

Pixter[®] 2:0

TOY DESIGNER

DK Model number: C5347
P Modelo Número: C5347
FI Mallinúmero: C5347

Fisher-Price

N Modellnummer: C5347
S Modellnummer: C5347
GR Αριθμός Προϊόντος: C5347

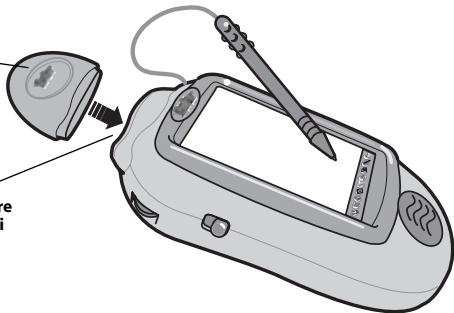


DK Lad os komme i gang! P Vamos Brincar! FI Aloitetaan!



- DK** Sluk legetøjet, inden softwarekassetten sættes i. Sæt softwarekassetten i softwareporten. Tænd legetøjet igen.
- P** Antes de colocar uma placa de software, desligue o aparelho!! Coloque a placa de software na respectiva porta do software. Volte a ligar o aparelho.
- FI** Katkaise laitteesta virta, ennen kuin laitat ohjelmistokasetin paikalleen. Työnnä kasetti ohjelmistoporttiin. Kytke virta.

- DK** Softwarekassette
- P** Placa de Software
- FI** Ohjelmistokasetti



- DK** Softwareport
- P** Porta do software
- FI** Ohjelmistoportti







- (DK) • Nogle af værktøjerne i værktøjsmenuen kan ikke bruges sammen med visse aktiviteter og spil. Hvis et værktøj ikke kan bruges, hører du en tone. Værktøjerne Hjem  samt Gem (og 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 32.

- (P) • Algumas das ferramentas da barra de ferramentas do menu não estão disponíveis durante alguns dos jogos ou actividades. Se uma ferramenta não estiver disponível, será emitido um som. As ferramentas Home  e Save It (e Controlo de Volume) , estão sempre disponíveis.
- Guarde este manual para referência futura. Contém informação importante.

ATENÇÃO! Se a ponta da caneta e a imagem no écran não estiverem alinhadas, devem ser calibradas! Consulte a página 32, Calibrar a Caneta.

- (FI) • Kaikki valikon työkalut eivät ole käytettävissä joka toiminnossa ja joka pelissä. Ellei työkalu ole käytettävissä, laitteesta kuuluu äänimerkki. Aloitus  ja Tallenna (sekä äänvoimakkuuden säätö)  ovat aina käytettävissä.
- Säilytä tämä ohje. Siinä on tärkeää tietoa.

TÄRKEÄÄ! Elleivät piirtimen kärki ja siitä näyttöön jäävä jälki osu kohdakkain, tarkista niiden säädöt. Katso sivulta 32, Piirtimen tarkkuuden säätö.



(DK) Legetøjsdesigner (P) Oficina dos Brinquedos

(FI) Lelusuunnittelija

- (DK) Vælg en aktivitet eller et spil på skærmen Hjem: **Designer's Workshop, Hide-and-Seek, Shelf Shopper, Playtime Programmer, Starter Scenes** og **Copycat Challenge**. Peg med pennen på aktiviteten eller spillet på skærmen.
- (P) Escolhe uma actividade ou um jogo a partir do écran Home: **Fábrica de Brinquedos, Jogo do Esconde-Esconde, Vamos às Compras, Mais Brincadeira, É só Começar e Desafio Total**, tocar com a caneta no écran sobre a actividade ou jogo pretendido.
- (FI) Valitse aloitusruudusta toiminto tai peli: **Suunnittelijan työpöytä, Etsi ja löydä, Lelukauppa, Ohjelmoija, Aloitusmaisema, ja Lelunrakentaja**. Kosketa näytössä näkyvää toimintoa tai peliä piirtimellä.



- (DK) **Designer's Workshop**
 (P) **Fábrica de Brinquedos**
 (FI) **Suunnittelijan työpöytä**



- (DK) **Hide-and-Seek**
 (P) **Jogo do Esconde-Esconde**
 (FI) **Etsi ja löydä**



- (DK) **Shelf Shopper**
 (P) **Vamos às Compras**
 (FI) **Lelukauppa**



- DK **Playtime Programmer**
- P **Mais Brincadeira**
- FI **Ohjelmoija**



- DK **Starter Scenes**
- P **É Só Começar**
- FI **Taustamaisemat**



- DK **Copycat Challenge**
- P **Desafio Total**
- FI **Lelunrakentaja**

- DK **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!
- P **Atenção:** Se tiveres um sistema for o Pixter 2.0, podes fazer a ligação a outro Pixter 2.0 para enviar desenhos ou os melhores tempos para os teus amigos!
- FI **Vinkki:** Pixter 2.0:lla voit lähettää tekemäsi kuvan, parhaan aikasi tai pistemäärän ystävällesi toiseen Pixter 2.0 -laitteeseen!



DK Designer's Workshop P Fábrica de Brinquedos

FI Suunnittelijan työpöytä

- DK Hoved
- P Cabeça
- FI Pää



- DK Krop
- P Corpo
- FI Keho

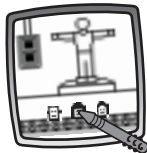
- DK Arme
- P Braços
- FI Kädet

- DK Ben
- P Pernas
- FI Jalat

- DK • Lav en figur ved at vælge et hoved, en krop, ben og arme. Peg med pennen på den del, du vil vælge.
- P • Podes escolher cabeça, corpo, pernas e braços para desenhar figurinhas. Basta tocar no écran com a caneta sobre imagens pretendidas.
- FI • Suunnittele pelihahmo valitsemalla sille pää, keho, jalat ja kädet. Kosketa piirtimellä näyttöruudulta valitsemaasi kohtaa.

- DK Hoved

• Se de forskellige hoveder på transportbåndet. Når du vil vælge et hoved, skal du pege med pennen på det ønskede hoved.



- P Cabeça

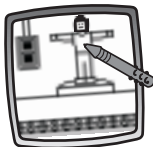
• As diferentes cabeças vão passando sobre passadeira. Para escolher uma, basta tocar com a caneta sobre o écran.

- FI Pää

• Vaihtoehdot näkyvät näytön alareunassa. Valitse pää koskettamalla haluamaasi vaihtoehtoa piirtimellä.



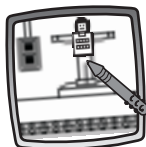
- (DK) • Vælg nu en ny kropsdel! Peg med pennen på den del, du vil vælge.



- (P) • Agora, escolha outra peça para desenhar! Basta tocar sobre o écran para escolher.

- (FI) • Suunnittele hahmon seuraava osa. Kosketa piirtimellä näyttöruudulta kohtaa, jonka haluat valita.

- (DK) • Vælg nu en ny kropsdel! Peg med pennen på den del, du vil vælge.

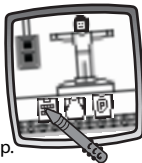


- (P) • Agora, escolha outra peça para desenhar! Basta tocar sobre o écran para escolher.

- (FI) • Jatka suunnittelua! Kosketa piirtimellä näyttöruudulta kohtaa, jonka haluat valita.

(DK) **Krop**

- Se de forskellige kroppe på transportbåndet. Når du vil vælge en krop, skal du pege med pennen på den ønskede krop.



(P) **Corpo**

- Vão passar diferentes corpos sobre a passadeira. Para escolher um, basta tocar com a caneta sobre o écran.

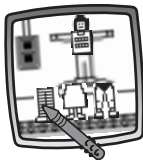
(FI) **Keho**

- Vaihtoehdot näkyvät näytön alareunassa. Valitse keho koskettamalla haluamaasi vaihtoehtoa piirtimellä.



DK Ben

- Se de forskellige ben på transportbåndet. Når du vil vælge ben, skal du pege med pennen på de ønskede ben.



P Pernas

- Vão passar diferentes pernas sobre a passadeira. Para escolher uma, basta tocar com a caneta sobre o écran.

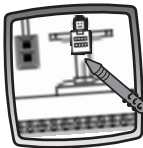
FI Jalat

- Vaihtoehdot näkyvät näytön alareunassa. Valitse jalat koskettamalla haluamaasi vaihtoehtoa piirtimellä.

- DK** • Vælg nu den sidste kropsdel! Peg med pennen på den del, du vil vælge.

- P** • Agora, escolha a última peça do desenho! Basta tocar sobre o écran para escolher.

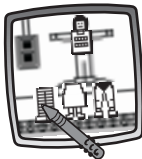
- FI** • Suunnittele hahmon viimeinen osa. Kosketa piirtimellä näyttöruudulta kohtaa, jonka haluat valita.





DK Arme

- Se de forskellige arme på transportbåndet. Når du vil vælge arme, skal du pege med pennen på de ønskede arme.



P Braços

- Vão passar diversos braços sobre a passadeira. Para escolher, basta tocar com a caneta sobre o écran.

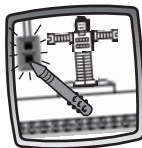
FI Kädet

- Vaihtoehdot näkyvät näytön alareunassa. Tee valintasi koskettamalla haluamaasi vaihtoehtoa.

- DK** • Peg med pennen på den blinkende firkant.

- P** • Agora é preciso tocar sobre a caixa brilhante no écran com a caneta.

- FI** • Kosketa näytössä vilkkuvaa laatikkoa piirtimellä.



- DK** • Se, du har lavet en figur!

- P** • A figurinha desenhada aparece no écran!

- FI** • Katso luomaasi hahmoa!





DK Hide-and-Seek P Jogo do Esconde-Esconde

FI Etsi ja löydä

DK **Spillets formål:** Find legetøjet!

P **Objectivo do Jogo:** Encontrar o brinquedo!

FI **Pelin tavoite:** Etsi lelu!

- DK • Se på legetøjet på skærmen. Det er dette legetøj, du skal finde.

Tip: Hvis du har lavet en figur i Designer's Workshop-spillet, er det den, du skal finde!



- P • Está um brinquedo no écran. É este brinquedo que tens de encontrar.
Atenção: Se desenhaste uma figurinha na Fábrica de Brinquedos, é esta que deves encontrar!

- FI • Katso näytössä näkyvää lelua. Tämä lelu sinun täytyy löytää.

Vinkki: Jos olet itse suunnitellut hahmon Suunnittelijan työpöydällä, etsit omaa hahmoasi!

- DK • Pixter gemmer legetøjet og tæller nedad.

- P • O Pixter esconde o brinquedo e liga o cronómetro.

- FI • Pixter piilottaa lelun ja alkaa laskea aikaa.



- DK • Legetøjet er gemt bag et af de blinkende objekter. Kan du finde det?

- P • O brinquedo está escondido por detrás de um dos objectos brilhantes. Consegues encontrá-lo?

- FI • Lelu on piilossa vilkkuvan esineen takana. Löydätkö sen?





- (DK) • Peg med pennen på et af objekterne på skærmen.

- (P) • Basta tocar sobre um dos objectos no écran com a caneta.

- (FI) • Kosketa piirimellä esinettä.



- (DK) • **Hurra!** Du har fundet legetøjet!

- (P) • **Parabéns!** Encontraste o brinquedo!

- (FI) • **Jippii!** Löysit lelun!



- (DK) • Nej, legetøjet var ikke gemt dér. Prøv igen!

Tip: Du har tre forsøg til at finde legetøjet.

- (P) • Que pena, o brinquedo não está aqui. Tenta outra vez!

Atenção: Tens três tentativas para encontrar o brinquedo.


- (FI) • Oho, lelu ei olekaan täällä. Yritä uudelleen!

Vinkki: Sinulla on kolme mahdollisuutta.






- (DK) • Hvis du ikke har fundet legetøjet efter tre forsøg, viser Pixter dig, hvor det er gemt. Spil igen!


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



- (FI) • Ellet löydä lelua kolmella yrityksellä, Pixter näyttää, mihin lelu oli piilotettu. Pelaa uudelleen!

Vinkki: Jos haluat vaihtaa peliä, kosketa piirtimellä työkaluvalikon Aloitus  -merkkiä, niin pääset takaisin aloitusruutuun.

- (P) • Se não encontrares o brinquedo até à terceira tentativa, o Pixter mostra-te onde está escondido. Joga outra vez!

Atenção: Para sair para outra actividade ou jogo, basta tocar com a caneta em Home , no menu das ferramentas, para voltar ao écran Home.



(DK) Shelf Shopper (P) Vamos às Compras (FI) Lelukauppa

- (DK) • Lad os gå ud og handle.
- (P) • É preciso ir à loja.
- (FI) • Lähdetään ostoksille!



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

Tip: Hvis du har lavet en figur i Designer's Workshop-spillet, kan du finde den i butikken.

- (P) • Para ver os diferentes brinquedos, basta tocar com a caneta sobre as setas na parte inferior do écran.

Atenção: Se desenhaste uma figurinha na Fábrica de Brinquedos, também vais encontrá-la nas prateleiras da loja.



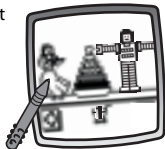
- (FI) • Kosketa näytön alalaidassa olevia nuolia piirtimellä, niin näet tarjolla olevat lelut.

Vihje: Jos olet suunnitellut hahmon Designer's Workshopilla, löydät myös sen kaupan hyllyltä!

- (DK) • Når du har fundet et stykke legetøj, du kan lide, kan du vælge det ved at pege på skærmen med pennen.

- (P) • Quando encontrares o brinquedo que queres, basta tocar no écran com a caneta.

- (FI) • Kun olet löytänyt haluamasi leluun, kosketa sitä piirtimellä.





- (DK) • Når du har fyldt indkøbsvognen med tre stykker legetøj, er det tid til at betale.
- Peg med pennen på indkøbsvognen.



- (P) • Depois de encher o carrinho de brinquedos, podes seguir para a caixa.
- Basta tocar com a caneta no écran sobre o carrinho.

- (FI) • Kun ostoskorissasi on kolme lelua, on aika lähteä pois.
- Kosketa ostoskorია piirtimellä.







- (DK) • Peg med pennen på kasseapparatet for at betale for legetøjet.

- (P) • Para pagar os brinquedos toca no écran com a caneta sobre a caixa registadora.















- (FI) • Maksa ostoksesi koskettamalla piirtimellä kassakonetta.

- (DK) • Nu skal du gå hjem og lege med legetøjet.


- Brug værktøjerne i værktøjsmenuen til at tegne dit værelse: Blyant , Ret linje , Figurer , Stempler , Slet  eller Specialeffekter .





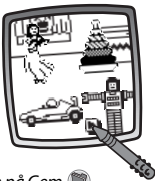
- (P) • E vamos para casa brincar.
- Para adicionar utilidades, usa as ferramentas no menu das ferramentas: "Lápis" ; Linha Recta ; Formas ; Marcador ; Apagar , ou Selector de Efeitos Especiais .


- (FI) • Sitten voit mennä kotiin leikkimään hankkimillasi leluilla.
- Voit käyttää mitä tahansa valikon työkaluista: kynää , viivaa , kuvioa , leimasinta , pyyhekuumia  tai erikoistehosteita .






- (DK) • Peg med pennen på afspilningsknappen  på skærmen for at gøre legetøjet levende!


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) • Para criar animação nos brinquedos, basta tocar com a caneta no écran sobre o botão Play  !

Atenção: Toca sobre Guardar  no menu das ferramentas com a caneta, para guardar os teus desenhos. Para sair para outra actividade ou jogo, basta tocar com a caneta em Home , no menu das ferramentas, para voltar ao écran Home.



- (FI) • Kosketa piirtimellä näytön -merkkiä niin lelusi alkavat liikkua!

Vinkki: Jos haluat tallentaa luomuksesi, kosketa piirtimellä valikon Tallenna-työkalua .

Jos haluat vaihtaa peliä, kosketa piirtimellä työkaluvalikon Aloitus -merkkiä, niin pääset takaisin aloitusruutuun.

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



- (P) • Se tens um sistema Pixter 2.0, e queres enviar desenhos para outro Pixter 2.0, basta tocar com a caneta sobre a ferramenta Guardar ou Enviar , do menu das ferramentas.
- (FI) • Jos sinulla on Pixter 2.0 ja haluat lähettää työsi toiseen samanlaiseen laitteeseen, kosketa piirtimellä työkaluvalikon tallennus- ja lähetystyökalua .



(DK) Playtime Programmer (P) Mais Brincadeira


(FI) Ohjelmoija

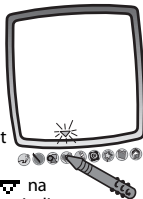
(DK) • Vælg det legetøj, du vil gøre levende. Peg med pennen på det valgte.


(P) • Para criar animação no teu brinquedo favorito, basta tocar-lhe com a caneta no écran.


(FI) • Valitse lelu, jonka haluat liikkuvan. Kosketa valitsemaasi lelua piirtimellä.



(DK) • Den blinkende pil  nederst på skærmen angiver, at du skal vælge stempler. Peg med pennen på stempelværktøjet i værktøjsmenuen.



(P) • A seta intermitente  na parte inferior do écran indica a ferramenta de marcador. Toca com a caneta sobre a ferramenta de marcador no menu das ferramentas.

(FI) • Vilkkuva nuoli  näytön alaosassa kehottaa sinua valitsemaan leimasimen. Kosketa piirtimellä työkaluvalikon Leimasinta.



- (DK) • Vælg en animation til legetøjet. Peg med pennen på det valgte.

- (P) • Podes escolher uma animação para o brinquedo.

Basta tocar com a caneta sobre a opção desejada no écran.

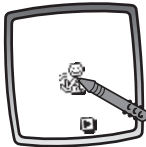
- (FI) • Valitse, kuinka haluat lelun liikkuvan. Kosketa valintaasi piirimellä.



- (DK) • Peg med pennen på skærmen for at placere stemplet.

- (P) • Agora é só tocar com a caneta no écran para escolher o marcador.

- (FI) • Kosketa näyttöä piirimellä ja aseta leimasin sopivaan kohtaan.




- (DK) • Peg med pennen på den blinkende pil ▼ nederst på skærmen for at vælge et andet stempel.

- (P) • Toca com a caneta sobre a seta intermitente ▼ na parte inferior do écran para escolher outro marcador.



- (FI) • Kosketa näytön alalaidassa vilkkuvaa nuolta ▼ piirimellä, jos haluat vaihtaa leimasinta.






- DK** • Peg med pennen på afspilningsknappen  på skærmen.
- Se legetøjet blive levende.



Tip:


- Hvis du har valgt flere stempler og placeret dem på skærmen, bliver hvert stempel levende i den rækkefølge, du placerede dem.
- 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** • Toca com a caneta no écran sobre o botão play .
- Os brinquedos ganham vida.

Dicas:


- Ao escolher mais do que um marcador e colocá-lo no écran, cada marcador ganha vida pela ordem em que é colocado no écran.
- Para guardar os teus brinquedos, basta tocar sobre Guardar  no menu das ferramentas com a caneta. Para sair para outra actividade ou jogo, basta tocar com a caneta em Home , no menu das ferramentas, para voltar ao écran Home.

- FI** • Kosketa piirimellä näyttön pelaa-painiketta .
- Lelusi herää henkiin!


Vinkkejä:


- Jos valitset näyttöle useamman leimasiemen, ne heräävät henkiin siinä järjestyksessä, missä olet ne valinnut.
- Jos haluat tallentaa työsi, kosketa piirimellä valikon Tallenna-työkalua . Jos haluat vaihtaa peliä, kosketa piirimellä työkaluvalikon Aloitus -merkkiä, niin pääset takaisin aloitusruutuun.



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



- (P) • Se tens um sistema Pixter 2.0, e queres enviar desenhos para outro Pixter 2.0, basta tocar com a caneta sobre a ferramenta Guardar ou Enviar , do menu das ferramentas.

- (FI) • Jos sinulla on Pixter 2.0 ja haluat lähettää kuvan toiseen samanlaiseen laitteeseen, kosketa piirtimellä työkaluvalikon tallennus- ja lähetystyökalua  .



(DK) Starter Scenes (P) É Só Começar

(FI) Taustamaisemat

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





- (P) • Para ver os diferentes fundos de écran, basta tocar sobre as setas na parte inferior do écran.
- (FI) • Kosketa näytön alalaidassa olevia nuolia piirtimellä, niin näet tarjolla olevat taustavaihtoehdot.

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







- (P) • Para optar pelo teu fundo de écran preferido basta tocar com a caneta sobre o écran.
- (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 na parte inferior do écran indica a ferramenta de marcador . Toca com a caneta sobre a ferramenta de marcador .
- (FI) • Vilkkuva nuoli näytön alalaidassa kehottaa sinua käyttämään työkaluvälikon Leimasin-työkalua . Kosketa Leimasinta  piirtimellä.

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

Tip: Nogle af stempellerne er animeret!









- (P) • Ao tocar sobre as setas na parte inferior do écran com a caneta podes ver as diferentes opções do marcador.
- Atenção:** Algumas das opções do marcador são animadas.
- (FI) • Kosketa näytön alalaidassa olevia nuolia piirtimellä, niin näet tarjolla olevat leimasinvaihtoehdot.
- Vinkki:** Jotkut leimasinvaihtoehdot liikkuvat!









- (DK) • Placer det valgte stempel på baggrunden. Peg med pennen på skærmen.



- (P) • Coloca o marcador que escolheste sobre o fundo de écran. Toca sobre o écran com a caneta.





- (FI) • Kohdista leimasin valitsemallesi taustalle. Kosketa näyttöä piirtimellä.



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





- (P) • Para terminar a tarefa, utiliza as ferramentas no menu das ferramentas: "Lápis" ; Linha Recta ; Formas ; Marcador ; Apagar , ou Selector de Efeitos Especiais .


Atenção: Toca sobre Guardar  no menu das ferramentas com a caneta, para guardar os teus desenhos, Para sair para outra actividade ou jogo, basta tocar com a caneta em Home , no menu das ferramentas, para voltar ao écran Home.

- (FI) • Viimeistele työsi näillä työkaluvalikon työkaluilla: kynä , viiva , kuvio , leimasin , pyyhökumia  tai erikoistehosteita .


Vinkki: Jos haluat tallentaa luomuksesi, kosketa piirtimellä valikon Tallenna työkalua . Jos haluat vaihtaa peliä, kosketa piirtimellä työkaluvalikon Aloitus -merkkiä, niin pääset takaisin aloitusruutuun.


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



- (P) • Se tens um sistema Pixter 2.0, e queres enviar desenhos para outro Pixter 2.0, basta tocar com a caneta sobre a ferramenta Guardar ou Enviar , do menu das ferramentas.

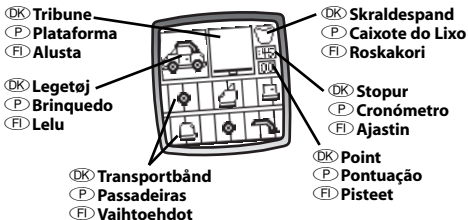
- (FI) • Jos sinulla on Pixter 2.0 ja haluat lähettää kuvan toiseen samanlaiseen laitteeseen, kosketa piirtimellä työkaluvalikon tallennus- ja lähetystyökalua .



(DK) Copycat Challenge (P) Desafio Total

(FI) Lelunrakentaja

- (DK) **Spilletts formål:** Kopier legetøjet, inden skraldespanden bliver fyldt!
- (P) **Objectivo do Jogo:** Copiar o brinquedo antes de encheres o caixote do lixo!
- (FI) **Pelin tavoite:** Rakenna lelu mallin mukaan ennen kuin roskakori täyttyy!



(DK) • Se på skærmen.

- I øverste venstre hjørne er det legetøj, du skal bygge.
- Legetøjet skal genopbygges på tribunen.
- På transportbåndene findes alle delene til legetøjet.
- Hold øje med stopuret. Tiden må ikke løbe ud!
- Du får ét point for hvert stykke legetøj, du bygger.
- Skraldespanden må ikke fyldes op. Hvis du ikke når at bygge legetøjet, inden tiden løber ud, eller hvis du vælger den forkerte legetøjsdel, fyldes skraldespanden op.



- (P) • Olha para o écran.
- No canto superior esquerdo tens o brinquedo que vais construir.
 - Deves reconstruir o brinquedo na plataforma.
 - As peças do brinquedo estão todas sobre as passadeiras.
 - Atenção ao cronómetro. Não percas tempo!
 - Por cada brinquedo que construíres, ganhas um ponto.
 - Não deixes encher o caixote do lixo. Se não completares um brinquedo a tempo ou se seleccionares a peça errada, enches o caixote do lixo.
- (FI) • Katso näyttöä.
- Oikeassa yläkulmassa esimerkkikuva lelusta, joka sinun pitää rakentaa.
 - Lelu rakennetaan alustalle.
 - Vaihtoehtoissa on kaikki lelun osat.
 - Seuraa kelloa ettei aika loppu kesken!
 - Saat yhden pisteen jokaisesta rakentamastasi lelusta.
 - Älä täytä roskakoria. Jos lelu ei ole valmis kun aika loppuu tai jos valitset väärän lelunosan, roskakori täyttyy.



- (DK) • Peg med pennen på en legetøjsdel på skærmen.
- (P) • Toca com a caneta sobre uma peça do brinquedo no écran.
- (FI) • Kosketa lelunosaa piirtimellä.



- (DK) • Vælg en anden legetøjsdel på transportbåndet. Peg med pennen på den valgte del.
- (P) • Escolhe outra peça do brinquedo que esteja em cima da passageira. Toca sobre a peça escolhida com a caneta.



- (DK) • Peg med pennen i nærheden af tribunen for at placere delen.
- (P) • Agora, toca no écran com a caneta perto da plataforma para colocar a peça.



- (FI) • Kosketa näyttöä piirtimellä ja aseta osa sopivaan kohtaan alustalle.



- (DK) • Peg med pennen i nærheten af tribunen igen for at placere den nye dele.
- Fortsæt med at hente dele på transportbåndene og placere dem på tribunen for at bygge legetøjet.

Tip: Skynd dig – hvis tiden løber ud, fyldes skraldespanden!

- (P) • Toca novamente sobre o écran perto da plataforma para colocar a peça nova.
- Continua a trazer peças da passadeira e coloca-as na plataforma para construir o brinquedo.

Atenção: Não deixes acabar o tempo, senão enches o caixote do lixo.

- (FI) • Kosketa uudelleen näyttöä piirtimellä ja aseta osa sopivaan kohtaan alustalle.
- Jatka lelun rakentamista valitsemalla osia ja asettamalla ne alustalle.

Vinkki: Pidä kiirettä – jos aika loppuu, roskakori täyttyy!



- (DK) • **Flot klart!**
Du har lavet en kopi af legetøjet.

- Du får ét point.

- (P) • **Bom trabalho!**
Fizeste uma cópia do brinquedo.

- Ganhas um ponto.

- (FI) • **Hyvä!** Rakensit lelu mallin mukaan.

- Saat yhden pisteen.



- (DK) • Lad os så bygge det næste stykke legetøj.

- (P) • Vamos fazer outro brinquedo.

- (FI) • Rakenna seuraava lelu.





- (DK) • Når du har bygget fire stykker legetøj, kommer du automatisk op på næste niveau.

- Transportbåndene bevæger sig lidt hurtigere.

- Nogle af delene på transportbåndene passer ikke til legetøjet i venstre hjørne.

- Du har kun 30 sekunder til at bygge legetøjet.

- (P) • Quando terminares quarto brinquedo, passas para o nível seguinte.

- A passadeira anda mais depressa.

- Algumas peças que estão sobre a passadeira não servem para construir o brinquedo apresentado no canto.

- Só tens 30 segundos para construir o brinquedo.



- (FI) • Kun olet saanut neljä lelua valmiiksi, siirryt seuraavalle tasolle.

- Vaihtoehdot liikkuvat hieman nopeammin.

- Eräät vaihtoehdot eivät käy vasemmalla yläkulmassa näkyvän esimerkkilelun rakentamiseen.

- Sinulla on vain 30 sekuntia aikaa rakentaa lelu.

- (DK) • Peg med pennen på en legetøjsdel på skærmen.

- (P) • Toca com a caneta sobre uma peça no écran.

- (FI) • Kosketa lelunosaa piirtimellä.





- (DK) • Hov, det var en forkert del.
• Nu havner den i skraldespanden.

Tip: Skraldespanden må ikke fyldes op!

- Vælg en anden legetøjsdel. Peg med pennen på den valgte del.



- (FI) • Oho, väärä osa.

- Nyt se on roskakorissa.

Vihje: Älä täytä roskakoria!

- Valitse toinen lelunosa. Kosketa valitsemaasi lelunosaa piirtimellä.

- (P) • Oops, essa peça não dá.

- Agora, está no caixote do lixo.

Atenção: Não deixes encher o caixote do lixo!

- Escolhe outra peça. Toca sobre a peça que escolheste no écran.



(DK) • Når du har bygget otte stykker legetøj, kommer du til tredje niveau

- Transportbåndene bevæger sig endnu hurtigere og i hver sin retning.
- Nogle af delene på transportbåndene passer ikke til legetøjet.
- Du har kun 15 sekunder til at bygge legetøjet.



(FI) • Kun olet saanut kahdeksan lelua valmiiksi, siirryt kolmannelle tasolle.



- Vaihtoehdot liikkuvat vieläkin nopeammin ja lisäksi eri suuntiin.
- Eräät vaihtoehdot eivät käy esimerkkilelun rakentamiseen.
- Sinulla on vain 15 sekuntia aikaa rakentaa lelu.

(P) • Quando terminares oito brinquedos, passas para o terceiro nível.



- A passadeira anda ainda mais depressa e em direcções diferentes.
- Algumas peças que estão na passadeira não servem para construir o brinquedo.
- Só tens 15 segundos para construir o brinquedo.



- DK • Fortsæt med at spille, indtil du har fyldt skraldespanden. Hvor mange stykker legetøj fik du bygget?



Tip: Hvis du vil gemme spillet, 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 • Continua a jogar até encheres o caixote do lixo. Quantos brinquedos acabaste?

Atenção: Para guardar o jogo, toca sobre Guardar  no menu das ferramentas com a caneta, para guardar os desenhos criados. Para sair para outra actividade ou jogo, basta tocar com a caneta em Home , no menu das ferramentas, para voltar ao écran Home.





- FI • Peli jatkuu, kunnes roskakori täyttyy. Kuinka monta lelua sait valmiiksi?

Vinkki: Jos haluat tallentaa työsi, kosketa piirtimellä valikon Tallenna-työkalua . Jos haluat vaihtaa peliä, kosketa piirtimellä työkaluvalikon Aloitus -merkkiä, niin pääset takaisin aloitusruutuun.

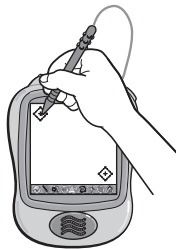
- DK • Hvis du har en Pixter 2.0, og du vil sende dit billede til en anden Pixter 2.0, skal du pege på værktøjet Gem eller Send  i værktøjsmenuen.



- P • Se tens um sistema Pixter 2.0, e queres enviar desenhos para outro Pixter 2.0, basta tocar com a caneta sobre a ferramenta Guardar ou Enviar , do menu das ferramentas.
- FI • Jos sinulla on Pixter 2.0 ja haluat lähettää kuvan toiseen samanlaiseen laitteeseen, kosketa piirtimellä työkaluvalikon tallennus- ja lähetystyökalua .






DK Kalibrering af pennen **P Calibrar 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 Pixter. Vent, indtil skærmen Hjem vises.
- Vend Pixter om, og find kalibreringshullet på bagsiden.




- Sæt pennen i kalibreringshullet, og hold den der. Vend igen Pixter, 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) IMPORTANTE! A marca que a caneta faz sobre o écran e a ponta da caneta podem não estar alinhadas. Quando isto acontece, é preciso calibrar a caneta.

- Liga o Pixter. Espera até aparecer o écran Home.
- Vira o Pixter ao contrário. O orifício de calibração encontra-se na parte inferior.
- Coloca a caneta no orifício de calibração e mantém-na no orifício de calibração. Vira o Pixter para ti, de modo a conseguires ver o écran.
- Quando vires dois , retira a caneta do orifício de calibração.
- Primeiro toca sobre  no canto superior esquerdo com a ponta da caneta.
- Depois, toca sobre  no canto inferior direito com a ponta da caneta.

(FI) TÄRKEÄÄ! Joskus piirtimen tekemä jälki ei täysin vastaa piirtimen kärjen osumakohtaa näytöllä. Jos näin käy, piiriin pitää säätää.

- Käynnistä Pixter Odota kunnes aloitusruutu näkyy.
- Käännä Pixter ylösalaisin ja etsi säätökolon paikka.
- Työnnä piiriin säätökoloon, paina ja pidä sitä paikoillaan. Käännä Pixter oikeinpäin niin, että näet näytön.
- Kun näyttöön ilmestyy kaksi  -merkkiä, ota piiriin pois säätökolosta.
- Kosketa ensin vasenta yläkulmaa .
- Kosketa sillä sitten oikeassa alakulmassa olevaa -merkkiä.



DK Vedligeholdelse **P Manutenção** **FI Hoito-ohjeet**

- Ⓚ • 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.
- Ⓟ • Não exponha o brinquedo a água, areia ou pó.
 - Não exponha o brinquedo à luz directa do sol ou a calor excessivo.
 - Não mergulhe o brinquedo em água. Limpe apenas o exterior do brinquedo com um pano limpo.
 - Este brinquedo não tem peças de substituição. Não deve desmontar este brinquedo.
- Ⓛ • Älä päästä laitteeseen vettä, hiekkaa äläkä likaa.
 - Älä pidä laitetta 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 laitetta.

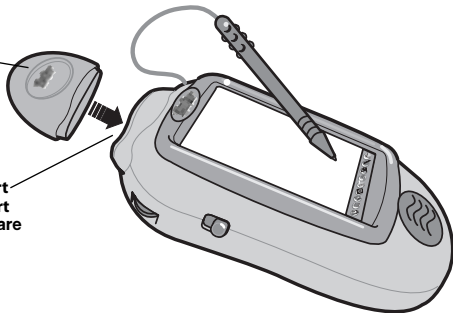


(N) Nå begynner vi! **(S) Då sätter vi igång!** **(GR) Φύγαμε!**







- (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) Programkassett**
- (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 stemmer overens, er det på tide å kalibrere dem. Se Kalibrering av pennen på side 68.
- (S) • Vissa av verktygen i verktygsmeny kan inte användas under vissa aktiviteter eller spel. Om ett verktyg inte finns tillgängligt, hörs en ton. Verktygen Hem  och Spara (och volymkontrollen)  kan alltid användas.
- Spara de här anvisningarna för framtida användning, de innehåller viktig information.
- VIKTIG!** Om ritpennens spets och bilden på skärmen inte överensstämmer är det dags att kalibrera dem! Se sidan 68, 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 68, Ρύθμιση Στυλό.



(N) **Lekedesigner** (S) **Leksaksdesigner!**

(GR) **Σχεδιαστής Παιχνιδιών**

- (N) Velg en aktivitet eller et spill på startside: **Designerverksted, Leke gjemsel, Butikk, Lkestund, Bakgrunn** og **Lekefabrikk**. Berør aktiviteten eller spillet på skjermen med pennen.
- (S) Välj en aktivitet eller ett spel på hemskärmen: **Designerverkstaden, Kurragömma, Affären, Lekprogram, Startbilder** och **Leksakskopiering**. Peka på en av aktiviteterna eller spelen på skärmen med ritpinnen.
- (GR) Επιλέξτε ένα παιχνίδι από την Αρχική Οθόνη: **Σχεδιάζω, Κρυφτούλι, Αγοράζω, Προγραμματίζω, Σκηνικά, και Αντιγράφο**. Ακουμπήστε τη δραστηριότητα ή το παιχνίδι στην οθόνη με το στυλό.



- (N) **Designerverksted**
 (S) **Designerverkstad**
 (GR) **Σχεδιάζω**



- (N) **Leke gjemsel**
 (S) **Kurragömma**
 (GR) **Κρυφτούλι**



- (N) **Butikk**
 (S) **Affär**
 (GR) **Αγοράζω**



- (N) Lekestund
- (S) Lekprogram
- (GR) Προγραμματίζω



- (N) Bakgrunn
- (S) Startbilder
- (GR) Σκηνικά



- (N) Lekefabrikk
- (S) Leksakskopieringen
- (GR) Αντιγράφο

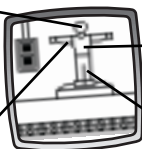
- (N) **Tips:** Hvis du har en Pixter 2.0-enhet, kan du koble den til en annen Pixter 2.0-enhet og sende en tegning du har laget, eller de beste resultatene dine, til en venn.
- (S) **Tips:** Om du har Pixter 2.0 kan du länka den till en annan Pixter 2.0-enhet för att sända en bild som du har skapat 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) Designerverksted (S) Designerverkstad

(GR) Σχεδιάζω

- (N) Hode
- (S) Huvud
- (GR) Κεφάλι



- (N) Kropp
- (S) Kropp
- (GR) Σώμα

- (N) Armer
- (S) Armar
- (GR) Χέρια

- (N) Bein
- (S) Ben
- (GR) Πόδια

- (N) • Lag en lekefigur ved å velge hode, kropp, bein og armer. Berør valget ditt på skjermen med pennen.
- (S) • Designa en figur genom att välja ett huvud, en kropp och armar och ben. Peka på ditt val på skärmen med ritpinnen.
- (GR) • Σχεδιάστε μια φιγούρα δράσης επιλέγοντας ένα κεφάλι, σώμα, πόδια και χέρια. Ακουμπήστε την επιλογή σας στην οθόνη με το στυλό.

- (N) Hode

- Se på de forskjellige hodene på samlebåndet. Berør skjermen med pennen for å velge det du vil bruke.



- (S) Huvud

- Välj bland de olika huvudena på transportbandet. Peka på ett huvud på skärmen med ritpinnen för att välja det till din figur.

- (GR) Κεφάλι

- Δείτε τα διαφορετικά κεφάλια στο κάτω μέρος της οθόνης. Ακουμπήστε την οθόνη με το στυλό για να επιλέξετε ένα για το παιχνίδι σας.



- (N) • Velg den neste delen som skal designes. Berør valget ditt på skjermen med pennen.

- (S) • Välj nu en annan del! Peka på det du vill ha på skärmen med ritpinnen.

- (GR) • Τώρα, επιλέξτε κι' άλλο ένα μέρος του σώματος για να σχεδιάσετε. Ακουμπήστε την επιλογή σας στην οθόνη με το στυλό.



- (N) **Kropp**

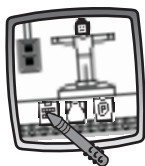
- Se på de forskjellige kroppene på samlebåndet. Berør skjermen med pennen for å velge den du vil bruke.

- (S) **Kropp**

- Välj bland de olika kropparna på transportbandet. Peka på en kropp med ritpinnen på skärmen för att välja det till din figur.

- (GR) **Σώμα**

- Δείτε τα διαφορετικά σώματα στο κάτω μέρος της οθόνης. Ακουμπήστε την οθόνη με το στυλό για να επιλέξετε ένα για το παιχνίδι σας.





(N) Kropp

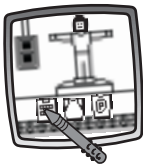
• Se på de forskjellige kroppene på transportbandet. Berør skjermen med pennen for å velge den du vil bruke.

(S) Kropp

• Välj bland de olika kropparna på transportbandet. Peka på en kropp med ritpinnen på skärmen för att välja det till din figur.

(GR) Σώμα

• Δείτε τα διαφορετικά σώματα στο κάτω μέρος της οθόνης. Ακουμπήστε την οθόνη με το στυλό για να επιλέξετε ένα για το παιχνίδι σας.



(N) • Velg den neste delen som skal designes. Berør valget ditt på skjermen med pennen.

(S) • Välj nu en annan del! Peka på det du vill ha på skärmen med ritpinnen.

(GR) • Τώρα, επιλέξτε κι' άλλο ένα μέρος του σώματος για να σχεδιάσετε. Ακουμπήστε την επιλογή σας στην οθόνη με το στυλό.





(N) Bein

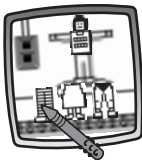
- Se på de forskjellige beina på samlebåndet. Berør skjermen med pennen for å velge de du vil bruke.

(S) Ben

- Välj bland de olika benen på transportbandet. Peka på något på skärmen med ritpinnen för att välja det till din figur.

(GR) Πόδια

- Δείτε τα διαφορετικά πόδια στο κάτω μέρος της οθόνης. Ακουμπήστε την οθόνη με το στυλό για να επιλέξετε ένα για το παιχνίδι σας.



- (N)** • Velg den siste delen som skal designes. Berør valget ditt på skjermen med pennen.

- (S)** • Välj nu den sista delen! Peka på det du vill ha med ritpinnen på skärmen.

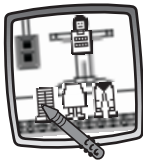
- (GR)** • Τώρα, επιλέξτε και το τελευταίο μέρος του σώματος για να σχεδιάσετε. Ακουμπήστε την επιλογή σας στην οθόνη με το στυλό.





(N) Armer

- Se på de forskjellige armene på samlebåndet. Berør skjermen med pennen for å velge de du vil bruke.



(S) Armar

- Välj bland de olika armarna på transportbandet. Peka på något med ritpinnen på skärmen för att välja det till din figur.

(GR) Χέρια

- Δείτε τα διαφορετικά χέρια στο κάτω μέρος της οθόνης. Ακουμπήστε την οθόνη με το στυλό για να επιλέξετε ένα για το παιχνίδι σας.

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

- (S) • Rör vid den blinkande rutan på skärmen.**

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



- (N) • Se på lekefiguren du har designet!**

- (S) • Se vilken fin figur du har designat!**

- (GR) • Δείτε τη φιγούρα δράσης που σχεδιάσατε!**





(N) Leke gjemsel (S) Kurragömma (GR) Κρυφτούλι

(N) **Formålet med spillet:** Finn leken!

(S) **Det här går spelet går ut på:** Hitta leksaken!

(GR) **Σκοπός του παιχνιδιού:** Βρείτε το παιχνίδι!

- (N) • Se på leken på skjermen. Dette er leken du må finne.

Tips: Hvis du har designet en lekefigur i designerverkstedet, er det denne leken du er på jakt etter!

- (S) • Titta på leksaken på skärmen. Det är den leksaken du ska leta upp.

Tips: Om du har skapat en figur i Designerverkstan är det den du kommer att leta efter!

- (GR) • Δείτε το παιχνίδι στην οθόνη. Αυτό είναι το παιχνίδι που πρέπει να βρείτε.

Σημείωση: Αν έχετε σχεδιάσει μια φιγούρα δράσης στην δραστηριότητα «Σχεδιάζω», θα ψάξετε το δικό σας παιχνίδι!



- (N) • Pixter gjemmer leken og teller ned.

- (S) • Pixter gömmer leksaken och börjar nedräkningen.

- (GR) • Το Pixter κρύβει το παιχνίδι και ο χρόνος αρχίζει.



- (N) • Leken er gjemt bak ett av de blinkende objektene. Kan du finne den?

- (S) • Leksaken är dold bakom ett av de blinkande föremålen. Kan du hitta den?

- (GR) • Το παιχνίδι είναι κρυμμένο πίσω από ένα από τα αντικείμενα που αναβοσβήνουν. Μπορείτε να το βρείτε?





- (N) • Berør et objekt på skjermen med pennen.
- (S) • Peka på ett föremål på skärmen med ritpinnen.
- (GR) • Ακουμπήστε ένα αντικείμενο στην οθόνη με το στυλό.



- (N) • Uff, leken var ikke der. Prøv igjen!
- Tips:** Du får tre forsøk på å finne leken.

- (S) • Synd, leksaken fanns inte där. Försök igen!

Tips: Du har tre försök på dig att hitta leksaken.

- (GR) • Κρίμα, το παιχνίδι δεν είναι εκεί. Προσπαθήστε ξανά!

Σημείωση: Έχετε τρεις προσπάθειες για να το βρείτε.




- (N) • **Hurra!**
Du fant leken!
- (S) • **Hurra!** Du hittade leksaken!
- (GR) • **Γιούπι!** Βρήκατε το παιχνίδι!





- (N) • Hvis du ikke finner leken etter tre forsøk, viser Pixter deg hvor leken er gjemt. Start på nytt!

Tips: Hvis du vil skifte til en annen aktivitet, berører du Startside 


på verktøybaren med pennen for å gå tilbake til startside.



- (S) • Om du ikke finner leksaken etter tre forsøk viser Pixter var den finnes. Spela igen!

Tips: Om du vill gå till en annan aktivitet pekar du på Hem  i verktygmenyn med ritpinnen för att komma tillbaka till hemskärmen.

- (GR) • Εάν δεν βρείτε το παιχνίδι μετά από τρεις προσπάθειες, το Pixter σας δείχνει την κρυψώνα. Παίξτε ξανά!

Σημείωση: Αν θέλετε να διαλέξετε μία άλλη δραστηριότητα, ακουμπήστε το Αρχικό Μενού  με το στυλό για να επιστρέψετε στη Αρχική Οθόνη.



(N) **Butikk** (S) **Affär** (GR) **Αγοράζω**

- (N) • Gå til butikken.
- (S) • Vi går till affären.
- (GR) • Πάμε για ψώνια.



- (GR) • Ακουμπήστε τα βέλη στο κάτω μέρος της οθόνης με το συλό για να δείτε τα διαφορετικά παιχνίδια.
Σημείωση: Εάν έχετε σχεδιάσει μια φιγούρα δράσης στη δραστηριότητα «Σχεδιάζω», θα τη βρείτε στο ράφι του καταστήματος.

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

Tips: Hvis du har designet en lekefigur i designerverkstedet, finner du denne leken på hyllen i butikken.

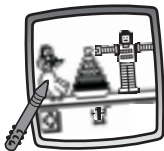


- (S) • Peka på pilarna längst ner på skärmen med ritpinnen för att bläddra genom de olika leksakerna.

Tips: Om du skapat en figur i Designerverkstaden kommer du att hitta den på hyllan i affären.

- (N) • När du finner en leke du liker, berører du den på skjermen med pennen.

- (S) • När du hittar en leksak du tycker om pekar du på ditt val på skärmen med ritpinnen.



- (GR) • Μόλις βρείτε το παιχνίδι που σας αρέσει, ακουμπήστε την επιλογή σας στην οθόνη με το συλό.



- (N) • Når du har lagt tre leker i handlevognen, er det tid for å gå til kassen.
- Berør handlevognen på skjermen med pennen.



- (S) • Når du har fylt vagnen med tre leksaker är det dags att gå till kassan.
- Peka på kundvagnen på skärmen med ritpinnen.

- (GR) • Μόλις γεμίσετε το καρότσι σας με τρία παιχνίδια, είναι ώρα να πάτε στο ταμείο.
- Ακουμπήστε το καρότσι στην οθόνη με το στυλό.




- (N) • Berør kassaapparatet på skjermen med pennen for å betale for lekene.

- (S) • Peka på kassan på skärmen med ritpinnen för att betala för leksakerna.









- (GR) • Ακουμπήστε την ταμειακή μηχανή στην οθόνη με το στυλό για να πληρώσετε για τα παιχνίδια.

- (N) • Det er tid for å gå hjem og leke med lekene.







- Bruk verktøyene på verktøy menyen til legge lekene på plass på rommet ditt: Blyant , Rett linje , Figurer , Stempel , Viske ut  eller Velger for spesialeffekter .




- (S) • Nu är det dags att gå hem och leka med leksakerna.



- Använd verktygen i verktygs menyen för att lägga till i ditt rum: Pennverket , Rät linje , Figurer , Stämpla , Radera  eller Specialeffekter .

- (GR) • Τώρα, πηγαίνετε σπίτι να παίξετε με τα παιχνίδια.

- Τώρα, χρησιμοποιήστε οποιοδήποτε εργαλείο από το μενού εργαλείων για να προσθέσετε στο δωμάτιό σας: Εργαλείο «Μολύβι» ; Ευθεία Γραμμή ; Δημιουργία Σχημάτων ; Σφραγίδα ; Γόμα ; ή Ειδικά Εφέ .






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



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




- (S) • Peka på Spela  på skärmen med ritpinnen för att sätta fart på leksakerna!

Tips: Om du vill spara pekar du på Spara  på verktygs menyen med ritpinnen. Om du vill gå till en annan aktivitet pekar du på Hem  på verktygs menyen med ritpinnen för att återvända till hemfönstret.


- (GR) • Ακουμπήστε το κουμπί play  στην οθόνη με το στυλό για να δείτε τα παιχνίδια σας να ζωντανεύουν!


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 en Pixter 2.0-enhet og vil sende tegningen til en annen Pixter 2.0-enhet, 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, rör du med ritpinnen vid verktyget Spara eller Skicka  i verktygsfältet.

- (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) Lekestund (S) Lekprogram

(GR) Προγραμματίζω

- (N) • Velg leken som skal animeres. Berør valget ditt på skjermen med pennen.

- (S) • Välj en leksak som du vill animera! Peka på det du vill ha på skärmen med ritpinnen.

- (GR) • Επιλέξτε ένα παιχνίδι για να το «ζωντανέψετε». Ακουμπήστε την επιλογή σας στην οθόνη με το στυλό.



- (N) • Den blinkende pilen ▼ nederst på skjermen viser at du må velge stempelverktøyet. Berør stempelverktøyet på verktøy-menyen med pennen.



- (S) • Den blinkande pilen ▼ nertill på skärmen uppmanar dig att välja stämpeln. Peka på stämpeln i verktygsmenyn med ritpinnen.
- (GR) • Το βέλος που αναβοσβήνει ▼ στο κάτω μέρος της οθόνης σας υποδεικνύει ότι πρέπει να επιλέξετε και μια σφραγίδα. Ακουμπήστε την σφραγίδα σας στο μενού εργαλείων με το στυλό.



- (N) • Velg en animasjon for leken. Berør valget ditt på skjermen med pennen.

- (S) • Välj en animering för leksaken! Peka på det du vill ha på skärmen med ritpinnen.

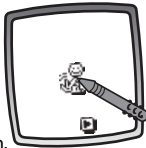
- (GR) • Επιλέξτε την κίνηση του παιχνιδιού. Ακουμπήστε την επιλογή σας στην οθόνη με το στυλό.



- (N) • Berør skjermen med pennen for å plassere stampelet.

- (S) • Peka på skärmen med ritpinnen för att placera stämpeln.

- (GR) • Τώρα, ακουμπήστε την οθόνη με το στυλό για να τοποθετήσετε την επιλεγμένη σφραγίδα.




- (N) • Berør den blinkende pilen nederst på skjermen med pennen for å velge et annet stempel.

- (S) • Peka på den blinkande pilen längst ner på skärmen med ritpinnen för att välja en annan stämpel.

- (GR) • Ακουμπήστε το βέλος που αναβοσβήνει στο κάτω μέρος της οθόνης με το στυλό για να επιλέξετε άλλη μια σφραγίδα.








- (N)** • Berør spillknappen  på skjermen med pennen.
- Se at leken "blir levende".

Tips:

–Hvis du valgte mer enn ett stempel og plasserte dem på skjermen, vil hvert stempel "bli levende" i den rekkefølgen du plasserte dem på skjermen.



–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)** • Peka på Spela  på skärmen med ritpinnen för att se stämpeln komma till liv!
- Se hur leksaken börjar röra sig.

Tips:

–Om du väljer fler än en stämpel och placerar dem på skärmen börjar de röra sig i den ordning du placerade dem på skärmen.





–Om du vill spara pekar du med ritpinnen på Spara  på verktygsmenyn. Om du vill gå till en annan aktivitet pekar du med ritpinnen på Hem  på verktygsmenyn för att komma till hemfönstret.

- (GR)** • Ακουμπήστε το κουμπί play  στην οθόνη με το στυλό.


• Δείτε το παιχνίδι σας να ζωντανεύει!

Σημειώσεις:


–Εάν έχετε επιλέξει πολλές σφραγίδες και τις έχετε τοποθετήσει στην οθόνη, θα «ζωντανέψουν» με τη σειρά που τις έχετε τοποθετήσει στην οθόνη.


–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-enhet og vil sende bildet til en annen Pixter 2.0-enhet, 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, rör du med ritpinnen vid verktøget Spara eller Skicka  i verktøysfältet.

- (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) Bakgrunn (S) Startbilder (GR) Σκηνικά

- (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 bläddra genom de olika bakgrunderna.

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



- (N) • När du finner en 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 φόντο που σας αρέσει, ακουμπήστε την οθόνη με το στυλό.







- (N) • Den blinkende pilen nederst på skjermen oppfordrer deg til å bruke Stempelverktøyet  på verktøymenyen. Berør Stempelverktøyet  med pennen.



- (S) • Den blinkende pila på skjermens nederkant oppmanar dig att peka på stämpelverktøyet  i verktøysmenyn med ritpinnen. Peka på stämpelverktøyet  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.

Tips: Noen av stempelvalgene er animert.



- (S) • Peka med ritpinnen på pilarna i nederkanten av skärmen för att visa alla stämpelalternativen.

Tips: Vissa av stämplarna är animerade!

- (GR) • Ακουμπήστε τα βέλη στο κάτω μέρος της οθόνης για να δείτε τις διάφορες σφραγίδες.







Σημείωση: Μερικές σφραγίδες είναι «κινούμενες»!







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



- (S) • Placera den stämpel du valt på din bakgrund. Peka på skärmen med ritpinnen.







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



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





- (S) • Använd verktygen i verktygsmenyn för att slutföra din skapelse: Pennan , Rät linje , Figurer , Stämplar , Suddgummit  eller specialeffektsväljaren .


Tips: Om du vill spara din skapelse pekar du på Spara  på verktygsmenyn med ritpennan. Om du vill gå till en annan aktivitet pekar du på Hem  på verktygsmenyn med ritpennan för att komma till hemskrämen.

- (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.


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.



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



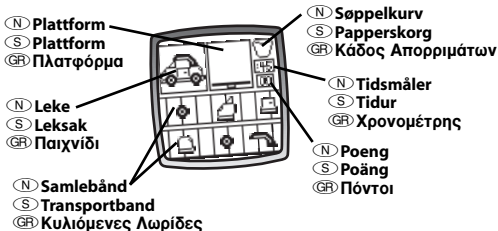
- (S) • Om du har en Pixter 2.0-enhet, och vill skicka din bild till en annan Pixter 2.0-enhet, pekar du med ritpinnen på verktøyet Spara  eller Skicka i verktøysfältet.

- (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) Lekefabrikk (S) Leksakskopieringen (GR) Αντιγράψω

- (N) **Formålet med spillet:** Kopier leken før du fyller opp søppelkurven!
 (S) **Det här går spelet ut på:** Kopiera leksaken innan du fyller papperskorgen!
 (GR) **Σκοπός του Παιχνιδιού:** Να αντιγράψετε το παιχνίδι πριν γεμίσει ο κάδος απορριμάτων.



(N) • Se på skjermen.

- Øverst til venstre ser du leken du skal kopiere.
- Du skal sette sammen leken på plattformen.
- Du finner alle delene til leken på samlebåndene.
- Følg med på tidsmåleren. Du må bli ferdig før tiden er ute!
- Du får ett poeng for hver leke du setter sammen.
- Ikke fyll opp søppelkurven. Hvis du ikke har satt sammen leken før tiden er ute, eller hvis du velger feil del til leken, fyller du opp søppelkurven.



Ⓢ • Titta på skärmen.

- I det övre vänstra hörnet visas den leksak du ska bygga.
- Leksaken ska byggas upp på plattformen.
- På transportbandet finns alla delar du behöver för att bygga leksaken.
- Titta på tiduret. Du måste bli klar innan tiden går ut!
- Du får en poäng för varje leksak du bygger.
- Akta så att inte papperskorgen blir full. Om du inte klara att bygga leksaken innan tiden tar slut eller om du väljer fel del fylls papperskorgen.

Ⓜ • Κοιτάξτε την οθόνη.

- Στην πάνω αριστερή γωνία θα δείτε το παιχνίδι που πρέπει να δημιουργήσετε.
- Στη πλατφόρμα θα φτιάξετε ξανά το παιχνίδι.
- Οι κυλιόμενες λωρίδες περιέχουν όλα τα μέρη του παιχνιδιού.
- Δείτε το χρονομέτρη. Προσέξτε μην τελειώσει ο χρόνος σας!
- Θα κερδίσετε έναν πόντο για κάθε παιχνίδι που θα φτιάξετε.
- Μην γεμίσετε τον κάδο απορριμάτων. Εάν δεν φτιάξετε το παιχνίδι πριν τη λήξη του χρόνου ή εάν επιλέξετε το λάθος μέρος για το παιχνίδι, θα γεμίσετε τον κάδο.



(N) • Berør en lekedel på skjermen med pennen.

(S) • Peka på en leksak på skärmen med ritpinnen.

(GR) • Ακουμπήστε ένα μέρος παιχνιδιού στην οθόνη με το στυλό.



(N) • Velg en annen lekedel fra et av samlebandene. Berør valget ditt på skjermen med pennen.

(S) • Välj en annan del från transportbandet. Peka på det du vill ha på skärmen med ritpinnen.



(N) • Berør skjermen med pennen nær plattformen for å plassere delen.

(S) • Peka nu på skärmen med ritpinnen för nära plattformen för att placera delen.

(GR) • Τώρα, ακουμπήστε την οθόνη με το στυλό κοντά στην πλατφόρμα για να τοποθετήσετε το μέρος.



(GR) • Επιλέξτε άλλο ένα μέρος παιχνιδιού από την κυλιόμενη λωρίδα. Ακουμπήστε την επιλογή σας στην οθόνη με το στυλό.



- (N) • Berør skjermen med pennen nær plattformen igjen for å plassere den nye delen.
- Fortsett med å hente deler fra samlebandene og plassere dem på plattformen for å sette sammen leken.



Tips: Skynd deg – ikke la tiden gå fra deg, ellers blir søppelkurven full!

- (S) • Peka med ritpinnen igjen på skärmen nära plattformen för att placera en ny del.
- Fortsätt att hämta delar från transportbandet och placera den på plattformen för att bygga en leksak.

Tips: Skynda dig – låt inte tiden gå ut och se till att inte papperskorgen blir full!

- (GR) • Ακουμπήστε ξανά την οθόνη με το στυλό κοντά στην πλατφόρμα για να τοποθετήσετε το καινούργιο μέρος.

Σημείωση: Βιαστείτε - Αν λήξει ο χρόνος σας θα γεμίσει ο κάδος!

- (N) • **Bra jobbet!**
Du har laget en kopi av leken.
- Du får ett poeng.
- (S) • **Bra jobbat!**
Du har kopierat leksaken.
- Du får en poäng.



- (GR) • **Μπράβο!** Κάνατε ένα αντίγραφο του παιχνιδιού.
- Έχετε έναν πόντο.

- (N) • Lag den neste leken.
- (S) • Låt oss bygga en ny leksak.
- (GR) • Ας φτιάξουμε το επόμενο παιχνίδι.





- (N) • Når du har satt sammen fire leker, kommer du til neste nivå.

- Samlebåndene går litt fortere.
- Noen av delene på samlebåndene kan ikke brukes til å sette sammen en kopi av leken øverst til venstre.
- Du får bare 30 sekunder til å sette sammen leken.



- (S) • När du har kopierat fyra leksaker kommer du till nästa nivå.
- Transportbandet rör sig lite fortare.
 - Vissa delar på transportbandet kan inte användas för leksaken i de vänstra hörnet.
 - Du har bara 30 sekunder på dig att kopiera leksaken.

- (GR) • Μόλις αντιγράψετε τέσσερα παιχνίδια, θα προχωρήσετε στο επόμενο στάδιο.

- Οι κυλιόμενες λωρίδες προχωρούν λίγο πιο γρήγορα.
- Μόνο κάποια μέρη στις κυλιόμενες λωρίδες μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τη δημιουργία του παιχνιδιού.
- Έχετε μόνο 30 δευτερόλεπτα για να φτιάξετε το παιχνίδι.



- (N) • Berør en lekedel på skjermen med pennen.
- (S) • Peka på en leksak på skärmen med ritpinnen.
- (GR) • Ακουμπήστε ένα μέρος παιχνιδιού στην οθόνη με το στυλό.



- (GR) • Ουπς, αυτό δεν είναι κατάλληλο μέρος για το παιχνίδι.
 - Τώρα, βρίσκεται στον κάδο απορριμάτων.
- Σημείωση:** Μην γεμίσετε τον κάδο απορριμάτων!
- Επιλέξτε άλλο ένα μέρος παιχνιδιού. Ακουμπήστε την επιλογή σας στην οθόνη με το στυλό.

- (N) • Oi, det var visst feil lekedel.
 - Nå ligger den i søppelkurven.
- Tips:** Ikke fyll opp søppelkurven.
- Velg en annen lekedel. Berør valget ditt på skjermen med pennen.



- (S) • Oj, det var fel del.
 - Nu ligger den i papperskorgen.
- Tips:** Låt inte papperskorgen bli full!
- Välj en annan del. Peka på den del du vill ha med ritpinnen.



- (N) • Når du har satt sammen åtte leker, kommer du til det tredje nivået.
- Samlebåndene går enda fortere og i forskjellige retninger.
 - Noen deler på samlebåndene kan ikke brukes til å sette sammen leken.
 - Du får bare 15 sekunder til å sette sammen leken.



- (S) • När du har kopierat åtta leksaker kommer du till den tredje nivån.
- Transportbandet rör sig ännu lite fortare och i olika riktningar.
 - Vissa delar på transportbandet kan inte användas för leksaken.
 - Du har bara 15 sekunder på dig att kopiera leksaken.

- (GR) • Μόλις αντιγράψετε οκτώ παιχνίδια, θα προχωρήσετε στο τρίτο στάδιο.
- Οι κυλιόμενες λωρίδες προχωρούν πιο γρήγορα ακόμα και σε διαφορετικές κατευθύνσεις.
 - Κάποια μέρη στις κυλιόμενες λωρίδες δεν μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τη δημιουργία του παιχνιδιού.
 - Έχετε μόνο 15 δευτερόλεπτα για να φτιάξετε το παιχνίδι.





- (N) • Fortsett med spillet til søppelkurven er full. Hvor mange leker laget du?

Tips: Hvis du vil lagre spillet, berører du Lagre  på verktøy-menyen med pennen.



Hvis du vil skifte til en annen aktivitet, berører du Startside  på verktøy-menyen med pennen for å gå tilbake til startside.




- (S) • Fortsätt tills papperskorgen är full. Hur många leksaker kopierade du?

Tips: Om du vill spara spelet pekar du på Spara  på verktygsmenyn med ritpinnen. Om du vill gå till en annan aktivitet pekar du med ritpinnen på Hem  på verktygsmenyn för att komma till hemskrämen.


- (GR) • Συνεχίστε να παίζετε μέχρι να γεμίσει ο κάδος. Πόσα παιχνίδια έχετε αντιγράψει?


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



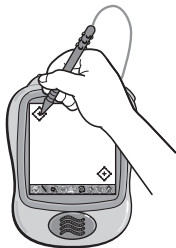
- (S) • Om du har en Pixter 2.0-enhet, och vill skicka din bild till en annan Pixter 2.0-enhet, pekar du med ritpinnen på verktøyet Spara  eller Skicka i verktøysfältet.

- (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 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 Pixter-enheten. Vent til du får opp startside.
 - Snu Pixter-enheten med baksiden opp og finn kalibreringshullet.
 - Skyv pennen inn i kalibreringshullet og hold den inne. Snu Pixter-enheten igjen, slik at du kan se skjermen.




- Når to symboler  vises på skjermen, tar du ut pennen fra kalibreringshullet.
- Berør først symbolet  øverst i venstre hjørne med pennespissen.
- Berør deretter symbolet  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, behöver ritpinnen kalibreras.

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

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

- Ανοίξτε το Pixter. Περιμένετε μέχρι να δείτε την Αρχική Οθόνη.
- Γυρίστε το προϊόν ανάποδα 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 programvareenheden fri for vann, sand og smuss.
 - Enheden må ikke utsettes for direkte sollys og sterk varme.
 - Den må aldri dyppes i vann. Bruk en klut til å rengjøre utsiden.
 - Dette leketøyet har ingen deler som forbrukeren kan reparere selv. Programvareenheden 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 bara 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,
2º andar Fracção 2, 1600-206 Lisboa.

SVERIGE

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

ΕΛΛΑΔΑ

Mattel ΑΕΒΕ, Ελληνικού 2, Ελληνικό
16777, ΕΛΛΑΔΑ.



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

PRINTED IN CHINA

C5347pr-0729