

ENG



Owner's Manual

Model Number: 73976



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

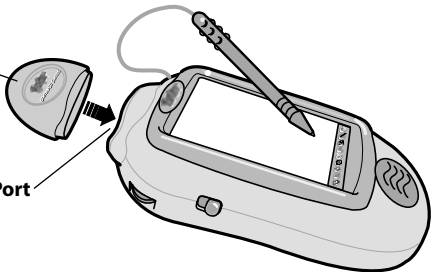




Let's Go!

Before inserting software cartridge, turn power off. Insert the software cartridge into the software port. Turn power back on.

**On-the-Go Games™
Software Cartridge**

Software Port



- 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 in a particular activity or game, you will hear a tone. The Home  and the Volume Control  (Save It) 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 24, Calibrating the Stylus.



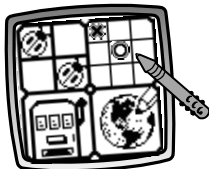
On-the-Go Fun!

Choose a game or activity from the Home Screen: **Memory Mix**, **Tic-Tac-Toe**, **Draw Away!** or **Favourite Games**. Touch the game or activity on the screen with the stylus.

Memory Mix



Tic-Tac-Toe



Draw Away!



Favourite Games

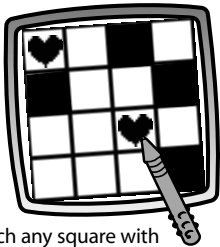


- Barnyard Band
- BINGO!
- Matching Machine



Memory Mix

Object of the Game: Try to find all the matches in the least amount of time!



- Touch any square with the stylus to reveal a picture.
- Try to find its match by touching another square with the stylus.
 - It's a match! Both squares turn black.
 - Oops, try again.

Hint: Remember what each square revealed so that you can find another match!

- Try to find another matched picture set.

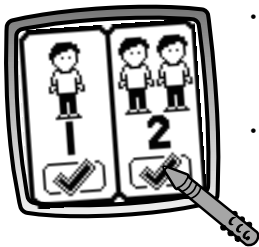


- When all matches are made and all the squares are black, the timer clock appears with your finished time. Play again and try to beat your time!
- Touch the screen with the stylus and you're back to the Home Screen. Choose another game or activity.



Tic-Tac-Toe

Object of the Game: Be the first to get three **X**'s or **O**'s in a row!



- Choose one-player or two-player mode. Touch the screen with the stylus.

- Touch a square with the stylus to place an **X** in a square.

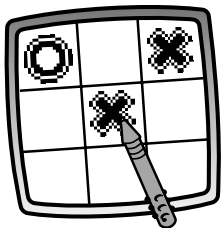
- **In one-player mode**, Pixter plays against you by selecting a square and placing an **O**. It's your turn again.

- **In two-player mode**, the other player selects and touches a square with the stylus to place an **O**. It's your turn again.

- When there's three in a row – there's a winner!

• What if there isn't a winner? Play again and again until there's a winner.

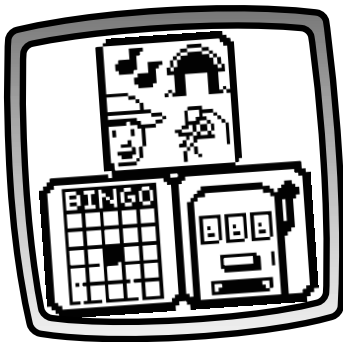
• Touch the screen with the stylus and you're back to the Home Screen. Choose another game or activity.





Favourite Games

Choose a game: Barnyard Band, BINGO! or Matching Machine.
Touch the game or activity on the screen with the stylus.



Barnyard Band

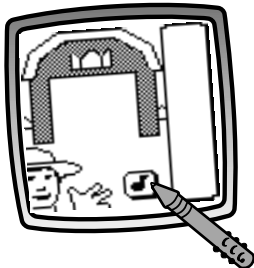
BINGO!

Matching Machine



Barnyard Band

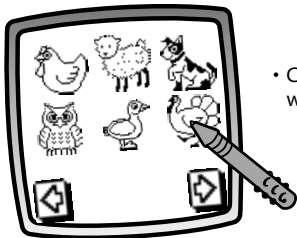
Object of the Game: Fill the barnyard with animals and compose a song!



- Touch the blinking musical note on the screen with the stylus to begin.



- Touch the arrows on the bottom of the screen with the stylus to see all the barn animals.




- Choose an animal. Touch the screen with the stylus.



- Listen to the first part of the song, along with the sound that animal makes.



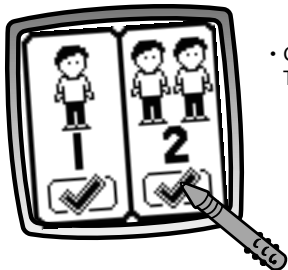
- Continue to choose three more animals for the barnyard band and complete the tune.
- Touch the blinking musical note to hear your composed song over and over again!

- If you'd like to go to another activity, touch Home  on the tool menu to return to the Home Screen. Choose another game or activity.



BINGO!

Object of the game: Check five spaces in a row!



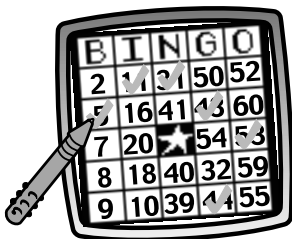
- Choose 1-player or 2-player mode.
Touch the screen with the stylus.



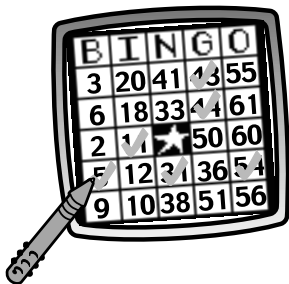
- Watch the pop-up window call a space.



Player 1



Player 2

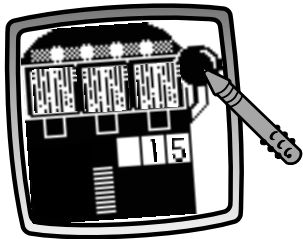


- Does it match? Touch the matching space on the screen with the stylus.
 - **In 1-player mode**, continue until you check five spaces in a row – horizontally, vertically or diagonally. BINGO!
 - **In 2-player mode**, once the space is called, player 1's card appears. Player 1 needs to check for a match. If there's a match, touch the matching space on the screen with the stylus. Player 2's card then appears for play. The first player to check five spaces in a row – horizontally, vertically or diagonally, wins! BINGO!
- After each game, you're back to the Home Screen . Choose another game or activity.



Matching Machine

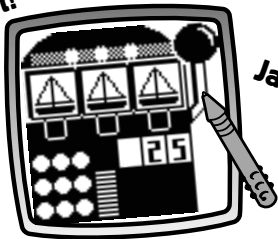
Object of the Game: Make a match or hit the jackpot to win the most tokens!




- Touch the handle on the machine with the stylus to see the pictures in the windows spin.
- When the pictures stop spinning, look to see if any two match. Touch the boxes below each matching picture with the stylus. You win tokens!



Jackpot!

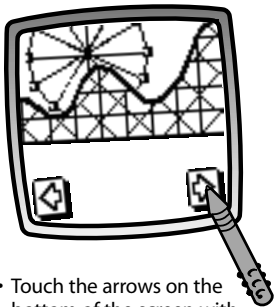


Jackpot!

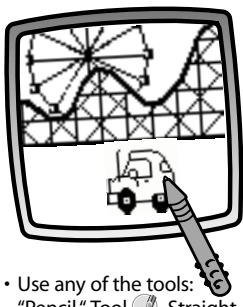
- Touch the handle on the machine with the stylus again to continue.
- When the pictures stop spinning, look to see if all three pictures match. You've hit the **JACKPOT!** You win tokens.
- Touch the handle on the machine with the stylus again to continue play. You can continue as long as you have tokens!
- If you'd like to go to another activity, touch Home  on the tool menu with the stylus to return to the Home Screen. Choose another game or activity.








Draw Away!



- Touch the arrows on the bottom of the screen with the stylus to view each destination.
- When you find a place to draw, touch the screen with the stylus.



- Use any of the tools: “Pencil” Tool , Straight Line , Shape Maker , Stamp It!  or Special Effects Selector  to make your own mark!

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.

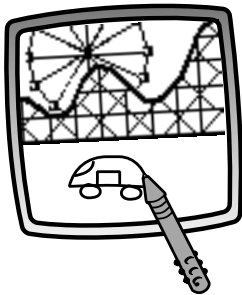


Draw Away! using The Tool Menu

“Pencil” Tool



Touch for freestyle drawing or writing.



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

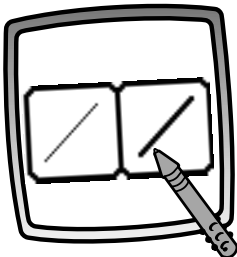


Draw Away! using The Tool Menu

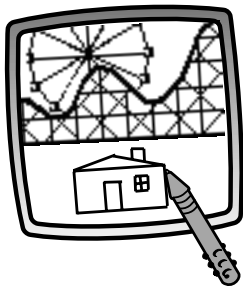
Straight Line



Touch to make a straight line.



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



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.

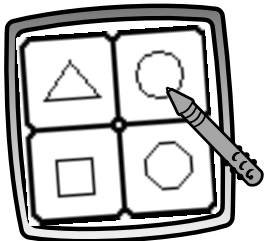


Draw Away! using The Tool Menu

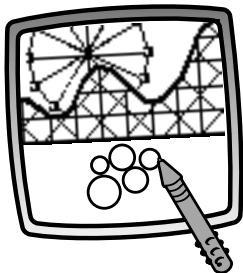
Shape Maker



Touch to make shapes.



Now, choose the shape – triangle, circle, square/rectangle or make your own shape!



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.



Draw Away! using The Tool Menu

Stamp It!



Touch for stamper art.




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



Touch the screen with the stylus to choose a stamper.



Touch the screen as many times as you like with the stylus for lots of stamper fun!

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. Look – you're back to your drawing!

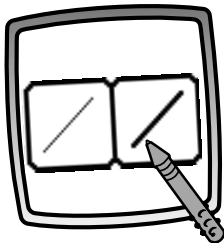


Draw Away! using The Tool Menu

Eraser



Touch to make your stylus an eraser.



Now, choose the line thickness for your eraser.



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



Draw Away! using The Tool Menu

Full Screen Erase



Touch to choose an animated full screen erase with cool sound effects.



Choose: Explosion; Fade-away; Chomping; or Spin-out. Touch the screen with the stylus and watch and listen as your creation disappears.



Hint: After using the full screen erase, you're still in the same activity or game, using the same tool.

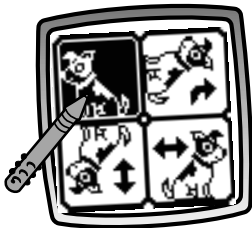


Draw Away! using The Tool Menu

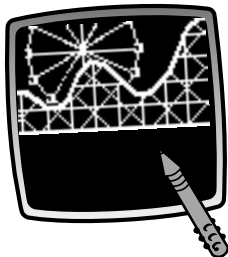
Special Effects Selector



Touch to choose a special effect.



Rotate it, mirror it or switch from white to black or black to white.



Touch the screen with the stylus and watch your drawing change.

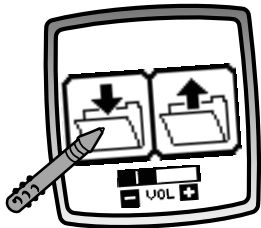





Draw Away! using The Tool Menu

Save It! (and Adjust the Volume)



Touch to save or retrieve your drawing (only with the Draw Away! activity); or adjust the volume (at any time).



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

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.

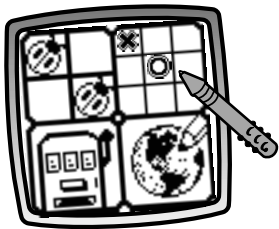


Draw Away! using The Tool Menu

Home



Touch to go back to the Home Screen.






Choose an activity: Memory Mix, Tic-Tac-Toe, Favourite Games or Draw Away!



Calibrating the Stylus



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 Pixter 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.



Care

- 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.

One (1) Year Limited Warranty

Mattel Canada Inc., warrants to the original consumer purchaser that this product will be free of defects in material or workmanship for one year (unless otherwise specified in alternate warranties) from the date of purchase. If defective, return the product along with proof of the date of purchase, postage prepaid to Mattel Canada Inc., Consumer Service, 6155 Freemont Blvd., Mississauga, Ontario L5R 3W2 for replacement with an identical product or a similar product of equal or greater value according to availability. This warranty gives you specific legal rights and you may also have other rights which vary from province to province. This warranty does not cover damage resulting from accident, misuse, or abuse. **Valid for products sold in Canada.**



Consumer Information

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 Cédex.

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.

www.fisher-price.com



Guide de l'utilisateur

Numéro de modèle : 73976



Fisher-Price, Inc., une 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.

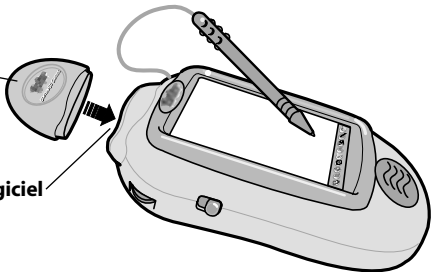




Jouons !

Avant d'insérer la cartouche du logiciel, éteindre le jouet. Insérer la cartouche dans le port du logiciel et rallumer le jouet.

**Cartouche de logiciel
Jeux de voyage**

Port du logiciel



- Certains outils de la barre d'outils ne sont pas disponibles pendant certaines activités ou certains jeux. Si un outil n'est pas disponible pendant une activité ou un jeu en particulier, un signal sonore sera émis.
- Les outils « accueil »  et « réglage du volume »  (Sauvegarde) sont toujours disponibles.
- Conserver ce guide car il contient des renseignements importants.

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 24 – Calibrage du stylet.



Jeux de voyage !

Choisis un jeu ou une activité à partir de l'écran d'accueil : **jeu de mémoire**, **tictacto**, **Destination : dessin !** et **jeux populaires**. Tape sur le jeu ou l'activité apparaissant à l'écran avec le stylet.

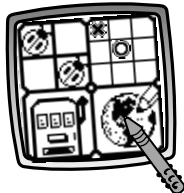
Jeux de mémoire



Tictacto



Destination : dessin !



Jeux populaires

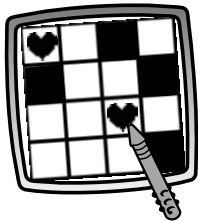


- Jeu de la ferme
- BINGO !
- Jeu d'association



Jeu de mémoire

But du jeu : Trouver toutes les paires le plus rapidement possible !

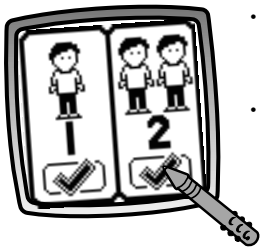


- Tape sur n'importe quelle case avec le stylet pour faire apparaître l'image.
 - Essaie de trouver l'autre image identique en tapant sur n'importe quelle case avec le stylet.
 - C'est une paire! Les deux cases deviennent noires.
 - Oups! essaie de nouveau !
- Conseil :** N'oublie pas ce que cache chaque case pour pouvoir faire les paires !
- Essaie de trouver une nouvelle paire d'images.
- Quand toutes les paires ont été trouvées et que toutes les cases sont noires, le chronomètre s'affiche avec le temps. Joue de nouveau pour essayer de battre ton record !
 - Tape sur l'écran avec le stylet et te voilà revenu à l'écran d'accueil. Choisis un autre jeu ou une autre activité.

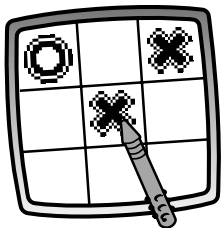


Tictacto

But du jeu : Être le premier à inscrire trois X ou trois O en ligne !



- Choisis le mode jeu individuel ou le mode contre un adversaire. Tape sur l'écran avec le stylet.
- Tape sur une case avec le stylet pour y inscrire un **X**.
 - **En mode de jeu individuel**, Pixter joue contre toi en choisissant un carré et en y inscrivant un **O**. C'est à ton tour maintenant.
 - **En mode de jeu contre un adversaire**, l'autre joueur choisit une case en tapant dessus avec le stylet pour y inscrire un **O**. C'est à ton tour maintenant.

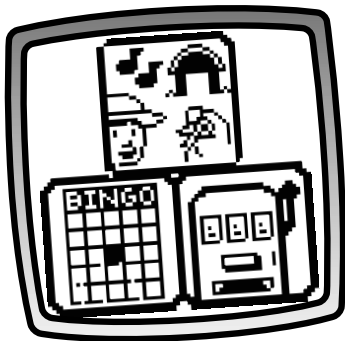


- Quand un des joueurs a réussi à inscrire trois signes identiques en ligne, il gagne la partie !
- Et s'il n'y a pas de gagnant? Joue encore et encore jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant.
- Tape sur l'écran avec le stylet pour retourner à l'écran d'accueil. Choisis un autre jeu ou une autre activité.



Jeux populaires

Choisis un jeu : jeu de l'étable, BINGO ! ou jeu d'association. Tape sur le jeu ou l'activité à l'écran avec le stylet.



BINGO !

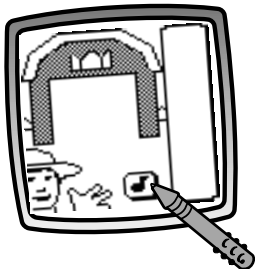
Jeu de la ferme

Jeu d'association



Jeu de la ferme

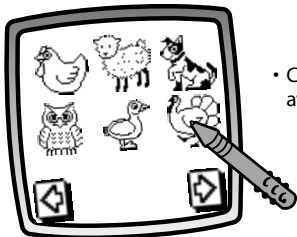
But du jeu : Remplir la ferme d'animaux et composer une mélodie !



- Pour commencer, tape avec le stylet sur la note de musique qui clignote à l'écran.



- Tape sur les flèches apparaissant au bas de l'écran avec le stylet pour voir tous les animaux de la ferme.




- Choisis un animal. Tape sur l'écran avec le stylet.



- Écoute la première partie de la mélodie, avec les sons que fait l'animal.



- Choisis trois autres animaux et complète la mélodie.
- Tape sur la note de musique clignotante pour entendre la mélodie que tu as composée encore et encore !

- Si tu veux faire une autre activité, tape sur l'icône Accueil  de la barre d'outils pour retourner à l'écran d'accueil. Choisis un autre jeu ou une autre activité.



BINGO !

But du jeu : Cocher cinq cases en ligne !



- Choisis le mode de jeu individuel ou à 2 joueurs. Tape sur l'écran avec le stylet.

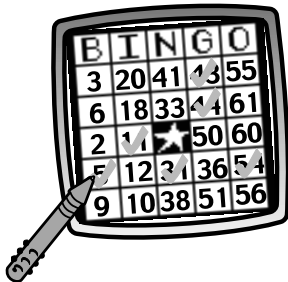
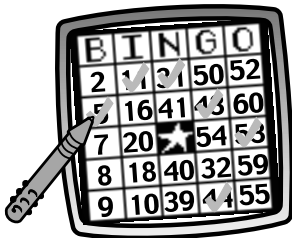


- Regarde! Un numéro de case apparaît à l'écran.



Joueur 1

Joueur 2

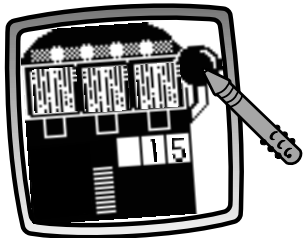


- As-tu ce numéro sur ta carte ? Si oui, tape sur la case correspondante avec le stylet.
- **Mode de jeu individuel :** continue à jouer jusqu'à ce que tu aies coché cinq cases en ligne horizontale, verticale ou diagonale. Bingo !
- **Mode de jeu à 2 joueurs :** une fois que le numéro de carte demandé est apparu à l'écran, la carte du joueur no 1 apparaît. Le joueur no 1 doit vérifier s'il a le numéro demandé. Si c'est le cas, il doit taper sur la case correspondante avec son stylet. Puis la carte du joueur no 2 apparaît à son tour à l'écran. Le premier joueur qui réussit à cocher cinq cases en ligne horizontale, verticale ou diagonale gagne la partie. BINGO !
- Après chaque partie, tu reviens à l'écran d'accueil. Choisis un autre jeu ou une autre activité.



Jeu d'association

But du jeu : Faire la paire ou gagner le gros lot !



- Tape sur le bras de la machine avec le stylet pour voir les symboles dans les fenêtres.



- Quand les symboles s'arrêtent, vérifie si tu as une paire. Si oui, tape avec le stylet sur la case sous chaque symbole de la paire. Tu gagnes les jetons !



Gros lot !

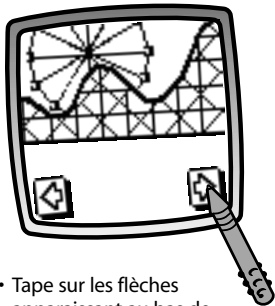


Gros lot !

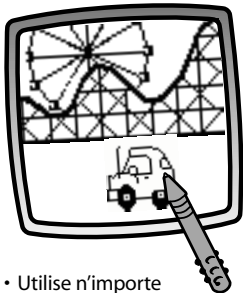
- Tape sur le bras de la machine avec le stylet pour continuer à jouer.
- Quand les symboles arrêtent de tourner, regarde si les trois symboles sont identiques. C'est le JACKPOT! Tu as gagné le **GROS LOT!**
- Tape sur le bras de la machine avec le stylet pour continuer à jouer. Tu peux continuer à jouer aussi longtemps que tu as des jetons.
- Si tu veux passer à une autre activité, tape sur l'icône Accueil 🏠 de la barre d'outils avec le stylet pour retourner à l'écran d'accueil. Choisis un autre jeu ou une autre activité.





Destination : dessin !



- Tape sur les flèches apparaissant au bas de l'écran avec le stylet pour voir chaque destination.
- Quand tu trouves un endroit pour dessiner, tape sur l'écran avec le stylet.



- Utilise n'importe quel outil : crayon , ligne droite , formes à faire , tampon  ou sélecteur d'effets spéciaux  pour personnaliser le dessin !

Tape sur l'icône Accueil  de la barre d'outils avec le stylet pour retourner à l'écran d'accueil à n'importe quel moment et sur l'icône Sauvegarde (et réglage du volume)  pour sauvegarder ou récupérer le dessin ou pour régler le volume.

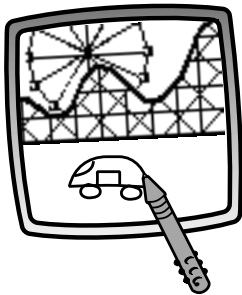


Destination: Dessine avec la barre d'outils !

Crayon



Tape sur icône avec le stylet pour dessiner ou écrire en toute liberté.



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

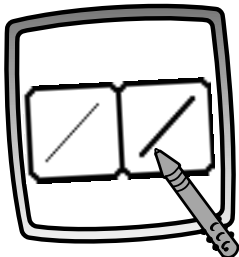


Destination: Dessine avec la barre d'outils !

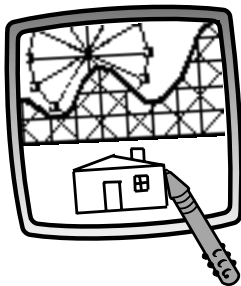
Ligne droite



Tape sur l'icône avec le stylet pour tracer une ligne droite.



Maintenant, tu dois choisir l'épaisseur du trait.



Tape sur l'écran avec le stylet, déplace le stylet sur l'écran et arrête-le... une ligne droite apparaît à l'écran !

Remarque : *Fais tes propres formes ou crée tes propres point-à-point.*

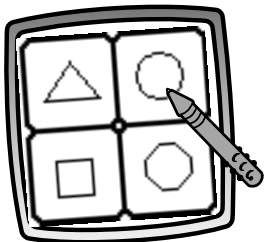


Destination: Dessine avec la barre d'outils !

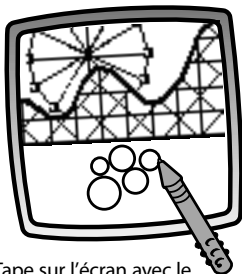
Formes à faire



Tape sur l'icône avec le stylet pour faire des formes.



Maintenant, choisis une forme : triangle, cercle, carré ou rectangle, ou trace une autre forme !



Tape sur l'écran avec le stylet puis déplace le stylet sur l'écran pour faire des formes, petites ou grandes.

Conseil : Pour tracer un triangle, tape sur l'écran avec le stylet et déplace le stylet pour dessiner la base du triangle. Ensuite, tape sur la ligne de la base du triangle avec le stylet et déplace le stylet sur l'écran pour compléter le triangle.



Destination: Dessine avec la barre d'outils !

Tampon



Tape sur l'icône pour reproduire un tampon.




Tape sur les flèches apparaissant au bas de l'écran avec le stylet pour faire défiler tous les dessins de tampons.



Tape sur l'écran avec le stylet pour choisir un tampon.



Tape sur l'écran avec le stylet autant de fois que tu le désires pour reproduire une multitude de tampons !

Conseil : Pour choisir plus d'un tampon, tape simplement sur l'outil Tampon  avec le stylet. Tape sur les flèches avec le stylet pour faire défiler les différents tampons et tape sur l'écran avec le stylet pour choisir un tampon. Le dessin revient automatiquement à l'écran.

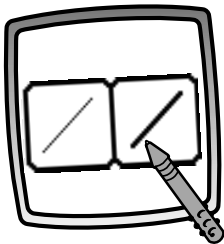


Destination: Dessine avec la barre d'outils !

Gomme à effacer



Tape sur l'icône avec le stylet pour le transformer en gomme à effacer.



Maintenant, choisis l'épaisseur de la gomme à effacer.



Sers-toi du stylet pour effacer n'importe quoi sur l'écran.



Destination: Dessine avec la barre d'outils !

Effacement complet de l'écran



Tape sur l'icône avec le stylet pour choisir une gomme à effacer animée qui fait disparaître l'écran au complet et émet des sons épatants.



Choisis parmi : explosion, fondu, engloutissement ou spirale. Tape sur l'écran avec le stylet ... l'image disparaît et des sons sont émis.



Conseil : Une fois l'écran complètement effacé avec la gomme à effacer, il revient à la même activité ou au même jeu et l'outil est le même que celui utilisé avant l'effacement de l'écran.

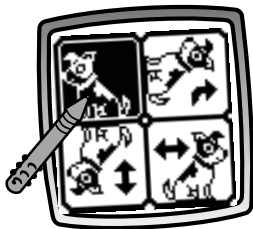


Destination: Dessine avec la barre d'outils !

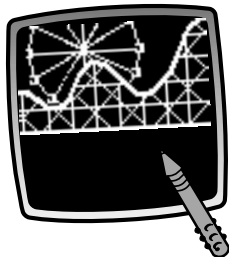
Sélecteur d'effets spéciaux



Tape sur l'icône avec le stylet pour choisir un effet spécial.



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



Tape sur l'écran avec le stylet pour voir changer le dessin.

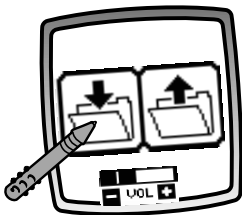





Destination: Dessine avec la barre d'outils !

Sauvegarde (et réglage du volume)



Tape sur l'icône pour sauvegarder ou récupérer le dessin (seulement pendant l'activité Destination : dessin!) ou pour régler le volume (à n'importe quel moment).



Tape sur l'icône EN dossier  pour sauvegarder le dessin ou sur l'icône HORS dossier  pour le récupérer; tape sur le réglage du volume  pour monter ou baisser le volume.

Conseils :

- Un seul dessin peut être sauvegardé 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/outil.

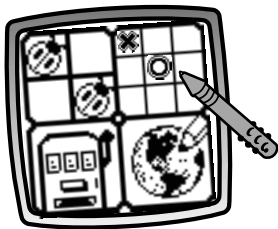


Destination: Dessine avec la barre d'outils !

Accueil



Tape sur l'icône avec le stylet pour retourner à l'écran d'accueil.






Choisis une activité : jeu de mémoire, tictacto, jeux populaires ou Destination : dessin !



Calibrage du stylet



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 apparaître la Page de démarrage.
- 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 , tu peux retirer le stylet du trou de calibrage.
- Sélectionne d'abord le  en haut à droite de l'écran avec la pointe du stylet.
- Puis sélectionne le  en bas à gauche de l'écran avec la pointe du stylet.



Entretien

- Garder cette cartouche à l'abri de l'eau, du sable et de la terre.
- Garder le jouet loin des rayons directs du soleil et de la chaleur excessive.
- Ne pas immerger la cartouche. Essuyer la surface de la cartouche avec un linge.
- Il n'existe pas de pièces de rechange pour ce produit. Ne pas le démonter.

Garantie limitée de un (1) an

Mattel Canada Inc. garantit au premier acheteur que le produit est couvert contre les défauts de matériau ou de fabrication pour une période de un (1) an (à moins qu'une autre garantie ne spécifie autrement) à compter de la date d'achat. Tout produit défectueux doit être retourné, accompagné d'une preuve de la date d'achat et dûment affranchi, au Service à la clientèle de Mattel Canada Inc., 6155, boul. Freemont, Mississauga (Ontario) L5R 3W2, où il sera remplacé par un produit identique ou un produit semblable de valeur égale ou supérieure. La présente garantie procure certains droits légaux à l'acheteur et peut également lui donner des droits supplémentaires pouvant varier d'une province à l'autre. La présente garantie ne couvre pas les dommages occasionnés par un accident, un usage abusif ou inapproprié.

Valable pour les produits vendus au Canada seulement only.



Service à la clientèle

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 Cédex.

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.

www.fisher-price.com