

Pixter®



Fisher-Price

Ⓒ Model Number: C6504

Ⓕ Référence : C6504

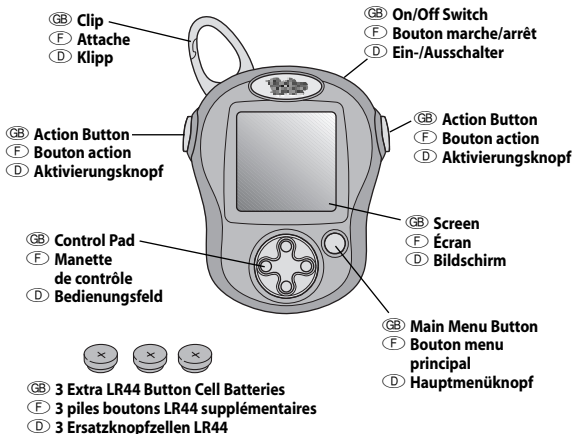
Ⓓ Artikelnummer: C6504

Ⓖ Modelnummer: C6504

Ⓘ Numero Modello: C6504

Ⓔ Número de modelo: C6504

(GB) Mini Pixter (F) Mini Pixter
(D) Mini Pixter



Ⓞ Getting Started Ⓞ Pour commencer

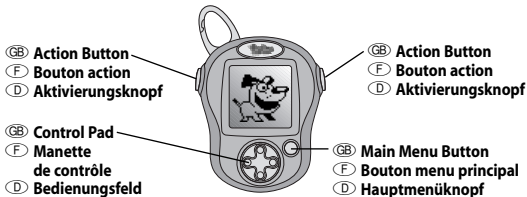
Ⓞ So wird gespielt

- Ⓞ • Please keep this manual for future reference, as it contains important information.
- Adult assembly is required to replace batteries.
- Tool needed for battery replacement: Small Phillips Screwdriver (not included).
- Requires three, LR44 **alkaline** button cell batteries (included).
- We've included three, extra LR44 **alkaline** button cell batteries. These batteries are for adult use only.
- **Replace batteries when:**
 - Display on the screen becomes difficult to see.
 - Toy functions erratically.
 - Sounds become faint or there are no sounds at all.
- Extreme cold or heat may make the screen turn black or white (you will not be able to see images). If this happens, wait until the toy returns to room temperature. The screen should function properly.

- ⓕ • Conserver ce mode d'emploi pour s'y référer en cas de besoin car il contient des informations importantes.
- Le remplacement des piles doit être effectué par un adulte.
- Outil nécessaire pour le remplacement des piles : un petit tournevis cruciforme (non inclus).
- Fonctionne avec trois piles boutons **alcalines** LR44 (fournies).
- Trois piles boutons **alcalines** LR44 supplémentaires sont fournies. Ces piles doivent être manipulées uniquement par un adulte.
- **Remplacer les piles lorsque :**
 - L'affichage à l'écran n'est pas clair.
 - Le jouet fonctionne mal.
 - Les sons faiblissent ou ne fonctionnent pas.
- En cas de température très froide ou très chaude, l'écran peut noircir ou blanchir (il devient impossible de voir les images). Si cela se produit, attendre que le jouet retrouve une température ambiante. L'écran devrait fonctionner normalement

- ① • Diese Anleitung bitte für mögliche Rückfragen aufbewahren. Sie enthält wichtige Informationen.
- Das Auswechseln und Einlegen der Batterien muss von einem Erwachsenen vorgenommen werden.
- Zum Auswechseln und Einlegen der Batterien ist ein kleiner Kreuzschlitzschraubenzieher (nicht enthalten) erforderlich.
- Drei **Alkali**-Knopfzellen (LR44) erforderlich, enthalten.
- In diesem Produkt sind drei Ersatzknopfzellen enthalten. Diese Batterien sind ausschließlich für den Gebrauch durch Erwachsene bestimmt.
- **Die Batterien ersetzen, wenn:**
 - das auf dem Bildschirm Angezeigte schwierig zu erkennen ist.
 - das Produkt nur noch stockend reagiert.
 - die Geräusche schwächer werden oder nicht mehr erklingen.
- Extreme Kälte oder Wärme können dazu führen, dass der Bildschirm schwarz oder weiß wird, sodass die Bilder nicht zu sehen sind. In diesem Fall, so lange warten, bis das Produkt wieder Zimmertemperatur erreicht. Der Bildschirm sollte dann normal funktionieren.

(GB) Contrast Control
(F) Réglage du contraste
(D) Kontrasteinstellung



- (GB)** • You can increase or decrease the contrast on the screen.
- Press and hold the main menu button and an action button at the same time for about five seconds. When Pix the dog appears, you can release the buttons.
- Now, press the top of the control pad to increase contrast; press the bottom of the control pad to decrease contrast.
- Press and hold the main menu button and an action button at the same time for about five seconds. Pix disappears.

- Ⓕ • Il est possible d'augmenter ou de diminuer le contraste de l'affichage à l'écran.
 - Appuyer en même temps et sans relâcher sur le bouton menu principal et un des deux boutons action pendant cinq secondes environ. Lorsque le chien Pix apparaît, relâcher les boutons.
 - Maintenant, appuyer sur le haut de la manette de contrôle pour augmenter le contraste, ou appuyer sur le bas pour diminuer le contraste.
 - Appuyer en même temps et sans relâcher sur le bouton du menu principal et un des deux boutons action pendant cinq secondes environ. Le chien disparaît.
- Ⓖ • Du kannst den Bildschirmkontrast stärker oder schwächer einstellen.
 - Halte den Hauptmenüknopf gedrückt, während du gleichzeitig einen der Aktivierungsknöpfe etwa 5 Sekunden lang drückst. Erscheint Pix der Hund, kannst du die Knöpfe loslassen.
 - Drücke zum Verstärken des Kontrasts das Bedienungsfeld oben und zum Abschwächen das Bedienungsfeld unten.
 - Halte den Hauptmenüknopf gedrückt, während du gleichzeitig einen der Aktivierungsknöpfe etwa 5 Sekunden lang drückst. Pix der Hund verschwindet.

ⓄB **Awesome Activities** ⓄF **Activités** ⓄD **Tolle Aktivitäten**

- ⓄB To choose an activity, use the control pad to highlight an activity. Now, press either action button to select!
- ⓄF Pour choisir une activité, utiliser la manette de contrôle pour mettre en évidence l'activité, puis appuyer sur un des deux boutons action pour la sélectionner !
- ⓄD Möchtest du eine Aktivität auswählen, dann benutze das Bedienungsfeld, um die gewünschte Aktivität zu markieren. Drücke dann einen der Aktivierungsknöpfe, um die Aktivität auszuwählen!

- Ⓒ **Freestyle Drawing**
- Ⓕ **Dessin**
- Ⓓ **Freies Malen**



- Ⓒ **Erase**
- Ⓕ **Gomme**
- Ⓓ **Löschen**

- Ⓒ **Scene Starters**
- Ⓕ **Décors**
- Ⓓ **Hintergrundbilder**

- Ⓒ **Stampers**
- Ⓕ **Tampons**
- Ⓓ **Stempel**

- Ⓒ **Hint:** You can find the hidden game in any of the activities. Watch for Pix the dog 🐶 and press either action button.
- Ⓕ **Remarque :** chaque activité contient le jeu surprise. Appuyer sur un des deux boutons action lorsque le chien Pix 🐶 apparaît.
- Ⓓ **Hinweis:** In jeder Aktivität kannst du ein verstecktes Spiel finden. Halte nach Pix dem Hund 🐶 Ausschau, und drücke einen der Aktivierungsknöpfe, wenn er auftaucht.

Ⓞ Freestyle Drawing Ⓣ Dessin

Ⓞ Freies Malen

Ⓞ Regular Pencil

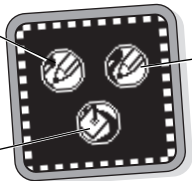
Ⓣ Crayon fin

Ⓞ Normaler
Bleistift

Ⓞ Paint Bucket

Ⓣ Peinture

Ⓞ Farbeimer



Ⓞ Thick Pencil

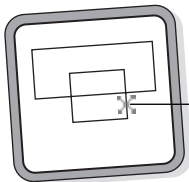
Ⓣ Crayon épais

Ⓞ Dicker Bleistift

- Ⓞ • Use the control pad to highlight regular pencil, thick pencil or paint bucket. Press either action button.
- Ⓣ • Utiliser la manette de contrôle pour mettre en évidence le crayon fin, le crayon épais ou la peinture, et appuyer sur un bouton action.
- Ⓞ • Benutze das Bedienungsfeld, um "Normaler Bleistift", "Dicker Bleistift" oder "Farbeimer" zu markieren.



(GB) **Regular Pencil** (F) **Crayon fin**
(D) **Normaler Bleistift**



(GB) **Cursor**
(F) **Curseur**
(D) **Cursor**

- (GB) • Press and hold either action button while moving the cursor using the control pad.

Hint: *If you'd like to start over, erase a part of your creation, or add to your creation using the stampers, press the main menu button.*

- (F) • Appuyer sans relâcher sur un des deux boutons action et déplacer le curseur à l'aide de la manette de contrôle.

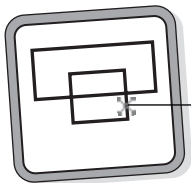
Remarque : *pour recommencer, effacer une partie du dessin ou ajouter des motifs avec les tampons, appuyer sur le bouton menu principal.*

- (D) • Halte einen der Aktivierungsknöpfe gedrückt, und bewege dabei den Cursor mit Hilfe des Bedienungsfelds.

Hinweis: *Möchtest du von vorne anfangen, einen Teil deiner Kreation löschen oder deiner Kreation einen Stempel hinzufügend, dann drücke den Hauptmenüknopf.*



(GB) **Thick Pencil** (F) **Crayon épais**
(D) **Dicker Bleistift**



(GB) **Cursor**
(F) **Curseur**
(D) **Cursor**

- (GB) • Press and hold either action button while moving the cursor using the control pad.

Hint: *If you'd like to start over, erase a part of your creation, or add to your creation using the stampers, press the main menu button.*

- (F) • Appuyer sans relâcher sur un des deux boutons action et déplacer le curseur à l'aide de la manette de contrôle.

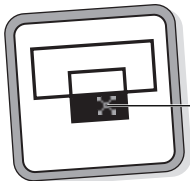
Remarque : *pour recommencer, effacer une partie du dessin ou ajouter des motifs avec les tampons, appuyer sur le bouton menu principal.*

- (D) • Halte einen der Aktivierungsknöpfe gedrückt, und bewege dabei den Cursor mit Hilfe des Bedienungsfelds.

Hinweis: *Möchtest du von vorne anfangen, einen Teil deiner Kreation löschen oder deiner Kreation einen Stempel hinzufügen, dann drücke den Hauptmenüknopf.*



(GB) **Paint Bucket** (F) **Peinture**
(D) **Farbeimer**



(GB) **Cursor**
(F) **Curseur**
(D) **Cursor**

(GB) **IMPORTANT!** Use this tool to "fill" shapes.

- Use the control pad to move the cursor inside the shape you would like to fill.
- Press either action button to fill!

Hint: *If you'd like to start over, erase a part of your creation, or add to your creation using the stampers, press the main menu button.*

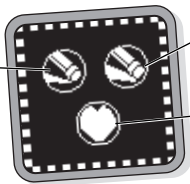
- Ⓕ **IMPORTANT !** Cet outil sert à "colorier".
- Utiliser la manette de contrôle pour déplacer le curseur à l'intérieur de la forme à colorier et appuyer sur un des deux boutons action pour effectuer le coloriage !
- Remarque :** *pour recommencer, effacer une partie du dessin ou ajouter des motifs avec les tampons, appuyer sur le bouton menu principal.*
- Ⓖ **WICHTIG!** Benutze dieses Werkzeug, um die Formen "auszufüllen".
- Benutze das Bedienungsfeld, um den Cursor in die Form zu bewegen, die du ausfüllen möchtest.
 - Drücke zum Ausfüllen dann einen der Aktivierungsknöpfe.
- Hinweis:** *Möchtest du von vorne anfangen, einen Teil deiner Kreation löschen oder deiner Kreation einen Stempel hinzufügen, dann drücke den Hauptmenüknopf.*

GB Eraser

F Gomme

D Löschen

GB Regular Eraser
F Gomme normale
D Normaler Radierer

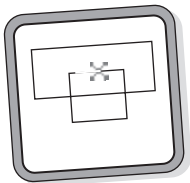


GB Thick Eraser
F Gomme épaisse
D Dicker Radierer
GB Full Screen Erase
F Gomme tout effacer
D Ganzen Bildschirm löschen

- GB** • Use the control pad to highlight regular eraser, thick eraser or full screen erase. Press either action button.
- F** • Utiliser la manette de contrôle pour sélectionner la gomme normale, la gomme épaisse ou la gomme tout effacer, et appuyer sur un des deux boutons action.
- D** • Benutze das Bedienungsfeld, um "Normaler Radierer", "Ganzen Bildschirm löschen" oder "Dicker Radierer" zu markieren. Drücke dann einen der Aktivierungsknöpfe.



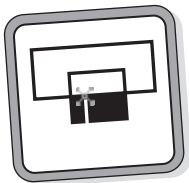
Ⓒ **Regular Eraser** Ⓕ **Gomme normale**
Ⓓ **Normaler Radierer**



- Ⓒ • Press and hold either action button while moving the cursor using the control pad. Look, you're erasing!
Hint: After erasing, if you'd like add to your creation using the freestyle drawing or stampers, press the main menu button.
- Ⓕ • Appuyer sans relâcher sur un des deux boutons action, et déplacer le curseur à l'aide de la manette de contrôle pour effacer !
Remarque : après avoir effacé, appuyer sur le bouton menu principal pour dessiner ou ajouter des motifs aux tampons.
- Ⓓ • Halte einen der Aktivierungsknöpfe gedrückt, und bewege dabei den Cursor mit Hilfe des Bedienungsfelds. Schau nur, du "radierst"!
Hinweis: Möchtest du deiner Kreation nach dem Radieren etwas mit dem "Freies Malen"-Werkzeug oder Stempel hinzufügen, dann drücke den Hauptmenüknopf.



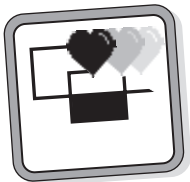
(GB) **Thick Eraser** (F) **Gomme épaisse**
(D) **Dicker Radierer**



- (GB) • Press and hold either action button while moving the cursor using the control pad. Look, you're erasing!
Hint: After erasing, if you'd like add to your creation using the freestyle drawing or stampers, press the main menu button.
- (F) • Appuyer sans relâcher sur un des deux boutons action, et déplacer le curseur à l'aide de la manette de contrôle pour effacer !
Remarque : après avoir effacé, appuyer sur le bouton menu principal pour dessiner ou ajouter des motifs aux tampons.
- (D) • Halte einen der Aktivierungsknöpfe gedrückt, und bewege dabei den Cursor mit Hilfe des Bedienungsfelds. Schau nur, du "radierst"!
Hinweis: Möchtest du deiner Kreation nach dem Radieren etwas mit dem "Freies Malen"-Werkzeug oder Stempel hinzufügen, dann drücke den Hauptmenüknopf.



(GB) **Full Screen Erase** (F) **Gomme tout effacer**
(D) **Ganzen Bildschirm löschen**



- (GB) • Watch and listen as your drawing disappears!
• You're back to freestyle drawing.
Hint: *If you'd like to go to a different activity, press the main menu button.*
- (F) • Le dessin disparaît en émettant des sons !
• L'écran se remet automatiquement en mode dessin.
Remarque : *pour aller à une activité différente, appuyer sur le menu bouton principal.*
- (D) • Schau und hör zu, während deine Zeichnung verschwindet!
• Du bist wieder bei der Einstellung "Freies Malen".
Hinweis: *Möchtest du zu einer anderen Aktivität wechseln, dann drücke den Hauptmenüknopf.*

Ⓞ **Scene Starters** Ⓞ **Décors**
Ⓞ **Hintergrundbilder**



- Ⓞ • Use the control pad to scroll through different backgrounds. When you find one that you like, press either action button.
Hint: *If you'd like to start over, erase a part of your creation, add to your creation using stampers or freestyle drawing, press the main menu button.*
- Ⓞ • Utiliser la manette de contrôle pour faire défiler les différents décors. Appuyer sur un des deux boutons action pour sélectionner un décor.
Remarque : *pour recommencer, effacer une partie du dessin ou ajouter des motifs avec les tampons, appuyer sur le bouton menu principal.*

- ① • Benutze das Bedienungsfeld, um dir alle Hintergrundbilder anzeigen zu lassen. Findest du einen Hintergrund, den du verwenden möchtest, dann drücke einen der Aktivierungsknöpfe.

Hinweis: Möchtest du von vorne anfangen, einen Teil deiner Kreation löschen oder deiner Kreation einen Stempel oder etwas mit dem "Freies Malen"-Werkzeug hinzufügen, dann drücke den Hauptmenüknopf.

(GB) **Stampers** (F) **Tampons**
(D) **Stempel**



- (GB) • Use the control pad to scroll through different stampers. When you find one that you like, press either action button.
- (F) • Utiliser la manette de contrôle pour faire défiler les différents tampons. Appuyer sur un des deux boutons action pour sélectionner un tampon.
- (D) • Benutze das Bedienungsfeld, um dir verschiedene Stempel anzeigen zu lassen. Findest du einen, den du verwenden möchtest, dann drücke einen der Aktivierungstempel.



- Ⓒ • Use the control pad to position your stamper on the screen. Now, press either action button to place it. You can repeat this procedure to select and place more stampers if you'd like!

Hint: *If you'd like to start over, erase a part of your creation or add to your creation using freestyle drawing, press the main menu button.*

- Ⓕ • Utiliser la manette de contrôle pour déplacer le tampon à l'écran. Puis appuyer sur un des deux boutons action pour le placer. Il est possible de répéter ce procédé et de placer plusieurs tampons.

Remarque : *pour recommencer, effacer une partie du dessin ou ajouter des motifs avec les tampons, appuyer sur le bouton menu principal.*

- ① • Benutze das Bedienungsfeld, um den Stempel auf dem Bildschirm zu platzieren. Ist er an der Stelle, an der du ihn gerne hättest, dann drücke einen der Aktivierungsknöpfe. Du kannst diesen Vorgang für weitere Stempel wiederholen!

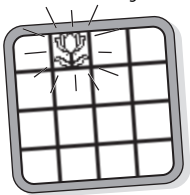
Hinweis: Möchtest du von vorne anfangen, einen Teil deiner Kreation löschen oder deiner Kreation mit dem "Freies Malen"-Werkzeug etwas hinzufügen, dann drücke den Hauptmenüknopf.

ⓐ Memory Mix

ⓕ Le jeu des associations

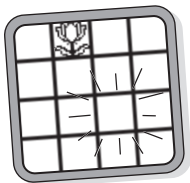
ⓓ Finde die Paare

- ⓐ **Object of the Game:** Try to find all the matches in the least amount of time!
- ⓕ **But du jeu:** trouver toutes les associations en un minimum de temps !
- ⓓ **Ziel des Spiels:** Finde so schnell wie möglich alle Paare!

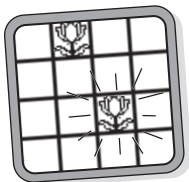


- ⓐ • Look at the blinking box on the screen. When you press an action button, you will reveal a picture in the blinking box. Now, try to find the matching one.
- ⓕ • Une boîte clignotante apparaît à l'écran. Appuyer sur un bouton action : une image apparaît dans la boîte. À présent, le jeu consiste à trouver l'image correspondante.

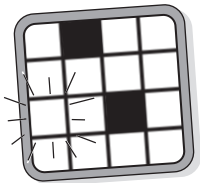
- Ⓓ • Schau auf das blinkende Kästchen auf dem Bildschirm. Wenn du einen der Aktivierungsknöpfe drückst, dann erscheint in dem blinkenden Kästchen ein Bild. Finde nun das dazu passende Bild.



- ⒼⒷ • Move the blinking box using the control pad.
- Ⓕ • Déplacer la boîte clignotante à l'aide de la manette de contrôle.
- Ⓓ • Bewege das blinkende Kästchen mit Hilfe des Bedienungsfelds.



- Ⓒ • Press an action button. Did you find a match?
- Ⓕ • Appuyer sur un bouton action. L'image correspond ?
- Ⓓ • Drücke den Aktivierungsknopf. Hast du das passende Bild gefunden?



- Ⓒ • If you find a match, **great job!** You have one match. It's time to find another one.
- Ⓕ • Si l'image correspond, **bravo !** Il faut maintenant continuer et trouver les autres paires.
- Ⓓ • Du hast ein passendes Bild gefunden? **Super!** Jetzt hast du ein Paar gefunden. Finde nun ein weiteres Paar.

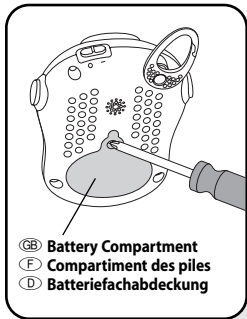


- Ⓒ • Wow! You've found all of the matches! Look at your time.
 - It's time for a new game!
 - If you don't want to play again, press the main menu button. Choose a new activity.
- Ⓕ • Lorsque toutes les paires ont été trouvées, regarder le temps réalisé.
 - Une fois la partie finie, il est possible soit de rejouer soit d'appuyer sur le bouton menu principal pour choisir une nouvelle activité.
- Ⓖ • Möchtest du nicht mehr spielen, dann drücke den Hauptmenüknopf. Klasse! Du hast alle Paare gefunden! Schau nach, wie lange du dafür gebraucht hast.
 - Es ist Zeit für ein neues Spiel!
 - Möchtest du nicht mehr spielen, dann drücke den Hauptmenüknopf. Wähle eine neue Aktivität aus.

(GB) Battery Replacement

(F) Remplacement des piles

(D) Ersetzen der Batterien



**(GB) 1.5V x 3 LR44
or equivalent**

**(F) 3 piles LR44 x 1,5 V
ou équivalent**

**(D) 1,5V x 3 LR44 oder
Batterien eines
entsprechenden Typs**

(GB) Shown Actual Size

(F) Dimension réelle

(D) In Originalgröße abgebildet

- Ⓒ • Locate the battery compartment on the back of the toy.
- Loosen the screw in the battery compartment door with a Phillips screwdriver.
- Lift to remove the battery compartment door.
- Remove and throw away the worn button cell batteries.
- Insert three LR44 **alkaline** button cell batteries as indicated inside the battery compartment.

Hint: *We recommend using **alkaline** batteries for longer battery life.*

- Replace the battery compartment door and tighten the screw with a Phillips screwdriver. Do not over-tighten.
- Ⓕ • Repérer le compartiment des piles au dos du jouet.
 - Desserrer la vis du couvercle avec un tournevis cruciforme.
 - Soulever le couvercle pour le retirer.
 - Retirer et jeter les piles boutons usées.
 - Insérer trois piles **alcalines** LR44 comme indiqué à l'intérieur du compartiment.

Conseil : *il est recommandé d'utiliser des piles **alcalines** car elles durent plus longtemps.*

- Replacer le couvercle et serrer la vis avec un tournevis cruciforme. Ne pas trop serrer.

- ④ • Die Batteriefachabdeckung befindet sich auf der Rückseite des Produkts.
- Die in der Abdeckung befindliche Schraube mit einem Kreuzschlitzschraubenzieher lösen.
- Die Batteriefachabdeckung abnehmen und beiseite legen.
- Die verbrauchten Batterien herausnehmen und sicher und vorschriftsgemäß entsorgen.
- Drei **Alkali**-Knopfzellen (LR44) wie im Batteriefach dargestellt einlegen.

Hinweis: Für optimale Leistung und längere Lebensdauer empfehlen wir den Gebrauch von **Alkali**-Batterien.

- Die Batteriefachabdeckung wieder einsetzen, und die Schraube mit einem Kreuzschlitzschraubenzieher festziehen. Die Schraube nicht zu fest anziehen, damit sie nicht überdreht.

(GB) Battery Safety Information

(F) Mises en garde au sujet des piles

(D) Batteriesicherheitshinweise

- (GB)** Batteries may leak fluids that can cause a chemical burn injury or ruin your toy. To avoid battery leakage:
- Do not mix old and new batteries or batteries of different types: alkaline, standard (carbon-zinc) or rechargeable (nickel-cadmium).
 - Insert batteries as indicated inside the battery compartment.
 - Remove batteries during long periods of non-use. Always remove exhausted batteries from the toy. Dispose of batteries safely. Do not dispose of batteries in a fire. The batteries may explode or leak.
 - Never short-circuit the battery terminals.
 - Use only batteries of the same or equivalent type, as recommended.
 - Do not charge non-rechargeable batteries.
 - Remove rechargeable batteries from the toy before charging.
 - If removable, rechargeable batteries are used, they are only to be charged under adult supervision.

- Ⓕ Des substances liquides peuvent s'écouler des piles et provoquer des brûlures chimiques ou endommager le jouet. Pour éviter tout écoulement des piles :
- Ne pas mélanger des piles usées avec des piles neuves ou différents types de piles : alcalines, standard (carbone-zinc) ou rechargeables (nickel-cadmium).
 - Insérer les piles comme indiqué à l'intérieur du compartiment des piles.
 - Enlever les piles lorsque le jouet n'est pas utilisé pendant une longue période. Ne jamais laisser des piles usées dans le jouet. Jeter les piles usées dans un conteneur réservé à cet usage. Ne pas jeter les piles au feu. Les piles pourraient exploser ou couler.
 - Ne jamais court-circuiter les bornes des piles.
 - Utiliser uniquement des piles de même type ou de type équivalent, comme conseillé.
 - Ne pas recharger des piles non rechargeables.
 - Les piles rechargeables doivent être retirées du jouet avant chargement.
 - En cas d'utilisation de piles rechargeables, celles-ci ne doivent être chargées que par un adulte.

- Ⓓ Batterien können auslaufen. Die auslaufende Flüssigkeit kann Verbrennungen verursachen oder das Produkt zerstören. Um ein Auslaufen von Batterien zu vermeiden, beachten Sie bitte folgende Hinweise:
- Niemals Alkali-Batterien, Standardbatterien (Zink-Kohle) oder wiederaufladbare Nickel-Cadmium-Zellen miteinander kombinieren. Niemals alte und neue Batterien zusammen einlegen. (Immer alle Batterien zur gleichen Zeit auswechseln.)
 - Darauf achten, dass die Batterien in der im Batteriefach angegebenen Polrichtung (+/-) eingelegt sind.
 - Die Batterien immer herausnehmen, wenn das Produkt längere Zeit nicht benutzt wird. Alte oder verbrauchte Batterien immer aus dem Produkt entfernen. Batterien zum Entsorgen nicht ins Feuer werfen, da die Batterien explodieren oder auslaufen können.
 - Die Anschlussklemmen dürfen nicht kurzgeschlossen werden.
 - Nur Batterien desselben oder eines entsprechenden Batterietyps wie empfohlen verwenden.
 - Nicht wiederaufladbare Batterien dürfen nicht aufgeladen werden.
 - Wiederaufladbare Batterien vor dem Aufladen immer aus dem Produkt herausnehmen.
 - Das Aufladen wiederaufladbarer Batterien darf nur unter Aufsicht eines Erwachsenen durchgeführt werden.

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

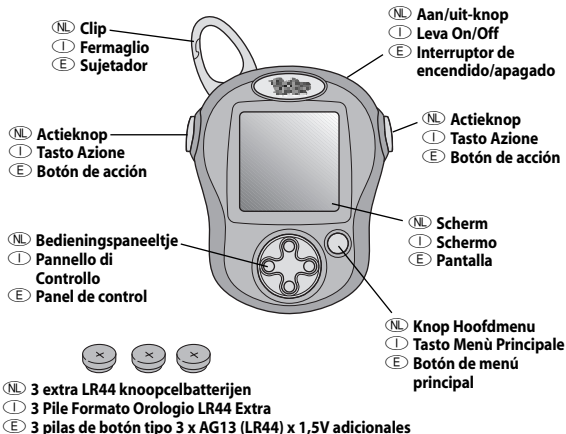
- (GB)** • Keep water, sand and dirt off of this toy.
- Keep this toy away from direct sunlight and excessive heat.
- Wipe this toy with a clean cloth dampened with a mild soap and water solution. Do not immerse this toy.
- This toy has no consumer serviceable parts. Please do not take this toy apart.
- Do not drop this toy on a hard surface.
- (F)** • Ne pas approcher le jouet de l'eau, du sable et de la saleté.
- Ne pas exposer le jouet à la lumière directe du soleil ou à une chaleur excessive.
- Nettoyer ce jouet avec un chiffon propre légèrement imbibé d'eau savonneuse. Ne pas le plonger dans l'eau.
- Il n'existe pas de pièces détachées de rechange pour ce jouet. Ne pas le démonter.
- Ne pas le laisser tomber sur une surface dure.

- Ⓓ • Das Produkt nicht mit Wasser, Sand und Schmutz in Berührung kommen lassen.
- Das Produkt nicht intensiver Hitze oder direktem Sonnenlicht aussetzen.
- Das Produkt mit einem sauberen, mit milder Seifenlösung angefeuchteten Tuch abwischen. Das Produkt nicht in Wasser tauchen.
- Für das Produkt gibt es keine Ersatzteile. Das Produkt nicht auseinander nehmen.
- Das Produkt nicht auf eine harte Oberfläche fallen lassen.

ENG ICES-003 FR NMB-003

- Ⓔ This Class B digital apparatus complies with Canadian ICES-003.
- Ⓕ Cet appareil numérique de la classe B est conforme à la norme NMB-003 du Canada.

(NL) Mini Pixter (I) Pixter Tascabile
(E) Mini de bolsillo



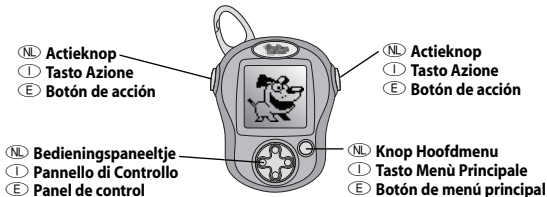
(NL) De voorbereidingen **(I) Preparativi** **(E) Pasos iniciales**

- Bewaar deze gebruiksaanwijzing; kan later nog van pas komen.
- Batterijen dienen door een volwassene vervangen te worden.
- Benodigd gereedschap: kleine kruiskopschroevendraaier (niet inbegrepen).
- Werkt op drie LR44 **alkaline**-knoopcelbatterijen (inbegrepen).
- Wij hebben drie extra LR44 **alkaline**-knoopcelbatterijen bijgesloten. Deze batterijen mogen alleen door een volwassene gebruikt worden.
- **Vervang de batterijen wanneer:**
 - het scherm slecht zichtbaar wordt.
 - het speelgoed met horten en stoten werkt.
 - geluiden zwakker worden of er helemaal geen geluid meer is.
- Door extreme kou of hitte kan het scherm zwart of wit worden (je kunt dan geen afbeeldingen meer zien). Als dit gebeurt, wachten totdat het speelgoed weer op kamertemperatuur is. Het scherm zou dan weer goed moeten functioneren.

- ① • Conservare questo manuale per eventuale riferimento. Contiene importanti informazioni.
- Le pile devono essere sostituite da un adulto.
- Attrezzo richiesto per la sostituzione delle pile: cacciavite a stella (non incluso).
- Richiede tre pile **alcaline** formato orologio (incluse).
- Sono state incluse tre pile **alcaline** formato orologio LR44 extra. Queste pile devono essere utilizzate solo dagli adulti.
- **Sostituire le pile quando:**
 - L'immagine sullo schermo risulta difficile da vedere.
 - Le funzioni del giocattolo sono irregolari.
 - Il suono si affievolisce o si interrompe completamente.
- Il freddo o il calore eccessivo possono oscurare lo schermo o renderlo bianco (non sarà possibile vedere le immagini). In questo caso, aspettare che il giocattolo ritorni alla temperatura ambiente. Lo schermo dovrebbe funzionare correttamente.

- Ⓔ • Guardar este manual para futura referencia, ya que contiene información de importancia acerca de este producto.
- Se recomienda que un adulto sustituya las pilas.
- Herramienta necesaria para sustituir las pilas: destornillador de estrella pequeño (no incluido).
- Funciona con tres pilas **alcalinas** de botón tipo 3 x AG13 (LR44) x 1,5V (incluidas).
- Se incluyen tres pilas **alcalinas** de botón LR44 adicionales a ser sustituidas por un adulto.
- **Sustituir las pilas si:**
 - Resulta difícil ver lo que aparece en la pantalla.
 - El juguete no funciona correctamente.
 - Los sonidos se oyen distorsionados o dejan de oírse.
- El frío o calor extremos pueden causar que la pantalla se vuelva negra o blanca, impidiendo la visualización de las imágenes. Si esto sucede, esperar a que el juguete esté a temperatura ambiente para que la pantalla funcione correctamente.

(NL) Contrastafstelling
(I) Controllo Contrasti
(E) Control de contraste



- (NL) • Je kunt het contrast op het scherm aanpassen.
- Houd de knop voor het hoofdmenu en de actieknop tegelijkertijd ongeveer vijf seconden ingedrukt. Wanneer Pix de hond verschijnt, kun je de knoppen loslaten.
- Druk nu op de bovenkant van het bedieningspaneeltje om het contrast scherper te maken; druk op de onderkant van het bedieningspaneeltje om het contrast zwakker te maken.
- Houd vervolgens de knop voor het hoofdmenu en de actieknop tegelijkertijd ongeveer vijf seconden ingedrukt. Pix verdwijnt.

- ① • Puoi aumentare i diminuire il contrasto dello schermo.
- Tieni premuto contemporaneamente il tasto del menù principale e un tasto azione per circa cinque secondi. Quando appare Pix il cagnolino, rilascia i tasti.
- Ora, premi la parte superiore del pannello di controllo per aumentare il contrasto; premi il fondo del pannello di controllo per diminuire il contrasto.
- Tieni premuto contemporaneamente il tasto del menù principale e un tasto azione per circa cinque secondi. Pix scomparirà.
- ② • El contraste de la pantalla se puede subir o bajar.
- Mantén presionados simultáneamente el botón del menú principal y un botón de acción por aproximadamente cinco segundos. Suelta los botones cuando aparezca Pix, el perro.
- Ahora, presiona la parte superior del panel de control para subir el contraste; presiona la parte inferior del panel de control para bajar el contraste.
- Mantén presionados simultáneamente el botón del menú principal y un botón de acción por aproximadamente cinco segundos. Pix desaparecerá.

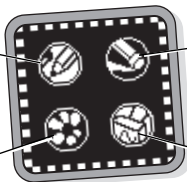
(NL) Fantastische speelmogelijkheden

(I) Incredibili Attività

(E) Actividades increíbles

- (NL)** Om een speelmogelijkheid te kiezen gebruik je het bedieningspaneeltje om die speelmogelijkheid te markeren. Druk nu op een van beide actieknoppen!
- (I)** Per scegliere un'attività, usa il pannello di controllo per evidenziare un'attività. Ora, premi uno dei tasti azione per selezionare!
- (E)** Para seleccionar una actividad, usa el panel de control para resaltar una actividad. Ahora, presiona cualquier botón de acción para seleccionar.

- (NL) **Vrij tekenen**
- (I) **Disegno a Mano Libera**
- (E) **Dibujos**



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

- (NL) **Scènestarters**
- (I) **Scene Base**
- (E) **Escenas**

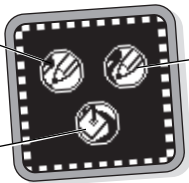
- (NL) **Stempels**
- (I) **Timbrini**
- (E) **Selladores**

- (NL) **Tip:** *Het geheime spel gaat schuil achter een van de speelmogelijkheden. Let op Pix de hond 🐶 en druk op een van de actieknoppen.*
- (I) **Suggerimento:** *Può esserci un gioco nascosto in qualunque attività. Cerca Pix il cagnolino 🐶 e premi uno dei tasti azione.*
- (E) **Consejo:** *el juego oculto se encuentra en cualquiera de las actividades. Busca a Pix, el perro, 🐶 y presiona cualquier botón de acción.*

(NL) Vrij tekenen
(I) Disegno a Mano Libera
(E) Dibujos

- (NL) Gewoon potlood**
- (I) Matita Regolare**
- (E) Lápiz básico**

- (NL) Verf-emmertje**
- (I) Secchiello Vernice**
- (E) Balde de pintura**



- (NL) Dik potlood**
- (I) Matita Spessa**
- (E) Lápiz grueso**

- (NL)** • Markeer via het bedieningspaneeltje het gewone potlood, het dikke potlood of het verf-emmertje. Druk op een van de actieknoppen.
- (I)** • Usa il pannello di controllo per evidenziare la matita regolare, la matita spessa o il secchiello della vernice. Premi uno dei tasti azione.
- (E)** • Usa el panel de control para resaltar el lápiz básico, lápiz grueso o balde de pintura. Presiona cualquier botón de acción.



(NL)

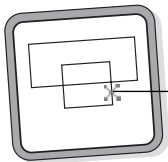
Gewoon potlood

(I)

Matita Regolare

(E)

Lápiz básico



(NL)

Cursor

(I)

Course

(E)

Cursor

- (NL) • Houd een van de actieknoppen ingedrukt en beweeg de cursor via het bedieningspaneeltje.

Tip: Als je opnieuw wilt beginnen, een gedeelte van je werk wilt wissen of met de stempels iets aan je werk wilt toevoegen, druk dan op de knop Hoofdmenu.

- (I) • Tieni premuto uno dei tasti azione spostando il cursore usando il pannello di controllo.

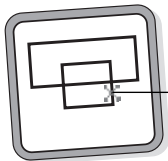
Suggerimento: Se desideri ricominciare da capo, cancellare una parte della creazione, oppure fare delle aggiunte usando i timbrini, premi il tasto del menù principale.

- (E) • Mantén presionado cualquier botón de acción mientras mueves el cursor usando el panel de control.

Consejo: si quieres volver a empezar, borrar parte de tu creación o añadirle un toque especial usando los selladores, presiona el botón del menú principal.



(NL) **Dik potlood** (I) **Matita Spessa**
(E) **Lápiz grueso**



(NL) **Cursor**
(I) **Course**
(E) **Cursor**

- (NL) • Houd een van de actieknoppen ingedrukt en beweeg de cursor via het bedieningspaneeltje.

Tip: Als je opnieuw wilt beginnen, een gedeelte van je werk wilt wissen of met de stempels iets aan je werk wilt toevoegen, druk dan op de knop Hoofdmenu.

- (I) • Tieni premuto uno dei tasti azione muovendo il cursore usando il pannello di controllo.

Suggerimento: Se desideri ricominciare da capo, cancellare una parte della creazione, oppure fare delle aggiunte usando i timbrini, premi il tasto del menù principale.

- (E) • Mantén presionado cualquier botón de acción mientras mueves el cursor usando el panel de control.

Consejo: si quieres volver a empezar, borrar parte de tu creación o añadirle un toque especial usando los selladores, presiona el botón del menú principal.



(NL)

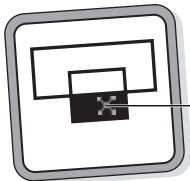
Verf-emmaertje

(I)

Secchiello Vernice

(E)

Balde de pintura



(NL)

Cursor

(I)

Cursore

(E)

Cursor

(NL)

BELANGRIJK! Gebruik deze tool om de vormen op te vullen.

- Breng de cursor via het bedieningspaneeltje in de vorm die je wilt opvullen.
- Druk op een van de actieknoppen om dat gedeelte op te vullen.

Tip: Als je opnieuw wilt beginnen, een gedeelte van je werk wilt wissen of met de stempels iets aan je werk wilt toevoegen, druk dan op de knop Hoofdmenu.

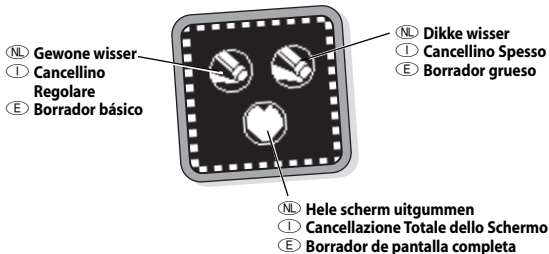
- ① **IMPORTANTE!** Usa questo strumento per "riempire" le forme.
- Usa il pannello di controllo per muovere il cursore all'interno della forma che desideri riempire.
 - Premi uno dei tasti azione per riempire!

Suggerimento: *Se desideri ricominciare da capo, cancellare una parte della creazione, oppure fare delle aggiunte usando i timbrini, premi il tasto del menù principale.*

- ② **¡IMPORTANTE!** Usa este herramienta para "llenar" espacios.
- Usa el panel de control para mover el cursor dentro de la figura que quieres llenar.
 - Presiona cualquier botón de acción para llenar.

Consejo: *si quieres volver a empezar, borrar parte de tu creación o añadirle un toque especial usando los selladores, presiona el botón del menú principal.*

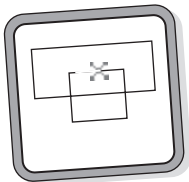
(NL) Wisser **(I) Cancellino**
(E) Borrador



- (NL)** • Markeer via het bedieningspaneeltje de gewone wisser, de dikke wisser of 'het hele scherm uitgummen'. Druk op een van de actieknoppen.
- (I)** • Usa il pannello di controllo per evidenziare il cancellino regolare, il cancellino spesso o la cancellazione totale dello schermo. Premi uno dei tasti azione.
- (E)** • Usa el panel de control para resaltar el borrador básico, borrador grueso o borrador de pantalla completa. Presiona cualquier botón de acción.



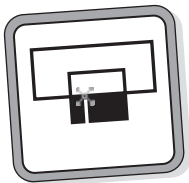
(NL) Gewone wiser **(I) Cancellino Regolare**
(E) Borrador básico



- (NL)** • Houd een van de actieknoppen ingedrukt en beweeg de cursor via het bedieningspaneeltje. Kijk, je bent het scherm aan het wissen.
Tip: Als je klaar bent met wissen en je wilt wat aan je werk toevoegen – met de stempels of door vrij te tekenen -, houd je de knop Hoofdmenu ingedrukt.
- (I)** • Tieni premuto uno dei tasti azione muovendo il cursore usando il pannello di controllo. Ecco fatto, si cancella!
Suggerimento: Dopo la cancellazione, se desideri fare delle aggiunte alla creazione con il disegno a mano o i timbrini, tieni premuto il tasto del menù principale.
- (E)** • Mantén presionado cualquier botón de acción mientras mueves el cursor usando el panel de control. ¡Mira cómo borras!
Consejo: después de borrar, si quieres añadir un toque especial a tu creación usando dibujos o selladores, presiona el botón del menú principal.



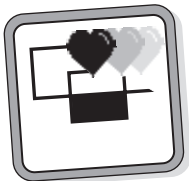
(NL) **Dikke wisser** (I) **Cancellino Spesso**
(E) **Borrador grueso**



- (NL) • Houd een van de actieknoppen ingedrukt en beweeg de cursor via het bedieningspaneeltje. Kijk, je bent het scherm aan het wissen.
Tip: Als je klaar bent met wissen en je wilt wat aan je werk toevoegen – met de stempels of door vrij te tekenen -, houd je de knop Hoofdmenu ingedrukt.
- (I) • Tieni premuto uno dei tasti azione muovendo il cursore usando il pannello di controllo. Ecco fatto, si cancella!
Suggerimento: Dopo la cancellazione, se desideri fare delle aggiunte alla creazione con il disegno a mano o i timbrini, tieni premuto il tasto del menù principale.
- (E) • Mantén presionado cualquier botón de acción mientras mueves el cursor usando el panel de control. ¡Mira cómo borras!
Consejo: después de borrar, si quieres añadir un toque especial a tu creación usando dibujos o selladores, presiona el botón del menú principal.



- (NL) **Het hele scherm uitgummen**
- (I) **Cancellazione Totale dello Schermo**
- (E) **Borrador de pantalla completa**



- (NL) • Kijk en luister hoe je tekening verdwijnt!
• Je bent nu weer terug bij 'vrij tekenen'.
Tip: Als je iets anders wilt gaan doen, druk je op de knop Hoofdmenu.
- (I) • Il disegno scompare, puoi vederlo e sentirlo!
• Eccoci di nuovo al disegno a mano libera,
Suggerimento: Se desideri passare ad un'attività diversa, premi il tasto del menù principale.
- (E) • ¡Mira y escucha mientras desaparece tu dibujo!
• Estás de vuelta en la actividad de dibujos.
Consejo: si quieres ir a otra actividad, presiona el botón del menú principal.

NL Scènestarters I Scene Base

E Escenas



- Scroll via het bedieningspaneeltje door de verschillende achtergronden. Als je er een vindt die je wilt gebruiken, druk je op een van de actieknoppen.

Tip: Als je opnieuw wilt beginnen, een gedeelte van je werk wilt wissen of - met de stempels of via vrij tekenen - dingen aan je werk wilt toevoegen, druk dan op de knop Hoofdmenu.

- Usa il pannello di controllo per visualizzare i diversi sfondi disponibili. Una volta trovato quello desiderato, premi uno dei tasti azione.

Suggerimento: Se desideri ricominciare da capo, cancellare una parte della creazione, oppure fare delle aggiunte usando i timbrini o il disegno a mano libera, premi il tasto del menù principale.

- Ⓔ • Usa el panel de control para desplazarte por diferentes fondos. Cuando encuentres uno que te guste, presiona cualquier botón de acción.

Consejo: *si quieres volver a empezar, borrar parte de tu creación o añadirle un toque especial usando los selladores o dibujos, presiona el botón del menú principal.*

(NL) Stempels (I) Timbrini
(E) Selladores



- (NL)** • Scroll via het bedieningspaneeltje door de verschillende stempels. Als je er een vindt die je wilt gebruiken, druk je op een van de actieknoppen.
- (I)** • Usa il pannello di controllo per visualizzare i diversi timbrini disponibili. Una volta trovato quello desiderato, premi uno dei tasti azione.
- (E)** • Usa el panel de control para desplazarte por diferentes selladores. Cuando encuentres uno que te guste, presiona cualquier botón de acción.



- ① • Gebruik het bedieningspaneeltje om je stempel naar een plaats op het scherm te brengen. Druk nu op een van de actieknoppen om de stempel te plaatsen. Als je dit wilt kun je deze procedure herhalen om meer stempels te selecteren en te plaatsen!

Tip: *Als je opnieuw wilt beginnen, een gedeelte van je werk wilt wissen of via vrij tekenen dingen aan je werk wilt toevoegen, druk dan op de knop Hoofdmenu.*

- ① • Usa il pannello di controllo per posizionare il timbrino sullo schermo. Ora premi uno dei tasti azione per posizionarlo. Puoi ripetere questa operazione per selezionare e posizionare altri timbrini!

Remarque : *Pour recommencer, effacer une partie du dessin ou ajouter des motifs avec les tampons, appuyer sur le bouton menu principal.*

- Usa el panel de control para colocar el sellador en la pantalla.
Ahora, presiona cualquier botón de acción para colocarlo.

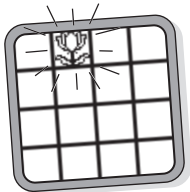
Consejo: *si quieres volver a empezar, borrar parte de tu creación o añadirle un toque especial usando dibujos, presiona el botón del menú principal.*

(NL) **Geheugenspelletje**

(I) **Memory Mix**

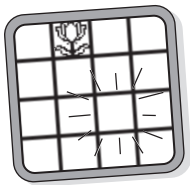
(E) **Juego de memoria**

- (NL) **Doel van het spel:** *Probeer alle paartjes zo snel mogelijk te vinden!*
- (I) **Obiettivo del Gioco:** *Cerca tutti gli abbinamenti nel minor tempo possibile!*
- (E) **Objetivo del juego:** *Encuentra todas las imágenes que hacen juego lo más rápido posible.*

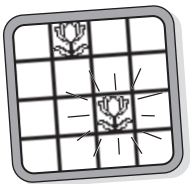


- (NL) • Zoek het knipperende vierkantje op het scherm. Als je nu op een actieknop drukt, zie je een plaatje in het knipperende vierkantje. Probeer nu het bijpassende plaatje te vinden.
- (I) • Guarda la scatola lampeggiante sullo schermo. Ogni volta che premi un tasto azione, verrà rivelata un'immagine nella scatola lampeggiante. Ora, devi trovare il suo abbinamento.

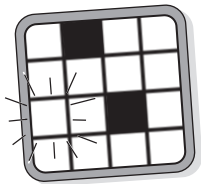
- Ⓔ • Busca el cuadro centelleante en la pantalla. Cuando presiones un botón de acción, aparecerá una imagen en el cuadro centelleante. Ahora, busca la que le hace juego.



- ⓃL • Gebruik het bedieningspaneeltje om met het knipperende vierkantje te schuiven.
- Ⓡ • Sposta la scatola lampeggiante usando il pannello di controllo.
- Ⓔ • Mueve el cuadro centelleante usando el panel de control.



- (NL) • Druk op een actieknop. Heb je het andere plaatje gevonden?
- (I) • Premi un tasto azione. Trovato l'abbinamento?
- (E) • Presiona un botón de acción. ¿Encontraste uno que hace juego?



- (NL) • Als je een paartje hebt gevonden: **goed gedaan!** Je hebt één paartje. Zoek nu het volgende paartje.
- (I) • Se trovi l'abbinamento, **ben fatto!** Hai fatto la coppia! E' ora di trovare un altro abbinamento.
- (E) • Si encuentras una imagen que hace juego, **¡excelente!** Tienes una. Es hora de buscar otra.

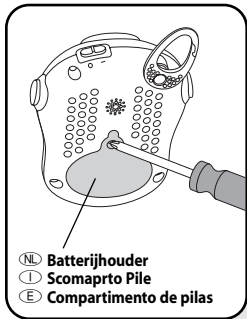


- Ⓝ • Wauw! Je hebt alle paartjes gevonden! Kijk hoe lang je erover gedaan hebt.
 - Tijd voor een nieuw spelletje!
 - Als je niet meer wilt spelen, druk je op de knop Hoofdmenu. Kies een nieuwe speelmogelijkheid.
- Ⓢ • Uao! Hai trovato tutti gli abbinamenti! Osserva il tuo tempo.
 - Ti va un'altra partita?
 - Se non desideri fare un'altra partita, premi il tasto del menù principale. Scegli una nuova attività.
- Ⓔ • ¡Excelente! ¡Encontraste todas las imágenes que hacen juego! Mira tu tiempo.
 - ¡Es hora de empezar un juego nuevo!
 - Si ya no quieres jugar, presiona el botón del menú principal. Escoge otra actividad.

(NL) Het vervangen van de batterijen

(I) Sostituzione Pile

(E) Colocación de las pilas



- (NL) 1,5 V x 3 LR44 of
soortgelijke batterijen**
(I) 1.5V x 3 LR44 o equivalenti
(E) 1,5V x 3 LR44 o equivalentes

- (NL) Op ware grootte**
(I) Dimensione Reale
(E) Se muestra a tamaño real

- Ⓝ • Het batterijklepje zit aan de achterkant van het speelgoed.
- Draai de schroef in het batterijklepje los met een kruiskopschroevendraaier.
- Verwijder het batterijklepje.
- Verwijder de lege knoopcelbatterijen en gooi ze weg.
- Plaats drie LR44 **alkaline**-knoopcelbatterijen zoals aangegeven in de batterijhouder.

Tip: Wij adviseren het gebruik van **alkaline** batterijen; deze gaan langer mee.

- Zet het batterijklepje weer op z'n plaats en draai de schroef vast met een kruiskopschroevendraaier. Draai niet al te strak vast.

- ① • Localizzare lo scomparto pile sul retro del giocattolo.
- Allentare la vite dello sportello con un cacciavite a stella.
- Rimuovere lo sportello.
- Estrarre le pile formato orologio scariche ed eliminarle con la dovuta cautela.
- Inserire tre pile **alkaline** formato orologio LR44 come indicato all'interno dell'apposito scomparto.

Suggerimento: Per una maggiore durata usare pile **alcaline**.

- Rimettere lo sportello e stringere la vite con un cacciavite a stella. Non forzare.

- Ⓔ • Localizar el compartimento de pilas en el dorso del juguete.
 - Destornillar el tornillo de la tapa del compartimento de pilas con un destornillador de estrella.
 - Levantar la tapa y retirarla.
 - Sacar las pilas gastadas y desecharlas de manera segura.
 - Introducir tres pilas **alcalinas** de botón tipo 3 x AG13 (LR44) x 1,5V como se indica dentro del compartimento.
- Consejo:** *se recomienda usar pilas **alcalinas** para una mayor duración.*
- Cerrar la tapa del compartimento de pilas y ajustar el tornillo con un destornillador de estrella, sin apretar en exceso.

(NL) Batterij-informatie

(I) Norme di Sicurezza per le Pile

(E) Información de seguridad sobre las pilas

- (NL)** Uit batterijen kan vloeistof lekken die brandwonden kan veroorzaken of het product kapot kan maken. Om batterijlekkage te voorkomen:
- Nooit oude en nieuwe batterijen of batterijen van een verschillend type bij elkaar gebruiken: alkaline-, standaard (koolstof-zink) of oplaadbare (nikkel-cadmium) batterijen.
 - Plaats de batterijen zoals aangegeven in de batterijhouder.
 - Wanneer het speelgoed voor langere tijd niet wordt gebruikt, de batterijen verwijderen. Lege batterijen altijd uit het product verwijderen. Batterijen inleveren als KCA. Batterijen niet in het vuur gooien; de batterijen kunnen dan ontploffen of gaan lekken.
 - Zorg ervoor dat er geen kortsluiting bij de batterijpolen ontstaat.
 - Gebruik uitsluitend dezelfde - of hetzelfde type - batterijen als wordt aanbevolen.
 - Niet-oplaadbare batterijen mogen niet opgeladen worden.
 - Verwijder de oplaadbare batterijen uit het product, voordat u ze oplaadt.
 - Als er uitneembare oplaadbare batterijen worden gebruikt, mogen die alleen onder toezicht van een volwassene worden opgeladen.

- ① Le pile potrebbero presentare perdite di liquido che potrebbero causare ustioni chimiche o danneggiare il giocattolo. Per prevenire le perdite di liquido:
- Non mischiare pile vecchie e nuove o pile di tipo diverso: alcaline, standard (carbon-zinco) o ricaricabili (nickel-cadmio).
 - Inserire le pile come indicato all'interno dell'apposito scomparto.
 - Estrarre le pile quando il giocattolo non viene utilizzato per periodi di tempo prolungati. Estrarre sempre le pile scariche dal giocattolo. Eliminare le pile con la dovuta cautela. Non gettare le pile nel fuoco. Potrebbero esplodere o presentare perdite di liquido.
 - Non cortocircuitare mai i terminali delle pile.
 - Usare solo pile dello stesso tipo o equivalenti, come raccomandato.
 - Non ricaricare pile non ricaricabili.
 - Estrarre le pile ricaricabili dal giocattolo prima della ricarica.
 - Ricaricare le pile ricaricabili removibili solo sotto la supervisione di un adulto.

- Ⓔ Las pilas pueden derramar líquido que puede causar quemaduras o dañar el producto. Para evitar derrames:
- No mezclar pilas nuevas con gastadas ni mezclar pilas alcalinas, estándar (carbono-cinc) o recargables (níquel-cadmio).
 - Cerciorarse de que la polaridad de las pilas sea la correcta.
 - Sacar las pilas gastadas del producto y disponer de ellas de una manera segura. Sacar las pilas si el producto no va a ser usado durante un periodo prolongado. No quemar las pilas ya que podrían explotar o derramar el líquido incorporado en ellas.
 - No provocar un cortocircuito con las terminales.
 - Usar sólo el tipo de pilas recomendadas (o su equivalente).
 - No cargar pilas no recargables.
 - Sacar las pilas recargables antes de cargarlas.
 - La carga de las pilas recargables sólo debe realizarse con la supervisión de un adulto.

(NL) Onderhoud **(I) Entretien**
(E) Mantenimiento

- (NL)** • Houd dit speelgoed vrij van water, zand en stof.
- Houd dit speelgoed uit de buurt van rechtstreeks zonlicht of extreme hitte.
- Veeg dit speelgoed schoon met een doekje dat een beetje vochtig is gemaakt met een sopje. Niet in water onderdompelen.
- Dit speelgoed heeft geen onderdelen die onderhoud vergen. Niet uit elkaar halen.
- Dit speelgoed niet op een harde ondergrond laten vallen.
- (I)** • Tenere il giocattolo pulito da acqua, sabbia e polvere.
- Non esporre il giocattolo alla luce solare diretta o a fonti di calore eccessive.
- Passare il giocattolo con un panno umido pulito e sapone neutro. Non immergere il giocattolo.
- Il giocattolo non è dotato di parti di ricambio. Non smontare.
- Non fare cadere il giocattolo su superfici rigide.

- (E) Mantener el juguete libre de agua, arena y tierra.
- Mantener el juguete alejado del contacto directo solar o calor excesivo.
- Pasarle al juguete un paño limpio humedecido en una solución de agua y jabón neutro. No sumergir el juguete.
- Este juguete no posee piezas recambiables, por lo que no debe desmontarse bajo ningún concepto, ya que podría estropearse.
- No dejar caer el juguete sobre superficies duras.

CANADA

Questions? 1-800-567-7724.

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

GREAT BRITAIN

Mattel UK Ltd, Vanwall Business Park,

Maidenhead SL6 4UB.

Helpline: 01628 500302.

FRANCE

Mattel France, 27/33 rue d'Antony,

Silic 145, 94523 Rungis Cedex.

N° Indigo 0 825 00 00 25

(0,15€ TTC/mn)

ou www.allomattel.com.

DEUTSCHLAND

Mattel GmbH, An der Trift 75,

D-63303 Dreieich.

ÖSTERREICH

Mattel Ges.m.b.H., Triester Str. 14,

A-2355 Wiener Neudorf.

SCHWEIZ

Mattel AG, Monbijoustrasse 68,

CH-3000 Bern 23.

NEDERLAND

Mattel B.V., Postbus 576,

1180 AN Amstelveen, Nederland,

telefoon (020) 5030555.

BELGIË/BELGIQUE

Mattel Belgium, Consumentenservice,

Trade Mart Atomiumsquare,

Bogota 202 - B 275, 1020 Brussels,

telefoon (02) 4785941.

ITALIA

Mattel Srl., Via Vittorio Veneto 119,

28040 Oleggio Castello, Italy.

ESPAÑA

Mattel España, S.A., Aribau 200.

08036 Barcelona.

cservice.spain@mattel.com

AUSTRALIA

Mattel Australia Pty. Ltd., 658 Church

Street, Locked Bag #870, Richmond,

Victoria 3121 Australia.

Consumer Advisory Service

1300 135 312.

NEW ZEALAND

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

ASIA

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

MALAYSIA

Diimport & Diedarkan Oleh:
Mattel SEA Ptd Ltd.(993532-P) Lot 13.5,
13th Floor, Menara Lien Hoe, Persiaran
Tropicana Golf Country Resort,
47410 PJ. Tel: 03-78803817,
Fax: 03-78803867.

MÉXICO

Mattel de México, S.A. de C.V., Insurgentes
Sur # 3579, Torre 3, Oficina 601, Col.
Tlalpan, Delegación Tlalpan, C.P. 14020,
México, D.F. TEL. 54-49-41-00.

CHILE

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

VENEZUELA

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

ARGENTINA

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

COLOMBIA

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

BRASIL

Mattel do Brasil Ltda. - 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.

©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.

©2004 Mattel, Inc. Tous droits réservés.

® et ™ désignent des marques déposées de Mattel, Inc. aux É.-U.
Fisher-Price, Inc., une filiale de Mattel, Inc., East Aurora, New York 14052, É. -U.