

Pixter®



DK Model Number: B8286
P Manual do Usuário: B8286
FI Mallinnumero: B8286

Fisher-Price

N Modellnummer: B8286
S Modellnummer: B8286
GR Αριθμός Προϊόντος: B8286





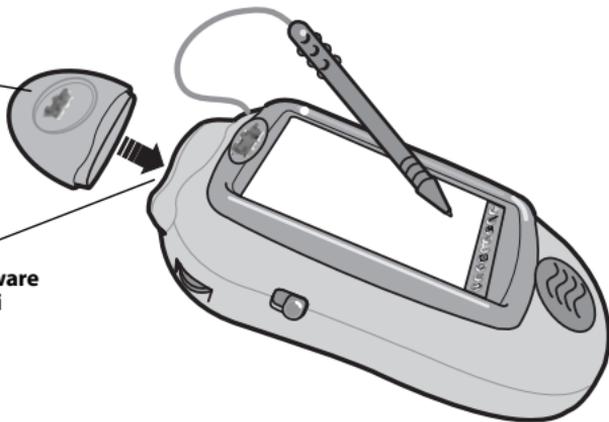
(DK) Lad os komme i gang! (P) Vamos Brincar!

(FI) Ryhdytäänpä hommiin!

- (DK) Sluk legetøjet, inden softwarekassetten sættes i! Sæt softwarekassetten i softwareporten. Tænd legetøjet igen.**
- (P) Antes de inserir o software, desligue o brinquedo! Insira o software na entrada de software. Depois, ligue o brinquedo novamente.**
- (FI) Katkaise laitteesta virta ennen kuin asennat siihen ohjelmistokasetin. Työnnä kasetti ohjelmistoporttiin. Kytke virta.**

(DK) Softwarekassette
(P) Software
(FI) Ohjelmistokasetti

(DK) Softwareport
(P) Entrada de Software
(FI) Ohjelmistoportti





- ⒹK • Nogle af værktøjerne i værktøjsmenuen kan ikke bruges sammen med visse aktiviteter og spil. Hvis et værktøj ikke kan bruges, hører du en tone. Værktøjerne Hjem  og 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 42.

- ⒹP • Algumas das ferramentas do menu de ferramentas não estão disponíveis durante certas atividades ou jogos. Se uma ferramenta não estiver disponível, é emitido um som. O Menu Principal  e o ícone Guardar (e Regular o Volume)  estão sempre disponíveis.
- Por favor guarde este manual para referência futura, pois contém informação importante.

ATENÇÃO! Se a ponta da caneta e a imagem do visor não estiverem alinhadas, está na hora de recarregar a caneta. Por favor leia a página 42, Recarregar a Caneta.

- ⒹFI • Kaikki valikon työkalut eivät ole käytettävissä joka toiminnossa ja joka pelissä. Jos yrität käyttää sellaista työkalua, joka ei ole käytettävissä, laitteesta kuuluu äänimerkki. Paluu aloitusruutuun  ja tallennus (sekä äänenvoimakkuuden säätö)  ovat aina käytettävissä.
- Säilytä tämä käsikirja vastaisen varalle. Siinä on tärkeää tietoa.

TÄRKEÄÄ! Elleivät piirtimen kärki ja siitä näyttyön jäävä jälki osu kohdakkain, niiden säätö täytyy tarkistaa. Katso sivua 42, Piirtimen tarkkuuden säätö.



(DK) **Monstershop** (P) **Monstershop**
 (FI) **Monstershop**

- (DK) Vælg en aktivitet eller et spil på skærmen Hjem: **Scary Animator, Mystery Monsters, It's Alive!, Haunted Hide & Seek House, Monster Scare-Down** og **Make a Monster**. Peg med pennen på det ønskede spil.
- (P) Escolher uma atividade ou jogo do Menu Principal: **Animador de Arrepiar, Monstros Misteriosos, Está Vivo!, Casa Assombrada, Sustos Monstruosos e Fábrica de Monstros**. Tocar com a caneta no jogo escolhido.
- (FI) Valitse aloitusruudusta toiminto tai peli: **Pelottava piirretty, Hämärät hirviöt, Se elää!, Piilosilla kummitustalossa, Säilyttelykilpailu** tai **Kokoa kummitus**. Kosketa näytössä näkyvää peliä piirtimellä.



- (DK) **Scary Animator**
 (P) **Animador de Arrepiar**
 (FI) **Pelottava piirretty**



- (DK) **Mystery Monsters**
 (P) **Monstros Misteriosos**
 (FI) **Hämärät hirviöt**



- (DK) **It's Alive!**
 (P) **Está Vivo!**
 (FI) **Se elää!**



- ⒹK Haunted Hide & Seek House
- ⒫ Casa Assombrada
- Ⓕ Piilosilla kummitustalossa



- ⒹK Monster Scare-Down
- ⒫ Sustos Monstruosos
- Ⓕ Säikyttelykilpailu



- ⒹK Make a Monster
- ⒫ Fábrica de Monstros
- Ⓕ Kokoa kummitus

- ⒹK **Tip:** Hvis du har Pixter 2.0, kan du koble dig til en anden Pixter 2.0, så du kan sende et billede, du har lavet, eller din bedste tid eller dit højeste pointtal til en ven!
- ⒫ **Dica:** O Pixter 2.0 pode ser ligado a outro Pixter 2.0 para enviar desenhos ou pontuação aos amigos!
- Ⓕ **Vihje:** Pixter 2.0 -laitteen voi yhdistää toiseen samanlaiseen ja lähettää kuvan, ajan tai pistemäärän kaverille.



(DK) Scary Animator (P) Animador de Arrepiar

(FI) Pelottava piirretty

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

- (P) • Tocar com a caneta nas setas da parte inferior do visor, para visualizar os diferentes cenários.

- (FI) • Selaa taustoja niin, että kosketat piirtimellä näytön alaosassa näkyviä nuolia.

- (DK) • Når du har fundet en baggrund, du kan lide, skal du pege med pennen på skærmen.

- (P) • Quando se encontra o cenário desejado, toca-se com a caneta no visor.

- (FI) • Kun löydät mieleisesi, kosketa näyttöä piirtimellä.



- (DK) • Den blinkende pil nederst på skærmen opfordrer dig til at bruge værktøjet Stempler i værktøjsmenuen. Peg med pennen på værktøjet Stempler.

- (P) • A seta intermitente da parte inferior do visor incentiva o uso da ferramenta Carimbos, do próprio menu de ferramentas. Tocar com a caneta em Carimbos.

- (FI) • Näytön alaosassa vilkkuva nuoli kehottaa sinua käyttämään työkaluvalikon leimasinta. Kosketa leimasinta.





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

- Når du har fundet et stempel, du kan lide, kan du vælge det med pennen.

Tip: Nogle af stemplerne er animeret!

- (P) • Toçar com a caneta nas setas da parte inferior do visor para visualizar os diferentes carimbos disponíveis.
- Quando se encontra o carimbo desejado, toca-se com a caneta no visor.

Dica: Alguns dos carimbos são animados!

- (FI) • Selaa leimasimia niin, että kosketat piirtimellä näytön alaosassa näkyviä nuolia.
- Kun löydät mieleisesi, kosketa sitä piirtimellä.

Vihje: Jotkut leimoista liikkuvat!



- (DK) • Anbring det valgte stempel på baggrunden. Brug pennen til at pege på skærmen.

- (P) • Colocar o carimbo no cenário. Toçar com a caneta no visor.

- (FI) • Paina valitsemasi leima taustalle koskettamalla näyttöä piirtimellä.





- (DK) • Peg med pennen på afspilningsknappen  på skærmen for at se stemplet blive levende!

Tip: Hvis stempletikke er animeret, findes der ikke en afspilningsknap  på skærmen.



- (P) • Tocar com a caneta no ícone de início da animação , para o carimbo ganhar vida!

Dica: se o carimbo não for animado, o visor não apresenta um botão de início de animação .

- (FI) • Kosketa näytön käynnistysnappia  piirtimellä, niin leima herää henkiin!

Vihje: Ellei leima pysty liikkumaan, näytössä ei näy käynnistysnappia .

- (DK) • Brug værktøjerne i værktøjsmenuen til at gøre billedet færdig: Blyant , Ret linje , Figurer , Stempler , Slet  eller Specialeffekter .



Tip: Hvis du vil gemme billedet, skal du pege med pennen på Gem  i værktøjsmenuen. Hvis du vil prøve en anden aktivitet, skal du pege med pennen på Hjem  i værktøjsmenuen for at komme tilbage til skærmen Hjem.

- (P) • Usar as ferramentas do menu de ferramentas para terminar a criação: “Lápis” , Linha Direita , Formas , Carimbos , Apagador , ou Efeitos Especiais .

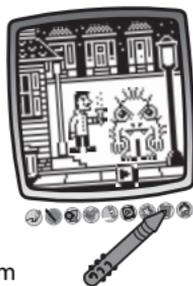
Dica: Se o jogador pretender guardar a sua criação, deve tocar com a caneta em Guardar  no menu de ferramentas. Se pretender ir para outra atividade, deve tocar com a caneta no Menu Principal , para voltar ao Menu Principal.



- (FI) • Viimeistele kuva käyttämällä valikon työkaluja: kynätyökalua , viivatyökalua , kuviotyökalua , leimasinta , pyyhkekumia  tai erikoistehosteiden valintatyökalua .

Vihje: Jos haluat tallentaa kuvan, kosketa piirtimellä työkaluvalikon tallennustyökalua . Jos haluat valita jonkin muun toiminnon, kosketa piirtimellä työkaluvalikon  -merkkiä, niin pääset takaisin aloitusruutuun.

- (DK) • Hvis du har en Pixter 2.0-enhed, og du vil sende dit billede til en anden Pixter 2.0, skal du pege på værktøjet Gem eller Send  i værktøjsmenuen.



- (P) • Se o jogador tiver um Pixter 2.0 e quiser enviar uma imagem a outro Pixter 2.0, deve tocar com a caneta em Guardar ou Enviar  no menu de ferramentas.
- (FI) • Jos sinulla on Pixter 2.0 ja haluat lähettää kuvan toiseen samanlaiseen laitteeseen, kosketa piirtimellä työkaluvalikon tallennus- ja lähetystyökalua .



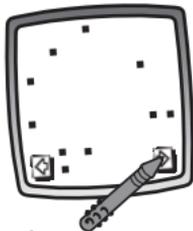
DK Mystery Monsters P Monstros Misteriosos

FI Hämärät hirviöt

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

- P • Tocar com a caneta da parte inferior do visor para visualizar todos os monstros disponíveis.

- FI • Selaa hirviöitä niin, että kosketat piirtimellä näytön alaosassa näkyviä nuolia.



- DK • Når du har fundet et monster, du kan lide, skal du pege med pennen på skærmen.

- P • Tocar com a caneta no visor sobre o monstro desejado.

- FI • Kun löydät mieleisesi, kosketa näyttöä piirtimellä.





- (DK) • Peg med pennen på det blinkende punkt på skærmen for at begynde.

- (P) • Para começar, tocar com a caneta no ponto intermitente do visor.

- (FI) • Aloita hirviön piirtäminen niin, että kosketat piirtimellä näytössä vilkkuvaa pistettä.



- (DK) • Peg med pennen på det blinkende punkt igen. Monstret begynder at tage form!

- Peg med pennen på det næste blinkende punkt på skærmen.

- (P) • Tocar novamente com a caneta no ponto intermitente. O monstro começa a ganhar forma!

- Em seguida, tocar com a caneta no próximo ponto intermitente.

- (FI) • Kosketa uudelleen piirtimellä näytössä vilkkuvaa pistettä. Hirviö alkaa muotoutua!

- Kosketa piirtimellä seuraavaa näytössä vilkkuvaa pistettä.





(DK) • Peg med pennen på det sidste blinkende punkt for at færdiggøre monstret.

(P) • Para terminar o desenho do monstro, tocar com a caneta no último ponto intermitente.

(FI) • Kun hirviö on valmis, kosketa piirtimellä viimeistä vilkkuvaa pistettä.



(DK) • Brug derefter et af værktøjerne i værktøjsmenuen for at gøre billedet mere spændende: Blyant , Ret linje , Figurer , Stempler , Slet , eller Specialeffekter .



Tip: Hvis du vil gemme billedet, skal du pege med pennen på Gem  i værktøjsmenuen. Hvis du vil prøve en anden aktivitet, skal du pege med pennen på Hjem  i værktøjsmenuen for at komme tilbage til skærmen Hjem.

(DK) • Når du er færdig, bliver monstret levende – **pas på!**

(P) • Quando os pontos tiverem acabado, o monstro ganha vida – **cuidado!**

(FI) • Kun olet valmis, hirviö herää henkiin – **varo!**



(P) • Em seguida, usar qualquer uma das ferramentas do menu para acrescentar efeitos à criação: Lápis ; Linha Direita ; Formas ; Carimbos ; Apagador ; ou Efeitos Especiais .

Dica: Se o jogador quiser guardar a sua criação, pode tocar com a caneta em Guardar  no menu de ferramentas. Se pretender ir para outra atividade, deve tocar no ícone Menu Principal  para voltar ao Menu Principal.



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

Vihje: Jos haluat tallentaa kuvan, kosketa piirtimellä työkaluvalikon tallennustyökalua . Jos haluat valita jonkin muun toiminnon, kosketa piirtimellä työkaluvalikon -merkkiä, niin pääset takaisin aloitusruutuun.

- (DK) • Hvis du har en Pixter 2.0-enhed, og du vil sende dit billede til en anden Pixter 2.0, skal du pege på værktøjet Gem eller Send  i værktøjsmenuen.

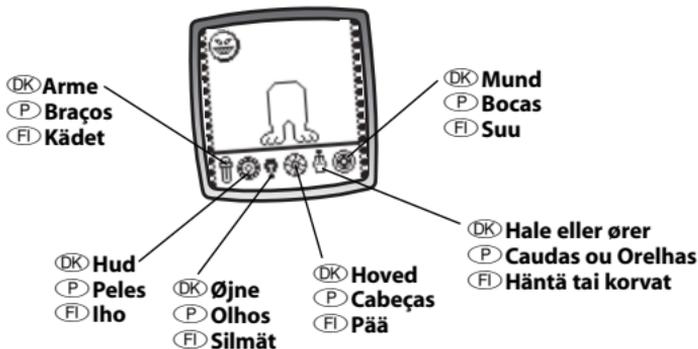


- (P) • Se o jogador tiver um Pixter 2.0 e quiser enviar uma imagem ao Pixter 2.0 de um amigo, deve tocar em Guardar ou Enviar  no menu de ferramentas com a caneta.
- (FI) • Jos sinulla on Pixter 2.0 ja haluat lähettää kuvan toiseen samanlaiseen laitteeseen, kosketa piirtimellä työkaluvalikon tallennus- ja lähetystyökalua .



DK It's Alive! P Está Vivo! FI Se elää!

- DK Spillets formål:** At skabe det mest frygtindgydende monster, så du får højeste point hos dommerne!
- P Meta do Jogo:** O jogador tem de criar o monstro mais assustador para obter a melhor pontuação dos juizes.
- FI Pelin tavoite:** luoda mahdollisimman pelottava hirviö, jotta saisit mahdollisimman paljon pisteitä tuomareilta



- DK** • Peg på knapperne nederst på skærmen for at vælge arme, hud, øjne, hoved, hale eller ører og mund.
- P** • Tocar com a caneta nos botões da parte inferior do visor para selecionar os braços, a pele, os olhos, a cabeça, a cauda ou orelha, e a boca do monstro.
- FI** • Valitse kädet, iho, silmät, pää, häntä tai korvat sekä suu koskettamalla näytön alaosassa näkyviä näppäimiä.



(DK) • Peg med pennen på en knap for at se, hvordan det valgte vil se ud på dit monster.

(P) • Toçar com a caneta num botão para ver como ficou o monstro.

(FI) • Kosketa näppäintä piirtimellä, niin näet yhden vaihtoehdon hirviöllä.



(DK) • Peg på den samme knap igen for at se, hvordan et andet valg vil se ud på dit monster.

(P) • Toçar com a caneta novamente no mesmo monstro para ver o monstro mudar.

(FI) • Kosketa samaa näppäintä uudelleen, jos haluat nähdä jonkun muun vaihtoehdon.





- (DK) • Skab dit monster ved at pege med pennen på de andre knapper nederst på skærmen.

- Når du er færdig, skal du pege med pennen på ansigtet  i øverste venstre hjørne.



- (P) • Continuar a criação do monstro tocando com a caneta nos outros botões da parte inferior do visor.
- Quando estiver terminado, tocar com a caneta no rosto , no canto superior esquerdo.
- (FI) • Jatka hirviön muotoilua koskettamalla muita näytön alaosan näppäimiä piirtimellä.
- Kun olet valmis, kosketa piirtimellä näytön vasemmassa ylänurkassa näkyviä kasvoja .

- (DK) • Nu skal du have point af dommerne. Kan du slå den næste gang?

Tip: Hvis du vil prøve en anden aktivitet, skal du pege på Hjem  i værktøjsmenuen.



- (P) • Agora os juizes vão dar a pontuação. Será que o jogador vai conseguir bater o recorde na próxima vez?

Dica: Se o jogador pretender ir para outra atividade, deve tocar com a caneta no Menu Principal  do menu de ferramentas.

- (FI) • Sitten tuomarit antavat pisteensä. Pystytkö seuraavalla kerralla vielä parempaan?

Vihje: Jos haluat vaihtaa toimintoa, kosketa piirtimellä työkaluvalikon -merkkiä.



(DK) Haunted Hide & Seek House (P) Casa Assombrada

(FI) Piilosilla kummitustalossa

- (DK) **Spilletts formål:** At finde den skjulte genstand så hurtigt som muligt og samtidig samle point!
- (P) **Meta do Jogo:** Encontrar o objeto escondido e colecionar pontos!
- (FI) **Pelin tavoite:** löytää piilotettu esine nopeasti ja kerätä pisteitä!

- (DK) • Peg med pennen på spøgelseshuset på skærmen for at begynde.

- (P) • Para começar, tocar com a caneta na casa assombrada.

- (FI) • Kosketa ensin piirtimellä näytössä näkyvää kummitustaloa.



- (DK) • Kig på plakaten på døren for at se, hvilken genstand du skal finde. Peg med pennen på skærmen for at starte.

Tip: Den genstand, du skal finde, er forskellig, hver gang du spiller.

- (P) • O poster da porta indica o objeto que o jogador tem de encontrar. Para começar, tocar com a caneta no visor.

Atenção: O objeto escondido muda cada vez que se joga.

- (FI) • Katso ovessa olevasta kyltistä, mikä esine sinun täytyy etsiä. Aloita peli koskettamalla näyttöä piirtimellä.

Vihje: Joka pelikerralla on etsittävä eri esine.



- (DK) **Genstand**
(P) **Meta**
(FI) **Esine**



DK • Kig dig omkring i rummet. Kan du se genstanden?

• Peg på skjulesteder med pennen for at se, om genstanden befinder sig der.

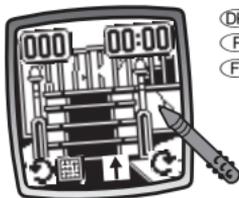
Du får point (5 point) for hvert nyt skjulested, du peger på, eller mister point (3 point), hvis du peger på et skjulested med et spørgsmål, som stjæler point!

P • No quarto, há algum objeto?

• Tocar nos esconderijos com a caneta para ver se o objeto está lá. O jogador ganha pontos (5 pontos) por cada novo esconderijo em que toca; ou perde pontos (3 pontos) se tocar num esconderijo com um fantasma que rouba os objetos.

FI • Katso näkkykö esinettä huoneessa.

• Kosketa piilopaikkoja piirtimellä, niin näet, onko esine jossain niistä. Saat pisteitä (5 pistettä) jokaisesta uudesta piilopaikasta, jota kosketat, mutta jos kosketat sellaista piilopaikkaa, jossa on pisteitä varastava kummitus, menetät pisteitä (3 pistettä)!



DK Point
P Pontuação
FI Pistemäärä



DK Tid
P Tempo
FI Aika

DK • Kig øverst på skærmen – dine point vises i øverste venstre hjørne, og din tid vises i øverste højre hjørne.

P • No topo do visor está indicado a pontuação total do jogador (canto superior esquerdo) e o seu tempo (canto superior direito).

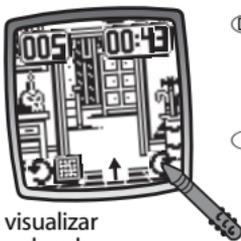
FI • Saamasi kokonaispistemäärä näkyy ruudun vasemmassa yläkulmassa ja aika oikeassa yläkulmassa.



- (DK) • Peg med pennen på de buede pile ↻ ↻ for at se forskellige vægge i rummet.

- (P) • Tocar com a caneta nas setas curvadas ↻ ↻ para visualizar as diferentes paredes da sala.

- (FI) • Jos haluat etsiä saman huoneen muista osista, kosketa piirtimellä kaarinuolia ↻ ↻.



- (DK) • Peg med pennen på den lige pil ↑ for at gå ind i et andet rum.

- (P) • Tocar com a caneta na seta direita ↑ para avançar para outra sala.

- (FI) • Jos haluat siirtyä toiseen huoneeseen, kosketa piirtimellä suoraa nuolta ↑.





- DK Du er her!
- P Aqui!
- FI Olet tässä!

- DK • Peg med pennen på kortet på skærmen for at se, hvor i huset du befinder dig.
- P • Para ver onde se encontra dentro da casa, o jogador pode tocar com a caneta no botão do mapa .
- FI • Jos haluat nähdä, missä kohtaa taloa olet, kosketa piirtimellä karttanäppäintä .

- DK • Hurra – du har fundet genstanden! Se din tid og dine point.

Tip: Hvis du vil prøve en anden aktivitet, skal du pege på Hjem i værktøjsmenuen.



- P • Viva – o objeto foi encontrado! O jogador terá de confirmar o seu tempo e pontuação.
- Dica:** Se o jogador quiser ir para outra atividade, deve tocar com a caneta no Menu Principal do menu de ferramentas.
- FI • Eläköön – löysit sen! Aikasi pistemääräsi näkyvät näytössä!
- Vihje:** Jos haluat vaihtaa toimintoa, kosketa piirtimellä työkaluvalikon -merkkiä.



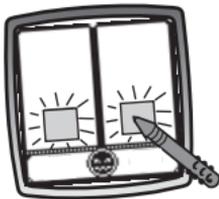
(DK) Monster Scare Down (P) Sustos Monstruosos

(FI) Säilyttelykilpailu

- (DK) • Peg med pennen på en af de blinkende firkanter.

- (P) • Toçar com a caneta numa das caixas intermitentes do visor.

- (FI) • Kosketa piirtimellä jompaakumpaa vilkkuvista ruuduista.



- (DK) • Når du har fundet et monster, du kan lide, skal du pege med pennen på skærmen.

- (P) • Quando se encontra o monstro desejado, toca-se com a caneta no visor.

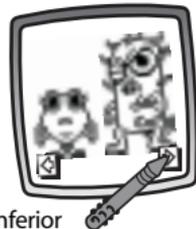
- (FI) • Kun löydät mieleisesi, kosketa näyttöä piirtimellä.



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

- (P) • Toçar com a caneta nas setas da parte inferior do visor para visualizar os monstros disponíveis.

- (FI) • Selaa hirviöitä niin, että kosketat piirtimellä näytön alaosan nuolia.



- (DK) • Peg med pennen på den blinkende firkant.

- (P) • Toçar com a caneta na caixa intermitente do visor.

- (FI) • Kosketa näyttössä vilkkuvaa ruutua piirtimellä.





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



- (P) • Tocar com a caneta nas setas da parte inferior do visor para visualizar os monstros disponíveis.
- (FI) • Selaa hirviöitä niin, että kosketat piirtimellä näytön alaosan nuolia.

- (DK) • Når du har fundet et monster, du kan lide, skal du pege med pennen på skærmen.



- (P) • Quando se encontra o monstro desejado, toca-se com a caneta no visor.
- (FI) • Kun löydät mieleisesi, kosketa näyttöä piirtimellä.

- (DK) • Peg med pennen på det blinkende ansigt for at starte konkurrencen!



- (P) • Para iniciar o concurso, tocar com a caneta no rosto que pisca!
- (FI) • Kosketa vilkkuvia kasvoja piirtimellä, niin kilpailu alkaa!



- DK • Se og hør publikums reaktion.
- P • É possível ver e ouvir a reação do público.
- FI • Katso ja kuuntele yleisön reaktioita.



- DK • Det mest frygtindgydende monster **VINDER!**
Tip: Hvis du vil prøve en anden aktivitet, skal du pege på Hjem  i værktøjsmenuen.



- P • O monstro mais assustador, **GANHA!**
Atenção: se o jogador quiser ir para outra atividade, deve tocar com a caneta no Menu Principal  no menu de ferramentas.
- FI • Pelottavin hirviö voittaa.
Vihje: Jos haluat vaihtaa toimintoa, kosketa piirtimellä työkaluvalikon  -merkkiä.



(DK) Make a Monster **(P) Fábrica de Monstros**
(FI) Kokoa kummitus

- (DK) Hoved**
- (P) Cabeça**
- (FI) Pää**



- (DK)** • Peg med pennen på de øverste pile på skærmen for at bladre gennem de forskellige muligheder.
- (P)** • Toçar com a caneta nas setas superiores para visualizar as opções.
- (FI)** • Selaa vaihtoehtoja niin, että kosketat piirtimellä näytön yläosassa näkyviä nuolia.

- (DK) Krop**
- (P) Corpo**
- (FI) Vartalo**



- (DK)** • Peg med pennen på de midterste pile på skærmen for at bladre gennem de forskellige muligheder.
- (P)** • Toçar com a caneta nas setas do meio do visor para visualizar as opções.
- (FI)** • Selaa vaihtoehtoja niin, että kosketat piirtimellä näytön keskimmäisiä nuolia.



- (DK) Fødder
- (P) Péis
- (FI) Jalat



- (DK) • Peg med pennen på de nederste pile på skærmen for at bladre gennem de forskellige muligheder. Brug pennen til at pege på skærmen.
- (P) • Toçar com a caneta nas setas na parte inferior do visor para visualizar as opções. Toçar com a caneta no visor.
- (FI) • Selaa vaihtoehdoja niin, että kosketat piirtimellä näytön alaosassa näkyviä nulia. Kosketa näyttöä piirtimellä.

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



Tip: Hvis du vil gemme billedet, skal du pege med pennen på Gem  i værktøjsmenuen. Hvis du vil prøve en anden aktivitet, skal du pege med pennen på Hjem  i værktøjsmenuen for at komme tilbage til skærmen Hjem.

- (P) • Em seguida, o jogador pode usar qualquer uma das ferramentas do menu de ferramentas para completar o monstro: "Lápis"  ; Linha Direita  , Formas  ; Carimbos  ; Apagador  ; ou Efeitos Especiais .

Atenção: Se o jogador quiser guardar o que criou, deve tocar em Guardar  no menu de ferramentas. Se quiser ir para uma nova atividade, deve tocar no Menu Principal  , para voltar ao Menu Principal.



- (FI) • Voit viimeistellä hirviön käyttämällä mitä tahansa valikon työkaluista: kynätyökalua , viivatyökalua , kuviotyökalua , leimasinta , pyyhekumia  tai erikoistehosteiden valintatyökalua .

Vihje: Jos haluat tallentaa kuvan, kosketa piirtimellä työkaluvalikon tallennustyökalua . Jos haluat valita jonkin muun toiminnon, kosketa piirtimellä työkaluvalikon -merkkiä, niin pääset takaisin aloitusruutuun.

- (DK) • Hvis du har en Pixter 2.0-enhed, og du vil sende dit billede til en anden Pixter 2.0, skal du pege på værktøjet Gem eller Send  i værktøjsmenuen.



- (P) • Se o jogador tiver um Pixter 2.0 e quiser enviar uma imagem a outro Pixter 2.0, deve tocar em Guardar ou Enviar  no menu de ferramentas.
- (FI) • Jos sinulla on Pixter 2.0 ja haluat lähettää kuvan toiseen samanlaiseen laitteeseen, kosketa piirtimellä työkaluvalikon tallennus- ja lähetystyökalua .



DK Værktøjsmenu

P Menu de Ferramentas

FI Työkaluvalikko



DK Blyant



P "Lápis"

FI Kynätyökalu

Pixter, Pixter Plus, Pixter 2.0

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

P Toçar aqui para desenhlar ou escrever livremente.

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

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

P O jogador pode fazer um desenho ou escrever uma mensagem com a caneta.

FI Piirrä tai kirjoita viesti piirtimellä.



DK Ret linje

P Linha Reta

FI Viivatyökalu

Pixter, Pixter Plus, Pixter 2.0

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

P Toçar aqui para fazer uma linha reta.

FI Kosketa tätä, jos haluat piirtää suoran viivan.

DK Vælg derefter pennens tykkelse.

P Escolher a espessura do risco do "lápis".

FI Valitse nyt kynätyökalun viivan paksuus.





- DK Peg med pennen 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.

- P Toçar com a caneta no visor. Arrastar a caneta pelo visor e parar. Foi feita uma linha reta!

Atenção: Os jogadores podem fazer as suas próprias formas ou jogos de unir-os-pontos.

- FI Kosketa näyttöä piirtimellä. Vedä piirintä näyttöä pitkin, ja pysähdy sitten. Siihen tuli suora viiva!

Vihje: Voit piirtää omia kuvioita tai laatia pistetehtäviä.

DK **Figurer**

P **Formas**

FI **Kuviotyökalu**

Pixter, Pixter Plus, Pixter 2.0



- DK Peg på dette ikon, hvis du vil lave figurer.

- P Toçar aqui para fazer formas.

- FI Kosketa tätä, kun haluat tehdä kuvioita.

- DK Vælg derefter en figur:

- Trekant
- Cirkel
- Kvadrat/rektangel
- Lav din egen figur!

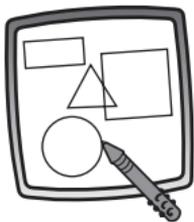
- P Escolher a forma:

- Triângulo
- Círculo
- Quadrado/retângulo
- Formas livres!

- FI Valitse sitten kuvio:

- kolmio
- ympyrä
- neliö/suorakulmio
- oma kuvio!





- Ⓚ 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.

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

Atenção: Para fazer um triângulo, tocar com a caneta no visor e arrastá-la para completar o triângulo.

- Ⓛ Kuvioita voi pienentää ja suurentaa koskettamalla näyttöä ja vetämällä piirintä sitä pitkin.

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

Ⓚ **Stempler!**

Ⓟ **Carimbos!**

Ⓛ **Leimasin!**



Pixter, Pixter Plus, Pixter 2.0

- Ⓚ Peg på dette ikon, hvis du vil bruge stempler.
- Ⓟ Tocar aqui para desenhos com carimbos.
- Ⓛ Kosketa tätä, jos haluat tehdä leimataidetta.



- Ⓚ Peg med pennen på pilene nederst på skærmen for at bladre gennem de forskellige stempler.
- Ⓟ Tocar com a caneta nas setas, para visualizar os carimbos disponíveis.
- Ⓛ Selaa leimoja niin, että kosketat piirtimellä näytön alaosassa näkyviä nuolia.



- ⓓK Vælg et stempel ved at pege med pennen på skærmen.
- ⓓ Tocar com a caneta no visor para escolher um carimbo.
- ⓓ Valitse haluamasi leima piirtimellä.



- ⓓK Peg med pennen på skærmen lige så mange gange, som du har lyst til at bruge stemplet.
- ⓓ Tocar com a caneta no visor quantas vezes quiser, para incluir vários carimbos no desenho!
- ⓓ Kosketa näyttöä piirtimellä niin monta kertaa kuin haluat leimata.

- ⓓK **Tip:** Hvis du vil vælge mere end ét stempel, skal du blot pege på værktøjet Stempler . Peg på pilene for at bladre gennem de forskellige stempler, og peg på skærmen for at vælge et stempel, og du er nu tilbage ved din aktivitet.
- ⓓ **Atenção:** Para escolher mais de um carimbo, basta tocar na ferramenta Carimbos ; tocar nas setas para visualizar os diferentes carimbos; e tocar com a caneta no visor para escolher um carimbo – o jogador está de volta à atividade anterior.
- ⓓ **Vihje:** Jos haluat käyttää useampaa leimaa, kosketa vain leimasinta , selaa leimoja nuolinäppäimillä, ja valitse leima koskettamalla näyttöä piirtimellä – ja niin olet taas työn touhussa.

DK Viskelæder

P Apagador

FI Pyyhekumi

Pixter, Pixter Plus, Pixter 2.0



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

P Toçar aqui para a caneta transformar-se em apagador.

FI Kosketa tätä, niin piirtimestä tulee kumi.



DK Vælg derefter viskelæderets tykkelse.

P Escolher a espessura do traço do apagador.

FI Valitse sitten pyyhekumin paksuus.



DK Nu kan du bruge pennen som viskelæder.

P Usar a caneta para apagar qualquer parte do visor.

FI Voit pyyhkiä piirtimellä piirroksesta mitä haluat.

(DK) **Visk hele skærmen ren** 

(P) **Apagador Total do Visor**

(FI) **Koko näyttö tyhjennys**

Pixter, Pixter Plus, Pixter 2.0

(DK) Peg på dette ikon, hvis du vil se hele skærmen blive visket ren ved hjælp af animationer med smarte lydeffekter.

(P) Toçar aqui para escolher um apagador total do visor com efeitos sonoros.

(FI) Kosketa tätä, niin alkaa koko näyttö tyhjennysanimaatio, jossa on hienot äänitehosteet.



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

(P) Escolher uma das opções e ver como os desenhos são apagados.

(FI) Valitse joku vaihtoehdoista ja katso ja kuuntele, miten piirroksesi häviää.



(DK) **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) **Atenção:** Depois de usar o apagador total do visor, o jogador continua na mesma atividade.

(FI) **Vihje:** Pyyhityäsi koko näyttö tyhjäksi olet edelleen samassa toiminnossa kuin sitä ennen ja käytössäsi on sama työkalu.

DK Specialeffekter
P Efeitos Especiais
FI Erikoistehosteiden valitsin

Pixter



- DK Peg på dette ikon, hvis du vil bruge en specialeffekt.
- P Tocar aqui para criar 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 ou vice-versa.
- FI Kierrä piirrosta, muuta se peilikuvakseen, tai muuta se valkoisesta mustaksi tai päinvastoin.



- DK Peg med pennen på skærmen, og se, hvordan tegningen ændrer sig.
- P Tocar aqui com a caneta para ver o desenho mudar.
- FI Kosketa näyttöä piirtimellä, ja katso miten piirros muuttuu.

- DK **Specialeffekter**
- P **Efeitos Especiais**
- FI **Erikoistehosteiden valitsin**

Pixter Plus, Pixter 2.0

- DK Peg på dette ikon, hvis du vil bruge en specialeffekt.
- P Tocar aqui para escolher um efeito especial.
- FI Kosketa tätä, kun haluat valita erikoistehosteiden.



- DK Skift fra hvid til sort eller fra sort til hvid, drej billedet, spejlvend det, udfyld en del af billedet, eller skriv en billedtekst.
- P Mudar de branco para preto ou de preto para branco; rodar, espelhar, encher uma área de desenho selecionada ou escrever uma legenda.
- FI Muuta valkoinen mustaksi ja päinvas-toin, kierrä piirrosta, muuta se peilikuvakseen, väritä valitsemasi osa piirustuksesta tai kirjoita kuvateksti.



- DK **Hvid til sort/sort til hvid/spejlvend**
- P **Branco para Preto/Preto para Branco/Espelho**
- FI **Valkoinen mustaksi-, musta valkoiseksi-, ja peilityökalu**



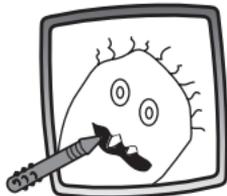
- DK Peg med pennen på skærmen, og se specialeffekten.
- P Tocar com a caneta no visor e ver os efeitos especiais.
- FI Kosketa näyttöä piirtimellä, ja katso miten piirros muuttuu.



(DK) Malerpensel

(P) Tinta Rápida

(FI) Pikaväritystyökalu



(DK) Vælg den del af billedet, du vil udfylde. Se, hvordan det valgte område bliver udfyldt.

(P) Para encher uma área de desenho selecionada, deve-se selecionar primeiro a área. Ver a área ser selecionada.

(FI) Kun haluat värittää jonkin kohdan piirroksesta, valitse se ja katso, kuinka laite värittää sen.



(DK) Skrivemaskine

(P) Letras

(FI) Konekirjoitustyökalu



(DK) Hvis du vil skrive din egen billedtekst, skal du pege med pennen på hvert bogstav i hvert ord. Peg med pennen nederst på skærmen. Nu er du tilbage ved dit billede. Peg med pennen på skærmen for at "stemple" din billedtekst på skærmen.

(P) Para fazer uma legenda, tocar com a caneta em cada letra de cada palavra. Tocar com a caneta na parte inferior do visor. O jogador está de volta à sua criação. Tocar com a caneta no visor para "carimbar" a legenda no visor.

(FI) Piirrokseseen voi kirjoittaa tekstiä koskettamalla kirjainta kerrallaan piirtimellä. Kosketa sitten piirtimellä näytön alaosaa. Näin pääset takaisin piirrokseseen. Leimaa teksti piirrokseseen koskettamalla näyttöä piirtimellä.

DK Gem (Lydstyrke)



P Guardar (e Regular o Volume)

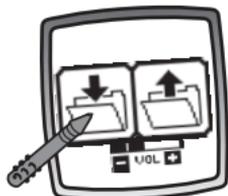
FI Tallenna (ja säädä äänenvoimakkuutta)

Pixter, Pixter Plus

DK Peg på dette ikon for at gemme eller hente et spil eller indstille lydstyrken (når som helst).

P Toçar aqui para guardar ou abrir o jogo; ou para regular o volume (a qualquer altura).

FI Kosketa tätä, jos haluat tallentaa tai hakea muistista pelin tai säätää äänenvoimakkuutta.



DK Peg på Ind , hvis du vil gemme, peg på Ud , hvis du vil hente, eller peg på Lydstyrk , hvis du vil skruue op eller ned for lyden.

P Toçar com a caneta em  para guardar; tocar com a caneta em  para abrir; tocar com a caneta em Regular o Volume  para aumentar ou diminuir o volume para um nível mais adequado.

FI Kosketa tallennuskansiota , kun haluat tallentaa, hakukansiota , kun haluat hakea pelin muistista, ja äänenvoimakkuuden säädintä , kun haluat voimistaa tai hiljentää ääntä.

- DK Tip:** Du kan gemme ét billede eller spil ad gangen! Hver gang du gemmer et billede eller spil, slettes det billede eller spil, du sidst gemte.
- P Atenção:** Pode-se guardar um desenho de cada vez! Cada vez que se guarda uma imagem ou jogo, a imagem ou jogo que já estava lá é substituído.
- FI Vihje:** Voit tallentaa vain yhden kuvan tai pelin kerrallaan! Uusi tallenne korvaa muistissa ennestään olevan kuvan tai pelin.

DK Gem eller send (samt tilføj en emnelinje i din besked og indstille lydstyrken)



P Guardar ou Enviar (Acrescentar uma Linha de Assunto à Mensagem e Regular o Volume)

FI Tallenna tai lähetä (tai lisää lähetykseen viesti tai säädä äänenvoimakkuutta)

Pixter 2.0

- DK** Peg på dette værktøj, hvis du vil sende dine point eller et billede til en anden Pixter 2.0-enhed, gemme eller hente et billede eller spil eller indstille lydstyrken.



- P** Tocar nesta ferramenta para enviar uma pontuação ou imagem para outro Pixter 2.0; guardar ou abrir uma imagem ou jogo; ou regular o volume.
- FI** Kosketa tätä työkalua, jos haluat lähettää pistemäärän tai kuvan toiseen Pixter 2.0 -laitteeseen, tallentaa tai hakea muistista kuvan tai pelin tai säätää äänenvoimakkuutta.

DK Gem

P Guardar

FI Tallenna



DK Peg på Ind , hvis du vil gemme, peg på Ud , hvis du vil hente, eller peg på Lydstyrke , hvis du vil skrue op eller ned for lyden.

P Toçar em , para guardar; toçar em , para abrir; toçar em Regular o Volume , para aumentar ou diminuir o volume para um nível mais adequado.

FI Kosketa tallennuskansiota , kun haluat tallentaa, hakukansiota , kun haluat hakea kuvan tai pelin muistista, ja äänenvoimakkuuden säädintä , kun haluat voimistaa tai hiljentää ääntä.

DK Tip:

- Du kan gemme ét spil eller billede ad gangen! Hver gang du gemmer et spil eller billede, slettes det spil eller billede, du sidst gemte.
- Når et spil eller billede er blevet gemt, vises det igen på skærmen. Peg på Hjem  i værktøjsmenuen for at vælge et nyt spil eller en ny aktivitet.

P Atenção:

- Pode-se guardar um jogo ou imagem ao mesmo tempo! Cada vez que se guarda um jogo ou imagem, o jogo ou imagem anterior é substituído.
- Depois de guardar um jogo ou imagem, o jogo ou a imagem aparecem de novo no visor. Para jogar um novo jogo ou atividade, toçar no Menu Principal , no menu de ferramentas.

FI Vihjeitä:

- Voit tallentaa vain yhden pelin tai kuvan kerrallaan. Uusi tallenne korvaa muistissa ennestään olevan pelin tai kuvan.
- Tallennettuasi pelin tai kuvan se ilmestyy uudelleen näyttöön. Kun haluat vaihtaa peliä tai toimintoa, kosketa työkaluvälikon -merkkiä.

DK Tilføje en emnelinje i din besked

P Acrescentar um Assunto à mensagem

FI Lisää lähetykseen viesti



DK Hvis du vil tilføje en emnelinje til beskeder, skal du pege med pennen på hvert bogstav i hvert ord. Peg på skærmen, når du er færdig. Din emnelinje bliver automatisk gemt.

P Para acrescentar uma linha de assunto às mensagens, tocar com a caneta em cada letra de cada palavra. Quando terminar, tocar com a caneta no visor. A linha de assunto é automaticamente guardada.

FI Jos haluat lisätä lähetykseen viestin, kosketa piirtimellä kirjainta kerrallaan. Kun olet valmis, kosketa näyttöä. Viesti tallentuu automaattisesti.

DK Send

P Enviar

FI Lähettä



DK Hvis du vil sende dine point eller et billede, skal modtageren (den anden Pixter 2.0-enhed) være mindst 30 cm og højst 1,5 m væk, og sende/modtagevinduerne skal være ud for hinanden! Peg på  på skærmen.

For at modtage en besked skal du pege på det nikkende ansigt  på skærmen.

P Para enviar uma pontuação ou imagem, verificar se o receptor (a outra unidade Pixter) está a pelo menos a 30 cm, mas não mais do que 1,5 m, e que as cúpulas de sinal estão alinhadas. Tocar com a caneta em  no visor.

Para receber uma mensagem, basta clicar no rosto sorridente  do visor.

FI Jos haluat lähettää pistemäärän tai kuvan, varmista että vastaanotin (toinen Pixter 2.0) on vähintään 30 sentin ja korkeintaan 1,5 metrin päässä ja signaalitunnistimet ovat toisiinsa kohti! Kosketa näytön -merkkiä. Kun haluat vastaanottaa lähetyksen, kosketa näytössä näkyttävää päätä .

DK Tip

- Sørg for, at der ikke er hindringer mellem de to sende/modtage-vinduer.
- Det bedste resultat opnås, hvis de to enheder ikke bruges i stærkt lys.

P Dicas

- Verificar se o caminho entre as cúpulas de sinal está livre de obstáculos.
- Para melhores resultados, evitar utilizar o produto em áreas com luz solar intensa.

FI Vihjeitä

- Varmista ettei signaalitunnistimien välillä ole esteitä.
- Yhteys toimii parhaiten, kun valaistus ei ole kovin kirkas.

DK Hjem

P Menu Principal

FI Aloitusruutu

Pixter, Pixter Plus, Pixter 2.0



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

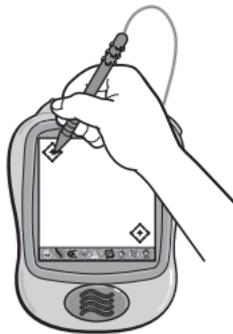


- DK Vælg et spil:** Scary Animator, Mystery Monsters, It's Alive!, Haunted Hide & Seek House, Monster Scare-Down eller Make a Monster.
- P Escolher um jogo:** Animador de Arrepiar, Monstros Misteriosos, Está Vivo! Casa Assombrada, Sustos Monstruosos e Fábrica de Monstros.
- FI Valitse peli:** Pelottava piirretty, Hämäret hirviöt, Se elää!, Piilosilla kummitustalossa, Säilyttelykilpailu tai Kokoa kummitus.



DK Kalibrering af pennen P Para Recargar a 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 venstre hjørne.
- Peg derefter med spidsen af pennen på  i nederste højre hjørne.



P **ATENÇÃO!** A marca deixada no visor pela caneta e a localização da ponta da caneta quando toca o visor poderão não estar alinhadas. Quando isso acontecer, é necessário recarregar a caneta.

- Ligar o brinquedo. Aguardar até aparecer o Menu Principal.
- Virar o brinquedo ao contrário e localizar a abertura própria para o carregamento.
- Inserir, empurrar e manter a caneta na abertura para o carregamento. Virar o brinquedo ao contrário para que o visor fique visível.
- Quando aparecerem dois ícones , retira-se a caneta da abertura para o carregamento.
- Primeiro, tocar com a caneta em  no canto superior esquerdo com a ponta da caneta.
- Em seguida, tocar com a caneta em  no canto inferior direito.

FI **TÄRKEÄÄ!** Elleivät piirtimen kärki ja siitä näyttöön jäävä jälki osu kohdakkain, piirtimen säätö täytyy tarkistaa.

- Kytke virta. Odota kunnes aloitusruutu tulee esiin.
- Käännä laite toisin päin, ja etsi säätökolo.
- Työnnä piirrin säätökoloon, ja sitä siinä pitäen käännä laite toisin päin, niin että näet näytön.
- Kun näyttöön ilmestyy kaksi -merkkiä, ota piirrin pois säätökolosta.
- Kosketa piirtimen kärjellä ensin vasemmassa yläkulmassa olevaa -merkkiä.
- Kosketa sillä sitten oikeassa 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 o software afastado de água, areia, e terra.
 - Manter o software afastado da luz solar direta e do calor excessivo.
 - Não mergulhar o software, Basta limpar o exterior com um pano seco e limpo.
 - Este software não tem peças de substituição. Não o desmonte.

- FI** • Älä päästä laitteeseen vettä, hiekkaa äläkä likaa.
 - Älä pidä sitä suorassa auringonpaisteessa äläkä liian kuumassa.
 - Älä upota laitetta veteen. Puhdista se pyyhkimällä pinta kankaalla.
 - Laitteessa ei ole sellaisia osia, jotka voisi itse kunnostaa. Älä pura sitä.

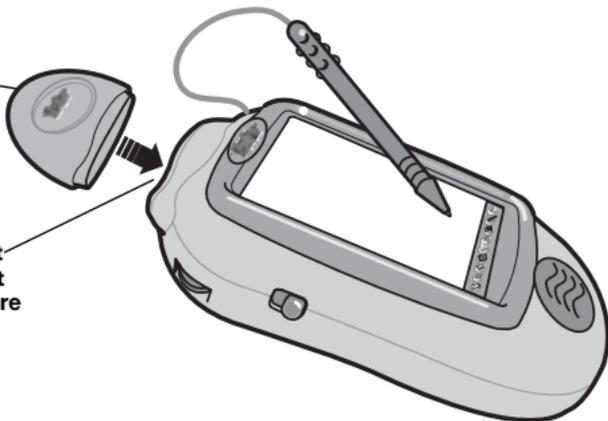


(N) Nå begynner vi! (S) Då sätter vi igång! (GR) Φύγαμε!

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

- (N) Programvareenhet**
- (S) Programkasset**
- (GR) 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) , kan 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 84.
- (S) • Vissa av verktygen i verktygsmenyn kan inte användas under vissa aktiviteter eller spel. Om ett verktyg inte är tillgängligt hörs en ton. Verktygen hem  och spara (samt 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 84, Kalibrera ritpennen.
- (GR) • Μερικά εργαλεία στο μενού εργαλείων δεν είναι ενεργά κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Αν ένα εργαλείο δεν είναι ενεργό θα ακουστεί ένας ήχος. Τα εργαλεία Αρχικό Μενού  και Αποθήκευση (και Ρύθμιση Ήχου)  είναι πάντα ενεργά.
- Κρατήστε αυτές τις οδηγίες για μελλοντική χρήση, καθώς περιέχουν σημαντικές πληροφορίες.
- 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. Δείτε στη σελίδα 84, Ρύθμιση Στυλό.



(N) Monstershop (S) Monstershop
(GR) Monstershop

- (N)** Velg en aktivitet eller et spill på startside: Scary Animator, Mystery Monsters, It's Alive!, Haunted Hide & Seek House, Monster Scare-Down og Make a Monster. Berør spillet på skjermen med pennen.
- (S)** Välj en aktivitet eller ett spel i huvudfönstret: Läckig animator, Mystiska monster, Det lever!, Kurragömma i spökhuset, Skrämseltävling och Gör ett monster. Peka med ritpinnen på spelet i fönstret.
- (GR)** Επιλέξτε ένα παιχνίδι από την Αρχική Οθόνη: Φοβερά Σχέδια, Τέρατα Μυστηρίου, «Είναι Ζωντανό!», Στοιχειωμένο Σπίτι «Κρυφτούλι», Τερατο-Αγώνες, και Τερατο-Δημιουργίες. Ακουμπήστε το παιχνίδι στην οθόνη με το στυλό.



- (N) Scary Animator**
(S) Läckig animator
(GR) Φοβερά Σχέδια



- (N) Mystery Monsters**
(S) Mystiska monster
(GR) Τέρατα Μυστηρίου



- (N) It's Alive!**
(S) Det lever!
(GR) «Είναι Ζωντανό!»



- (N) Haunted Hide & Seek House
- (S) Kurragömma i spökhuset
- (GR) Στοιχειωμένο Σπίτι «Κρυφτούλι»



- (N) Monster Scare-Down
- (S) Skrämseltävling
- (GR) Τερατο-Αγώνες



- (N) Make a Monster
- (S) Gör ett monster
- (GR) Τερατο-Δημιουργίες

- (N) **Tips:** Hvis du har Pixter 2.0, kan du koble den til en annen Pixter 2.0 og sende en tegning du har laget, eller de beste resultatene dine til en venn!
- (S) **Tips:** Om du har Pixter 2.0 kan du länka till en annan Pixter 2.0-enhet för att sända en bild som du har skapat eller din bästa tid eller dina bästa poäng till en vän!
- (GR) **Σημείωση:** Αν έχετε Pixter 2.0, μπορείτε να το συνδέσετε σε ένα άλλο Pixter 2.0 και να στείλετε την εικόνα που έχετε δημιουργήσει, το καλύτερο σας χρόνο ή το σκορ σας σε φίλο σας!



(N) Scary Animator (S) Läsrigg animator (GR) Φοβερά Σχέδια

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



- (S) • Peka med ritpinnen på pilarna i nederkanten av fönstret för att gå igenom olika bakgrunder.

- (GR) • Ακουμπήστε τα βέλη στο κάτω μέρος της οθόνης με το στυλό για να δείτε τα διαφορετικά φόντα.

- (N) • Når du finner en du liker, berører du skjermen med pennen.

- (S) • När du ser en som du gillar, pekar du med ritpinnen i fönstret.



- (GR) • Μόλις βρείτε το φόντο που σας αρέσει, ακουμπήστε την οθόνη με το στυλό.

- (N) • Den blinkende pilen nederst på skjermen oppfordrer deg til å bruke Stempel-verktøyet  på verktøy-menyen. Berør Stempel-verktøyet  med pennen.



- (S) • Den blinkende pilen i fönstrets nederkant uppmanar dig att använda stämpelverktuget  i verktygsmenyn. Peka på stämpelverktuget  med ritpinnen.

- (GR) • Το βέλος που αναβοσβήνει στο κάτω μέρος της οθόνης σας παρακινεί να χρησιμοποιήσετε το εργαλείο Σφραγίδα  από το μενού εργαλείων. Ακουμπήστε το εργαλείο Σφραγίδα  με το στυλό.



- (N) • Berør pilene nederst på skjermen med pennen for å se de enkelte stempelvalgene.

- Når du finner et du liker, berører du det med pennen.

Tips: Noen av stempelvalgene er animert!

- (S) • Peka med ritpinnen på pilarna i nederkanten av fönstret för att gå igenom stämpelalternativen.

- När du ser en som du gillar, pekar du med ritpinnen på ditt val.

Tips: Vissa av stämpelalternativen är animerade!

- (GR) • Ακουμπήστε τα βέλη στο κάτω μέρος της οθόνης για να δείτε τις διάφορες σφραγίδες.
- Μόλις βρείτε τη σφραγίδα που σας αρέσει, ακουμπήστε την οθόνη με το στυλό.

Σημείωση: Μερικές σφραγίδες είναι «κινούμενες»!



- (N) • Plasser stempelvalget på bakgrunnen. Berør skjermen med pennen.

- (S) • Placera ditt stämpelval på bakgrunden. Peka med ritpinnen i fönstret.

- (GR) • Τοποθετήστε τη επιλεγμένη σφραγίδα σας πάνω στο φόντο. Ακουμπήστε την οθόνη με το στυλό.





- (N) • Berør spillknappen  på skjermen med pennen for å se at stempelet "blir levende"!

Tips: Hvis stempelet ikke er animert, finnes det ingen spillknapp  på skjermen.



- (S) • Peka på play-knappen  på fönstret med ritpinnen för att se stämpeln komma till liv!

Tips: Om stämpeln inte är animerad, finns det inte en play-knapp  på fönstret.

- (GR) • Ακουπήστε το κουμπί play  στην οθόνη με το συλό για να δείτε τη σφραγίδα σας να ζωντανεύει!

Σημείωση: Εάν η σφραγίδα δεν είναι κινούμενη, δεν θα υπάρχει κουμπί play  στην οθόνη.

- (N) • Bruk verktøyene på verktøymenyen til å fullføre tegningen: Blyant , Rett linje , Figurer , Stempel , Viske ut eller Velger for spesialeffekter .



Tips: Hvis du vil lagre tegningen, berører du Lagre  på verktøymenyen med pennen. Hvis du vil skifte til en annen aktivitet, berører du Startside  på verktøymenyen med pennen for å gå tilbake til startsidene.

- (S) • Använd verktygen i verktygsmenyn för att slutföra din skapelse: Blyertspenna , rät linje , former , stämpla  sudda  eller spesialeffekter .

Tips: Om du vill spara din skapelse, peka med ritpinnen på verktyget Spara  i verktygsmenyn. Om du vill fortsätta med en annan aktivitet, peka med ritpinnen på Hem  i verktygsmenyn för att gå till hemfönstret.



- (GR) • Χρησιμοποιήστε τα εργαλεία από το μενού εργαλείων για να τελειώσετε το σχέδιό σας: Εργαλείο «Μολύβι» ; Ευθεία Γραμμή ; Δημιουργία Σχημάτων ; Σφραγίδα ; Γόμα ; ή Ειδικά Εφέ .

Σημείωση: Για να αποθηκεύσετε το σχέδιό σας, ακουμπήστε Αποθήκευση  από το μενού εργαλείων με το στυλό. Αν θέλετε να διαλέξετε μία άλλη δραστηριότητα, ακουμπήστε το Αρχικό Μενού  με το στυλό για να επιστρέψετε στη Αρχική Οθόνη.

- (N) • Hvis du har Pixter 2.0 og vil sende bildet til en annen Pixter 2.0, berører du verktøyet Lagre eller Sende  på verktøylinjen med pennen.



- (S) • Om du har en Pixter 2.0-enhet, och vill skicka din bild till en annan Pixter 2.0-enhet, pekar du med ritpinnen på verktøyet Spara eller Skicka  i verktøysmenyn.
- (GR) • Αν έχετε Pixter 2.0 και θέλετε να στείλετε την εικόνα σας σε ένα άλλο Pixter 2.0, ακουμπήστε το εργαλείο Αποθήκευση ή Αποστολή  στο μενού με το στυλό.



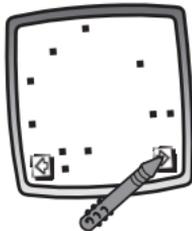
(N) Mystery Monsters (S) Mystiska monster

(GR) Τέρατα Μυστηρίου

- (N) • Berør pilene nederst på skjermen med pennen for å se de enkelte monstervalgene.

- (S) • Peka med ritpinnen på pilarna i nederkanten av fönstret för att gå igenom monsteralternativen.

- (GR) • Ακουμπήστε τα βέλη στο κάτω μέρος της οθόνης με το στυλό για να δείτε τα διάφορα τέρατα.



- (N) • När du finner et du liker, berører du skjermen med pennen.

- (S) • När du ser ett som du gillar, pekar du med ritpinnen i fönstret.

- (GR) • Μόλις βρείτε τοτέρας που σας αρέσει, ακουμπήστε την οθόνη με το στυλό.





- (N) • Berør det blinkende punktet på skjermen med pennen for å begynne.

- (S) • Börja genom att peka på den blinkande punkten på fönstret med ritpinnen.

- (GR) • Ακουμπήστε την τελεία που αναβοσβήνει στην οθόνη με το στυλό για να ξεκινήσετε.

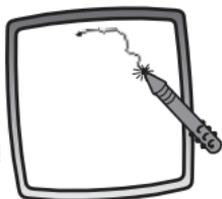


- (N) • Berør det blinkende punktet på skjermen med pennen igjen. Monsteret begynner å ta form!
- Berør det neste blinkende punktet på skjermen med pennen.

- (S) • Peka på den blinkande punkten på fönstret med ritpinnen igen. Monsteret börjar ta form!

- Peka på nästa blinkande punkt på fönstret med ritpinnen.

- (GR) • Ακουμπήστε ξανά την τελεία που αναβοσβήνει στην οθόνη με το στυλό. Το τέρας αρχίζει να παίρνει μορφή!
- Ακουμπήστε την επόμενη τελεία που αναβοσβήνει στην οθόνη με το στυλό.





- (N) • Berør det siste blinkende punkt med pennen for å fullføre tegningen av monstret.

- (S) • Peka på den siste blinkende punkten med ritpinnen för att rita klart monstret.

- (GR) • Ακουμπήστε την τελευταία τελεία που αναβοσβήνει με το στυλό για να τελειώσετε το σχέδιο του τέρατος.



- (N) • När du er ferdig, blir monstret "levende" – **se opp!**

- (S) • När du är klar kommer ditt monster till liv – **se upp!**



- (GR) • Μόλις τελειώσετε, το τέρας σας ζωντανεύει – **προσοχή!**

- (N) • Nå kan du bruke et av verktøyene på verktøylinjen til å legge til ting i bildet.

Blyant ,
 Rett linje ,
 Figurer ,
 Stempel ,
 Viske ut  eller Velger  for spesialeffekter .



Tips: Hvis du vil lagre tegningen, berører du Lagre  på verktøymenyen med pennen. Hvis du vil skifte til en annen aktivitet, berører du Startside  på verktøymenyen med pennen for å gå tilbake til startside.

- (S) • Använd nu något av verktygen i verktygsmenyn för att rita vidare på din skapelse. Blyertspenna , rät linje , former , stämpla , sudda  eller spesialeffekter .

Tips: Om du vill spara din skapelse, peka med ritpinnen på verktøyet Spara  i verktygsmenyn. Om du vill fortsätta med en annen aktivitet, peka med ritpinnen på Hem  i verktygsmenyn för att gå till hemfönstret.



- GR • Τώρα, χρησιμοποιήστε οποιοδήποτε εργαλείο από το μενού εργαλείων πάνω στο σχέδιό σας: Εργαλείο "Μολύβι" ; Ευθεία Γραμμή ; Δημιουργία Σχημάτων ; Σφραγίδα ; Γόμα ; ή Ειδικά Εφέ .

Σημείωση: Για να αποθηκεύσετε το σχέδιό σας, ακουμπήστε Αποθήκευση  από το μενού εργαλείων με το στυλό. Αν θέλετε να διαλέξετε μία άλλη δραστηριότητα, ακουμπήστε το Αρχικό Μενού  με το στυλό για να επιστρέψετε στη Αρχική Οθόνη.

- N • Hvis du har Pixter 2.0 og vil sende bildet til en annen Pixter 2.0, berører du verktøyet Lagre eller Sende  på verktøylinjen med pennen.

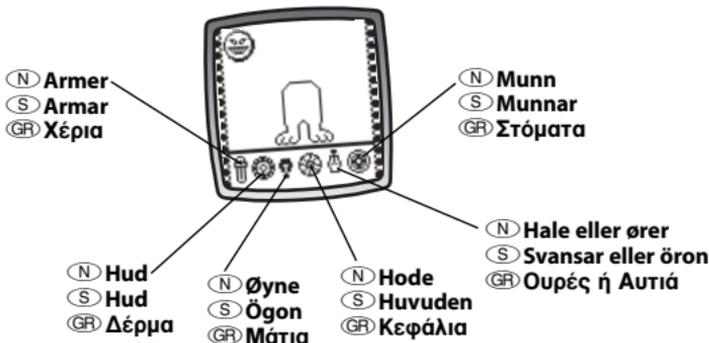


- S • Om du har en Pixter 2.0-enhet, och vill skicka din bild till en annan Pixter 2.0-enhet, pekar du med ritpinnen på verktøyet Spara eller Skicka  i verktøysmenyn.
- GR • Αν έχετε Pixter 2.0 και θέλετε να στείλετε την εικόνα σας σε ένα άλλο Pixter 2.0, ακουμπήστε το εργαλείο Αποθήκευση ή Αποστολή  στο μενού με το στυλό.



(N) It's Alive! (S) Det lever (GR) «Είναι Ζωντανό!»

- (N) **Formålet med spillet:** Lage det skumleste monstret for å få høyest mulig poengsum fra dommerne.
- (S) **Det här går spelet ut på:** Skapa det mest skräckinjagande monstret för att få högsta poäng från domarna.
- (GR) **Σκοπός του Παιχνιδιού:** Δημιουργήστε το πιο τρομακτικό τέρας για την καλύτερη βαθμολογία.



- (N) • Berør knappene nederst på skjermen for å velge armer, hud, øyne, hode, hale eller ører og munn.
- (S) • Peka på knapparna längst ned på fönstret för att välja armar, hud, ögon, huvuden, svansar eller öron och en mun.
- (GR) • Ακουμπήστε τα κουμπιά της οθόνης για να επιλέξετε χέρια, δέρμα, μάτια, κεφάλι, ουρά, αυτιά και στόμα.



(N) • Berør en knapp med pennen for å se et valg for å se et valg på monsteret.

(S) • Peka på en knapp med ritpinnen for å se ett alternativ for ditt monster.



(GR) • Ακουμπήστε ένα κουμπί με το στυλό για να δείτε μια επιλογή πάνω στο τέρας σας.

(N) • Berør samme knapp igjen med pennen for å se et annet valg.

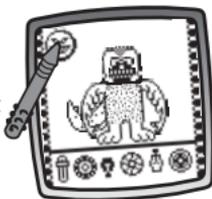
(S) • Peka på samma knapp igen med ritpinnen för att se ett annat alternativ för ditt monster.



(GR) • Ακουμπήστε ξανά το ίδιο κουμπί με το στυλό για να δείτε άλλη επιλογή πάνω στο τερατάκι σας.



- (N) • Fortsett å tegne monsteret ved å berøre de andre knappene nderst på skjermen med pennen.



- Når du er ferdig, berører du ansiktet  øverst i venstre hjørne med pennen.

- (S) • Fortsatt att skapa ditt monster genom att peka på andra knappar längst ned på fönstret med ritpinnen.

- När du är klar pekar du på ansiktet  i övre vänstra hörnet med ritpinnen.

- (GR) • Συνεχίστε να σχεδιάζετε το τερατάκι σας ακουμπώντας τα άλλα κουμπιά στο κάτω μέρος της οθόνης με το στυλό.
- Μόλις τελειώσετε, ακουμπήστε το πρόσωπο  στην πάνω αριστερή γωνία με το στυλό.

- (N) • Nå skal dommerne gi deg en poengsum. Kan du slå den neste gang?

Tips: Hvis du vil gå til en annen aktivitet, berører du Startside  på verktøy-menyen med pennen.



- (S) • Nu är det dags för domarna att ge dig en poäng. Kan du slå ditt rekord nästa gång?

Tips: Om du vill gå till en annan aktivitet. Peka med ritpinnen på Hem  i verktygsmenyn.

- (GR) • Τώρα ήρθε η ώρα για τους κριτές να σας βαθμολογήσουν. Μπορείτε να ξεπεράσετε το σκορ την επόμενη φορά?

Σημείωση: Αν θέλετε να διαλέξετε μια άλλη δραστηριότητα, ακουμπήστε το Αρχικό Μενού  από το μενού εργαλείων με το στυλό.



(N) Haunted Hide & Seek House (S) Kurragömma i spökhuset

(GR) Στοιχειωμένο Σπίτι «Κρυφτούλι»

- (N) **Formålet med spillet:** Finne det skjulte objektet så raskt som mulig mens du samler poeng!
- (S) **Det här går spelet ut på:** Hitta snabbt det gömda föremålet samtidigt som du samlar poäng!
- (GR) **Σκοπός του Παιχνιδιού:** Βρείτε γρήγορα το κρυμμένο αντικείμενο ενώ συγκεντρώνετε πόντους!

- (N) • Berør spøkeshuset på skjermen med pennen for å begynne.

- (S) • Börja genom att peka på spökhuset på fönstret med ritpinnen.

- (GR) • Ακουμπήστε το στοιχειωμένο σπίτι στην οθόνη με το στυλό για να ξεκινήσετε.



- (N) • Se på plakaten på døren for å finne ut hvilket objekt du må finne. Berør skjermen med pennen for å begynne.

Tips: Du må finne forskjellige objekter hver gang du spiller.

- (S) • Titta på affischen på dörren för att se vilket föremål du måste hitta. Börja genom att peka i fönstret med ritpinnen.

Tips: Det föremål som du måste hitta ändrar sig varje gång du spelar.



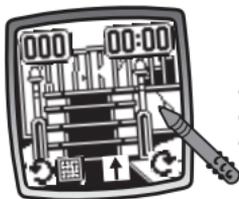
- (N) **Objekt**
(S) **Spelets målsättning**
(GR) **Αντικείμενο**



- GR** • Κοιτάξτε την αφίσα πάνω στη πόρτα για να δείτε πιο αντικείμενο πρέπει να βρείτε. Ακουμπήστε την οθόνη με το στυλό για να ξεκινήσετε.

Σημείωση: Το αντικείμενο που πρέπει να βρείτε αλλάζει κάθε φορά που παίζετε.

- N** • Se i rommet. Ser du objektet?
- Berør gjemmestedene med pennen for å se om objektet er der. Du får poeng (5 poeng) for hvert nye gjemmested du berører, men taper poeng (3 poeng) hvis du berører et gjemmested med et spørkelse som stjeler poenger.



- S** • Titta in i rummet. Ser du föremålet?
- Peka på gömställen med ritpinnen för att se om föremålet är där inne. Samla poäng (5 poäng) för varje nytt gömställe som du pekar på eller förlora poäng (3 poäng) om du pekar på ett gömställe med ett poängstjälande spöke!

- GR** • Κοιτάξτε μέσα στο δωμάτιο. Βλέπετε το αντικείμενο?
- Ακουμπήστε τις κρυψώνες με το στυλό για να δείτε εάν βρίσκεται εκεί το αντικείμενο. Συγκεντρώνετε πόντους (5 πόντους) για κάθε καινούργια κρυψώνα που ακουμπάτε, ή χάνετε πόντους (3 πόντους) εάν ακουμπήσετε μια από τις στοιχειωμένες κρυψώνες!

N Poeng
S Poäng
GR Σκορ

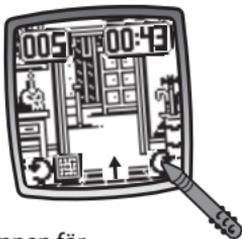


N Tid
S Tid
GR Χρόνος

- N** • Se øverst på skjermen – poengsummen din står øverst til venstre, og tiden du brukte, står øverst til høyre.
- S** • Titta överst i fönstret – din totalpoäng visas i det övre vänstra hörnet och din tid är i det övre högra hörnet.
- GR** • Δείτε το πάνω μέρος της οθόνης - το σκορ σας βρίσκεται στην πάνω αριστερή γωνία και ο χρόνος σας στην πάνω δεξιά γωνία.



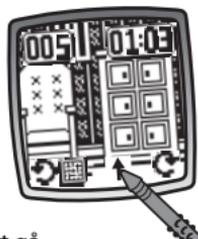
- (N) • Berør de buede pilene ↻ ↻ på skjermen med pennen for å se forskjellige vegger i rommet.



- (S) • Peka på de böjda pilarna ↻ ↻ på fönstret med ritpinnen för att se olika väggar i rummet.

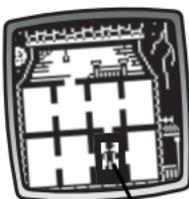
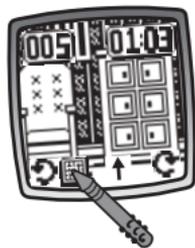
- (GR) • Ακουμπήστε τα καμπυλωτά βέλη ↻ ↻ στην οθόνη με το στυλό για να δείτε τους διαφορετικούς τοίχους του δωματίου.

- (N) • Berør den rette pilen ↑ på skjermen med pennen for å bevege deg til et annet rom.



- (S) • Peka på den raka pilen ↑ på fönstret med ritpinnen för att gå vidare in i ett annat rum.

- (GR) • Ακουμπήστε το ίσιο βέλος ↑ στην οθόνη με το στυλό για να κινηθείτε ευθεία σε άλλο δωμάτιο.



- (N) Du er her!
 (S) Du är här!
 (GR) Είστε εδώ!

- (N) • Berør kartknappen  på skjermen med pennen for å se hvor du er i huset.
- (S) • Peka på kartknappen  på fönstret med ritpinnen för att se var du är i huset.
- (GR) • Ακουμπήστε το κουμπί με τον χάρτη  στην οθόνη με το στυλό για να δείτε πού είστε μέσα στο σπίτι.

- (N) • Hurra – du fant objektet! Se på tiden og poengsummen din.

Tips: Hvis du ønsker å skifte til en annen aktivitet, berører du Startside  på verktøymenyen med pennen.



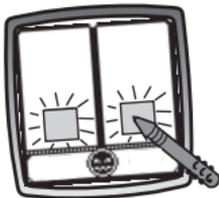
- (S) • Hurra – du har hittat föremålet! Titta på din tid och din poäng.
- Tips:** Om du vill fortsätta med en annan aktivitet, peka på Hem  i verktygs-menyen med ritpinnen.
- (GR) • Γιουπι - βρήκατε το αντικείμενο! Δείτε το χρόνο και το σκορ σας.
- Σημείωση:** Αν θέλετε να διαλέξετε μία άλλη δραστηριότητα, ακουμπήστε το Αρχικό Μενού  από το μενού εργαλείων με το στυλό.



(N) Monster Scare Down (S) Skrämsettävling

(GR) Τερατο-Αγώνες

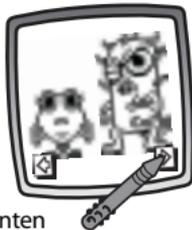
- (N) • Berør en av de blinkende boksene på skjermen med pennen.



- (S) • Peka på en av de blinkande rutorna i fönstret med ritpinnen.

- (GR) • Ακουμπήστε ένα από τα κουτιά που αναβοσβήνουν στην οθόνη με το στυλό.

- (N) • Berør pilene nederst på skjermen med pennen for å se de enkelte monstervalgene.



- (S) • Peka med ritpinnen på pilarna i nederkanten av fönstret för att gå igenom monsteralternativen.

- (GR) • Ακουμπήστε τα βέλη στο κάτω μέρος της οθόνης με το στυλό για να δείτε τα διάφορα τέρατα.

- (N) • Når du finner et du liker, berører du skjermen med pennen.



- (S) • Når du ser ett som du gillar, pekar du med ritpinnen i fönstret.

- (GR) • Μόλις βρείτε το τέρας που σας αρέσει, ακουμπήστε την οθόνη με το στυλό.

- (N) • Berør den blinkende boksen på skjermen med pennen.



- (S) • Peka på den blinkande rutan med ritpinnen i fönstret.

- (GR) • Ακουμπήστε το κουτί που αναβοσβήνει στην οθόνη με το στυλό.



- (N) • Berør pilene nederst på skjermen med pennen for å se de enkelte monstervalgene.

- (S) • Peka med ritpinnen på pilarna i nederkanten av fönstret för att gå igenom monsteralternativen.

- (GR) • Ακουμπήστε τα βέλη στο κάτω μέρος της οθόνης με το στυλό για να δείτε τα διάφορα τέρατα.



- (N) • Når du finner et du liker, berører du skjermen med pennen.

- (S) • När du ser ett som du gillar, pekar du med ritpinnen i fönstret.

- (GR) • Μόλις βρείτε το τέρας που σας αρέσει, ακουμπήστε την οθόνη με το στυλό.



- (N) • Berør det blinkende ansiktet med pennen for å begynne konkurransen!

- (S) • Peka på det blinkande ansiktet med ritpinnen för att börja tävla!

- (GR) • Ακουμπήστε το πρόσωπο που αναβοσβήνει με το στυλό για να ξεκινήσετε τον αγώνα!





- (N) • Se og hør publikums reaksjon.
- (S) • Lyssna och titta på publikens reaktion.
- (GR) • Δείτε και ακούστε την αντίδραση των θεατών.



- (N) • Det skumleste monstret **VINNER!**
Tips: Hvis du ønsker å skifte til en annen aktivitet, berører du Startside  på verktøyomenyen med pennen.

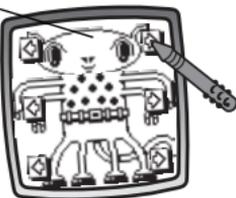


- (S) • Det monster som är mest skrämmande **VINNER!**
Tips: Om du vill fortsätta med en annan aktivitet, peka på Hem  i verktygsmenyn med ritpinnen.
- (GR) • Το πιο τρομακτικό τέρας, **ΚΕΡΔΙΖΕΙ!**
Σημείωση: Αν θέλετε να διαλέξετε μία άλλη δραστηριότητα, ακουμπήστε το Αρχικό Μενού  από το μενού εργαλείων με το στυλό.



(N) Make a Monster (S) Gör ett monster
(GR) Τερατο-δημιουργίες

- (N) Hode**
- (S) Huvud**
- (GR) Κεφάλι**



- (N)** • Berør pilene øverst på skjermen med pennen for å se de enkelte valgene.
- (S)** • Peka på de översta pilarna i fönstret med ritpinnen för att gå igenom alternativen.
- (GR)** • Ακουμπήστε τα βέλη στο πάνω μέρος της οθόνης με το στυλό για να δείτε τις επιλογές σας.

- (N) Kropp**
- (S) Kropp**
- (GR) Σώμα**



- (N)** • Berør pilene midt på skjermen med pennen for å se de enkelte valgene.
- (S)** • Peka på de mellersta pilarna i fönstret med ritpinnen för att gå igenom alternativen.
- (GR)** • Ακουμπήστε τα βέλη στη μέση της οθόνης με το στυλό για να δείτε τις επιλογές σας.



- (N) Fötter
- (S) Fötter
- (GR) Πόδια



- (N) • Berør pilene nederst på skjermen med pennen for å se de enkelte valgene. Berør skjermen med pennen.
- (S) • Peka på de nedersta pilarna i fönstret med ritpinnen för att gå igenom alternativen. Peka med ritpinnen i fönstret.
- (GR) • Ακουμπήστε τα βέλη στο κάτω μέρος της οθόνης με το στυλό. Ακουμπήστε την οθόνη με το στυλό.

- (N) • Bruk verktøyene på verktøymenyen til å fullføre monstret: Blyant , Rett linje , Figurer , Stempel , Viske ut  eller Velger for spesialeffekter .



Tips: Hvis du vil lagre tegningen, berører du Lagre  på verktøymenyen med pennen. Hvis du vil skifte til en annen aktivitet, berører du Startside  på verktøymenyen med pennen for å gå tilbake til startsidene.

- (S) • Använd nu något av verktygen i verktygsmenyn för att göra färdigt ditt monster: "Blyertspenna" , rät linje , former , stämpla , sudda  eller spesialeffekter .

Tips: Om du vill spara din skapelse, peka med ritpinnen på verktyget Spara  i verktygsmenyn. Om du vill fortsätta med en annan aktivitet, peka med ritpinnen på Hem  i verktygsmenyn för att gå till hemfönstret.



- GR • Τώρα, χρησιμοποιήστε οποιοδήποτε εργαλείο από το μενού εργαλείων για να τελειώσετε το τέρας σας: Εργαλείο "Μολύβι" ; Ευθεία Γραμμή ; Δημιουργία Σχημάτων ; Σφραγίδα ; Γόμα ; ή Ειδικά Εφέ .

Σημείωση: Για να αποθηκεύσετε το σχέδιό σας, ακουμπήστε Αποθήκευση από το μενού εργαλείων με το στυλό. Αν θέλετε να διαλέξετε μία άλλη δραστηριότητα, ακουμπήστε το Αρχικό Μενού με το στυλό για να επιστρέψετε στη Αρχική Οθόνη.

- N • Hvis du har Pixter 2.0 og vil sende bildet til en annen Pixter 2.0, berører du verktøyet Lagre eller Sende på verktøylinjen med pennen.



- S • Om du har en Pixter 2.0-enhet, och vill skicka din bild till en annan Pixter 2.0-enhet, pekar du med ritpinnen på verktøyet Spara eller Skicka i verktygsmenyn.
- GR • Αν έχετε Pixter 2.0 και θέλετε να στείλετε την εικόνα σας σε ένα άλλο Pixter 2.0, ακουμπήστε το εργαλείο Αποθήκευση ή Αποστολή στο μενού με το στυλό.



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



- (N) Blyant**
(S) Verktyget
"Blyertspenna"
(GR) Εργαλείο «Μολύβι»



Pixter, Pixter Plus, Pixter 2.0

- (N)** Berør ikonet for frihåndstegning eller -skrivning.
(S) Peka här för att skriva eller rita på fri hand.
(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



Pixter, Pixter Plus, Pixter 2.0

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

- (N)** Her kan du velge hvor tykk linjen skal være.
(S) Välj nu tjocklek på stiftet för verktyget "Blyertspenna".

- (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 prikk-til-prikk-tegning.

- (S) Peka med ritpinnen i fönstret. 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 συλλό. Σύρετέ το 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**

Pixter, Pixter Plus, Pixter 2.0

(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!

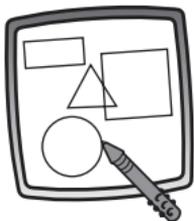
(S) Välj figur:

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

(GR) Τώρα, επιλέξτε το σχήμα:

- Τρίγωνο
- Κύκλο
- Τετράγωνο
- Δημιουργήστε το δικό σας 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 trekanten. Deretter berører du grunnlinjen og drar pennen slik at det blir en trekant.

- (S) Peka med ritpinnen i fönstret och dra för att göra figuren större eller mindre.

Tips: Gör en triangel genom att först göra basen på triangeln. Den åstadkommer du genom att dra med ritpinnen över fönstret. Peka sedan med ritpinnen på basen 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!**



Pixter, Pixter Plus, Pixter 2.0

- (N) Berør ikonet for å lage et stempel.
(S) Peka här för att använda stämplor.
(GR) Ακουμπήστε για απίθανες σφραγίδες.



- (N) Berør pilene nederst på skjermen med pennen for å se på de forskjellige stemplene.
(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 την κάθε σφραγίδα.



- (N) Berør skjermen med pennen for å velge et stempel.
- (S) Peka med ritpinnen i fönstret 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 med ritpinnen i fönstret 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 stämpelverkyget  och sedan på pilarna för att gå igenom de olika stämpelarna. Peka sedan med ritpinnen i fönstret 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 στην εικόνα σας.

- (N) **Viskelær**
- (S) **Suddgummi**
- (GR) **Γόμα**



Pixter, Pixter Plus, Pixter 2.0

- (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 ότι θέλετε από την οθόνη.

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



Pixter, Pixter Plus, Pixter 2.0

- (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 την ολική διαγραφή οθόνης με απίθανα ηχητικά εφέ.



- (N) Velg et av alternativene for å se og høre at tegningen forsvinner.
- (S) Välj ett av alternativen och se på och lyssna till när din teckning försvinner.
- (GR) Διαλέξτε μια από τις επιλογές και δείτε και ακούστε το σχέδιό σας να εξαφανίζεται.



- (N) **Tips:** Når du har brukt Visk ut alt, er du fremdeles i den samme aktiviteten, og samme verktøy er aktivt.
- (S) **Tips:** Du befinner dig i samma aktivitet och har kvar samma verktyg som förut när du har raderat hela fönstret.
- (GR) **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

Pixter

(N) Berør ikonet for å velge en spesialeffekt.

(S) Peka i fönstret för att välja specialeffekt.

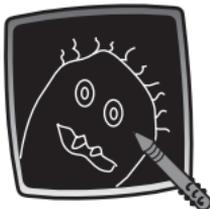
(GR) Ακουμπήστε για να διαλέξετε ένα ειδικό εφέ.



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

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

**(N) Velger for
spesialeffekter**



(S) Specialeffektväljare

(GR) Επιλογή Ειδικών Εφέ

Pixter Plus, Pixter 2.0

(N) Berør ikonet for å velge en spesialeffekt.

(S) Peka i fönstret för att välja specialeffekt.

(GR) Ακουμπήστε για να διαλέξετε ένα ειδικό εφέ.



(N) Bytt fra hvitt til svart eller fra svart til hvitt, roter bildet, speilvend det, fyll ut det valgte tegneområdet eller skriv en overskrift.

(S) Växla från vitt till svart eller från svart till vitt, vrid, spegla, fyll i en utvald rityta eller skriv en text.

(GR) Αλλάξτε από άσπρο σε μαύρο ή από μαύρο σε άσπρο, περιστρέψτε το, αντιστρέψτε το, γεμίστε μια επιλεγμένη περιοχή σχεδίασης ή φτιάξτε μια λεζάντα.

(N) Hvitt til svart/Svart til hvitt/Speilvende

(S) Verktyg Vitt-till-svart/
Svart-till-vitt/Spegla

(GR) Άσπρο σε Μαύρο/ Μαύρο σε
Άσπρο/ Εργαλείο Καθρέφτης



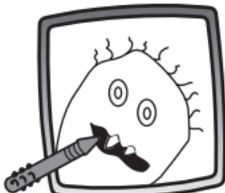
(N) Berør skjermen med pennen og se spesialeffekten.

(S) Peka på skärmen med ritpinnen och se specialeffekten.

(GR) Ακουμπήστε την οθόνη με το στυλό και δείτε το ειδικό εφέ.



- (N)** Fylle ut
(S) Verktyg för snabbmålning
(GR) Εργαλείο Γρήγορου Χρωματισμού



- (N)** Hvis du vil fylle ut et valgt tegneområde, merker du området. Se at det valgte området fylles ut.
- (S)** Välj yta för att fylla i en utvald rityta. Se på när den utvalda ytan fylls.
- (GR)** Για να γεμίσετε μια επιλεγμένη περιοχή σχεδίασης, επιλέξτε την περιοχή. Δείτε την να γεμίζει.



- (N)** Skrivel
(S) Skrivverktøy
(GR) Εργαλείο Γραψίματος



- (N)** Hvis du vil lage en egen overskrift, berører du hver enkelt bokstav i hvert ord med pennen. Berør den nederste delen av skjermen med pennen. Du kommer tilbake til tegningen. Berør bildet med pennen for å feste overskriften på bildet.
- (S)** Peka på de olika bokstäverna för att skapa egna ord och en text. Peka på fönstrets nederkant med ritpinnen. Du är tillbaka till din ritning igen. Peka på fönstret med ritpinnen för att "stämpla" din text i fönstret.
- (GR)** Για να δημιουργήσετε την δικιά σας λεζάντα, ακουμπήσετε το κάθε γράμμα της κάθε λέξης με το στυλό. Ακουμπήστε το κάτω μέρος της οθόνης με το στυλό. Είστε πίσω στο σχέδιό σας. Ακουμπήστε την οθόνη με το στυλό για να βάλετε τη λεζάντα σας στην οθόνη.

(N) **Lagre!**
(og Justere volum)



(S) **Spara!**
(och justera volymen)

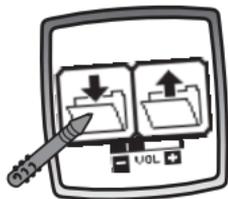
(GR) **Αποθήκευση!**
(και Ρύθμιση Ήχου)

Pixter, Pixter Plus

(N) Berør ikonet for å lagre eller gjenopprette spillet, eller for å justere volumet (når som helst).

(S) Peka här för att spara eller hämta spelet. Du kan också justera volymen (när som helst).

(GR) Ακουμπήστε για να αποθηκεύσετε, να επαναφέρετε το παιχνίδι σας ή να ρυθμίσετε τον ήχο (όποτε θέλετε).



(N) Berør **INN**-mappen for å lagre, **UT**-mappen for å gjenopprette eller Volum for å justere volumet.

(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 eller spill om gangen. Hver gang du lagrer et bilde eller spill, erstatter du det som allerede er lagret.

(S) Tips: Du kan bara spara ett spel eller en bild åt gången! Varje gång du sparar en bild eller ett spel, ersätts det du sparar tidigare.

(GR) Σημείωση: Μπορείτε να σώσετε μια εικόνα ή ένα παιχνίδι τη φορά! Κάθε φορά που σώνετε μια εικόνα ή ένα παιχνίδι, αντικαθιστά το προηγούμενο.

(N) Lagre eller Sende (Legg til en emnelinje i meldingen og juster volumet)



(S) Spara eller skicka (Lägg till en ämnesrad till ditt meddelande och justera volymen)

(GR) Αποθήκευση ή Αποστολή (Προσθέστε ένα τίτλο στο μήνυμά σας και Ρυθμίστε την ένταση του Ήχου)

Pixter 2.0

- (N)** Berør dette verktøyet for å sende en poengsum eller et bilde til en annen Pixter 2.0-enhet, lagre eller gjenopprette et bilde eller et spill eller justere volumet.
- (S)** Peka på det här verktyget för att skicka dina poäng eller en bild till en annan Pixter 2.0-enhet, spara eller hämta en bild eller ett spel, eller justera volymen.
- (GR)** Ακουμπήστε για να στείλετε το σκορ ή εικόνα σε άλλο Pixter 2.0 να αποθήκευσετε ή να επαναφέρετε το παιχνίδι ή να ρυθμίσετε την ένταση του ήχου.



(N) **Lagre**

(S) **Spara!**

(GR) **Αποθήκευση**



(N) Berør **INN**-mappen  for å lagre, **UT**-mappen  for å gjenopprette eller Volum  for å justere volumet.

(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 spill eller bilde om gangen. Hver gang du lagrer et spill eller bilde, erstatter du det som allerede er lagret.
- Når du har lagret et spill eller bilde, vises det på skjermen igjen. Hvis du vil spille et nytt spill eller starte en ny aktivitet, berører du Startside  på verktøymenyen.

(S) **Tips:**

- Du kan bara spara ett spel eller en bild åt gången! Varje gång du sparar en bild eller ett spel, ersätts det du sparar tidigare.
- När du sparar en bild eller ett spel, visas den eller det i fönstret igen. För att spela igen eller hitta på en ny aktivitet, pekar du med ritpinnen på Hem  i verktygsmenyn.

(GR) **Σημειώσεις:**

- Μπορείτε να σώσετε μια εικόνα ή ένα παιχνίδι τη φορά! Κάθε φορά που σώνετε μια εικόνα ή ένα παιχνίδι, αντικαθιστά το προηγούμενο.
- Αφού σώσετε μια εικόνα ή ένα παιχνίδι, θα εμφανιστεί πάλι στην οθόνη σας. Για να φτιάξετε μια νέα εικόνα ή ένα νέο παιχνίδι, ακουμπήστε Αρχική Οθόνη  απο το μενού εργαλείων.

(N) **Legge til en emnelinje i meldingen**

(S) **Lägg till en ämnesrad till ditt meddelande**

(GR) **Προσθέστε ένα Τίτλο στο Μήνυμά σας**



(N) Hvis du vil lage en emnelinje for meldinger, berører du hver bokstav i hvert ord med pennen. Når du er ferdig, berører du skjermen. Emnelinjen lagres automatisk.

(S) Peka på var och en av bokstäverna i orden med ritpinnen för att skapa en ämnesrad till dina meddelanden. Peka på skärmen när du är klar. Din ämnesrad lagras automatiskt.

(GR) Για να φτιάξετε ένα τίτλο για τα μηνυμάτά σας, ακουμπήστε το κάθε γράμμα της λέξης με το στυλό. Όταν τελειώσετε, ακουμπήστε την οθόνη. Ο τίτλος σας αυτομάτως θα αποθηκευτεί.

(N) **Sende**

(S) **Skicka**

(GR) **Αποστολή**



(NL) Hvis du vil sende en poengsum eller et bilde, må du kontrollere at mottakeren (den andre Pixter 2.0-enheten) er minst 30 cm, men ikke mer enn 1,5 meter unna, og at signalkuplene peker mot hverandre. Berør  på skjermen med pennen.

For å motta en melding berører du det nikkende ansiktet  på skjermen.

(S) Se till att mottagaren (den andra Pixter 2.0-enheten) inte befinner sig längre bort än 1,5 meter och att signal-mottagarna är korrekt inriktade för att skicka dina poäng eller en bild. Peka med ritpinnen på  i fönstret. Peka på det nickande ja-ansiktet  på skärmen för att ta emot ett meddelande.

(GR) Για να στείλετε ένα σχέδιο ή ένα σκορ, σιγουρευτείτε ότι οι θόλοι-δέκτες του Pixter 2.0 είναι στην ίδια ευθεία και τουλάχιστον 30-150 εκ. κοντά. Ακουμπήστε  στην οθόνη. Για να λάβετε ένα μήνυμα ακουμπήστε τη φατσούλα που γνέφει «ναι»  στην οθόνη.

(N) Tips

- Sørg for at banen mellom signalkuplene er fri for hindringer.
- For å oppnå best mulig ytelse bør du unngå å bruke enheten i skarpt lys.

(S) Tips

- Se till att området mellan signalmottagarna är fritt från hinder.
- För bästa prestanda, använd inte i starkt ljus.

(GR) Συμβουλές

- Σιγουρευτείτε ότι δεν υπάρχουν εμπόδια ανάμεσα στους θόλους-δέκτες.
- Για καλύτερη απόδοση αποφεύγετε να τα χρησιμοποιείτε σε μέρη με πολύ έντονο φως.

(N) Startside

(S) Hem

(GR) Αρχική Οθόνη

Pixter, Pixter Plus, Pixter 2.0



(N) Berør ikonet for å gå tilbake til startside.

(S) Peka här för att gå tillbaka till huvudfönstret.

(GR) Ακουμπήστε για να επιστρέψετε στην Αρχική Οθόνη.



(N) **Velg et spill:** Scary Animator, Mystery Monsters, It's Alive!, Haunted Hide & Seek House, Monster Scare-Down eller Make a Monster.

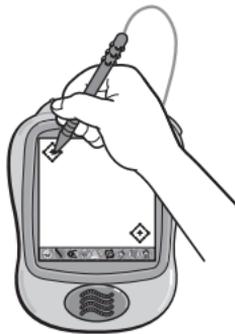
(S) **Välj ett spel:** Läskig animator, Mystiska monster, Det lever!, Kurragömma i spöketuset, Skrämseltävling eller Gör ett monster.

(GR) **Επιλέξτε ένα παιχνίδι :** Φοβερά Σχέδια, Τέρατα Μυστηρίου, «Είναι Ζωντανό!», Στοιχειωμένο Σπίτι «Κρυφτούλι», Τερατο-Αγώνες, και Τερατο-Δημιουργίες.



(N) Kalibrering av pennen **(S) Kalibrera ritpinnen**

(GR) Ρύθμιση Στυλό



- (N) VIKTIG!** Merket som pennen lager på skjermen, stemmer ikke alltid overens med hvor pennespissen er plassert.
- Når dette skjer, må pennen kalibreres.
 - Slå på leken. Vent til du får opp startsidene.
 - Snu leken med baksiden opp og finn kalibreringshullet.

- Sett pennen i kalibreringshullet en stund. Snu leken igjen, slik at du kan se skjermen.
- Når to  vises på skjermen, tar du ut pennen fra kalibreringshullet.
- Berør først  øverst i venstre hjørne med pennespissen.
- Berør deretter  nederst i høyre hjørne med pennespissen.



S **VIKTIGT!** Det är möjligt att ritpinnens markering 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 huvudfönstret.
- 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 vänstra 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 έτσι ώστε να βλέπετε το πίσω μέρος του. 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 αριστερή γωνία.
- Μετά ακουμπήστε με τη μύτη του στυλό το σήμα  στη κάτω δεξιά γωνία.



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

- (N)** • Hold programvareneheten fri for vann, sand og smuss.
 - Enheten må ikke utsettes for direkte sollys og sterk varme.
 - Den må aldri dyppes i vann. Den kan rengjøres med en klut på utsiden.
 - Dette leketøyet har ingen deler som forbrukeren kan reparere selv. Programvareneheten må ikke demonteres.
- (S)** • Akta kassetten för vatten, sand och smuts.
 - Utsätt inte kassetten för direkt solljus och stark värme.
 - Doppa inte kassetten i vatten. Torka av utsidan av kassetten med en trasa om den behöver göras ren.
 - Kassetten har inga delar som du kan reparera själv. 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.

GREAT BRITAIN

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

BRASIL

Mattel do Brasil Ltda. - CNPJ :
54.558.002/0004-72 Av. Tamboré, 1400/1440
Quadra A de 02 a 03 - 06460-000 - Barueri - SP.
Atendimento ao Consumidor: 0800 550780.

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, 1º - Fracção 5, 1600 Lisboa,
21-7995750.

SVERIGE

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

ΕΛΛΑΔΑ

Mattel ΑΕΒΕ, Ελληνικού 2, Ελληνικό
16777, ΕΛΛΑΔΑ.



©2004 Mattel, Inc. All Rights Reserved. ® and ™ designate U.S. trademarks of Mattel, Inc.
Fisher-Price, Inc., a subsidiary of Mattel, Inc., East Aurora, New York 14052, U.S.A.

PRINTED IN CHINA

B8286pr-0729