

ENG

Fisher-Price®

Owner's Manual

Model Number: 74168



This toy is English speaking.

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.

Printed in China.

74168pr-0820

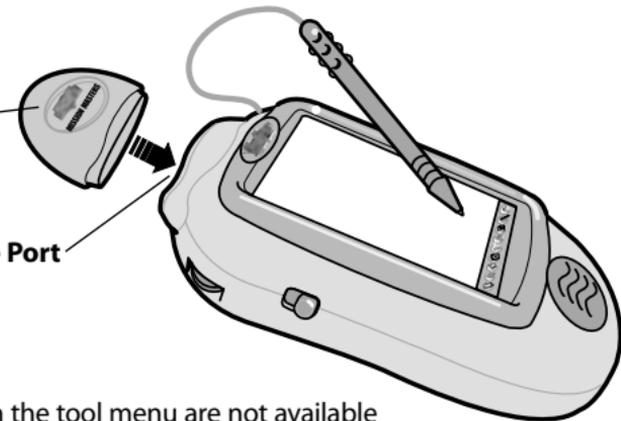


Let's Go!

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

**Rescue Heroes™
Mission Masters™
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, 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 31, Calibrating the Stylus.



Rescue Heroes™ Mission Masters™

Choose one of four mission locations. Touch the screen with the stylus.



City



wilderness



Arctic



At Sea



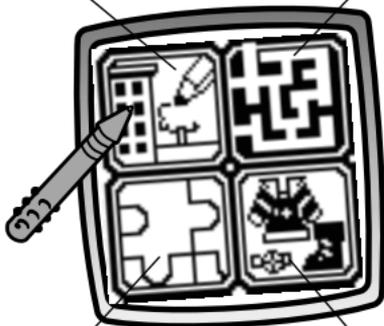
City

Scene Starters &
Commander's Report

Mission Mazes



- Listen to Warren Waters™ tell you your location.



Puzzling Rescues

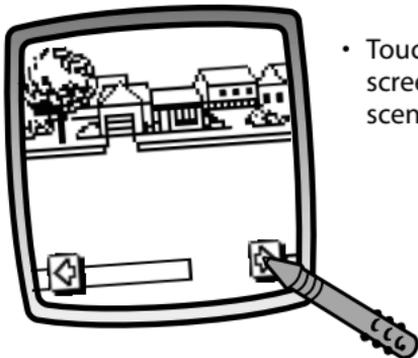
Gear Up!

- Choose an activity or game for your mission. Touch the screen with the stylus.

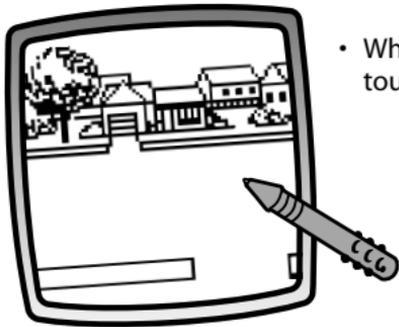
Hint: Each mission has the same activities and games.



Scene Starters & Commander's Report



- Touch the arrows on the bottom of the screen with the stylus to scroll through scene choices.



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

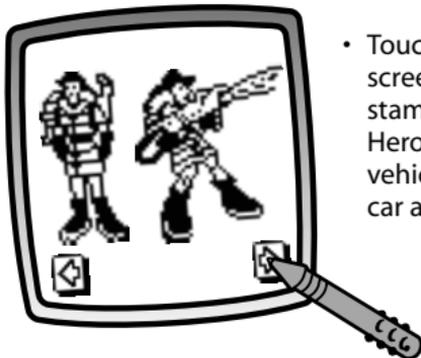


- Touch the commander button  to listen to Warren Water's report.

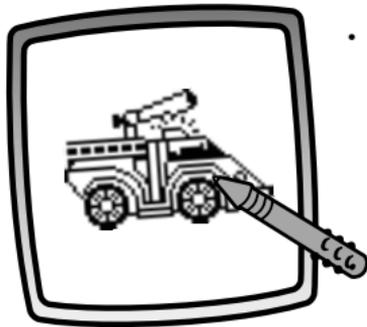


- The blinking arrow on the bottom of the screen encourages you to use the Stamp It tool  on the tool menu. Touch the Stamp It tool  with the stylus.





- Touch the arrows on the bottom of the screen with the stylus to scroll through stamper choices. Choose from Rescue Heroes™, people, animals, objects, rescue vehicles, rescue events (fire, earthquake, car accident), rescue equipment and more.



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



- Now, place your stamper choice in your scene. Touch the screen with the stylus.

Hint: You can choose as many stampers as you'd like! And, use any of the other tools on the tool menu to complete your rescue scene: "Pencil" Tool ; Straight Line ; Shape Maker  or Special Effects Selector .



- Touch the commander button  to listen to Warren Water's™ report.

Hint: To go to another activity or game, touch Home  on the tool menu to go back to the Activities and Games menu in your City mission. Touch Home  again to select a new mission location.



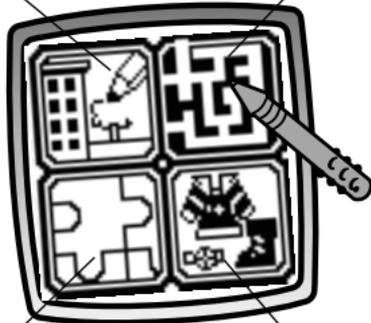
Wilderness



- Listen to Warren Waters™ tell you your location.

Scene Starters &
Commander's Report

Mission Mazes



Puzzling Rescues

Gear Up!

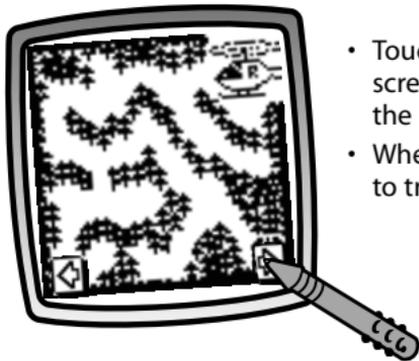
- Choose an activity or game for your mission. Touch the screen with the stylus.

Hint: Each mission has the same activities and games.

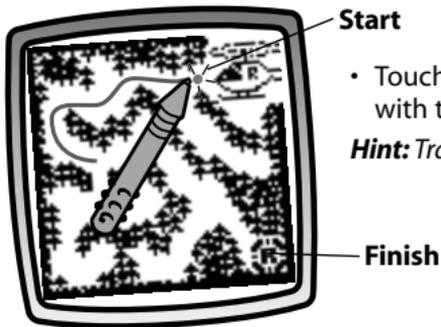


MISSION MAZES

Object of the Game: Find the path from start to finish!



- Touch the arrows on the bottom of the screen with the stylus to scroll through the maze choices.
- When you find a maze that you would like to try, touch the screen with the stylus.



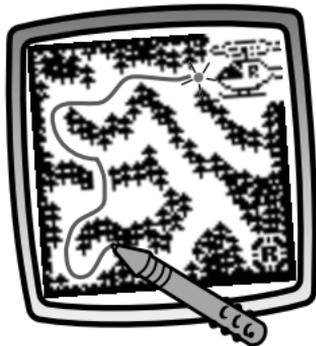
- Touch the blinking dot (it's the start point) with the stylus and begin tracing a trail.

Hint: Trace a trail that leads to the finish.



- As you drag the stylus through the maze, the trail flashes. Find the finish (the flashing Rescue Heroes™ shield).

Finish



- Oops, you've hit a dead end! Simply retrace your trail (the trail erases if you go back) with the stylus and try a different direction.



- **Hooray!** You've reached the finish line.



- Look at your finishing time.
Hint: Now, choose another maze or touch Home  on the tool menu to go back to the Activities and Games menu in your Wilderness mission. Touch Home  again to select a new mission location.





Arctic



- Listen to Warren Waters™ tell you your location.

Scene Starters &
Commander's Report

Mission Mazes



Puzzling Rescues

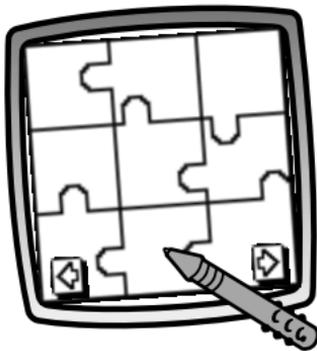
Gear Up!

- Choose an activity or game for your mission. Touch the screen with the stylus.

Hint: Each mission has the same activities and games.



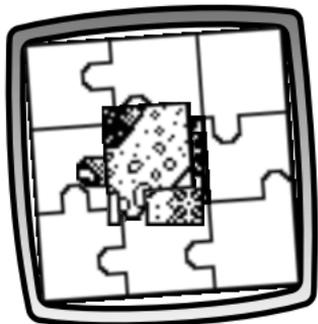
Puzzling Rescues



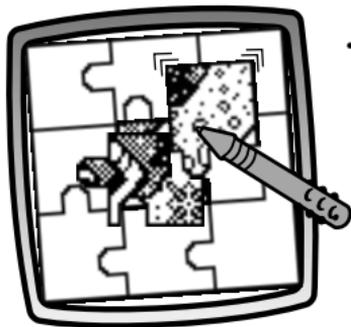
- Touch the arrows on the bottom of the screen with the stylus to scroll through different puzzle outlines.
- When you find a puzzle that you would like to try, touch the screen with the stylus.



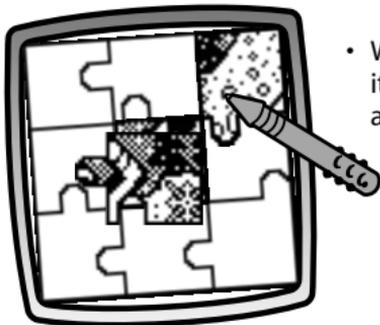
- Look closely, the completed puzzle flashes on the screen!



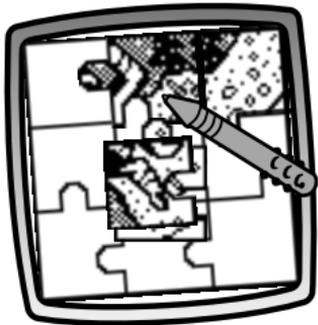
- Watch as your puzzle pieces stack in the middle of the puzzle outline.



- Touch the top puzzle piece with the stylus and drag it into the correct position on the puzzle.



- When you drag it to the correct spot, it will “snap” into place and you’ll hear a tone.



- Now, drag the next piece into place with the stylus.



- After you place the last piece of the puzzle in place, the puzzle comes to life!

Hint: Now, choose another puzzle or touch Home  on the tool menu to go back to the Activities and Games in your Arctic mission. Touch Home  again to select a new mission location.



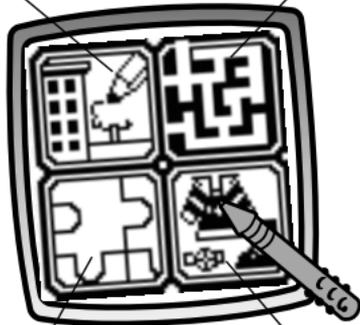
At Sea



- Listen to Warren Waters™ tell you your location.

Scene Starters &
Commander's Report

Mission Mazes



Puzzling Rescues

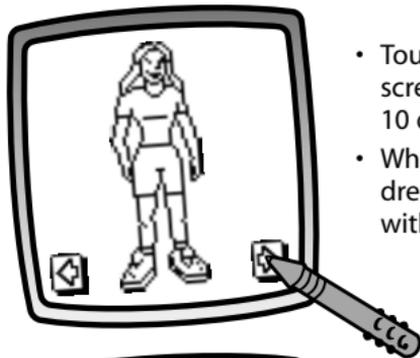
Gear Up!

- Choose an activity or game for your mission. Touch the screen with the stylus.

Hint: Each mission has the same activities and games.



Gear Up

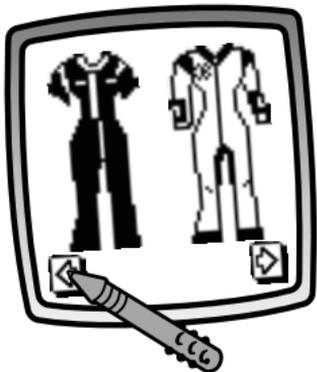


- Touch the arrows on the bottom of the screen with the stylus to scroll through 10 different Rescue Heroes™ choices.
- When you find one that you'd like to dress and accessorize, touch the screen with the stylus.



- The blinking arrow on the bottom of the screen encourages you to use the Stamp It tool  on the tool menu. Touch the Stamp It tool  with the stylus.





- Touch the arrows on the bottom of the screen with the stylus to scroll through gear choices.



- When you find something you'd like to add to your Rescue Hero, touch the screen with the stylus.



- You're back to your Rescue Hero. Touch the screen with the stylus to see your stamper choice.
- Now, drag your stamper choice into position.

Hints:

- Touch the Stamp It tool  again to make additional choices or use any of the tools on the tool menu: "Pencil" Tool ; Straight Line ; Shape Maker ; or Special Effects Selector .
- Touch the Save It (and Adjust the Volume)  to save your drawing.
- Touch Home  to go back to the Activities and Games menu in your At Sea mission. Touch Home  again to select a new mission location.



Tool Menu



"Pencil" Tool



Touch for freestyle drawing or writing.



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



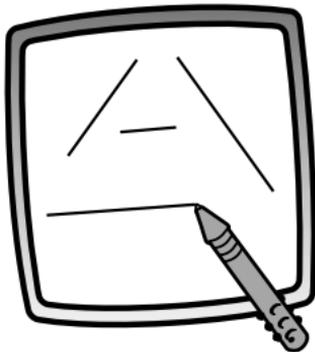
Straight Line



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!

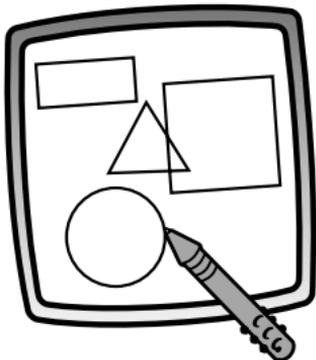
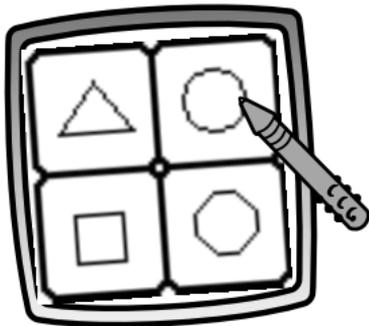
Hint: Make your own shapes or create your own connect-the-dots.



Shape Maker



Touch to make shapes.



Now, choose the shape:

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

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

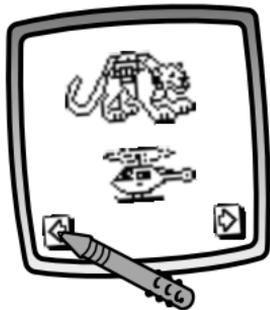
Hint: To make a triangle, touch the screen and drag the stylus to make the base of the triangle. Then, touch the base line with the stylus and drag it to complete the triangle.



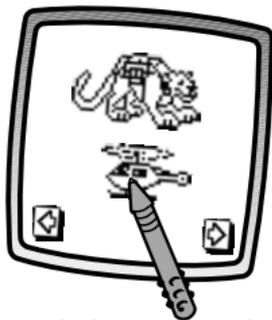
Stamp It!



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!

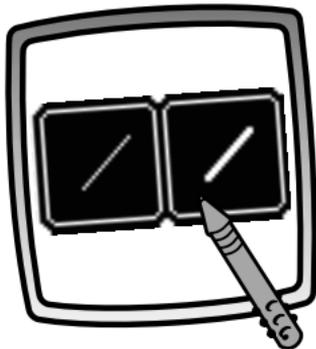
Hint: To choose more than one stamper, simply touch the Stamp It  tool; touch the arrows to scroll through the different stampers; and touch the screen with the stylus to choose a stamper and look – you're back to your activity.



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.



Full Screen Erase



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



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.



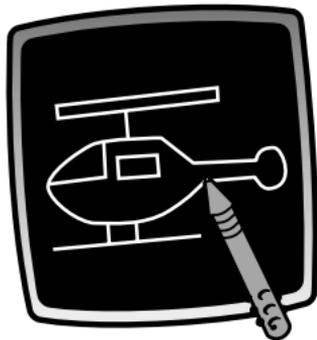
Special Effects Selector



Touch to choose a special effect.



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



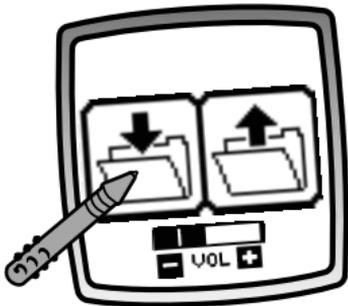
Touch the screen with the stylus and watch your drawing change.



Save It! (and Adjust the Volume)



Touch to save or retrieve your drawing; 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.



Home



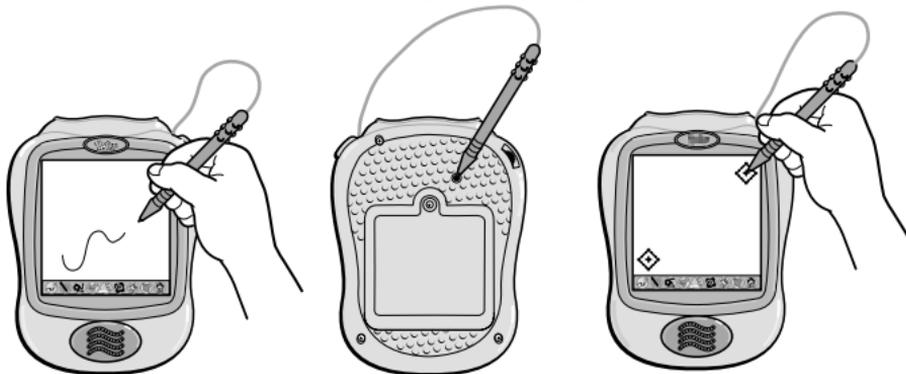
Touch to go back to the Home Screen.



Choose a mission location: City, Wilderness, Arctic or At Sea.



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. This will be especially noticeable in the Mission Mazes game. 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.

ASIA

Mattel East Asia Ltd, World Finance Centre, Harbour City, Tsimshatsui, HK, China.

www.fisher-price.com

Fisher-Price®

Guide de l'utilisateur

Numéro de modèle : 74168



Jouet d'expression anglaise.

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.

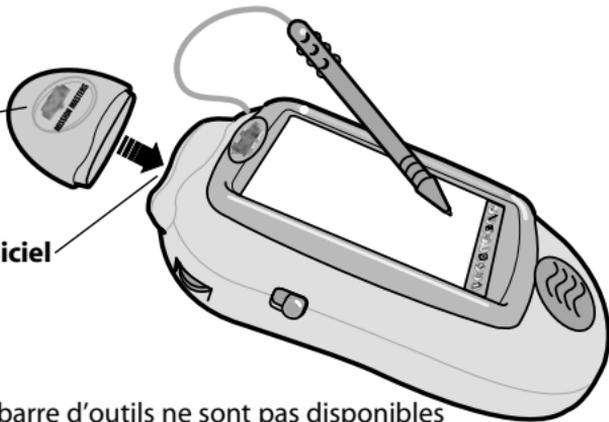


Jouons !

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 Les missions les Vrais Héros

Port du logiciel



- Certains outils de la barre d'outils 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 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 31, « Calibrage du stylet ».



Les missions Les Vrais Héros

Choisis un des quatre sites de mission. Touche l'écran de la pointe du stylet.



Ville



Région sauvage



Région arctique



Bord de mer



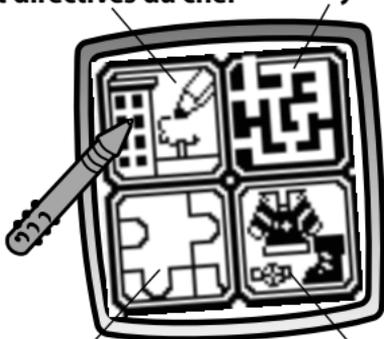
Ville

Scènes de départ
et directives du chef

Mission
Labyrinthes



- Écoute Warren Waters te donner ton site de mission.



Sauvetages extrêmes

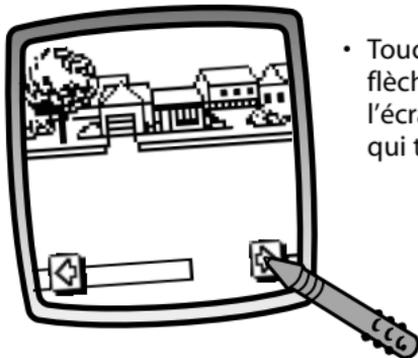
Équipe-toi !

- Choisis une activité ou un jeu pour ta mission. Touche l'écran de la pointe du stylet.

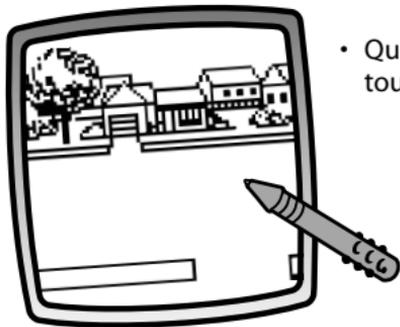
Remarque : Chaque mission comporte les mêmes activités et les mêmes jeux.



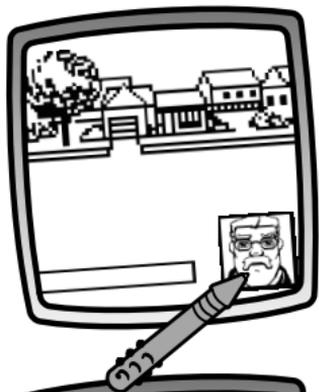
Scènes de départ et directives du chef



- Touche de la pointe du stylet les flèches apparaissant dans le bas de l'écran pour voir apparaître les scènes qui tu peux sélectionner.



- Quand tu en trouves une qui te plaît, touche l'écran avec le stylet.



- Touche de la pointe du stylet le bouton du chef  pour écouter le rapport de Warren Water.

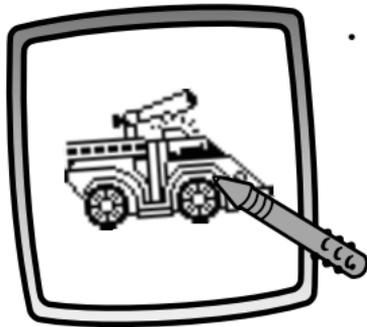


- La flèche clignotante dans le bas de l'écran t'incite à utiliser le tampon  de la barre d'outils. Touche le tampon  de la pointe du stylet.





- Touche de la pointe du stylet les flèches apparaissant dans le bas de l'écran pour voir apparaître les tampons que tu peux sélectionner. Choisis parmi les différents tampons suivants : Vrais Héros, personnes, animaux, objets, véhicules de sauvetage, événements (feu, tremblement de terre, accident de la route), équipement de sauvetage et plus encore.

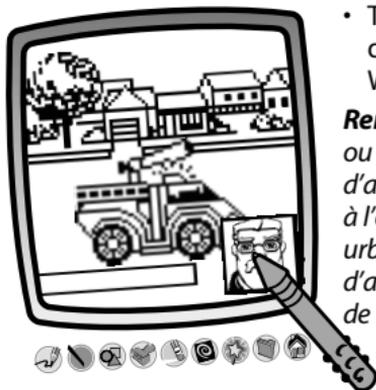


- Quand tu en trouves un qui te plaît, touche l'écran avec le stylet.



- Maintenant, mets ton tampon en place sur la scène. Touche l'écran de la pointe du stylet.

Remarque : Tu peux choisir autant de tampons que tu le désires! Et utilise n'importe quel outil de la barre d'outils pour compléter ton site de mission : crayon , ligne droite , formes  ou effets spéciaux .



- Touche de la pointe du stylet le bouton du chef  pour écouter le rapport de Warren Water.

Remarque : Pour passer à une autre activité ou à un autre jeu, touche l'icône de l'écran d'accueil  de la barre d'outils pour retourner à l'écran des activités et des jeux de ta mission urbaine. Touche de nouveau l'icône de l'écran d'accueil  pour choisir un nouveau site de mission.



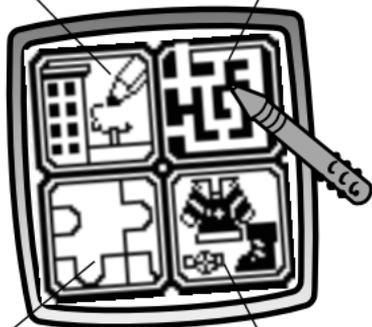
Région sauvage



- Écoute Warren Waters te donner ton site de mission.

Scènes de départ
et directives du chef

Mission
Labyrinthes



Sauvetages difficiles Équipe-toi !

- Choisis une activité ou un jeu pour ta mission. Touche l'écran de la pointe du stylet.

Remarque : Chaque mission comporte les mêmes activités et les mêmes jeux.



MISSION Labyrinthes

But du jeu : Trouve le chemin du début à la fin !



- Touche de la pointe du stylet les flèches apparaissant dans le bas de l'écran pour voir apparaître les labyrinthes que tu peux sélectionner.
- Quand tu trouves un labyrinthe que tu voudrais essayer, touche l'écran de la pointe du stylet.

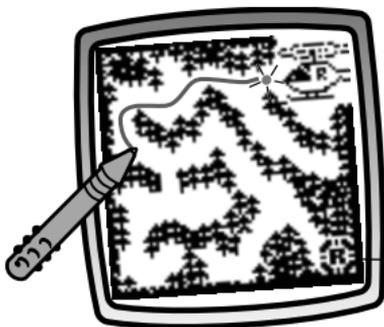


Début

- Touche le point clignotant (c'est le début) de la pointe du stylet et commence à tracer ton chemin.

Remarque : Trace un chemin qui mène au point d'arrivée.

Point d'arrivée



- Au fur et à mesure que tu déplaces ton stylet dans le labyrinthe, ton chemin clignote. Trouve le chemin qui te permettra de parvenir au point d'arrivée (le bouclier clignotant des Vrais Héros).

Point d'arrivée



- Oups, c'est un cul-de-sac! Recommence ton tracé (le chemin s'efface quand tu recules) avec le stylet et essaie une autre direction.



- **Bravo!** Tu es arrivé.



- Regarde ton temps.

Remarque : Tu peux passer à un autre labyrinthe ou toucher l'icône de l'écran d'accueil 🏠 de la barre d'outils pour retourner à l'écran des activités et des jeux de ta mission dans la région sauvage. Touche de nouveau l'icône de l'écran d'accueil 🏠 pour choisir un nouveau site de mission.





Région arctique



- Écoute Warren Waters te donner ton site de mission.

Scènes de départ
et directives du chef

Mission
Labyrinthes



Sauvetages extrêmes

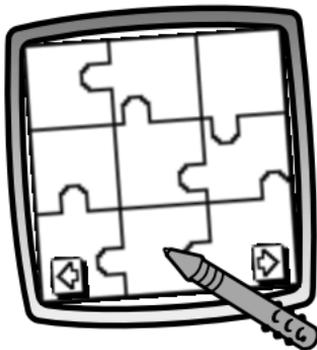
Équipe-toi !

- Choisis une activité ou un jeu pour ta mission. Touche l'écran de la pointe du stylet.

Remarque : Chaque mission comporte les mêmes activités et les mêmes jeux.



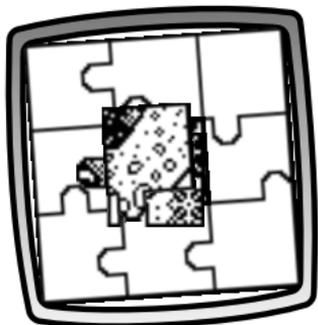
Sauvetages extrêmes



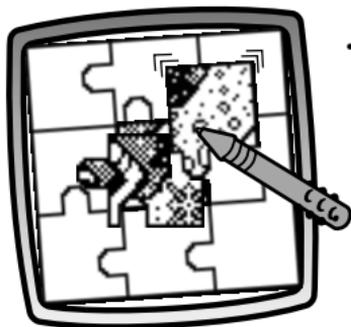
- Touche de la pointe du stylet les flèches apparaissant dans le bas de l'écran pour voir apparaître différents tracés de casse-tête.
- Quand tu trouves un casse-tête que tu voudrais tenter de résoudre, touche l'écran de la pointe du stylet.



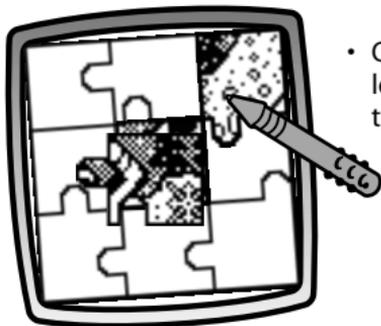
- Regarde bien : le casse-tête assemblé clignote à l'écran !



- Regarde : toutes les pièces du casse-tête se rassemblent au centre de l'écran.



- Touche le morceau du dessus de la pointe du stylet et glisse-le à la bonne position sur le casse-tête.



- Quand tu as choisi la bonne position, le morceau « s'emboîte » en place et tu entends un son.



- Maintenant, avec le stylet, glisse le morceau suivant à sa position.



- Quand tu as terminé de placer tous les morceaux, le casse-tête s'anime !

Remarque : Tu peux passer à un autre casse-tête ou toucher l'icône de l'écran d'accueil 🏠 de la barre d'outils pour retourner à l'écran des activités et des jeux de ta mission dans la région arctique. Touche de nouveau l'icône de l'écran d'accueil 🏠 pour choisir un nouveau site de mission.



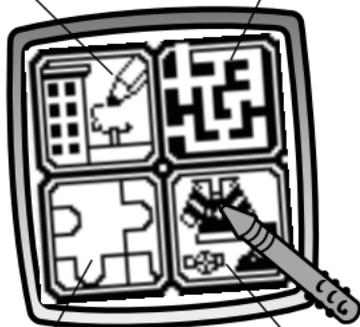
Bord de mer

Scènes de départ
et directives du chef

Mission
Labyrinthes



- Écoute Warren Waters te donner ton site de mission.



Sauvetages extrêmes

Équipe-toi !

- Choisis une activité ou un jeu pour ta mission. Touche l'écran de la pointe du stylet.

Remarque : Chaque mission comporte les mêmes activités et les mêmes jeux.



Équipe-toi

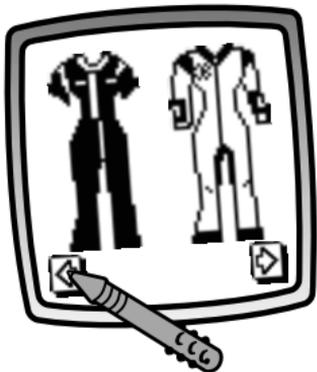


- Touche de la pointe du stylet les flèches apparaissant dans le bas de l'écran pour voir apparaître les dix Vrais Héros qui te sont offerts.
- Quand tu en trouves un que tu voudrais habiller et équiper, touche l'écran avec le stylet.



- La flèche clignotante dans le bas de l'écran t'incite à utiliser le tampon  de la barre d'outils. Touche le tampon  de la pointe du stylet.





- Touche de la pointe du stylet les flèches apparaissant dans le bas de l'écran pour voir apparaître les équipements qui te sont offerts.



- Quand tu trouves quelque chose que tu voudrais ajouter à ton Vrai Héros, touche l'écran avec le stylet.



- Tu es de retour à ton Vrai Héros. Touche l'écran de la pointe du stylet pour ajouter le tampon de ton choix.
- Maintenant, mets ton tampon en position.

Remarques :

- Touche l'icône Tampons  de nouveau pour faire d'autres choix ou utilise un autre outil de la barre d'outils : Crayon , ligne droite , formes  ou effets spéciaux .
- Touche l'icône pour sauvegarder (ou régler le volume)  ton dessin.
- Touche l'icône de l'écran d'accueil  pour retourner au menu des activités et des jeux de ta mission au bord de la mer. Touche de nouveau l'icône de l'écran d'accueil  pour choisir un nouveau site de mission.





Barre d'outils



Crayon



Touche l'icône de la pointe du stylet pour dessiner ou écrire.



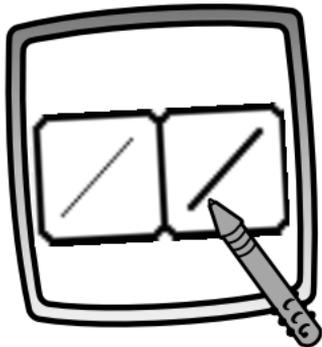
Crée ton propre dessin ou écris un message avec le stylet.



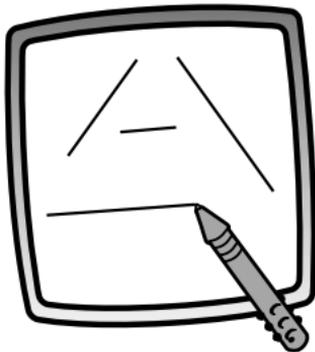
Ligne droite



Touche l'icône de la pointe du stylet pour faire une ligne droite.



Maintenant, choisis l'épaisseur de la ligne pour ton outil « Crayon ».



Touche l'écran de la pointe du stylet. Maintenant, dessine une ligne droite sur l'écran. Regarde : une ligne droite apparaît à l'écran !

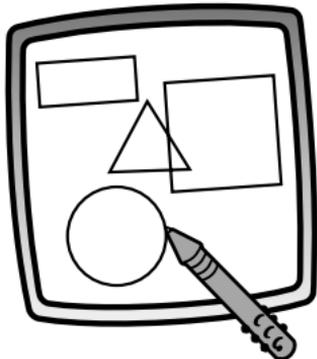
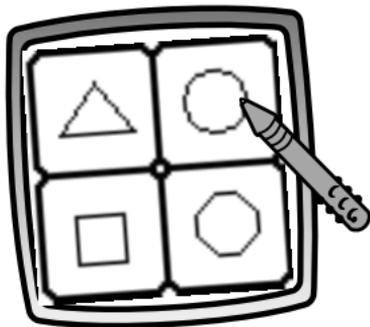
Remarque : Dessine tes propres formes et crée ton propre point-à-point.



Formes



Sélectionne cet outil pour créer des formes.



Maintenant, choisis une forme :

- Triangle
- Rond
- Carré/rectangle
- Dessine ta propre forme !

Touche l'écran de la pointe du stylet pour faire de petites ou grosses formes.

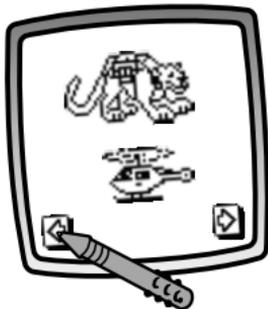
Remarque : Pour faire un triangle, place la pointe du stylet sur l'écran et dessine la base du triangle. Puis positionne le stylet sur la base et fais-le glisser pour compléter le triangle.



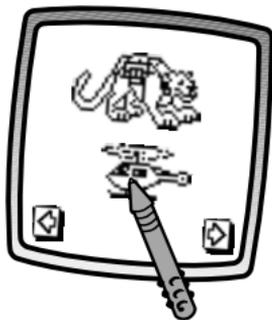
Tampons !



Touche le tampon.



Touche de la pointe du stylet les flèches apparaissant au bas de l'écran pour faire défiler tous les tampons.



Touche de la pointe du stylet le tampon que tu as choisi.



Touche l'écran de la pointe du stylet autant de fois que tu veux pour sélectionner plein de tampons !

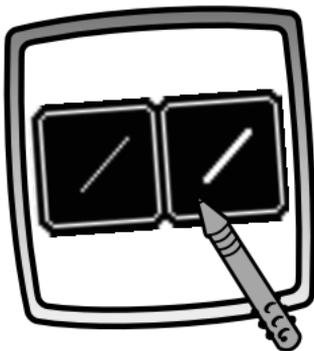
Remarque : Pour choisir plusieurs tampons, sélectionne simplement l'outil Tampons , touche les flèches de la pointe du stylet pour faire défiler les différents tampons et touche l'écran de la pointe du stylet pour choisir un tampon. Regarde : tu es de retour à ton dessin.



Gomme à effacer



Sélectionne cet outil pour transformer ton stylet en gomme à effacer.



Maintenant, choisis l'épaisseur du trait de ta gomme à effacer.



Utilise le stylet pour effacer tout ce que tu veux à l'écran.



Tout effacer



Sélectionne cet outil pour choisir un écran animé avec des effets sonores qui va tout effacer à l'écran.



Choisis une des options.
Regarde et écoute tes
dessins disparaître.



Remarque : Une fois ton dessin
complètement effacé, tu es
encore dans cette activité et
tu peux utiliser le même outil.



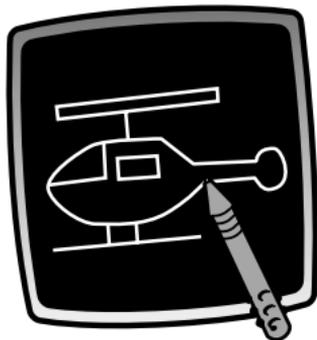
Effets spéciaux



Touche l'icône pour choisir un effet spécial.



Ton dessin pivote, s'inverse ou passe du blanc au noir ou vice versa.



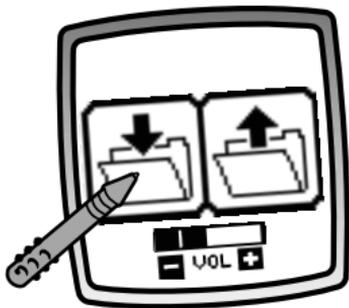
Touche l'écran de la pointe du stylet et regarde ton dessin changer.



Sauvegarder (et régler le volume)



Sélectionne cet outil pour sauvegarder ou récupérer ton dessin ou régler le volume (à tout moment).



Avec la pointe du stylet, touche l'icône  pour sauvegarder une création, l'icône  pour récupérer une création et Sélecteur de volume  pour augmenter ou baisser le son.

Remarques :

- Tu peux sauvegarder une seule image à la fois. Chaque fois que tu sauvegardes une image, celle-ci remplace l'image déjà sauvegardée.
- Après avoir sauvegardé une image, elle réapparaît à l'écran. Pour faire un nouveau dessin, choisis une nouvelle activité ou un nouvel outil.



Accueil



Sélectionne cette icône pour revenir à l'écran d'accueil.



Choisis un site de mission : une ville, une région sauvage ou arctique ou un bord de mer.



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. Cela est particulièrement visible dans le jeu des Missions Labyrinthes. 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 , au bas de l'écran, à gauche.



Entretien

- Garder la cartouche éloignée de l'eau, du sable et des saletés.
- Garder cette cartouche loin des rayons directs du soleil et de la chaleur excessive.
- Ne pas la plonger dans l'eau. Nettoyer l'extérieur de la cartouche avec un chiffon.
- Il n'existe pas de pièces de rechange pour cette cartouche. Ne pas la 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.

www.fisher-price.com