työkaluista: kynätyökalulla ; viivatyökalulla ; kuviotyökalulla ; leimasimella tai erikoiste-hosteiden valintatyökalulla .

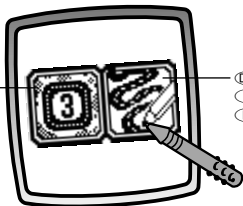
Huom: Kun kosketat piirtimellä työkaluvalikon kotityökalua pääset milloin tahansa takaisin aloitusruutuun. Kosketa tallennustyökalua (ja äänenvoimakkuuden säädintä) jos haluat tallentaa tai hakea muistista piirustuksen tai säätää äänenvoimakkuutta.



(DK) Design din bil og racerbane

(P) Desenhao Carro e a Pista para a Corrida!

(FI) Auton ja kilparadan suunnittelu



- (DK) Design din bil
- (P) Desenhao Carro
- (FI) Suunnittele auto

- (DK) Design din racerbane
- (P) Desenhao a Pista
- (FI) Suunnittele kilparata

- (DK) • Peg med pennen på skærmen for at vælge **Design din bil** eller **Design din racerbane**.

Tip: Hvis du først vælger *Design din bil*, kommer du til at køre et løb med tre omgange. Hvis du vil køre på en anden bane, skal du først vælge *Design din racerbane*.

- (P) • Toçar com a caneta no visor para seleccionar: **Desenhao Carro** ou **Desenhao a Pista**.

Atenção: Se primeiro se escolher *Desenhao Carro*, a corrida será feita numa pista com 3 voltas. Para correr numa pista personalizada, deve-se escolher *Desenhao a Pista* primeiro.

- (FI) • Valitse piirimellä koskettaen joko **suunnittele auto** tai **suunnittele kilparata**.

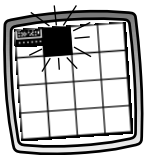
Huom: Jos suunnittelet ensin auton, kilpailussa ajetaan kolme kierrosta suljetulla radalla. Jos haluat ajaa kilpaa itse suunnittelemallasi radalla, suunnittele se ensin.



(DK) Design din racerbane (P) Desenhar a Pista

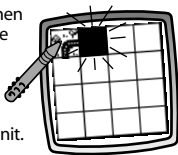
(FI) Suunnittele kilparata

- (DK) • Et skema vises på skærmen. Læg mærke til det blinkende felt på skærmen i nærheden af det øverste venstre hjørne. Du begynder med at designe din racerbane på feltet ved siden af det blinkende felt på skærmen. Kig på racerbaneudsnittet.



- (P) • O visor mostra uma grelha. O quadrado que está a piscar no canto superior esquerdo indica o local onde se vai começar a desenhar a pista. Verificar a secção da pista.
- (FI) • Näyttöön ilmestyy ruudukko. Sen vasemman yläkulman vieressä oleva ruutu vilkkuu. Aloita radan suunnittelu vilkkuvan ruudun viereisestä ruudusta. Siinä näkyvä ajoradan pätkä.

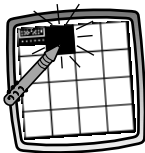
- (DK) • Peg med pennen på dette stykke af racerbanen (peg evt. flere gange) for at se andre racerbaneudsnit.



- (P) • Toçar com a caneta na mesma secção da pista outra vez (por vezes é necessário tocar novamente) para visualizar as diferentes secções da pista.
- (FI) • Jos haluat nähdä muunlaisia ajoradan pätkiä, kosketa piirtimellä ruudussa näkyvää pätkää (voit tehdä niin useamman kerran).



- (DK) • Når du har fundet et racerbaneudsnit, du vil bruge, kan du vælge det ved at pege med pennen på det blinkende felt.



- (P) • Quando se decidir qual a secção de pista desejada, tocar com a caneta no quadrado que está a pista, para seleccionar essa secção.

- (FI) • Kun olet päättänyt, minkä pätjän haluat, valitse se koskettamalla vilkkuvaa ruutua piirtimellä.

- (DK) • Fortsæt med at se på racerbaneudsnit og vælg med pennen, indtil racerbanen er færdig.

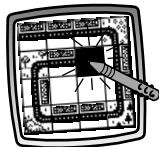
Tip: Du kan lave en kort bane, en lang bane eller en ring.

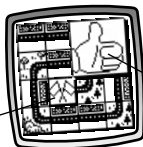
- (P) • Continuar a ver e a seleccionar secções de pista até a pista estar terminada.

Atenção: Pode-se fazer uma pista pequena, uma pista longa ou uma pista completa!

- (FI) • Valitse lisää pätkiä samalla lailla, ja vahvista valintasi aina piirtimellä, kunnes rata on valmis.







Huom: Voit tehdä lyhyen tai pitkän kilparadan, eikä sen tarvitse välttämättä päättyä samaan paikkaan josta se alkoi.





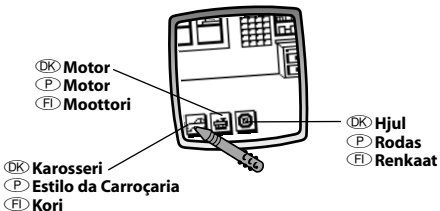
- (DK) **Flagknep**
- (P) **Botão Bandeiras da Corrida**
- (FI) **Merkkilippunäppäin**










- (DK) **Tommelfingerknep**
- (P) **Botão Ok**
- (FI) **Peukut pystyyn -näppäin**

- (DK) • Peg på tommelfingerknappen  for at gå til *Design din bil*, eller peg på flagknappen  for at fortsætte med at *Designe din racerbane*.
- (P) • Toçar com a caneta no botão Ok  para *Desenhar o Carro*, ou tocar nas bandeiras da corrida  para *Desenhar a Pista*.
- (FI) • Kosketa peukut pystyyn -näppäintä  jos haluat *suunnitella auton*, ja merkkilippunäppäintä  jos haluat jatkaa radan *suunnittele kilparata*.



(DK) Design din bil (P) Desenhar o Carro (FI) Suunnittele auto

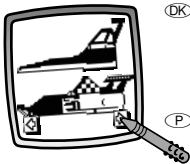


- (DK) • Du befinder dig i bilværkstedet. Lad os designe din bil!
- Du kan vælge karosseri ; motor ; og hjul . Peg med pennen på en af knapperne på skærmen.
- (P) • Estamos na oficina. Vamos montar o carro!
- Pode-se escolher o estilo da carroçaria ; um motor ; e rodas . Tocar com a caneta num ícone do visor.
- (FI) • Olet nyt autotallissa. Suunnitellaanpa auto!
- Voit valita korin mallin ; moottorin ; ja renkaat . Kosketa piirtimellä jotain näytön näppäimistä.



DK Karosseri

- Peg på pilene nederst på skærmen for at blade gennem de forskellige muligheder.
- Når du har fundet et karosseri, du kan lide, kan du vælge det ved med pennen at pege på skærmen.



DK Motor

- Vælg en motor ved at pege med pennen på skærmen.

P Motor

- Tocar com a caneta no visor para seleccionar um motor.



P Estilo da Carroçaria

- Tocar com a caneta nas setas da base do visor para visualizar as hipóteses.
- Tocar com a caneta no visor quando se encontrar a carroçaria desejada.

FI Korin malli

- Selaa vaihtoehtoja painamalla näytön alaosassa näkyviä nuolia.
- Kun löydät haluamasi mallin, kosketa näyttöä piirtimellä.

FI Moottori

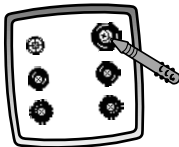
- Valitse moottori koskettamalla näyttöä piirtimellä.

DK Hjul

- Vælg hjul ved at pege med pennen på skærmen.

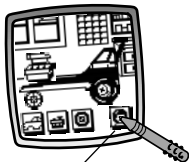
P Rodas

- Tocar com a caneta no visor para seleccionar as rodas.



FI Renkaat

- Valitse renkaat koskettamalla näyttöä piirtimellä.




DK) Modstanderknop


P) Botão do Adversário

FI) Vastustajanäppäin


DK) Vælg en modstander

• Peg med pennen på modstanderknappen  på skærmen.

P) Seleccionar um Adversário

• Tocar com a caneta no botão do adversário .

FI) Valitse vastustajasi

• Kosketa näytössä näkyvää vastustajanäppäintä  piirtimellä.



DK) • Peg med pennen på pilene nederst på skærmen for at bladre gennem de forskellige modstandere.

• Peg med pennen på skærmen, når du har fundet en modstander, du kunne tænke dig at udfordre. Nu kan racerløbet begynde!

P) • Visualiza os adversários. Tocar com a caneta nas setas da base do visor.

• Quando se encontrar o adversário desejado, tocar com a caneta no visor. A corrida pode começar!

FI) • Selaa haastajia koskettamalla piirtimellä näytön alaosassa näkyviä nuolia.

• Kun löydät sellaisen haastajan, jonka kanssa haluat kilpailla, kosketa näyttöä piirtimellä. Kilpailu voi alkaa!



- (DK) • Peg med pennen på nøglen på skærmen for at starte motoren og starte racerløbet.



- (P) • Tocar com a caneta no ícone da chave que aparece no visor para colocar o motor em funcionamento e dar início à corrida.

- (FI) • Kosketa piirimellä näytössä näkyvää avainta, niin moottorisi käynnistyy ja kilpailu alkaa.

- (DK) • Kig på skærmen, mens du "kører" race på din bane.

- (P) • Ver o visor enquanto a corrida decorre.

- (FI) • Katso näyttöä "ajassasi" radalla.



- (DK) • Løbet er forbi, når du ser det ternede flag.

- (P) • A corrida termina quando aparece a bandeiraxadrezada.

- (FI) • Kilpailu loppuu, kun ruutulippu tulee näkyviin.





(DK) • Tillykke, hvis du vandt! Sådan ser vinderpokalen ud!

(P) • O vencedor recebe um troféu de 1º lugar!

(FI) • Onnea sinulle, jos voitit! Katso millaisen pokaalin voittaja saa!



(DK) • Derefter vises din sluttid og din modstanders tid.

(P) • Verificar o tempo de corrida e o tempo que fez o adversário.

(FI) • Tarkista millaisen loppuajan sinä ja vastustajasi saitte.



(DK) • Hvis du vil prøve igen, skal du pege med pennen på racerknappen på skærmen. Nu er du tilbage ved Design din bil.



Tip: Hvis du vil prøve en anden aktivitet, skal du pege på Hjem på værktøjsmenuen, så du kommer tilbage til skærmen Hjem.

(P) • Para fazer uma nova corrida, tocar com a caneta no botão de corrida que aparece no visor. Estamos de volta à atividade Desenhar o Carro.

Atenção: Para entrar numa atividade nova, tocar com a caneta em Menu principal para regressar ao Menu Principal.

(FI) • Jos haluat kilpailla uudestaan, k osketa piirtimellä näytössä näkyvää ratanäppäintä. Ohjelma palaa auton suunnitteluun.

Huom.: Jos haluat siirtyä muihin toimintoihin, kosketa piirtimellä työkaluvalikon kotityökälua, niin pääset takaisin aloitusruutuun.



DK Værktøjsmenu **P Menu de Ferramentas** **FI Työkaluvalikko**



DK Blyant



P Lápis

FI Kynätyökalu

DK Peg på dette ikon, hvis du vil lave en frihåndstegning eller skrive.

P Tochar neste ícone para desenhar ou escrever de forma livre.

FI Kosketa tätä, jos haluat piirtää tai kirjoittaa vapaalla kädellä.



DK Lav din egen tegning, eller skriv en besked med pennen.

P Esta opção permite fazer um desenho ou escrever uma mensagem com a caneta.

FI Piirrä piirtimellä oma piirros tai kirjoita viesti.

DK Ret linje



P Linha Direita

FI Viivatyökalu

DK Peg på dette ikon, hvis du vil tegne rette linjer.

P Tochar neste ícone para fazer uma linha direita.

FI Kosketa tätä, jos haluat piirtää suoran viivan.



DK Vælg derefter pennens tykkelse.

P Escolher a espessura do risco do lápis.

FI Valitse sitten kynätyökalun viivan paksuus.



- ⓓⓀ Brug pennen til at pege på skærmen. Træk derefter pennen hen over skærmen, og stop. Se – nu har du tegnet en ret linje!

Tip: Lav dine egne figurer – eller lav selv tegninger, hvor prikkerne skal forbindes.

- ⓓ Tocar com a caneta no visor. Em seguida, arrastar a caneta no visor e parar. Foi feita uma linha direita!
- Atenção:** Esta opção permite fazer formas ou criar um desenho ligando os pontos.
- ⓕ Kosketa näyttöä piirtimellä. Vedä piirintä näyttöä pitkin jonkin matkaa. Katso – siihen tuli suora viiva!
- Huom:** Voit piirtää myös omia kuvioita tai laatia pistetehtäviä.

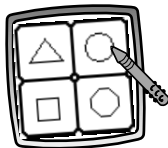
ⓓⓀ **Figurer**

ⓓ **Formas**

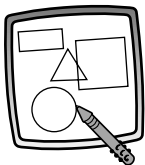
ⓕ **Kuviotyökalu**



- ⓓⓀ Peg på dette ikon, hvis du vil lave figurer.
- ⓓ Tocar neste ícone para fazer formas.
- ⓕ Kosketa tätä, kun haluat tehdä kuvioita.



- ⓓⓀ Vælg derefter en figur:
- Trekant
 - Cirkel
 - Kvadrat/rektangel
 - Lav din egen figur!
- ⓓ Escolher a forma:
- Triângulo
 - Círculo
 - Quadrado/Rectângulo
 - Forma Personalizada!
- ⓕ Valitse sitten kuvio:
- Kolmio
 - Ympyrä
 - Neliö/suorakulmio
 - Tee oma kuvio!



- (DK) Peg på skærmen, og træk pennen for at lave små eller store figurer.

Tip: Du kan lave en trekant på følgende måde: Peg på skærmen, og træk pennen, indtil du har trekantens grundflade. Peg derefter med pennen på den nederste linje, og træk den for at gøre trekanten færdig.

- (P) Toçar com a caneta no visor e arrastá-la para fazer formas grandes ou pequenas.

Atenção: Para fazer um triângulo, tocar com a caneta no visor e arrastá-la para fazer a base do triângulo. Em seguida, tocar na linha da base com a caneta e arrastá-la para completar o triângulo.

- (FI) Kuvioita voi pienentää ja suurentaa koskettamalla näyttöä ja vetämällä piirintä sitä pitkin.

Huom: Kun haluat tehdä kolmion, kosketa näyttöä piirtimellä ja vedä piirintä näyttöä pitkin niin että kolmiolle syntyy pohja. Kosketa sitten pohjaviiva piirtimellä, ja vedä sitä niin että syntyy kolmio.

(DK) **Stempler**

(P) **Carimbos**

(FI) **Alahan painaa**



- (DK) Peg på dette ikon, hvis du vil bruge stempler.

- (P) Toçar neste ícone para desenhar com carimbos.

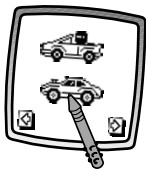
- (FI) Kosketa tätä, jos haluat tehdä leimataidetta.



- (DK) Brug pennen til at pege på pilene nederst på skærmen for at bladre gennem de forskellige stempler.

- (P) Toçar com a caneta nas setas na base do visor para visualizar os carimbos existentes.



- (FI) Kosketa näytön alaosassa olevia nuolia piirtimellä, niin saat leiman kerrallaan näkyviin.



- Ⓚ Vælg et stempel ved at pege med pennen på skærmen.
- Ⓟ Toçar com a caneta no visor para escolher um carimbo.
- Ⓡ Valitse niistä piirtimellä koskettaen.



- Ⓚ Brug pennen til at pege på skærmen lige så mange gange, som du har lyst til at bruge stemplet.
- Ⓟ Toçar com a caneta no visor as vezes desejadas para fazer desenhos com muitos carimbos!
- Ⓡ Kosketa näyttöä piirtimellä niin monta kertaa kuin haluat leimata!

- Ⓚ **Tip:** Hvis du vil bruge mere end ét stempel, skal du først pege på værktøjet Stemples derefter pege på pilene for at blade gennem de forskellige stempler og til sidst pege på skærmen for at vælge et stempel. Se – nu er du tilbage ved din aktivitet.
- Ⓟ **Atenção:** Para escolher mais de um carimbo, basta tocar no ícone Carimbos  tocar nas setas para visualizar os diferentes carimbos; e tocar com a caneta no visor para escolher um carimbo e está-se de volta à atividade.
- Ⓡ **Huom:** Jos haluat käyttää useampaa leimaa, kosketa vain leimasinta  selaa leimoja nuolinäppäimillä, ja valitse leima piirtimellä koskettaen – ja niin olet taas työn touhussa.

DK Viskelæder

P Apagador

FI Pyyhekumi



DK Peg på dette ikon for at ændre pennen til et viskelæder.

P Toçar neste ícone para a caneta funcionar como apagador.

FI Kosketa tätä, niin piirtimestä tulee kumi.



DK Vælg derefter viskelæderets tykkelse.

P Em seguida, escolha a espessura do risco do apagador.

FI Valitse sitten pyyhkekumin paksuus.



DK Nu kan du bruge pennen som viskelæder.

P Usar a caneta para apagar qualquer coisa que esteja no visor.

FI Voit pyyhkiä piirtimellä näytöstä mitä tahansa.

DK Visk hele skærmen ren

P Apagar Total

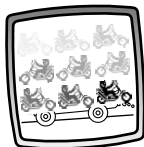
FI Koko näytön tyhjennys



DK Peg på dette ikon, hvis du vil se hele skærmen blive slettet ved hjælp af animationer og høre smarte lydeffekter.

P Tochar neste ícone para escolher um apagador total do visor com efeitos especiais.

FI Kosketa tätä, niin alkaa koko näytön tyhjennysanimaatio, jossa on hienot äänitehosteet.



DK Vælg en af mulighederne, og se og lyt, mens tegningen forsvinder.

Tip: Når du har slettet hele skærmen på denne måde, er du stadig i gang med den samme aktivitet og kan bruge det samme værktøj.

P Escolher uma das opções e ver e ouvir o desenho a desaparecer.

Atenção: Depois de usar o apagador total, continua-se na mesma atividade com a mesma ferramenta.

FI Valitse joku vaihtoehtoista ja katso ja kuuntele, miten piirroksesi häviää.

Huom: Pyyhittyäsi koko näytön tyhjäksi olet edelleen samassa toiminnossa kuin sitä ennen ja käytössäsi on sama työkalu.

DK **Specialeffekter**



P **Efeitos Especiais**

FI **Erikoistehosteiden valitsin**

DK Peg på dette ikon, hvis du vil bruge en specialeffekt.

P Tocar neste ícone para escolher um efeito especial.

FI Kosketa tätä, kun haluat valita erikoistehosteiden.



DK Drej tegningen, spejlvend den, eller skift fra hvid til sort eller fra sort til hvid.

P Rodar, espelhar ou mudar de branco para preto e vice-versa.

FI Kierrä kuvaa, muuta se peilikuvakseen, tai muuta se valkoisesta mustaksi tai päinvastoin.



DK Nu kan du pege med pennen på skærmen, og se, hvordan tegningen ændrer sig.

P Tocar com a caneta no visor e ver o desenho a mudar.

FI Kosketa näyttöä piirtimellä, ja katso miten piirros muuttuu.

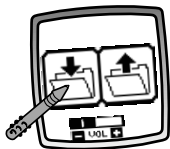
DK Gem (Lydstyrke)












P Guardar (e Regular o Volume)

FI Tallenna (ja säädä äänvoimakkuutta)

- DK Du kan når som helst gemme eller hente en tegning eller indstille lydstyrken ved at pege på dette ikon.
- P Tochar neste ícone para guardar ou abrir o desenho; ou regular o volume (a qualquer altura).
- FI Kosketa tätä, kun haluat tallentaa piirroksen, hakea sen muistista tai säätää äänvoimakkuutta (milloin tahansa).



- DK Peg på Ind  hvis du vil gemme, peg på Ud  hvis du vil hente, eller peg på Lydstyrke  hvis du vil skruue op eller ned for lyden.
- P Tochar com a caneta em  para guardar; tocar em  para abrir; tocar na regulação do Volume  para aumentar ou diminuir o volume para um nível agradável de audição.
- FI Kosketa tallennuskansiota  to kun haluat tallentaa, hakukansiota  kun haluat hakea piirroksen muistista, ja äänvoimakkuuden säädintä  kun haluat lisätä tai vähentää äänvoimakkuutta.

DK Tip:

- Du kan gemme én tegning ad gangen! Hver gang du gemmer en tegning, slettes den tegning, du sidst gemte.
- Når en tegning er blevet gemt, vises den igen på skærmen. Vælg en anden aktivitet eller et andet værktøj, hvis du vil lave en ny tegning.

P Atenção:

- Só se pode guardar uma imagem de cada vez! Cada vez que se guardar uma imagem, ela substitui a imagem já existente.
- Depois de guardar uma imagem, ela aparece no visor. Para fazer um novo desenho, escolher outra atividade/ferramenta.

FI Vihjeitä:

- Voit tallentaa yhden kuvan kerrallaan. Tallentamasi kuva korvaa muistissa ennestään olevan kuvan.
- Tallennettuasi kuvan se ilmestyy uudelleen näyttöön. Kun haluat tehdä uuden piirroksen, valitse toinen toiminto tai työkalu.

DK Hjem

P Menu Principal

FI Koti



- DK** Peg på dette ikon, hvis du vil tilbage til skærmen Hjem.
- P** Tocar neste ícone para voltar ao Menu Principal.
- FI** Kosketa tätä, kun haluat palata aloitusruutuun.



- DK Vælg en aktivitet:** Racerbaggrunde, Racerbyggeren eller Design din bil og racerbane!
- P Escolher uma atividade:** Cenários, Oficina ou Desenhar o Carro e Desenhar a Pista!
- FI Valitse toiminto:** kilpailupaikan valinta, tilausautopaja, tai auton ja kilparadan suunnittelu.






DK Kalibrering af pennen P Calibragem da Caneta

FI Piirtimen tarkkuuden säätö









DK **VIGTIGT!** Det kan ske, at pennen ikke tegner præcist dér, hvor du peger på skærmen. Hvis det er tilfældet, skal pennen kalibreres.

- Tænd legetøjet. Vent, indtil skærmen Hjem vises.
- Vend legetøjet om, og find kalibreringshullet på bagsiden.

- Sæt pennen i kalibreringshullet, og hold den der. Vend igen legetøjet, så du kan se skærmen.
- Når du kan se to , tages pennen ud af kalibreringshullet.
- Peg først med spidsen af pennen på  i øverste højre hjørne.
- Peg derefter med spidsen af pennen på  i nederste venstre hjørne.



- P** **ATENÇÃO!** A marca feita no visor peça caneta e a localização da ponta da caneta pode não ficar alinhada. Quando isto acontecer, é necessário calibrar a caneta.
- Ligar a unidade. Aguardar até aparecer o Menu Principal.
 - Virar a unidade ao contrário e localizar o orifício de calibragem.
 - Inserir e segurar a caneta no orifício. Virar a unidade ao contrário de forma a que se veja o visor.
 - Quando aparecerem dois ícones , retira-se a caneta do orifício.
 - Primeiro, tocar com a caneta em  no canto superior direito.
 - Em seguida, tocar com a caneta em  no canto inferior esquerdo.

- FI** **TÄRKEÄÄ!** Elleivät piirtimen kärki ja siitä näyttöön jäävä jälki osu kohdakkain, piirtimen säätö täytyy tarkistaa.
- Kytke laitteeseen virta. Odota kunnes aloitusruutu tulee esiin.
 - Etsi säätökolo laitteen takaa.
 - Työnnä piirrin säätökoloon, ja pidä sitä siinä.
 - Kun näyttöön ilmestyy kaksi , -merkkiä, ota piirrin pois säätökolosta.
 - Kosketa piirtimen kärjellä ensin oikeassa yläkulmassa olevaa  -merkkiä.
 - Kosketa sillä sitten vasemmassa alakulmassa olevaa  -merkkiä.



(DK) Vedligeholdelse (P) Manutenção (FI) Laitteen hoito

- (DK)** • Beskyt softwarekassetten mod vand, sand og snavs.
 - Kassetten må ikke udsættes for direkte sollys og høje temperaturer.
 - Kassetten må ikke nedsænkes i vand. Kassetten kan gøres ren med en klud.
 - Kassetten har ingen udskiftelige dele og bør ikke skilles ad.
- (P)** • Manter a unidade de jogo afastada de água, areia e terra.
 - Manter o software afastado da luz directa do sol e do calor excessivo.
 - Não mergulhar o software. Limpar a superfície com um pano.
 - Este software não tem peças de substituição – não desmontar.
- (FI)** • Älä päästä laitteeseen vettä, hiekkaa äläkä likaa.
 - Älä pidä sitä suorassa auringonpaisteessa äläkä liian kuumassa.
 - Älä upota laitetta veteen. Puhdista laite pyyhkimällä sen pinta kankaalla.
 - Laitteessa ei ole sellaisia osia, jotka voisi itse kunnostaa. Älä hajota sitä osiin.

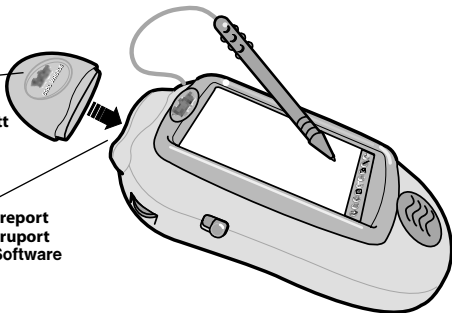


(N) Nå begynner vi! **(S) Då kör vi!** **(GR) Φύγαμε!**







- (N) Slå av strømmen før du setter i programvareenheten. Sett inn programvareenheten i programvareporten. Slå strømmen på igjen.**
- (S) Slå av strömbrytaren innan programkassetten sätts in! Sätt in programkassetten i programporten. Slå på strömbrytaren igen.**
- (GR) Πριν τοποθετήσετε το software, κλείστε το προϊόν. Τοποθετήστε το software στην υποδοχή software. Ανοιξτε το προϊόν.**

- (N) Programvareenhet for Cool Wheels – Car Creations**
- (S) Cool Wheels – Car Creations-programkasset**
- (GR) Απίθανα Αυτοκίνητα Software**

- (N) Programvareport**
- (S) Programvaruport**
- (GR) Υποδοχή Software**





- (N) • Noen av verktøyene på verktøymenyen kan ikke brukes under enkelte aktiviteter eller spill. Hvis et verktøy ikke er tilgjengelig, hører du en lyd. Verktøyene Startside  og Lagre (og Volumkontroll)  tookan alltid brukes.
- Ta vare på denne bruksanvisningen for senere bruk. Den inneholder viktig informasjon.
- VIKTIG!** Hvis pennespissen og bildet på skjermen ikke er på linje, er det på tide å kalibrere dem. Se Kalibrering av pennen på side 57.
- (S) • Vissa av verktygen på verktygsmenyn kan inte användas under vissa aktiviteter eller spel. Om ett verktyg inte är tillgängligt hörs en ton. Verktyget Hem  och verktyget Spara (och volymkontroll)  kan alltid användas.
- Spara de här anvisningarna för framtida användning, de innehåller viktig information.
- VIKTIG!** Om ritpennens spets och bilden i fönstret inte passar ihop är det dags att kalibrera dem! Se sidan 57, Kalibrera ritpennen.
- (GR) • Μερικά από τα εργαλεία δεν είναι ενεργά σε ορισμένες δραστηριότητες ή παιχνίδια. Αν ένα εργαλείο δεν είναι ενεργό θα ακουστεί ένας ήχος. Τα εργαλεία Αρχικό Μενού  και Αποθήκευση (& Ένταση Ήχου)  είναι πάντα ενεργά.
- Κρατήστε αυτές τις οδηγίες για μελλοντική χρήση, καθώς περιέχουν σημαντικές πληροφορίες.
- ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ!** Όταν το σμάδι που αφήνει στην οθόνη το στυλό δεν είναι στην ίδια θέση που ακουμπάει η μύτη του στυλό πρέπει να το ρυθμίσετε! Δείτε στη σελίδα 57, Ρύθμιση Στυλό.



- (N) Velg en aktivitet eller et spill på startside: **Bakgrunn, Bilbutikk** eller **Lag biler og baner**. Berør aktiviteten eller spillet på skjermen med pennen.
- (S) Välj en aktivitet eller ett spel i hemfönstret: **Miljöer, Bildelsshop** eller **Designa bilen och tävlingsbanan!** Peka på en aktivitet eller ett spel i fönstret med ritpinnen.
- (GR) Επιλέξτε ένα παιχνίδι ή μία δραστηριότητα από την Αρχική Οθόνη: **Αγωνιστικό Σκηνικό, Αξεσουάρ Αυτοκινήτων** ή **Σχεδιασμός Πίστας και Αυτοκινήτου για Αγώνες**. Ακουμπήστε αυτό που θέλετε με το στυλό.



- (N) **Bakgrunn**
- (S) **Miljöer**
- (GR) **Αγωνιστικό Σκηνικό**



- (N) **Bilbutikk**
- (S) **Bildelsshop**
- (GR) **Αξεσουάρ Αυτοκινήτων**

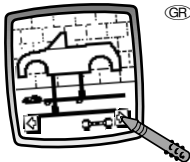


- (N) **Lag biler og baner**
- (S) **Designa bilen och tävlingsbanan**
- (GR) **Σχεδιασμός Πίστας και Αυτοκινήτου για Αγώνες**



(N) Bakgrunn **(S) Miljöer** **(GR) Αγωνιστικό Σκηνικό**

- (N)** • Berør pilene nederst på skjermen med pennen for å se på de forskjellige bakgrunnene.
- Når du finner en du liker, berører du skjermen med pennen.

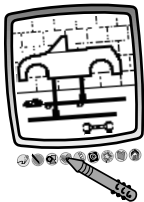


- (S)** • Peka med ritpinnen på pilarna i nederkanten av fönstret för att titta på olika tävlingsbakgrunder.
- När du ser en som du tycker om pekar du i fönstret med ritpinnen.

- (GR)** • Ακουμπήστε με το στυλό τα βέλη στο κάτω μέρος της οθόνης για να δείτε τα διαφορετικά αγωνιστικά σκηνικά.
- Όταν βρείτε κάτι που σας αρέσει, ακουμπήστε την επιλογή σας με το στυλό.



- (N) • Bruk verktøyene på verktøy-menyen til å fullføre bildet: Blyant ; Rett linje ; Figurer ; Stempel eller Velger for spesial-effekter .



Tips! Du kan nå som helst berøre Startside på verktøy-menyen med pennen for å gå tilbake til startsidan, eller du kan berøre Lagre (og Juster volum) for å lagre/gjenopprette en tegning eller justere volum.

- (S) • Använd något av verktygen på verktygsmenyn för att göra färdigt bilden. Blyertspenna ; rät linje ; former stämpla eller specialeffekter .

Tips: Peka på hem i verktygsfältet med ritpinnen för att återgå till hemfönstret när du vill, eller spara (och justera volymen) för att spara/hämta en teckning eller justera volymen.

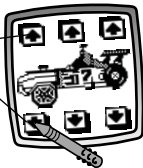
- (GR) • Χρησιμοποιήστε κι άλλα εργαλεία από το μενού: Μολύβι ; Ευθεία Γραμμή ; Δημιουργία Σχημάτων Σφραγίδα ή Ειδικά Εφέ .

Σημείωση: Ακουμπήστε με το στυλό το Αρχικό Μενού στο μενού εργαλείων για να επιστρέψετε στην Αρχική Οθόνη οποιαδήποτε στιγμή ή το Αποθήκευση (& Ένταση Ήχου) για να αποθηκεύσετε/ανοίξετε ένα σχέδιο ή να ρυθμίσετε την ένταση του ήχου.



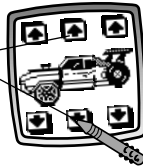
(N) Bilbutikk **(S) Bildelsshop** **(GR) Αξεσουάρ Αυτοκινήτων**

- (N) Fronten**
- (S) Fronten**
- (GR) Μεσαίο Τμήμα**

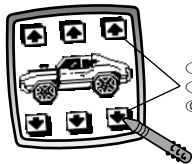


- (N)** • Berør pilene øverst og nederst til venstre på skjermen med pennen for å endre fronten av kjøretøyet.
- (S)** • Peka med ritpinnen på pilarna i övre och undre delen på vänster sida av fönstret för att ändra fronten på fordonet.
- (GR)** • Ακουμπήστε με το στυλό το πάνω και το κάτω βέλος αριστερά στην οθόνη για να αλλάξετε το μπροστινό μέρος του αυτοκινήτου.

- (N) Den midterste delen**
- (S) Karossen**
- (GR) Αξεσουάρ Αυτοκινήτων**



- (N)** • Berør pilene øverst og nederst på midten av skjermen med pennen for å endre den midterste delen av kjøretøyet.
- (S)** • Peka med ritpinnen på pilarna i övre och undre delen mitt på fönstret för att ändra karossen på fordonet.
- (GR)** • Ακουμπήστε με το στυλό το πάνω και το κάτω βέλος στη μέση της οθόνης για να αλλάξετε το μεσαίο τμήμα του αυτοκινήτου.



- (N) Den bakre delen
- (S) Bakdelen
- (GR) Πίσω Μέρος

- (N) • Berør pilene øverst og nederst til høyre på skjermen med pennen for å endre den bakre delen av kjøretøyet.

- (S) • Peka med ritpinnen på pilarna i övre och undre delen på höger sida av fönstret för att ändra den bakre delen på fordonet.
- (GR) • Ακουμπήστε με το στυλό το πάνω και το κάτω βέλος δεξιά στην οθόνη για να αλλάξετε το πίσω μέρος του αυτοκινήτου.



- (N) • Når du har laget ditt eget unike kjøretøy, berører du skjermen med pennen. Nå kan du legge til ting i tegningen med de andre verktøyene på verktøymenyen. Blyant ; Rett linje ; Figurer ; Stempel eller Velger for spesialeffekter .

Tips! Du kan når som helst berøre Startside på verktøymenyen med pennen for å gå tilbake til startside, eller du kan berøre Lagre (og Juster volum) for å lagre/gjenopprette en tegning eller justere volum.

- (S) • Peka på skærmen med ritpinnen når du har fått fram ditt alldeles egne, unika fordon. Nu kan du rita vidare på bilden med något av verktygen i verktygsfältet. Blyertspenna ; rät linje ; former ; stämpla eller spcialeffekter .

Tips: Peka på hem i verktygsfältet med ritpinnen för att återgå till hemfönstret när du vill, eller spara (och justera volymen) för att spara/hämta en teckning eller justera volymen.

- (GR) • Όταν έχετε δημιουργήσει το δικό σας μοναδικό μοντέλο αυτοκινήτου, ακουμπήστε με το στυλό την οθόνη. Τώρα μπορείτε να προσθέσετε σχέδια χρησιμοποιώντας τα εργαλεία του μενού. Μολύβι , Ευθεία Γραμμή , Δημιουργία Σχημάτων , Σφραγίδα ή Ειδικά Εφέ .

Σημείωση: Ακουμπήστε με το στυλό το Αρχικό Μενού στο μενού εργαλείων για να επιστρέψετε στην Αρχική Οθόνη οποιαδήποτε στιγμή ή το Αποθήκευση (& Ένταση Ήχου) για να αποθηκεύσετε/ανοίξετε ένα σχέδιο ή να ρυθμίσετε την ένταση του ήχου.

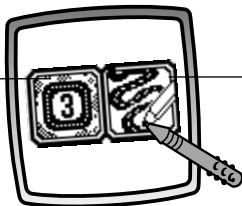


(N) **Lag bilen og banen du vil kjøre på**

(S) **Designa bilen och tävlingsbanan!**

(GR) **Σχεδιασμός Πίστας και Αυτοκινήτου για Αγώνες**

- (N) **Lag bil**
- (S) **Designa bilen**
- (GR) **Σχεδιασμός Αυτοκινήτου**



- (N) **Lag bane**
- (S) **Designa tävlingsbanan**
- (GR) **Σχεδιασμός Πίστας**

- (N) • Berør skjermen med pennen for å velge: **Lag bil** eller **Lag bane**.

Tips! Hvis du velger Lag bil først, får du kjøre en bane med tre runder. Hvis du vil kjøre på din egen bane, velger du først Lag bane.

- (S) • Välj genom att peka i fönstret med ritpinnen: **Designa bilen** eller **designa tävlingsbanan**.

Tips: Om du først väljer Designa bilen, får du tävla tre varv på en bana. Om du vill tävla på en egen bana väljer du först Designa tävlingsbanan.

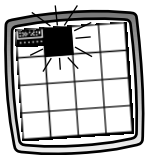
- (GR) • Ακουμπήστε με το στυλό την οθόνη για να επιλέξετε: **Σχεδιασμός Αυτοκινήτου** ή **Σχεδιασμός Πίστας**.

Σημείωση: Αν επιλέξετε πρώτα το Σχεδιασμό Αυτοκινήτου, θα αγωνιστείτε σε μια πίστα με τρεις γύρους. Για να αγωνιστείτε στη δική σας πίστα, επιλέξτε το Σχεδιασμό Πίστας πρώτα.



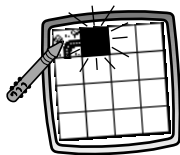
(N) Lag bane (S) Designa tävlingsbanan (GR) Σχεδιασμός Πίστας

- (N) • Et rutenett vises på skjermen. Se på den blinkende ruten oppe til venstre på skjermen. Banen du lager, starter i ruten ved siden av den som blinker. Se på denne delen av banen.



- (S) • Ett rutnät visas på fönstret. Titta på den blinkande rutan vid fönstrets övre vänstra hörn. Du börjar designa din bana med rutan bredvid den blinkande rutan på fönstret. Titta på bandelarna.
- (GR) • Ένα πλέγμα εμφανίζεται στη οθόνη. Δείτε το τετραγωνάκι που αναβοσβήνει στην οθόνη κοντά στην πάνω αριστερή γωνία. Θα ξεκινήσετε να σχεδιάζετε την πίστα σας από το τετραγωνάκι δίπλα σε αυτό που αναβοσβήνει. Δείτε το κομμάτι της πίστας.

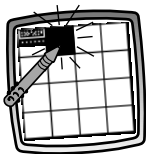
- (N) • Berør den samme delen av banen på skjermen én gang til (og av og til enda en gang) med pennen for å vise en annen del av banen.



- (S) • Peka med ritpinnen på samma bandel på fönstret igen (och igen om du vill!) för att se olika bandelar.
- (GR) • Ακουμπήστε με το στυλό στην οθόνη το ίδιο κομμάτι πίστας ξανά (και μερικές φορές ξανά πάλι!) για να δείτε ένα διαφορετικό κομμάτι πίστας.



- (N) • Når du har funnet ut hvilken del av banen du vil ha, berører du den blinkende ruten med pennen for å velge den.



- (S) • Når du bestemt vilken bandel du vill använda pekar du med ritpinnen på den blinkande rutan för att välja bandelen.

- (GR) • Όταν αποφασίσετε ποιό κομμάτι πίστας σας αρέσει, ακουμπήστε με το στυλό το τετραγωνάκι που αναβοσβήνει για να το επιλέξετε.

- (N) • Fortsett å vise banedeler og velg med pennen til banen er ferdig.

Tips! Du kan lage en kort bane, en lang bane eller en bane der du kan kjøre flere runder.

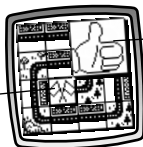


- (S) • Fortsett att titta på och välja bandelar med ritpinnen tills du är klar med din bana.

Tips: Du kan göra en kort bana, en lång bana eller en hel slinga!







- (GR) • Συνεχίστε να επιλέγετε κομμάτια πίστας με το στυλό μέχρι να τελειώσετε την πίστα σας.

Σημείωση: Μπορείτε να φτιάξετε μία μικρή διαδρομή, μία μεγάλη διαδρομή ή μία πίστα (ολόκληρο γύρο)!



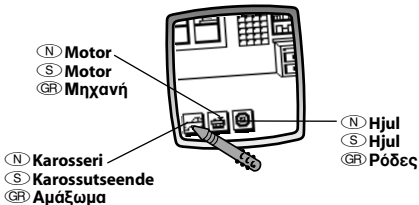
- (N)** Målflagg-knappen
- (S)** Knapp för tävlingsflaggor
- (GR)** Κουμπί - Αγωνιστικές Σημείες

- (N)** Tommel opp-knappen
- (S)** Knapp för tummen upp
- (GR)** Κουμπί - Αντίχειρας

- (N)** • Berør Tommel opp-knappen  for å gå til *Lag bil*, eller berør Målflagg-knappen  for å fortsette til *Lag bane*.
- (S)** • Rör vid knappen tummen upp  för att gå till *Designa bilen*, eller rör vid knappen tävlingsflaggor  för att fortsätta till *Designa tävlingsbanan*.
- (GR)** • Ακουμπήστε το κουμπί - Αντίχειρας  για να πάτε στο *Σχεδιασμό Αυτοκινήτου*, ή ακουμπήστε το κουμπί - Αγωνιστικές Σημείες  για να συνεχίσετε στο *Σχεδιασμό Πίστας*.



(N) Lag bil (S) Designa bilen (GR) Σχεδιασμός Αυτοκινήτου

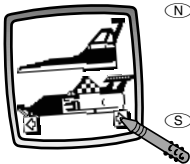


- (N) • Du er på verkstedet. Nå kan du lage en bil!
- Du kan velge karosseri ; motor ; og hjul . Berør en knapp på skjermen med pennen.
- (S) • Du är på verkstaden. Nu designar vi bilen!
- Du kan välja karosstutseende ; motor ; och hjul . Peka på knappen i fönstret med ritpinnen.
- (GR) • Βρίσκεστε στο γκαράζ. Ας σχεδιάσουμε το αυτοκίνητο!
- Μπορείτε να διαλέξετε αμάξωμα , μηχανή , και ρόδες . Ακουμπήστε ένα κουμπί με το στυλό.



(N) Karosseri

- Berør pilene nederst på skjermen for å se de ulike valgene.
- Berør skjermen med pennen når du ser et karosseri du vil bruke.



(S) Karossutseende

- Peka med ritpinnen på pilarna i nederkanten av fönstret för att gå igenom alternativten.
- Peka med ritpinnen på fönstret när du hittar en kaross som du gillar.

(GR) Αμάξωμα

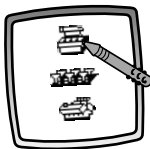
- Ακουμπήστε με το στυλό τα βέλη στο κάτω μέρος της οθόνης για να δείτε τις επιλογές.
- Ακουμπήστε με το στυλό την επιλογή που σας αρέσει.

(N) Motor

- Berør skjermen med pennen for å velge en motor.

(S) Motor

- Välj motor genom att peka i fönstret med ritpinnen:



(GR) Μηχανή

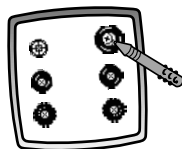
- Ακουμπήστε με το στυλό για να επιλέξετε μηχανή.

(N) Hjul

- Berør skjermen med pennen for å velge hjul.

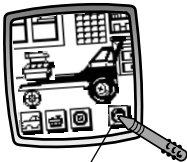
(S) Hjul

- Välj hjul genom att peka i fönstret med ritpinnen:




(GR) Ρόδες

- Ακουμπήστε με το στυλό για να επιλέξετε ρόδες.




- (N) **Konkurrent-knapp**
- (S) **Knapp för motståndare**
- (GR) **Κουμπί - Αντίπαλος**


(N) **Velg en konkurrent**

• Berør Konkurrent-knappen  på skjermen med pennen.

(S) **Välj en tävlingsmotståndare**

• Peka på knappen motståndare  i fönstret med ritpinnen.

(GR) **Επιλέξτε Αντίπαλο Αγώνων**

• Ακουμπήστε με το στυλό το κουμπί - αντίπαλος .



- (N) • Bla gjennom utfordrerne. Berør pilene nederst på skjermen med pennen.
- Når du finner en utfordrer du har lyst til å kjøre mot, berører du skjermen med pennen. Nå kan du kjøre!
- (S) • Välj bland utmanarna. Peka på pilarna i nederkanten av fönstret med ritpinnen.
- När du en motståndare som du vill tävla mot, pekar du på skärmen med ritpinnen. Dags att tävla!
- (GR) • Επιλέξτε ανάμεσα στις διάφορες προκλήσεις. Ακουμπήστε τα βέλη με το στυλό στο κάτω μέρος της οθόνης.
- Όταν βρείτε έναν αντίπαλο που θέλετε να ανταγωνιστείτε, ακουμπήστε με το στυλό την οθόνη. Είστε έτοιμοι για αγώνες!



- (N) • Berør nøkkelen på skjermen med pennen for å starte motoren og begynne å kjøre.



- (S) • Peka med ritpinnen på nyckeln i fönstret för att starta motorn och starta tävlingen.

- (GR) • Ακουμπήστε με το στυλό το κλειδί στη οθόνη για να ανάψετε τη μηχανή σας και να ξεκινήσετε τον αγώνα.

- (N) • Se på skjermen når du kjører på banen.

- (S) • Titta på fönstret när du "kör" banan.

- (GR) • Κοιτάξτε την οθόνη καθώς "οδηγείτε" τη διαδρομή.



- (N) • Løpet er over når du ser det rutete målflagget.

- (S) • Loppet är slut när du ser den rutiga flaggan.

- (GR) • Ο αγώνας τελειώνει όταν δείτε τη σημαία τερματισμού.






- (N) • Hvis du vinner, **jippi!** Nå kan du beundre førstepremien.
- (S) • **Hurra** om du vinner! Titta på första pris-troféen!
- (GR) • Αν κερδίσατε, **μπράβο!** Δείτε το Κύπελλο!





- (N) • Se hvor lang tid du brukte, og hvor lang tid konkurrenten brukte.
- (S) • Kolla in din sluttid och din motståndares tid.
- (GR) • Δείτε το χρόνο τερματισμού σας και του αντιπάλου σας.




- (N) • Hvis du vil kjøre en gang til, berører du Kjøreknappen  på skjermen med pennen. Du kommer tilbake til *Lag bil*.




Tips! Hvis du vill bytte til en annan aktivitet, berører du Startside  på verk-tøy menyen med pennen for å gå tilbake til startsidan.

- (S) • Peka på knappen motståndare  i fönstret med ritpinnen för att tävla igen. Du är tillbaka på *Designa bilen*.

Tips: Om du vill fortsätta med en annan aktivitet, peka på Hem  i vektysgäldet för att gå till hemfönstret.

- (GR) • Για να αγωνιστείτε πάλι, ακουμπήστε με το στυλό το κουμπί - αγωνιστικές σημαίες . Είστε πίσω στο *Σχεδιασμό Αυτοκινήτου*.

Σημείωση: Για να αλλάξετε δραστηριότητα, ακουμπήστε με το στυλό το Αρχικό Μενού  για να επιστρέψετε στη Αρχική Οθόνη.



(N) Verktøymeny (S) Verktøymeny (GR) Μενού Εργαλείων



(N) Blyant 

(S) Pennverketet

(GR) Εργαλείο “Μολύβι”

- (N)** Berør ikonet for frihåndstegning eller -skrivning.
- (S)** Peka här för att skriva eller rita på frihand.
- (GR)** Ακουμπήστε για ελεύθερο σχέδιο ή για να γράψετε.



- (N)** Lag din egen tegning eller skriv en melding med pennen.
- (S)** Gör en teckning eller skriv ett meddelande med ritpinnen.
- (GR)** Δημιουργήστε το δικό σας σχέδιο ή γράψτε ένα μήνυμα με το στυλό.

(N) Rett linje 

(S) Rät linje

(GR) Ευθεία Γραμμή

- (N)** Berør ikonet for å lage en rett linje.
- (S)** Peka här för att göra räta linjer.
- (GR)** Ακουμπήστε για να φτιάξετε μία ευθεία γραμμή.



- (N)** Her kan du velge hvor tykk linjen skal være.
- (S)** Välj nu tjocklek på stiftet för “pennverketet”.
- (GR)** Τώρα, επιλέξτε το πάχος της γραμμής του “μολυβιού” σας.



- (N) Berør skjermen med pennen. Dra pennen over skjermen og stopp. Se, en rett linje!

Tips! Du kan lage dine egne figurer eller din egen tegning der du trekker en strek mellom prikkene.

- (S) Peka i fönstret med ritpinnen. Dra sedan med ritpinnen över fönstret och stanna. Titta – en rät linje!

Tips: Skapa egna figurer eller en egen prick-till-prick-bild.

- (GR) Ακουμπήστε την οθόνη με το στυλό. Τώρα, σύρετε το στυλό στην οθόνη και σταματήστε. Κοιτάξτε - μία ευθεία γραμμή!

Συμβουλή: Κάντε τα δικά σας σχήματα ή δημιουργήστε τις δικές σας τελείες για να τις ενώσετε.

(N) **Figurer**

(S) **Figurer**

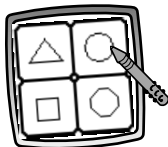
(GR) **Δημιουργία Σχημάτων**



(N) Berør ikonet for å lage figurer.

(S) Peka här för att göra figurer.

(GR) Ακουμπήστε για να φτιάξετε σχήματα.



(N) Nå kan du velge figur:

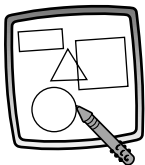
- Trekant
- Sirkel
- Kvadrat/rektangel
- Lag din egen figur.

(S) Välj figur:

- Triangel
- Cirkel
- Fyrkant
- Gör en egen figur!

(GR) Τώρα, επιλέξτε σχήμα:

- Τρίγωνο
- Κύκλος
- Τετράγωνο/ορθογώνιο
- Φτιάξε το δικό σου σχήμα!



- (N) Berør skjermen og dra pennen for å lage store eller små figurer.

Tips! Hvis du vil lage en trekant, berører du skjermen og drar pennen slik at du får grunnlinjen i en trekant. Deretter berører du grunnlinjen og drar pennen slik at det blir en trekant.

- (S) Peka i fönstret och dra med ritpinnen för att minska eller öka storleken på figuren.

Tips: Gör en triangel genom att först göra basen på triangeln. Den åstadkommer du genom att dra med ritpinnen över fönstret. Peka sedan på basen med ritpinnen och "dra ut" själva triangeln.

- (GR) Ακουμπήστε την οθόνη και σύρετε το στυλό για να φτιάξετε μικρά ή μεγάλα σχήματα.

Συμβουλή: Για να φτιάξετε ένα τρίγωνο, ακουμπήστε την οθόνη και σύρετε το στυλό για να φτιάξετε μία βάση για το τρίγωνο. Μετά, ακουμπήστε τη γραμμή της βάσης με το στυλό και σύρετε τη για να ολοκληρώσετε το τρίγωνο.

(N) **Stempel**

(S) **Stämpla!**

(GR) **Σφραγίδα!**



- (N) Berør ikonet for å lage et stempel.

- (S) Peka här för stämpelkonst.

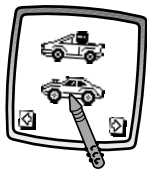
- (GR) Ακουμπήστε για απίθανες σφραγίδες.



- (N) Berør pilene nederst på skjermen med pennen for å se på de forskjellige stempene.

- (S) Peka med ritpinnen på pilarna i nederkanten av fönstret för att se de olika stämplarna.




- (GR) Ακουμπήστε με το στυλό τα βέλη στο κάτω μέρος της οθόνης για να δείτε τη κάθε σφραγίδα.



- (N) Berør skjermen med pennen for å velge et stempel.
- (S) Peka i fönstret med ritpinnen för att välja en stämpel.
- (GR) Ακουμπήστε την οθόνη με το στυλό για να επιλέξετε μία σφραγίδα.



- (N) Berør skjermen med pennen så mange ganger du vil for å lage massevis av stempelavtrykk.
- (S) Peka i fönstret med ritpinnen så många gånger du vill och ha riktigt roligt med stämpelarna!
- (GR) Ακουμπήστε την οθόνη με το στυλό όσες φορές θέλετε για πολλές απίθανες σφραγίδες!

- (N) **Tips!** Hvis du vil velge mer enn ett stempel, berører du ganske enkelt Stempel-verktøyet  Berør pilene for å bla gjennom de ulike stemplene, og berør skjermen med pennen for å velge et stempel, og du er tilbake i aktiviteten.
- (S) **Tips:** Om du vill välja mer än en stämpel pekar du bara på stämpelverktyget  och sedan på pilarna för att gå igenom de olika stämpelarna. Peka sedan i fönstret med ritpinnen för att välja en stämpel. Därefter kommer du tillbaka till aktiviteten.
- (GR) **Συμβουλή:** Για να επιλέξετε παραπάνω από μία σφραγίδα, απλώς ακουμπήστε το εργαλείο Σφραγίδα , ακουμπήστε τα βέλη για να δείτε τις διάφορες σφραγίδες, και ακουμπήστε την οθόνη με το στυλό για να επιλέξετε σφραγίδα και δείτε - είστε πίσω στη δραστηριότητα σας.

(N) **Viskelær**

(S) **Suddgummi**

(GR) **Γόμα**



(N) Berør ikonet for å gjøre pennen om til et viskelær.

(S) Peka här för att göra om din ritpinne till ett suddgummi.

(GR) Ακουμπήστε για να κάνετε το στυλό σας γόμα.



(N) Her kan du velge hvor tykt viskelæret skal være.

(S) Välj nu tjocklek på suddgummit.

(GR) Τώρα, επιλέξτε το πάχος της γόμας σας.



(N) Bruk pennen til å viske ut det som er tegnet på skjermen.

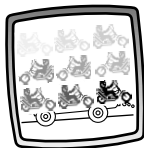
(S) Använd ritpinnen för att sudda i fönstret.

(GR) Χρησιμοποιήστε το στυλό για να σβήσετε οποιοδήποτε σημείο στην οθόνη.

- (N) **Visk ut alt**
(S) **Radera hela fönstret**
(GR) **Ολική Διαγραφή Οθόνης**



- (N) Berør ikonet for å viske ut alt på skjermen med animasjon og tøffe lydeffekter.
- (S) Peka här för en animerad radering av hela fönstret med häftiga ljudeffekter.
- (GR) Ακουμπήστε για να διαλέξετε μία κινούμενη ολική διαγραφή οθόνης με απίθανα ηχητικά εφέ.



- (N) Velg ett av alternativene for å se og høre hvordan bildet ditt forsvinner.
- Tips!** Når du har brukt Visk ut alt, er du fremdeles i den samme aktiviteten, og samme verktøy er aktivt.
- (S) Välj ett av alternativen och se på och lyssna till när din teckning försvinner.
- Tips:** Du befinner dig i samma aktivitet och har kvar samma verktyg som förut när du har raderat hela fönstret.
- (GR) Επιλέξτε και δείτε και ακούστε το σχέδιό σας να εξαφανίζεται.
- Συμβουλή:** Αφού χρησιμοποιήσετε την ολική διαγραφή οθόνης, βρίσκεστε ακόμα στην ίδια δραστηριότητα και χρησιμοποιείτε το ίδιο εργαλείο.

(N) Velger for spesialeffekter

(S) Spesialeffektväljare

(GR) Επιλογή Ειδικών Εφέ



(N) Berør ikonet for å velge en spesialeffekt.

(S) Peka i fönstret för att välja spesialeffekt.

(GR) Ακουμπήστε για να διαλέξετε ένα ειδικό εφέ.



(N) Roter bildet, vis det speilvendt eller bytt fra hvitt til svart eller omvendt.

(S) Vrid, spegla, eller växla mellan svart och vitt.

(GR) Περιστρέψτε το, αντιστρέψτε το ή γυρίστε το από άσπρο σε μαύρο και το αντίθετο.

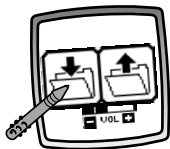


(N) Berør skjermen med pennen og se tegningen forandre seg.

(S) Peka i fönstret med ritpinnen och se hur din teckning förändras.

(GR) Ακουμπήστε την οθόνη με το στυλό και δείτε το σχέδιό σας να αλλάζει.

- (N) **Lagre! (og Juster volum)**
- (S) **Spara!**
(och justera volymen)
- (GR) **Αποθήκευση! (και**
Ρύθμιση Έντασης Ήχου)



- (N) Berør ikonet for å lagre eller gjenopprette tegningen din, eller for å justere volum (når som helst).
- (S) Peka här för att spara eller hämta din teckning. Du kan också justera volymen (när som helst).
- (GR) Ακουμπήστε για να αποθήκευσετε ή να επαναφέρετε το σχέδιό σας, ή να ρυθμίσετε την ένταση του ήχου (οποιαδήποτε στιγμή).

- (N) Velg INN-mappe for å lagre, UT-mappe for å gjenopprette eller Volum for å justere volum til et behagelig nivå.
- (S) Peka på IN-filen för att spara, UT-filen för att hämta, och volymkontrollen för att höja eller sänka ljudet till en behaglig nivå.
- (GR) Ακουμπήστε το φάκελο ΜΕΣΑ για να αποθηκεύσετε, ακουμπήστε το φάκελο ΕΞΩ για να επαναφέρετε, ακουμπήστε τη Ρύθμιση Έντασης Ήχου για να αυξήσετε ή να χαμηλώσετε την ένταση του ήχου.

(N) Tips:

- Du kan lagre ett bilde om gangen. Hver gang du lagrer et bilde, erstatter du det som allerede er lagret.
- Når du har lagret et bilde, får du det opp igjen på skjermen. Hvis du vil lage en ny tegning, velger du en ny aktivitet eller et annet verktøy.

(S) Tips:

- Du kan bara spara en bild åt gången! Varje gång du sparar en bild, ersätts den förut sparade bilden.
- När du sparar en bild, visas den på skärmen igen. För att göra en ny teckning väljer du en ny aktivitet eller ett nytt verktyg.

(GR) Συμβουλές:

- Μπορείτε να σώσετε ένα σχέδιο τη φορά! Κάθε φορά που σώνετε ένα σχέδιο, αντικαθιστά το προηγούμενο.
- Αφού σώσετε ένα σχέδιο, θα εμφανιστεί πάλι στην οθόνη σας. Για να φτιάξετε ένα νέο σχέδιο, διαλέξτε μία άλλη δραστηριότητα/εργαλείο.

(N) Startside

(S) Hem

(GR) Αρχικό Μενού



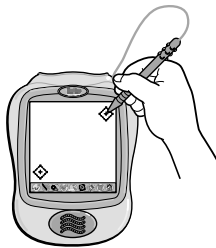
- (N)** Berør ikonet for å gå tilbake til startside.
- (S)** Peka här för att gå tillbaka till hemfönstret.
- (GR)** Ακουμπήστε για να πάτε πίσω στη Αρχική Οθόνη.



- (N) Velg en aktivitet:** Bakgrunn, Bilbutikk eller Lag biler og baner.
- (S) Välj aktivitet:** Miljöer, Bildelsshop eller Designa bilen och tävlingsbanan!
- (GR) Διαλέξτε μία δραστηριότητα:** Αγωνιστικό Σκηνικό, ΑΞεσουάρ Αυτοκινήτων ή Σχεδιασμός Πίστας και Αυτοκινήτου για Αγώνες.






(N) Kalibrering av pennen **(S) Kalibrera ritpinnen**
(GR) Ρύθμιση Στυλό






(N) VIKTIG! Merket som vises på skjermen, og plasseringen av pennespissen er ikke alltid på linje. Når dette skjer, må pennen kalibreres.

- Slå på strømmen. Vent til du får opp startsidene.
- Snu leken med baksiden opp og finn kalibreringshullet.




- Sett pennen i kalibreringshullet og hold den der. Snu leken igjen, slik at du kan se skjermen.
- Når to  vises på skjermen, kan pennen tas ut.
- Berør først  øverst i høyre hjørne med pennespissen.
- Berør deretter  nederst i venstre hjørne med pennespissen.



S **VIKTIGT!** Det är möjligt att den marker-
ing ritpinnen ger upphov till i fönstret
inte överensstämmer med var spetsen
på ritpinnen befinner sig. Om det är så,
bör ritpinnen kalibreras.

- Slå på strömmen till leksaken. Vänta tills du ser hemfönstret.
- Vänd på leksaken och leta upp kalibreringshålet.
- Tryck in ritpinnen i kalibreringshålet och håll kvar den där. Vänd på leksaken så att du ser fönstret.
- När du ser två , tar du ut ritpinnen ur kalibreringshålet.
- Peka först på  i det övre högra hörnet med spetsen på ritpinnen.
- Peka sedan på  i det nedre vänstra hörnet med spetsen på ritpinnen.

GR **ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ!** Όταν το σημάδι που
αφήνει στην οθόνη το στυλό δεν
είναι στην ίδια θέση που ακουμπάει
η μύτη του στυλό πρέπει να
το ρυθμίσετε.

- Ανοίξτε το Pixter. Περιμένετε μέχρι να δείτε την Αρχική Οθόνη.
- Γυρίστε το προϊόν ανάποδα και βρείτε την εσοχή ρύθμισης.
- Τοποθετήστε και πιέστε το στυλό μέσα στην εσοχή, γυρίστε το προϊόν έτσι ώστε να βλέπετε την οθόνη.
- Όταν εμφανιστούν δύο , απομακρύνετε το στυλό από την εσοχή ρύθμισης.
- Ακουμπήστε με τη μύτη του στυλό πρώτα το σήμα  στη πάνω δεξιά γωνία.
- Μετά ακουμπήστε το σήμα  στη κάτω αριστερή γωνία.



(N) Vedlikehold (S) Skötsel (GR) Φροντίδα

- (N)** • Må ikke utsettes for direkte sollys og varme.
 - Enheten må aldri nedsenkes i vann.
 - Den kan rengjøres med en klut.
 - Dette leketøyet har ingen deler som forbrukeren kan reparere selv. Programvareneheten må ikke demonteres.
- (S)** • Akta kassetten för vatten, sand och smuts.
 - Håll kassetten borta från direkt solljus och stark värme.
 - Doppa inte kassetten i vatten. Torka av utsidan av kassetten med en duk om den behöver göras ren.
 - Kassetten har inga delar som kan repareras av lekmän. Ta inte isär kassetten.
- (GR)** • Κρατήστε το προϊόν μακριά από το νερό, την άμμο και τη σκόνη.
 - Κρατήτε το προϊόν μακριά από το φως του ήλιου και την υπερβολική ζέστη.
 - Μην βυθίζετε το προϊόν στο νερό. Απλώς σκουπήστε το εξωτερικό του προϊόντος με ένα πανί.
 - Αυτό το προϊόν δεν έχει ανταλλακτικά. Μην το αποσυναρμολογείτε.

SKANDINAVIEN

Mattel Scandinavia A/S, Ringager 4C,
2. sal, DK-2605 Brøndby.

Mattel Northern Europe A/S.,
Sinikalliontie 3, 02630 ESPOO,
Puh. 0303 9060.

PORTUGAL

Mattel Portugal, Lda., Av. da República
No. 90-96, 1° - Fracção 5, 1600 Lisboa,
21-7995750.

SVERIGE

Mattel Sweden, Warfinges Våg 16,
S-11251 Stockholm.

ΕΛΛΑΔΑ

Mattel AEBE, Ελληνικού 2,
Ελληνικό 16777, ΕΛΛΑΔΑ.

AUSTRALIA

Mattel Australia Pty. Ltd., 658 Church Street,
Locked Bag #870, Richmond, Victoria 3121
Australia. Consumer Advisory Service
1300 135 312.

NEW ZEALAND

16-18 William Pickering Drive,
Albany 1331, Auckland.

ASIA

Mattel East Asia Ltd, Room 1106, South Tower,
World Finance Centre, Harbour City,
Tsimshatsui, HK, China.

Fisher-Price, Inc., a subsidiary of Mattel, Inc., East Aurora, New York 14052, U.S.A.
©2002 Mattel, Inc. All Rights Reserved. ® and ™ designate U.S. trademarks of Mattel, Inc.