

K'NEX

Imagine • Build • Play™

30 MODEL
BUILDING
SET™
LIGHT-UPS!

**+8 BONUS
MODELS
with
BRICKS!**



WARNING:

CHOKING HAZARD - Small parts.
Not for children under 3 years.



AVERTISSEMENT:

DANGER D'ÉTOUFFEMENT - Pièces de petite taille.
Ne pas donner aux enfants de moins de 3 ans.



7+

13065/13065A

Keep these instructions in a handy location. They contain important safety information.

⚠ WARNING: CHOKING HAZARD - Small parts. Not for children under 3 years.

⚠ CAUTION: Keep hands, face, hair and clothing away from all moving parts.

WHAT'S INCLUDED

INSTRUCTIONS

LIGHT SWORD	6
GUITAR	8
PTERODACTYL	12
DRAGONFLY	16
TURTLE	20
SQUID	25
BONUS HELICOPTER	28
TRUCK	41

BATTERY INFORMATION

⚠ CAUTION:

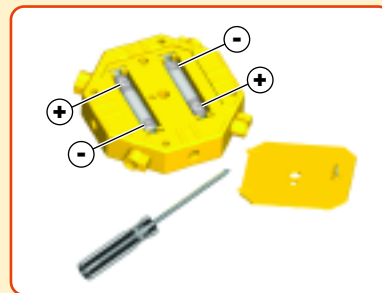
- As with all small batteries, the batteries used in this toy should be kept away from small children, who still put things in their mouths. If they are swallowed, promptly see a doctor and have the doctor phone 202-625-3333 collect. (US only) In Canada, have the doctor call your Provincial Poison Control Center.
- Be sure to insert the batteries correctly and always follow the toy and battery manufacturers' instructions.
- Do not mix old and new batteries or alkaline, standard (carbon-zinc) or rechargeable (nickel-cadmium) batteries. Only batteries of the same or equivalent type recommended should be used.
- Always remove weak or dead batteries from the product; do not short-circuit supply terminals.
- Insert batteries with correct polarity (+/-) as shown.

Important Tips

- Alkaline batteries are recommended.
- Rechargeable batteries are not recommended.
- Remove rechargeable batteries from toy before charging; they must be charged only under adult supervision.
- Non-rechargeable batteries must not be recharged.
- Keep components free of dust; do not immerse or use in water.
- Do not dispose of batteries in a fire; they could leak or explode and cause injury.
- Remove all batteries if the toy will not be used for a long period of time.

How to Insert and Remove Batteries

Use a small Phillips head screwdriver to loosen the screw. Insert 2 fresh AAA (LR03) into the Light Module compartment with the correct polarity (+/-) as shown here.



Your K'NEX Building Set includes Light-Up pieces specially designed to work with the K'NEX system.

- Inspect the Light-Ups components before each use. Do not use if insulation is cut, frayed or torn.
- Do not put anything but the Light-Up Rods or K'NEX Rods into the sockets of the Light Module.
- Keep all Light-Up Rods and Light Module components dry. Do not immerse in water.
- Be sure to turn the Light Module switch OFF when finished.
- Do not leave the Light Module on when not in use.
- A slight humming noise is normal for the Light Module.

Test the Lights:

- Insert 2 AAA (LR03) batteries into the Light Module and test your lights before building.
- Plug the metal ends (contacts) of the Light-Up Rods firmly into the Light Module.
- Turn the Light Module switch to the continuous ON and BLINK positions.

Lights not working?

- Check to see if you have fresh batteries inserted with the correct polarity.
- Check to see if the metal ends of Light-Up Rods are fully plugged into the Light Module. (The ends with the metal tips must be inserted all the way into the Light Module to make contact.)
- Turn the Light Module switch to the continuous ON or BLINK positions.
- If the lights are still not working, call our Consumer Hotline at 1-800-KID-KNEX (USA and Canada only). Or see page 5 for ways to contact us. We're here to help!



There are 3 switch positions on the Light Module.

FCC Statements:

⚠ WARNING: Changes or modifications to this unit not expressly approved by the party responsible for the compliance could void the users right to operate the equipment.

This device complies with Part 15 of the FCC Rules. Operation is subject to the following two conditions:

1. This device may not cause harmful interference and
2. This device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation. This model is tested to comply with FCC standards - FOR HOME OR OFFICE USE.

This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to part 15 of the FCC Rules.

These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses and can radiate radio frequency energy, and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures: (1) Reorient or relocate the receiving antenna. (2) Increase the separation between the equipment and receiver. (3) Consult the dealer or an experienced radio/TV technician. This Class B ditigal apparatus complies with Canadian ICES-003.

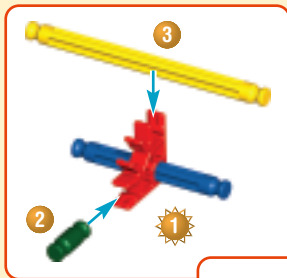
K'NEX BUILDING BASICS

“Hi! I’m your K’NEX Building Buddy. Need help... I’m here! Look for me to guide you as you select models with the right level of challenge.”



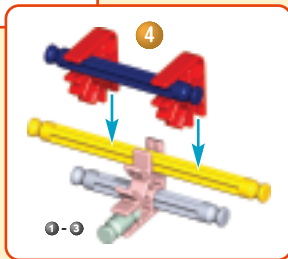
READY, SET, BUILD

To begin your model, find the **1** and follow the numbers. Each piece has its own shape and color. Just look at the picture, find the pieces in your set that match what you see, and snap them together. Try to hold your model in the same direction as in the picture so you’ll attach your pieces to the right place.



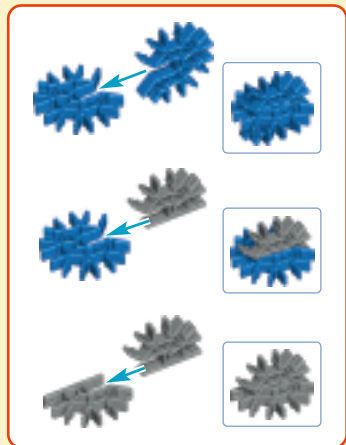
MOVIN’ ON

The faded colors tell you this section is already built. You’ll want to connect the new section to the place where the arrows are pointing. These pieces will be in full color.



CONNECTORS

There are blue and silver Connectors with special long slots. They slide together as you see in the pictures. Push the parts together until you hear a “click”.



FLEXI-RODS

A Flexi-rod is a Rod that you bend to make curves. It will be easier to attach to your model if you bend it back and forth first.



SPACERS

There are places in your model where you need to add blue and silver Spacers. Be sure to count them carefully.



LIGHT-UP RODS

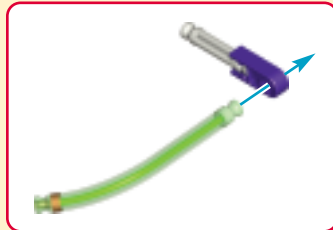
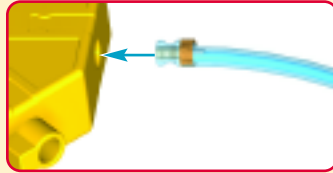
Be sure to use the correct ends of the Light-Up Rods when building.

There are two different ends on the Light-Up Rods.

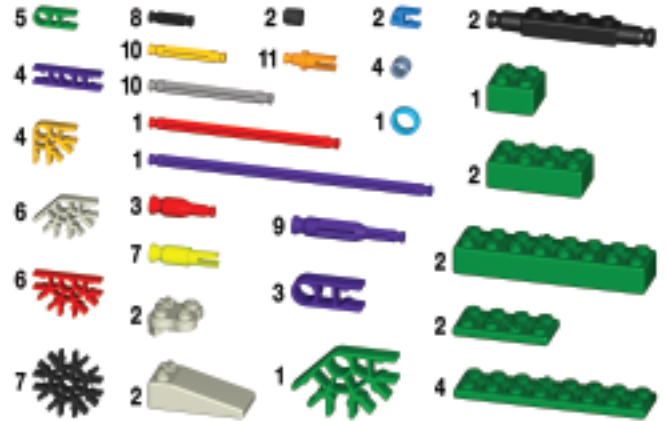
The end with the metal tip (contacts), must fit tightly into the Light Module.

Push the metal ends of the Light-Up Rods firmly into the Light Module to make contact.

The other end fits into the K'NEX Connectors.



BONUS PARTS CHECKLIST



HOW TO CONTACT US IF ANYTHING IS MISSING:

1-800-KID-KNEX

USA/Canada only
(English only)

email@knex.com

Consumer Services

K'NEX Industries, Inc.

P.O. Box 700

Hatfield, PA 19440-0700

Customer Service outside the USA, CAN, GBR please contact local distributor.

Distributor information can be found at:

<http://www.knex.com/contact/international.php>

Le Service clients hors d'USA et CAN, s'il vous plaît contacter le distributeur local.

L'information de distributeur peut être trouvée à

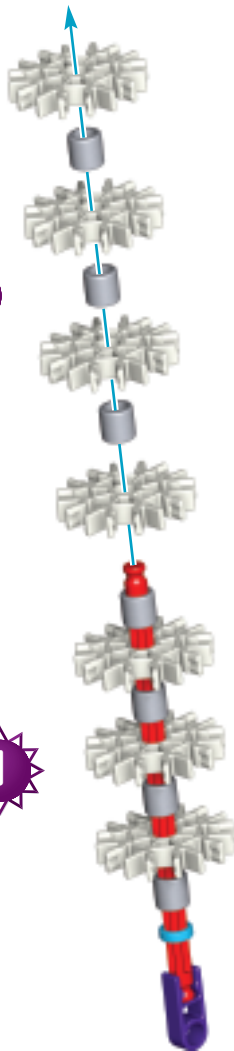
<http://www.knex.com/contact/international.php>

LIGHT SWORD

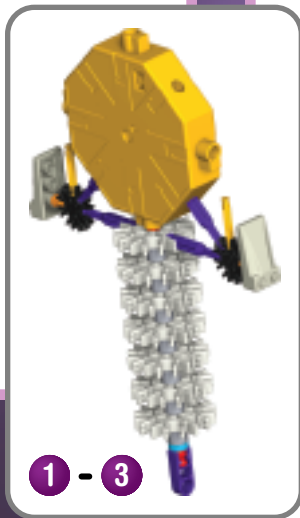
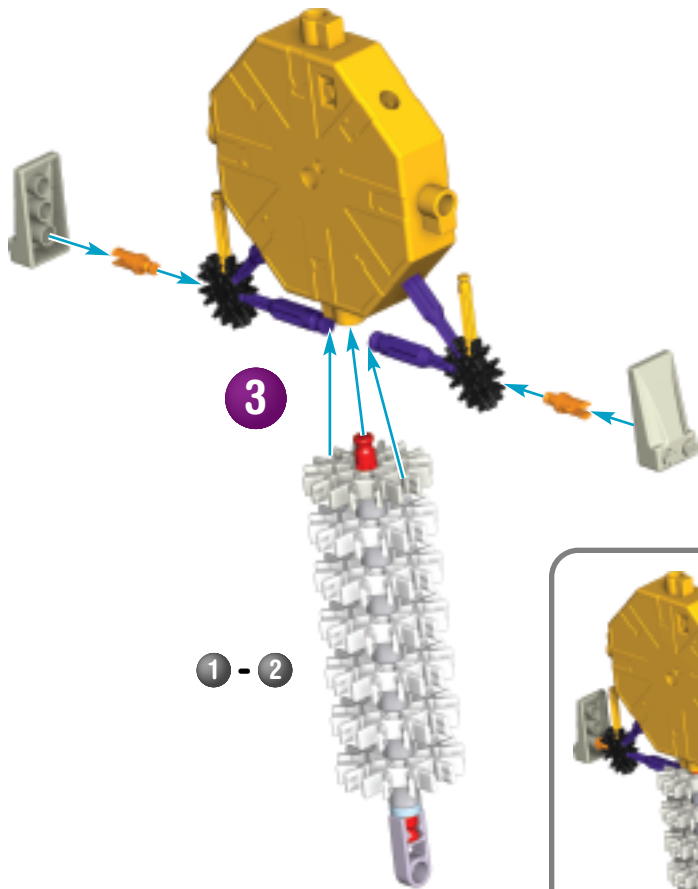


2

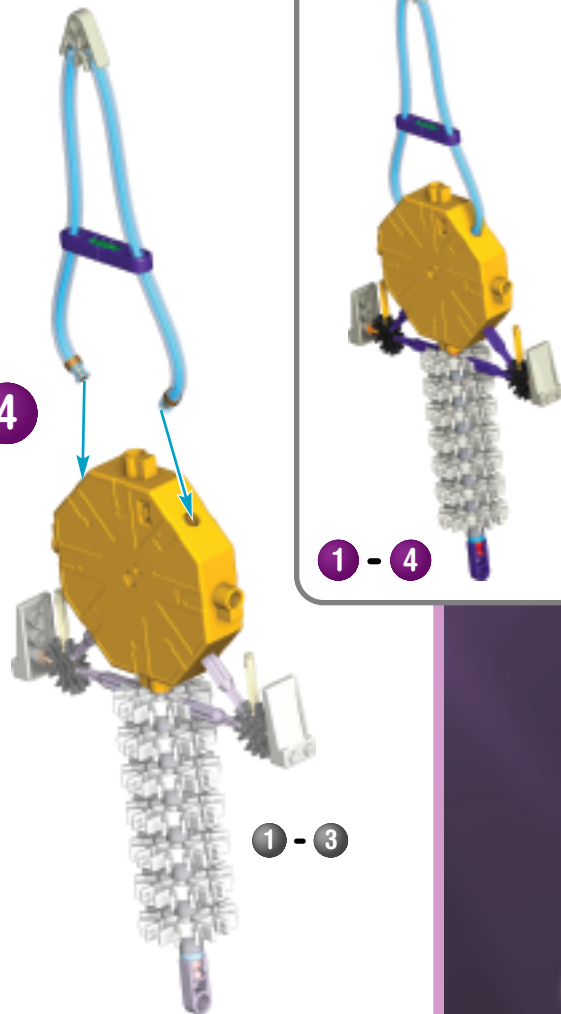
1



1 - 2



4



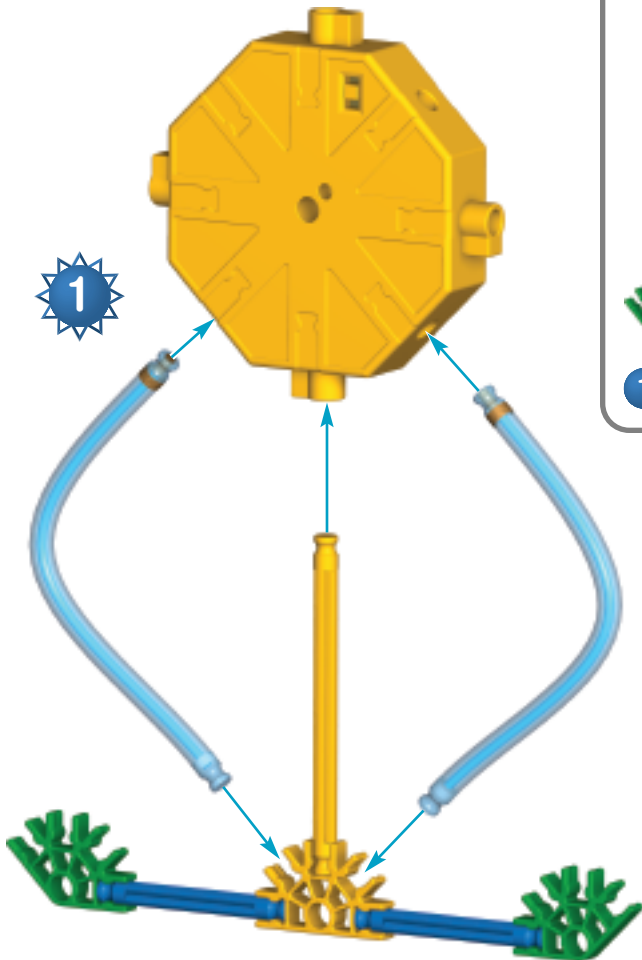
1 - 4

1 - 3

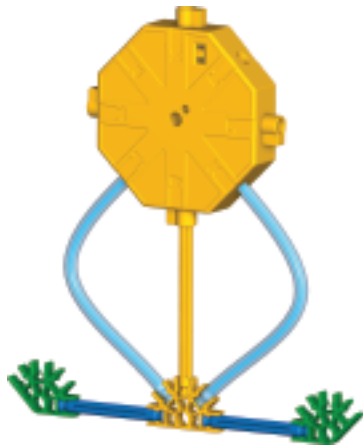
GUITAR



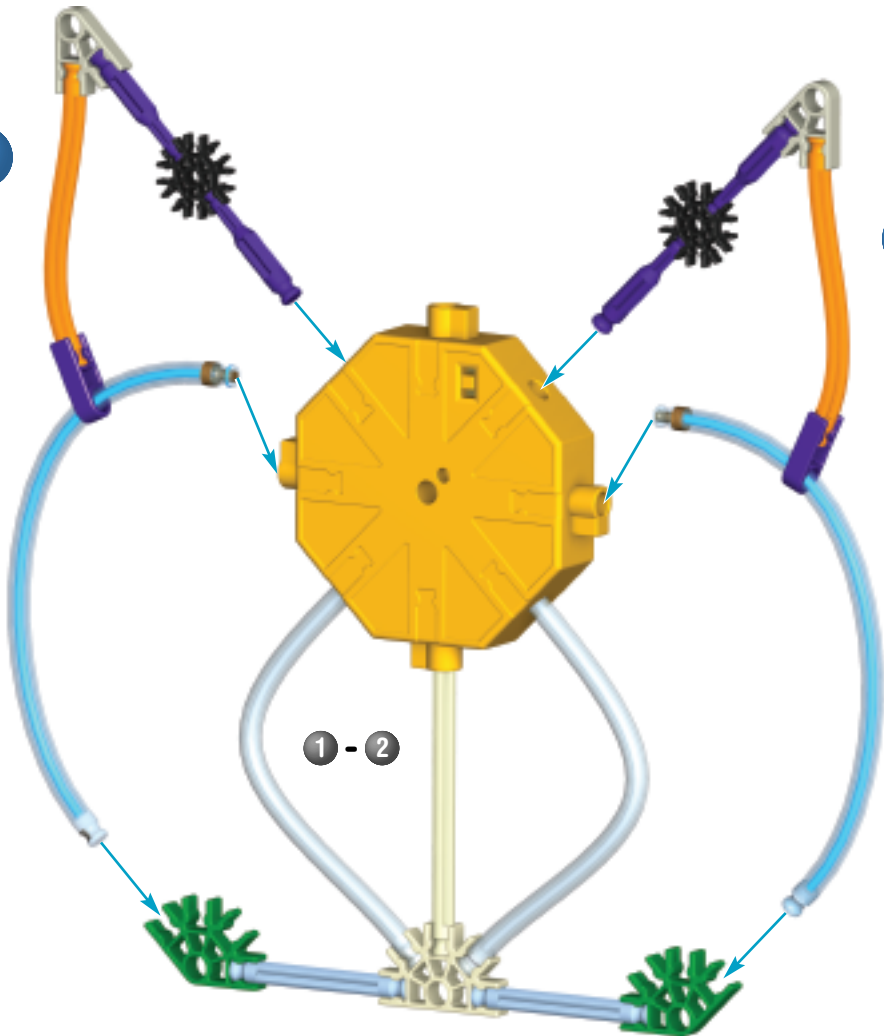
1



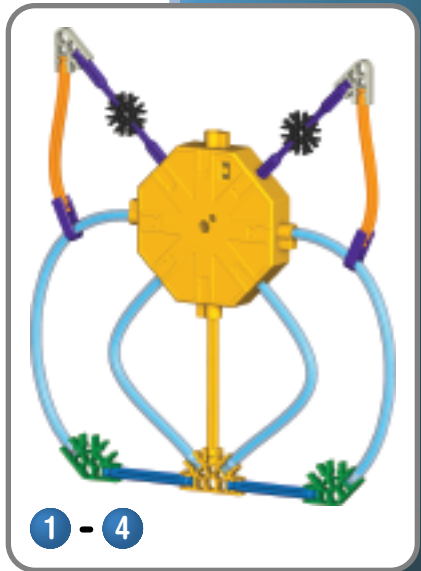
1 - 2

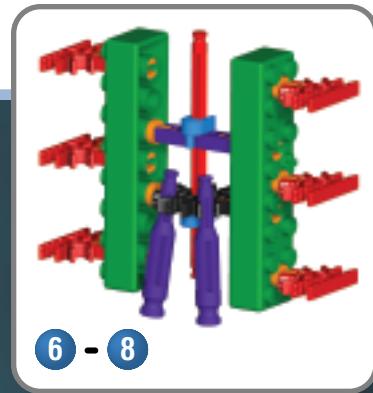
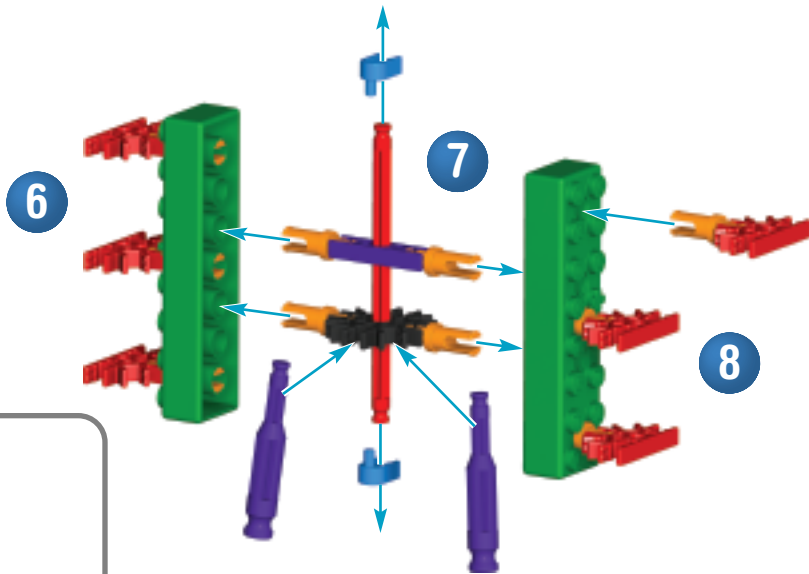
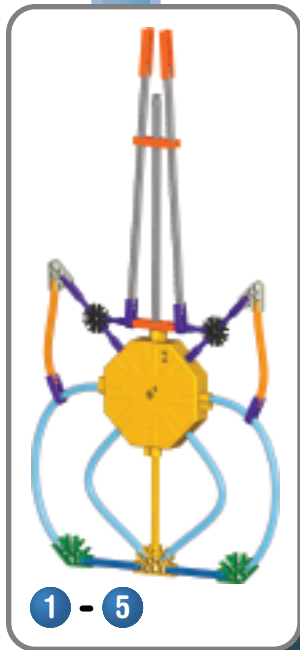
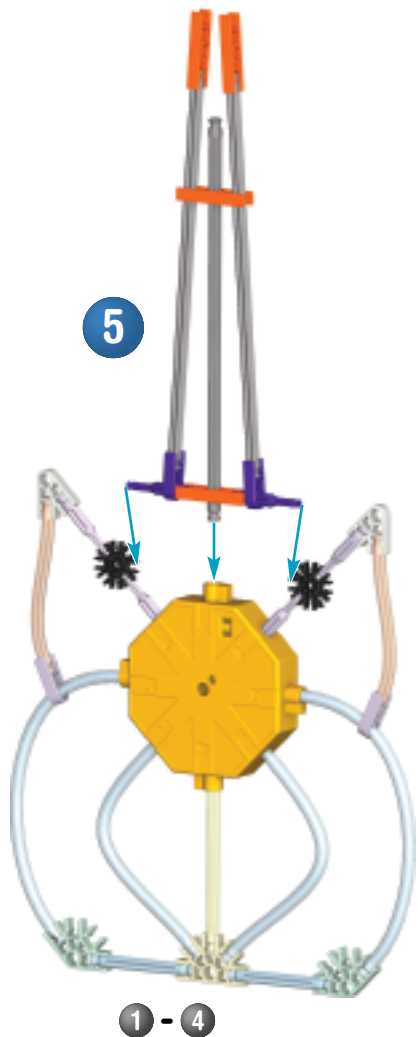


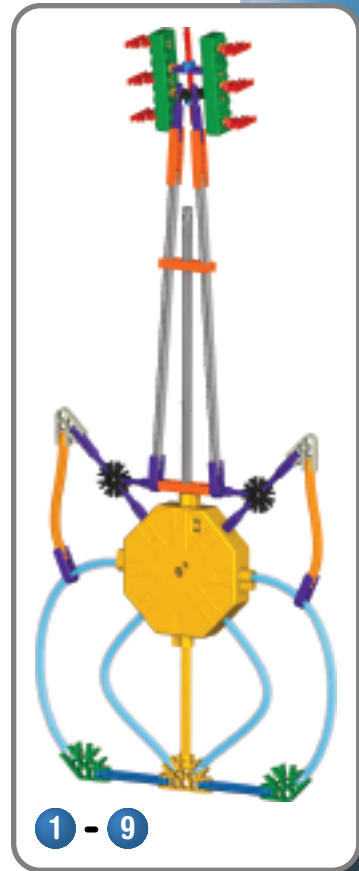
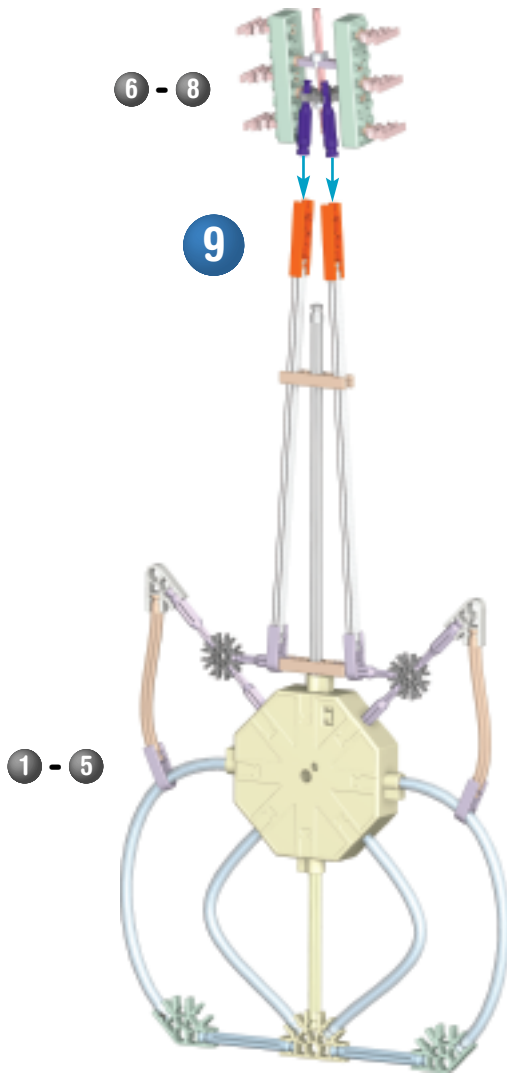
3



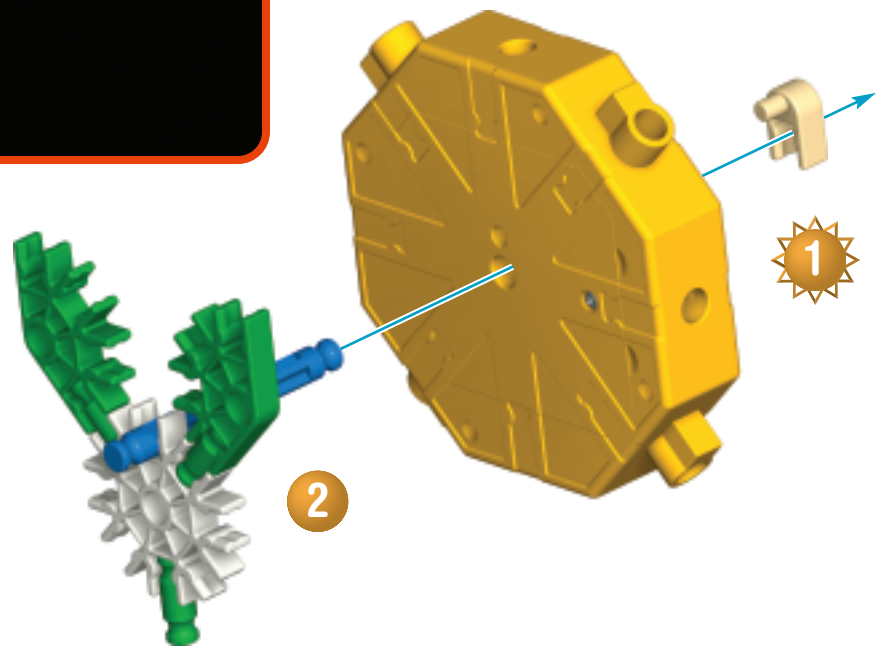
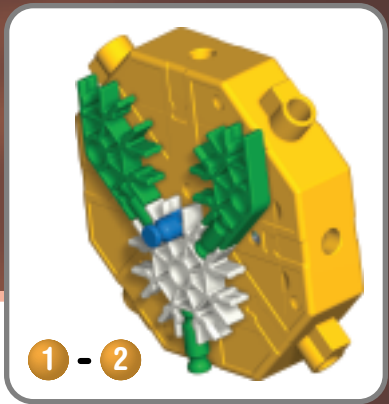
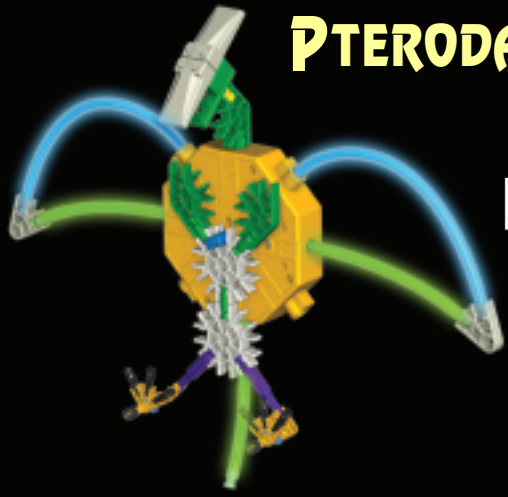
4



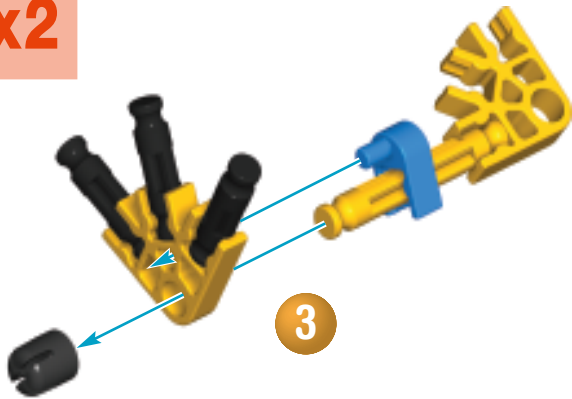




PTERODACTYL



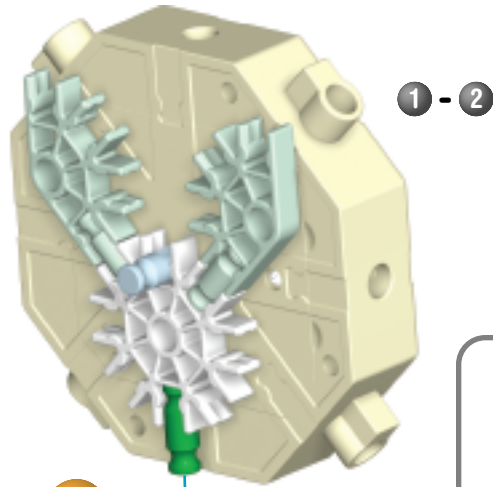
x2



3

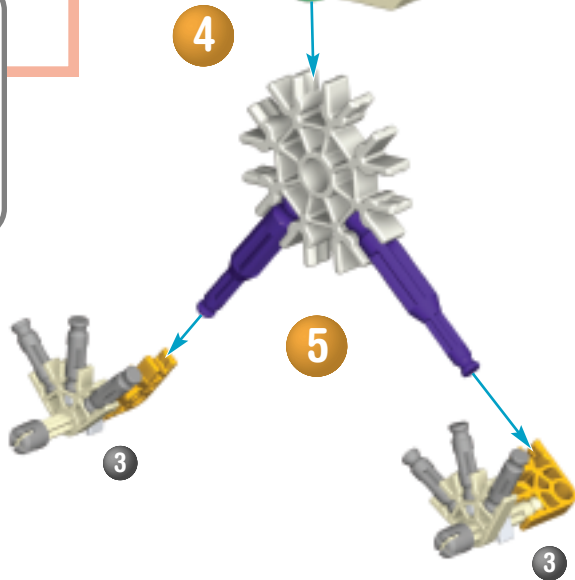


3



1 - 2

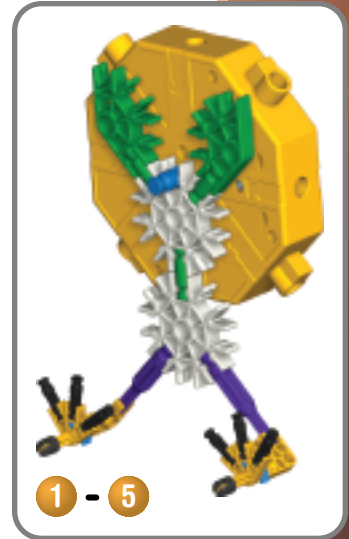
4



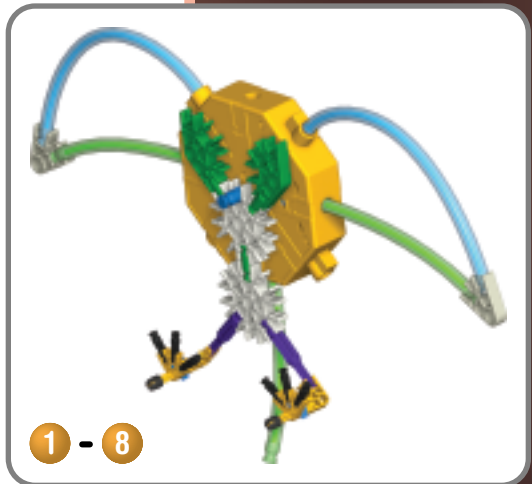
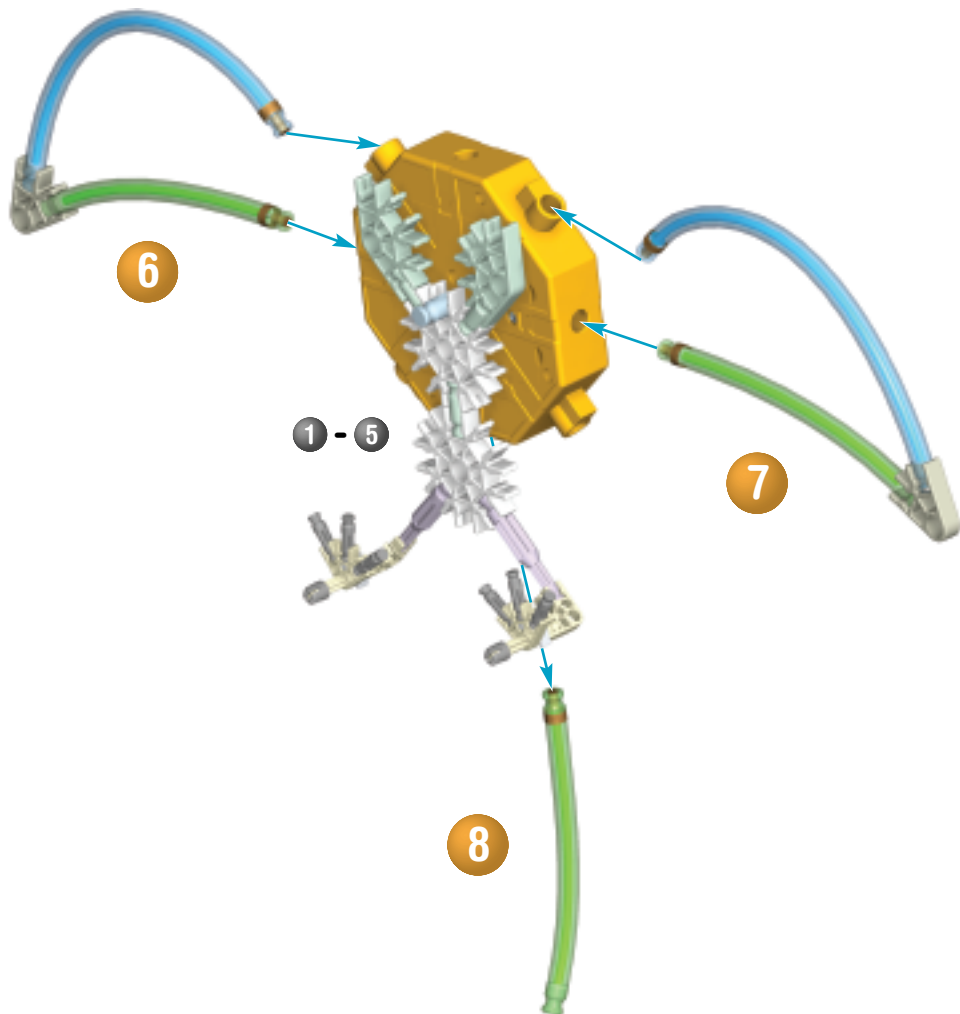
5

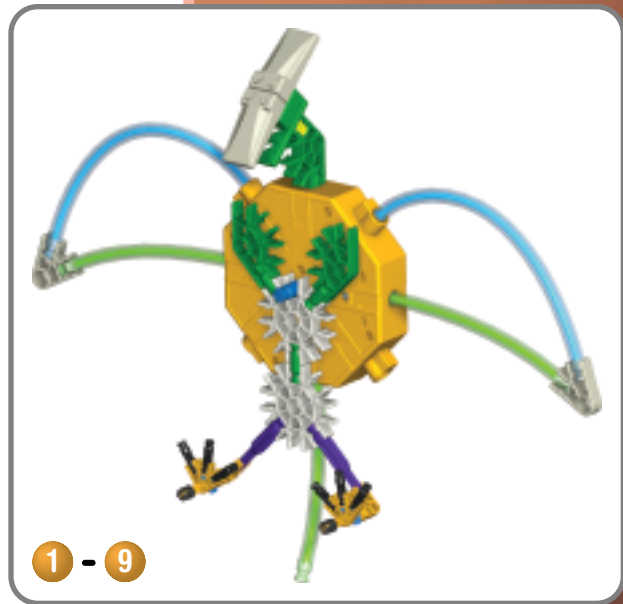
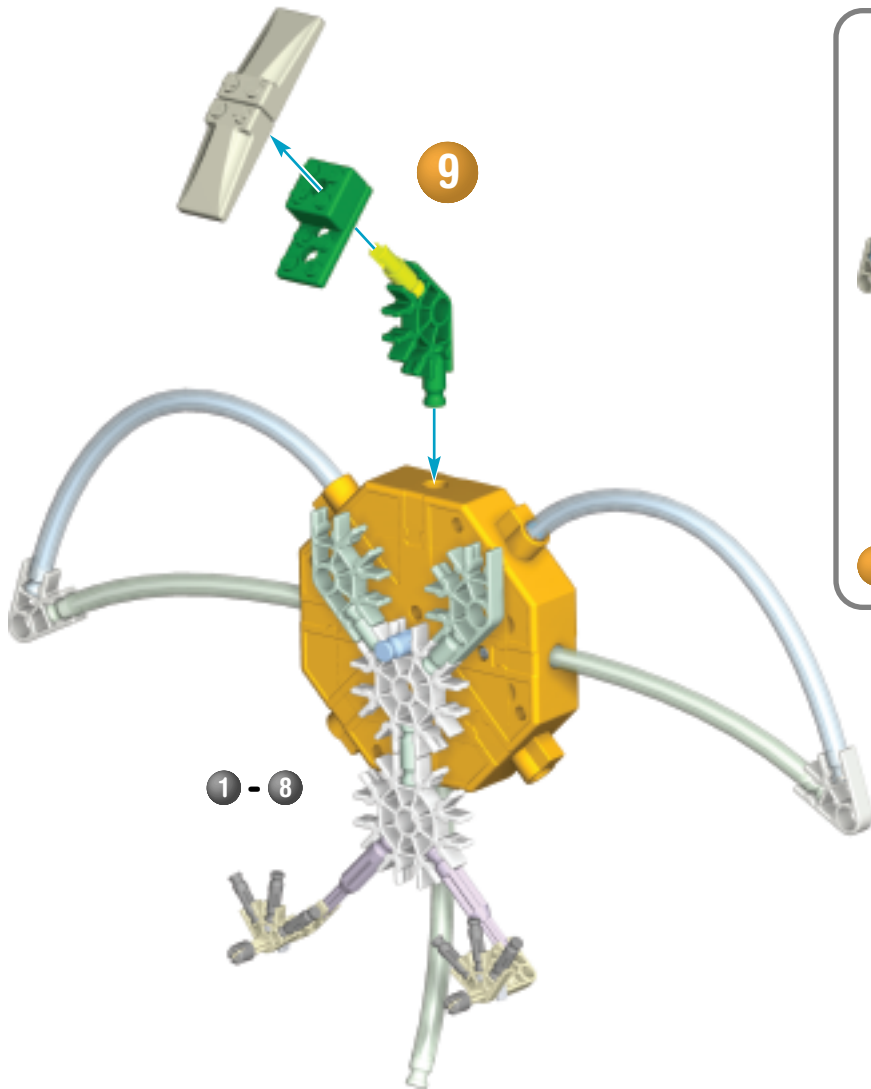
3

3

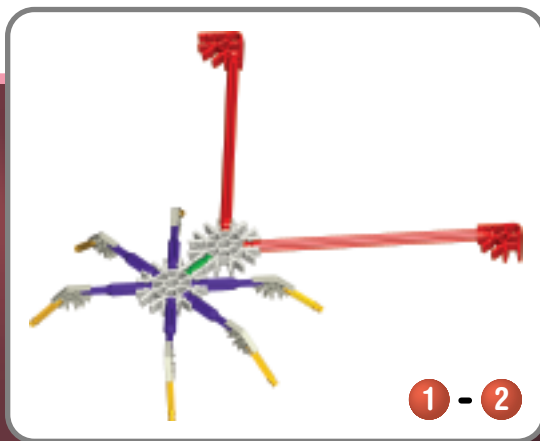
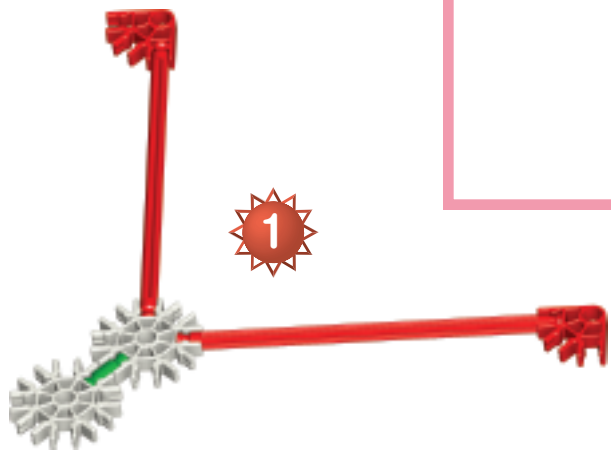
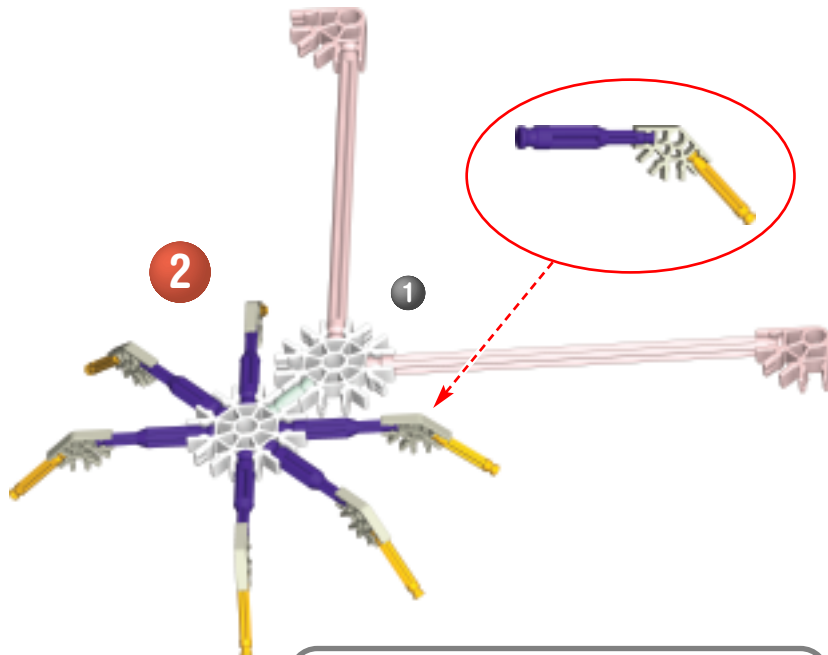


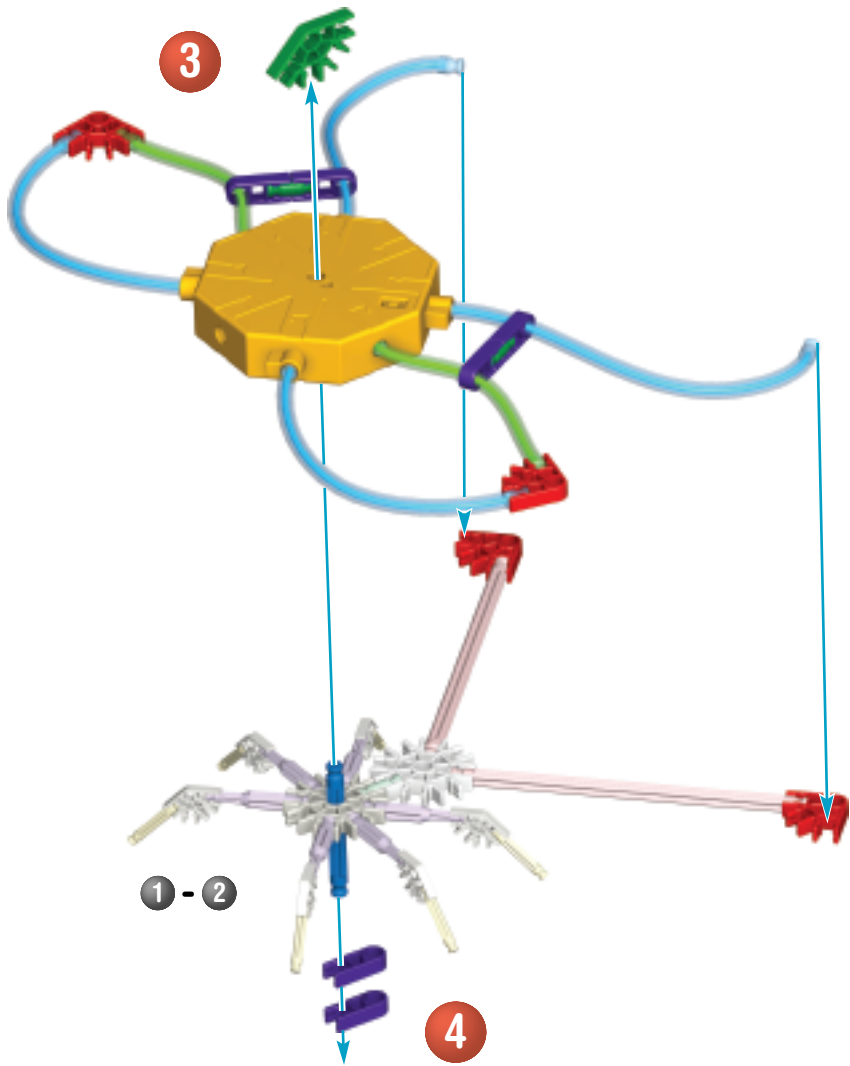
1 - 5

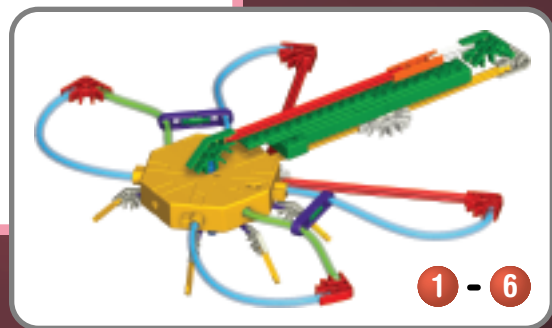
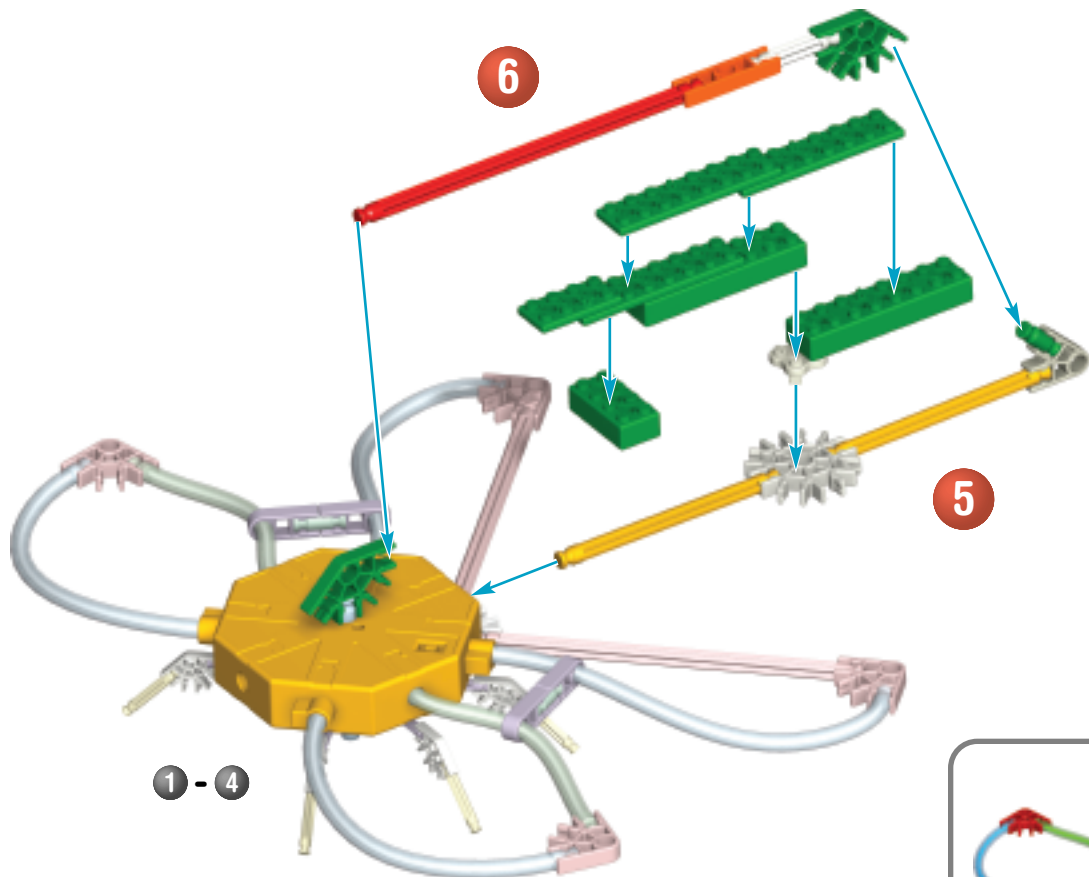


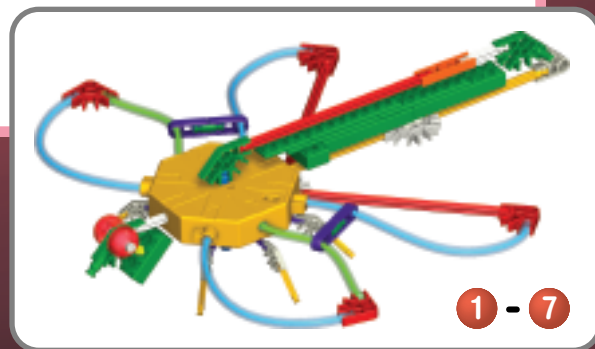
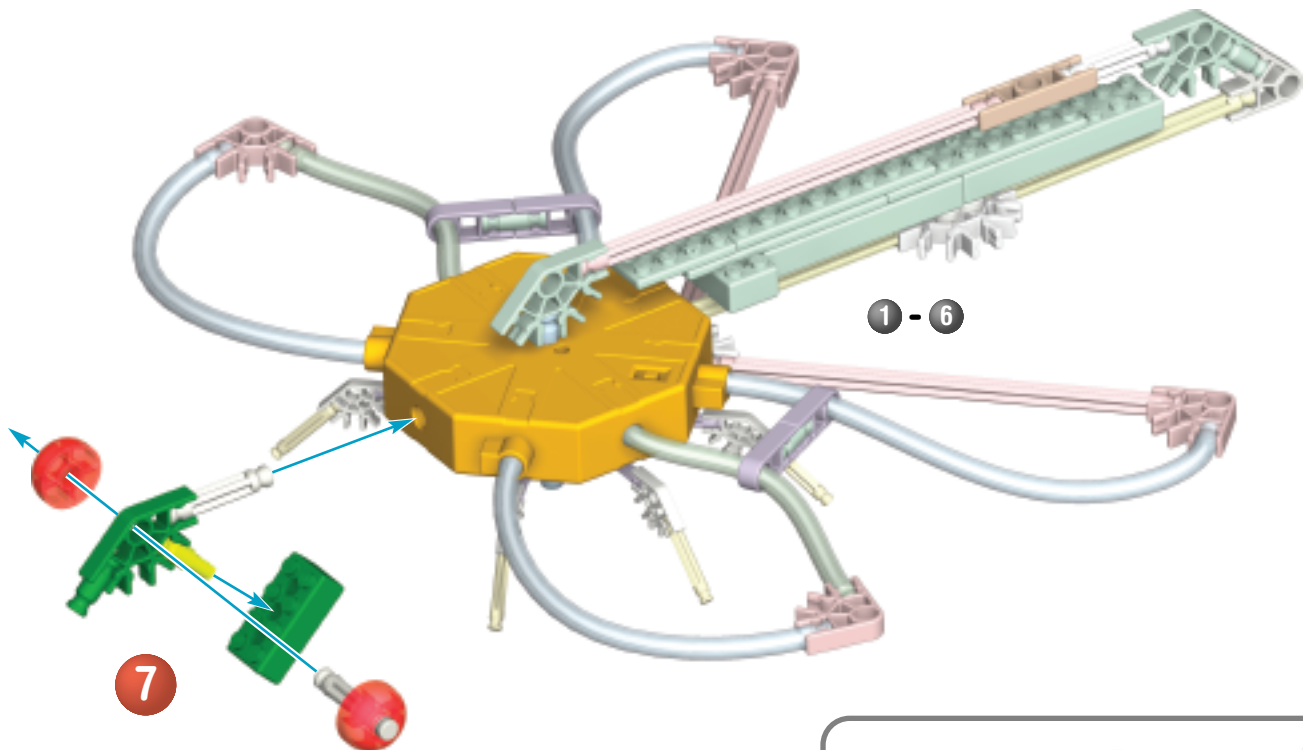


DRAGONFLY





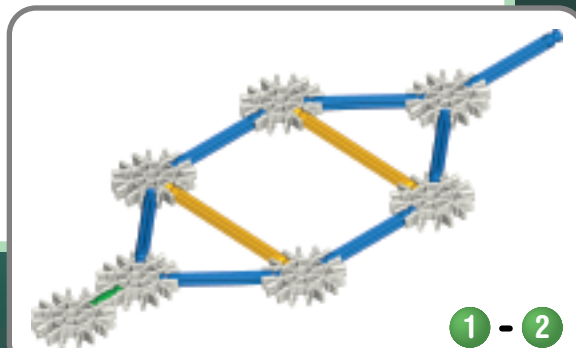
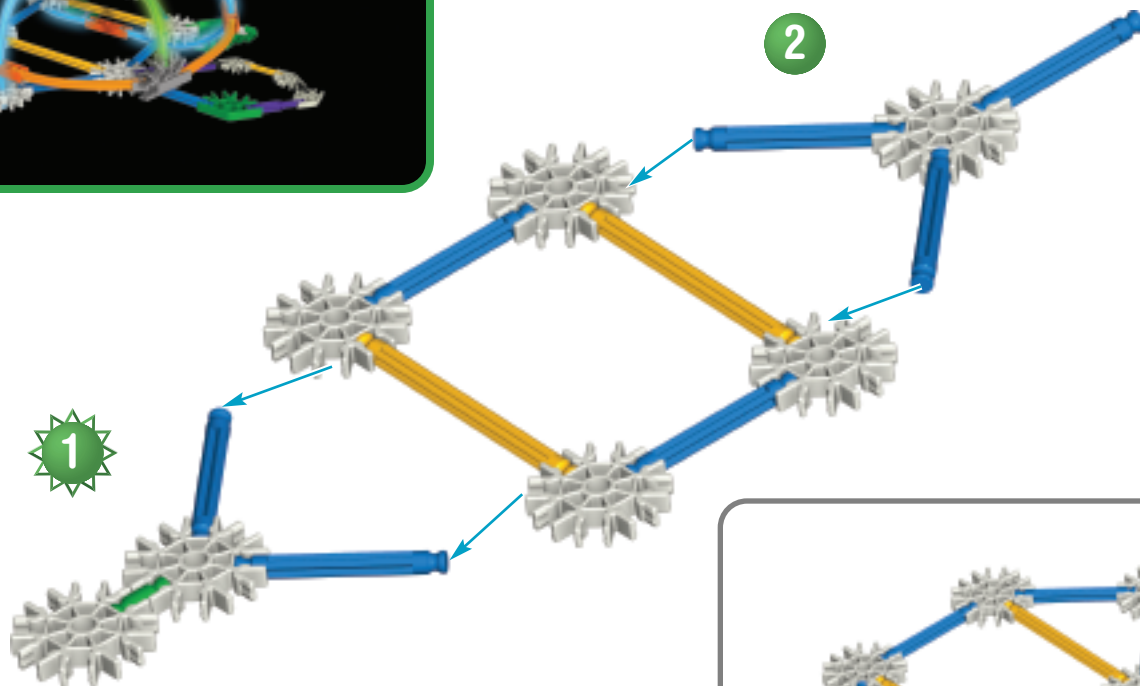
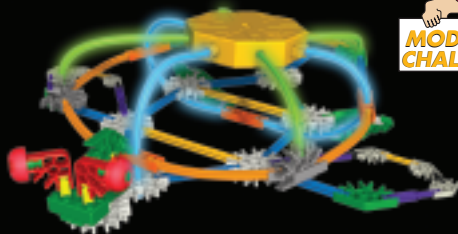


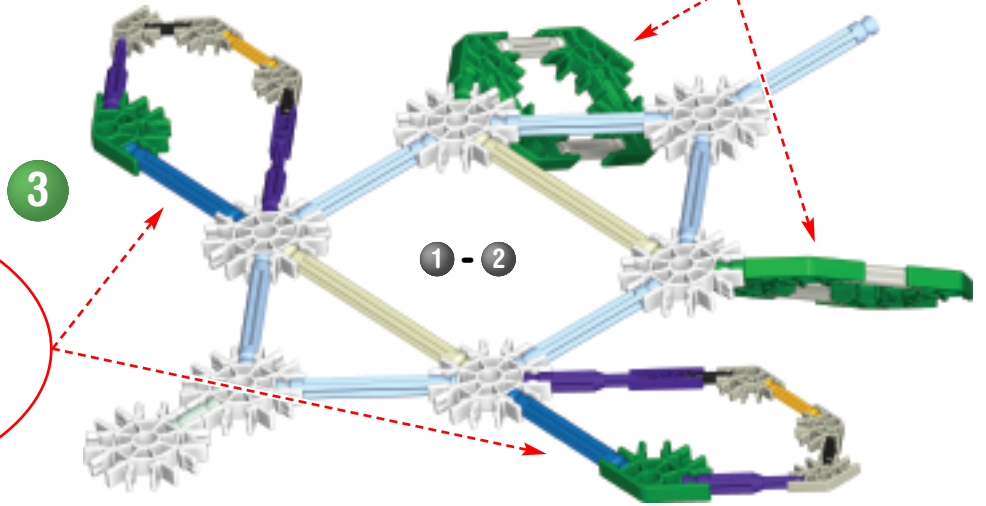
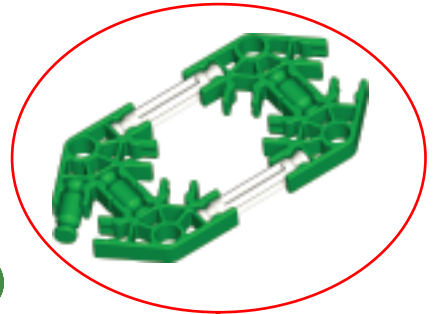
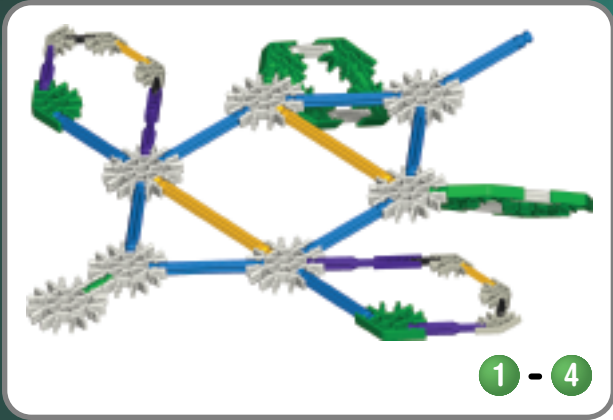


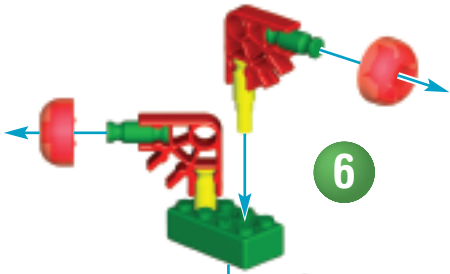
TURTLE



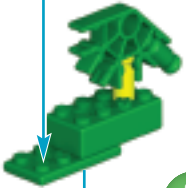
**MODERATE
CHALLENGE**



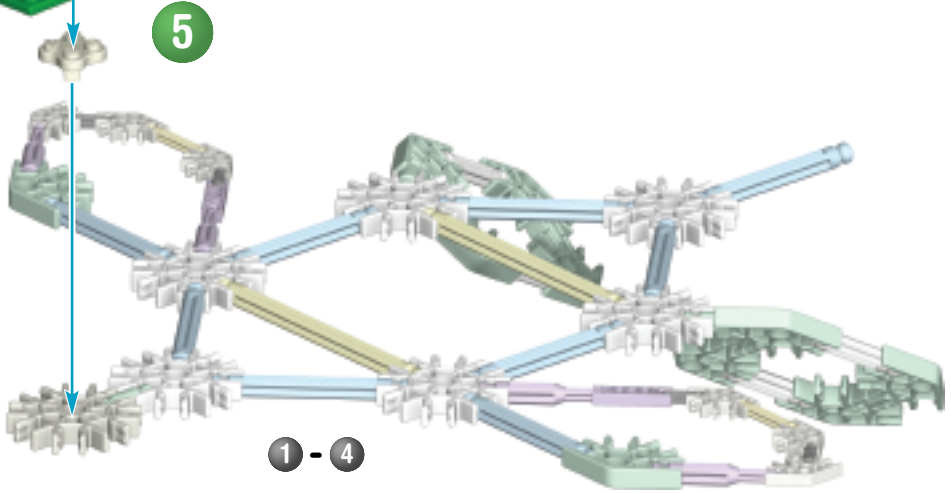




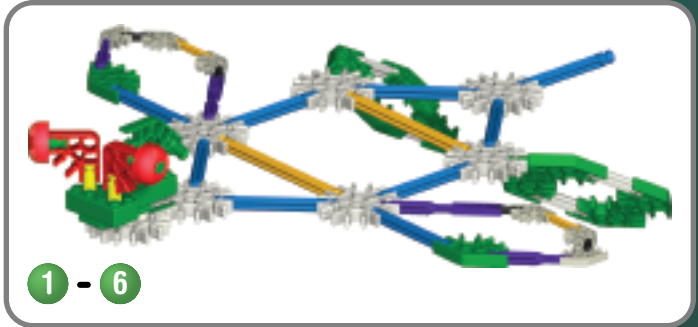
6



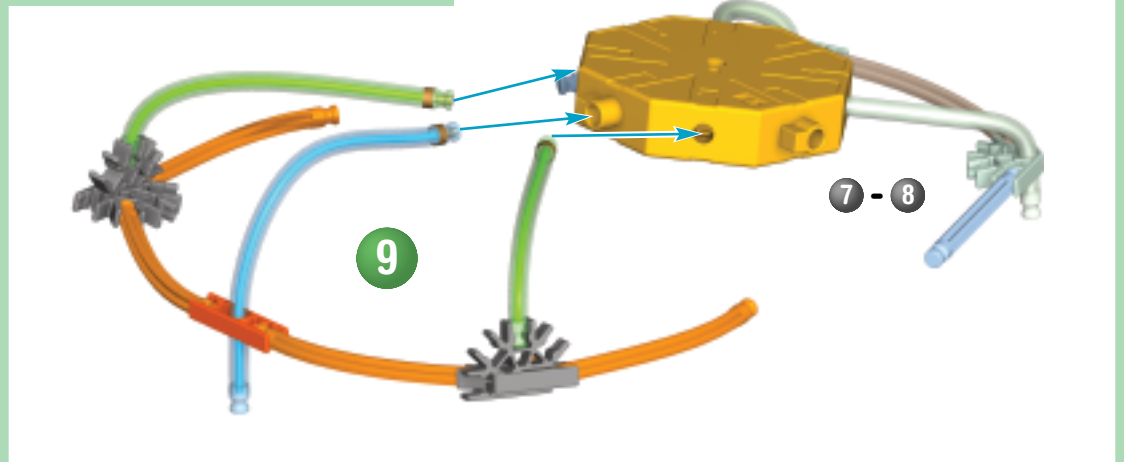
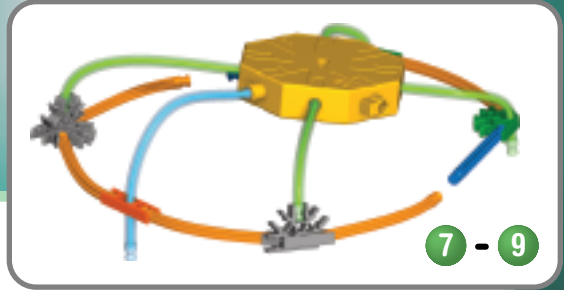
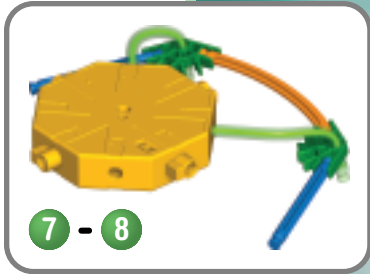
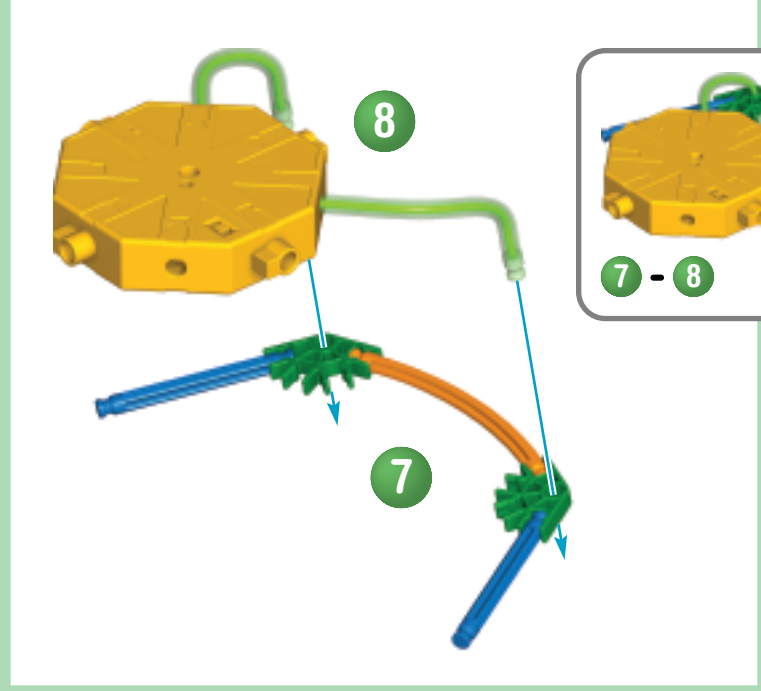
5

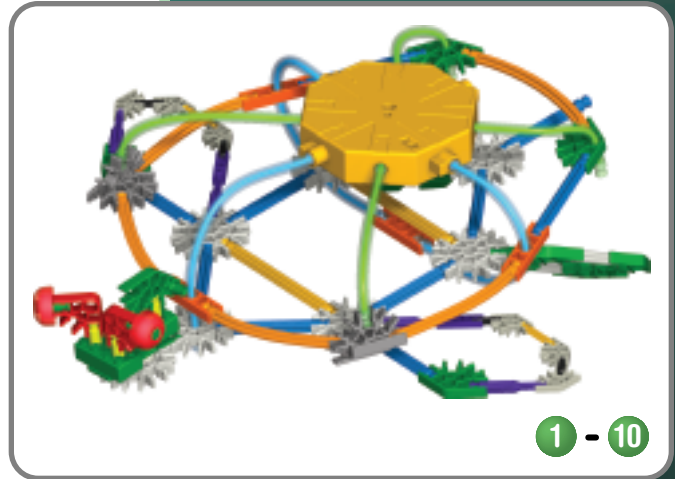
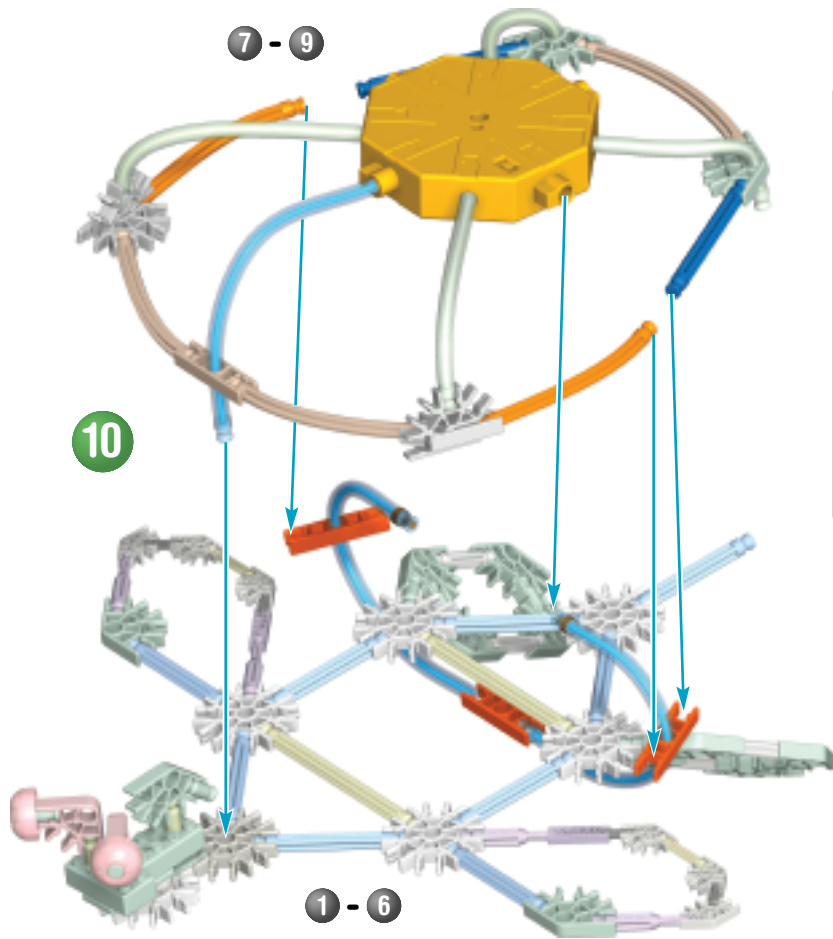


1 - 4

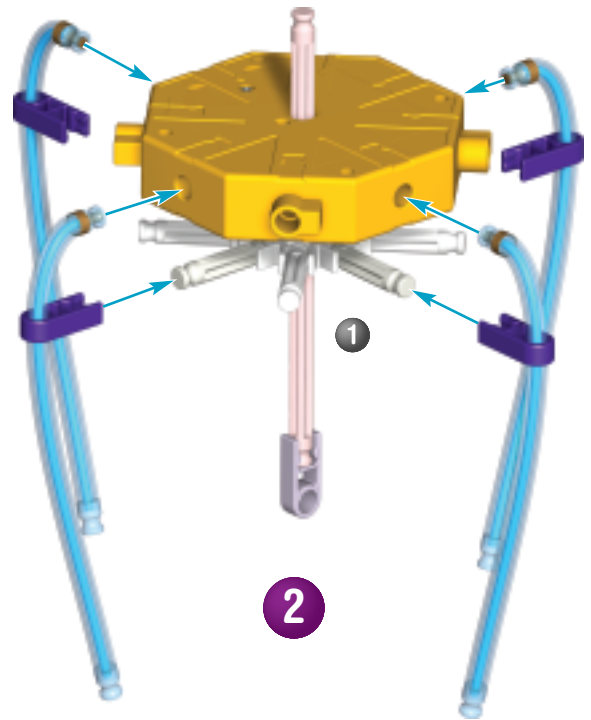
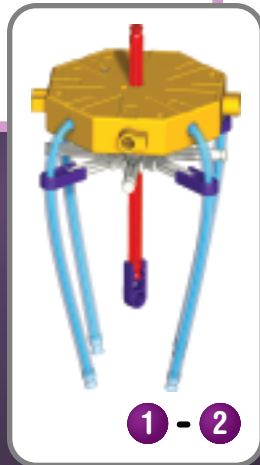
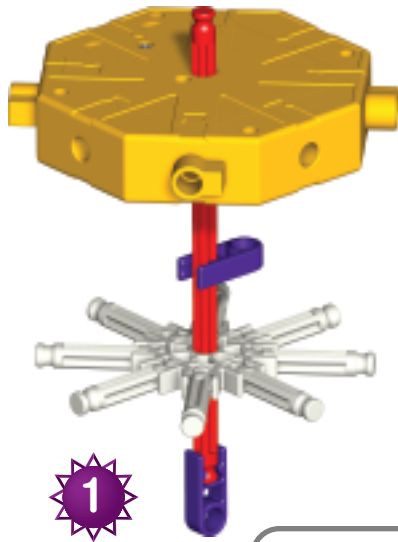


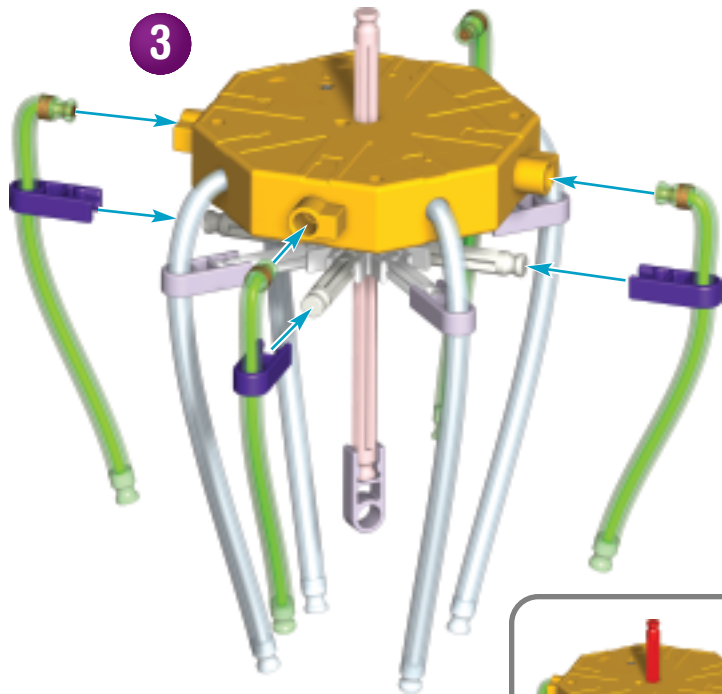
1 - 6



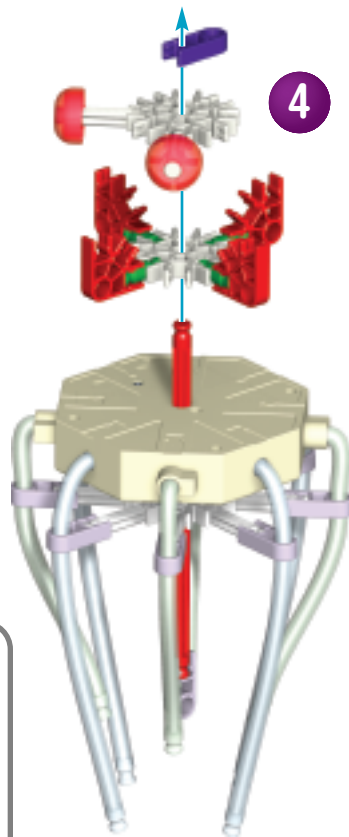


SQUID

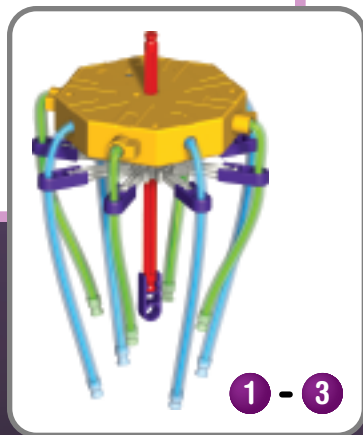




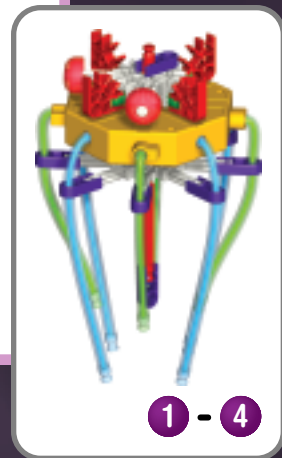
1 - 2



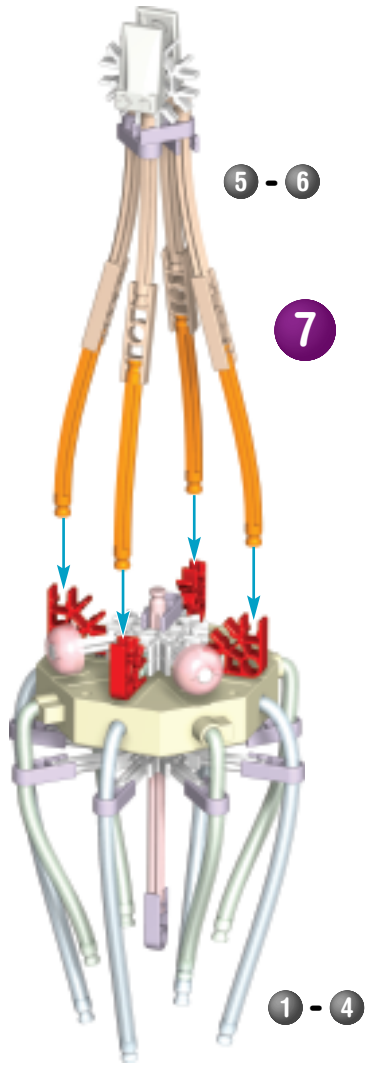
1 - 3



1 - 3



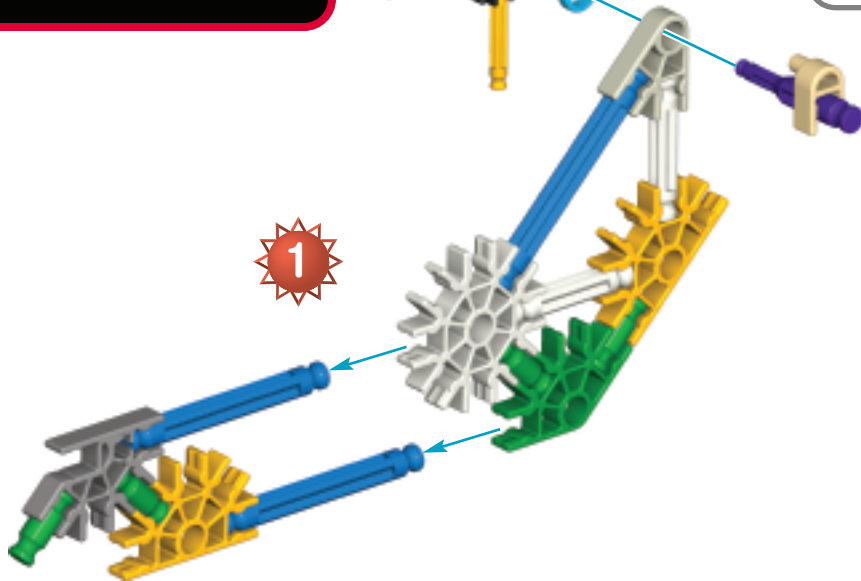
1 - 4



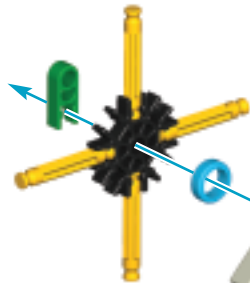
BONUS HELICOPTER

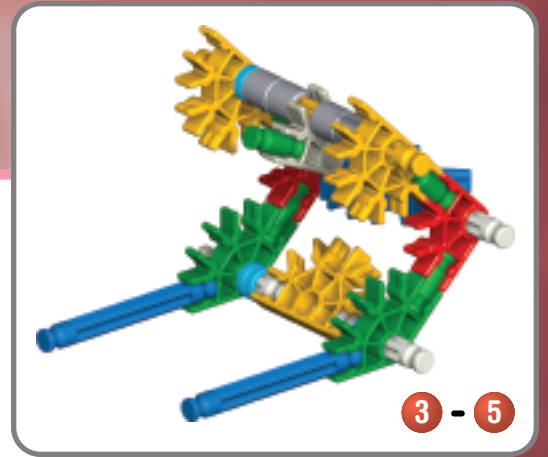
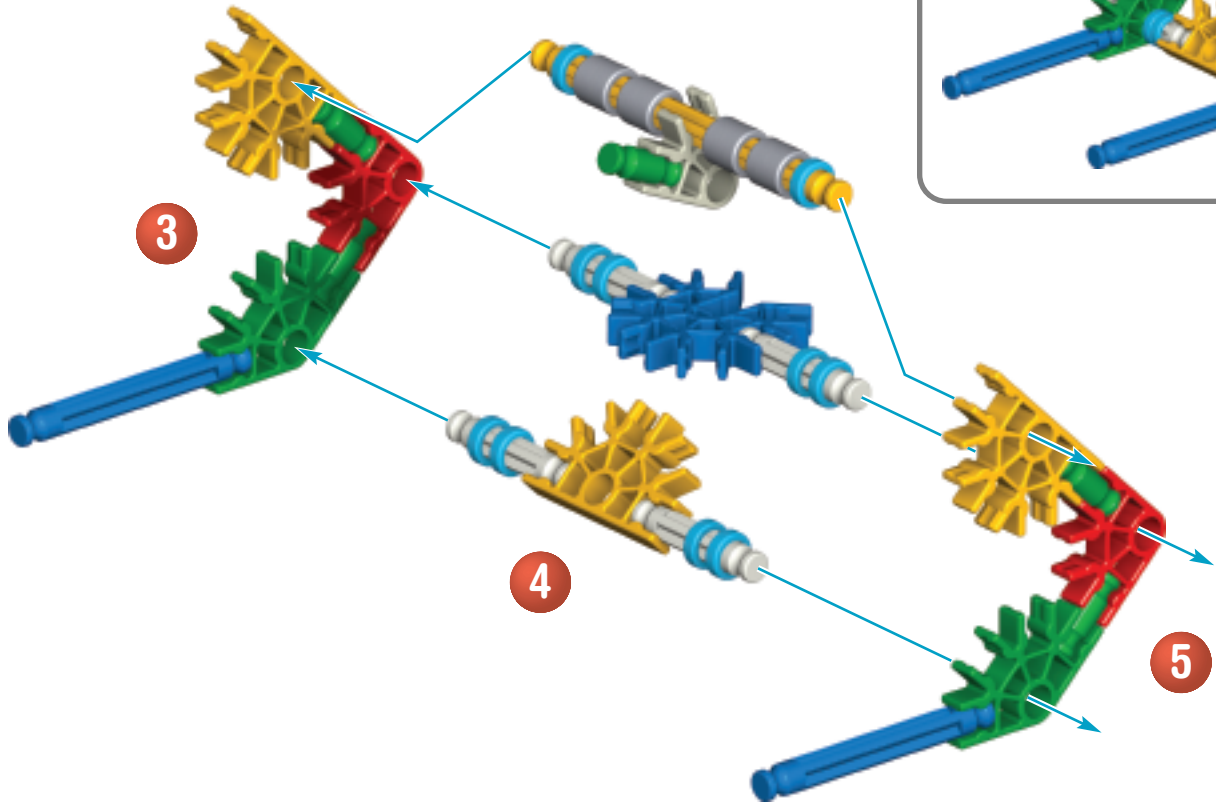


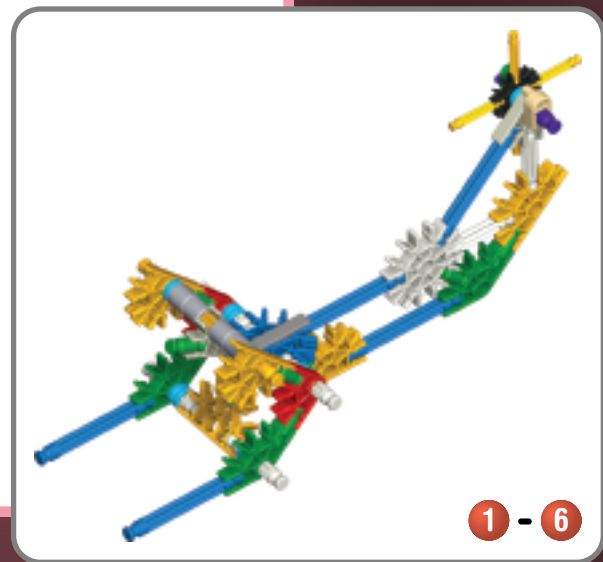
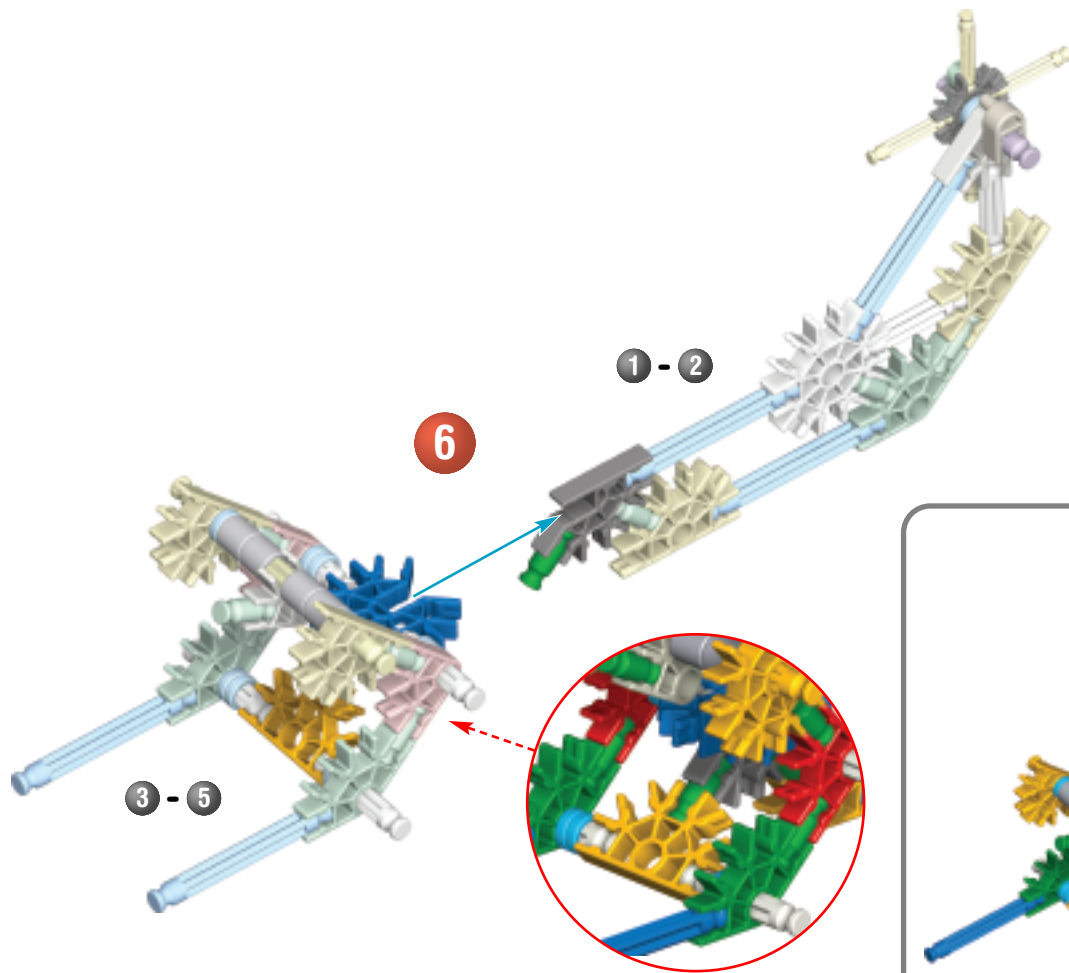
1

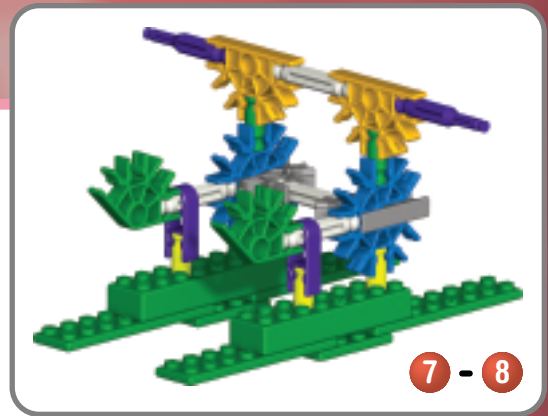
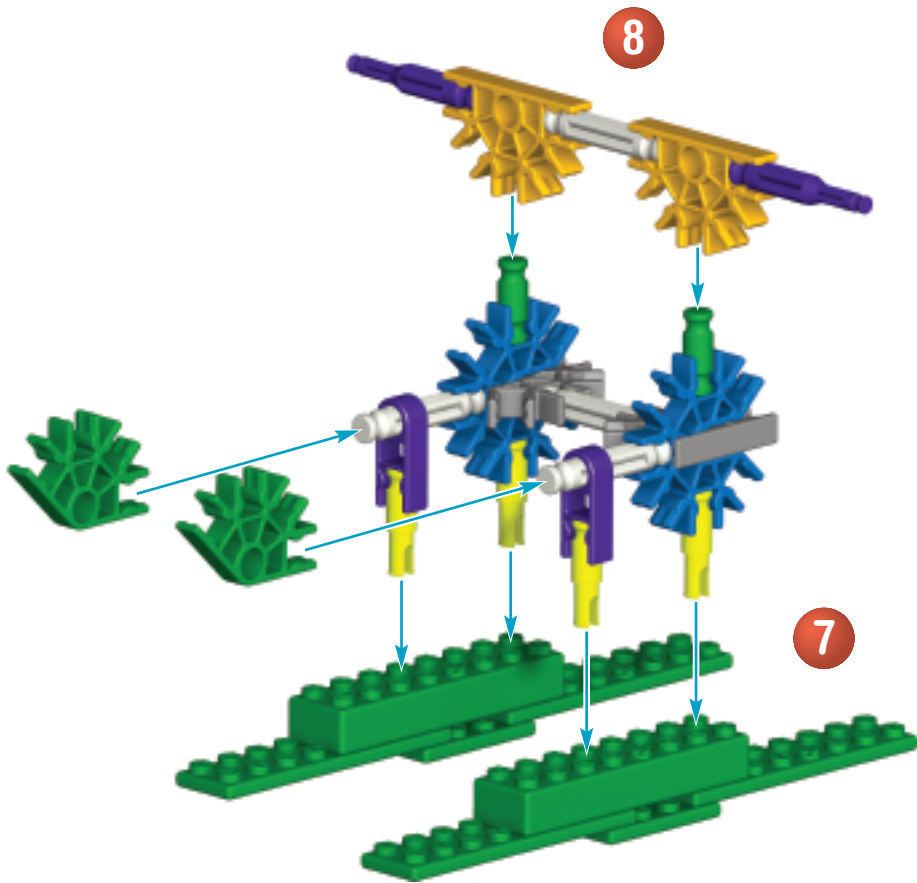


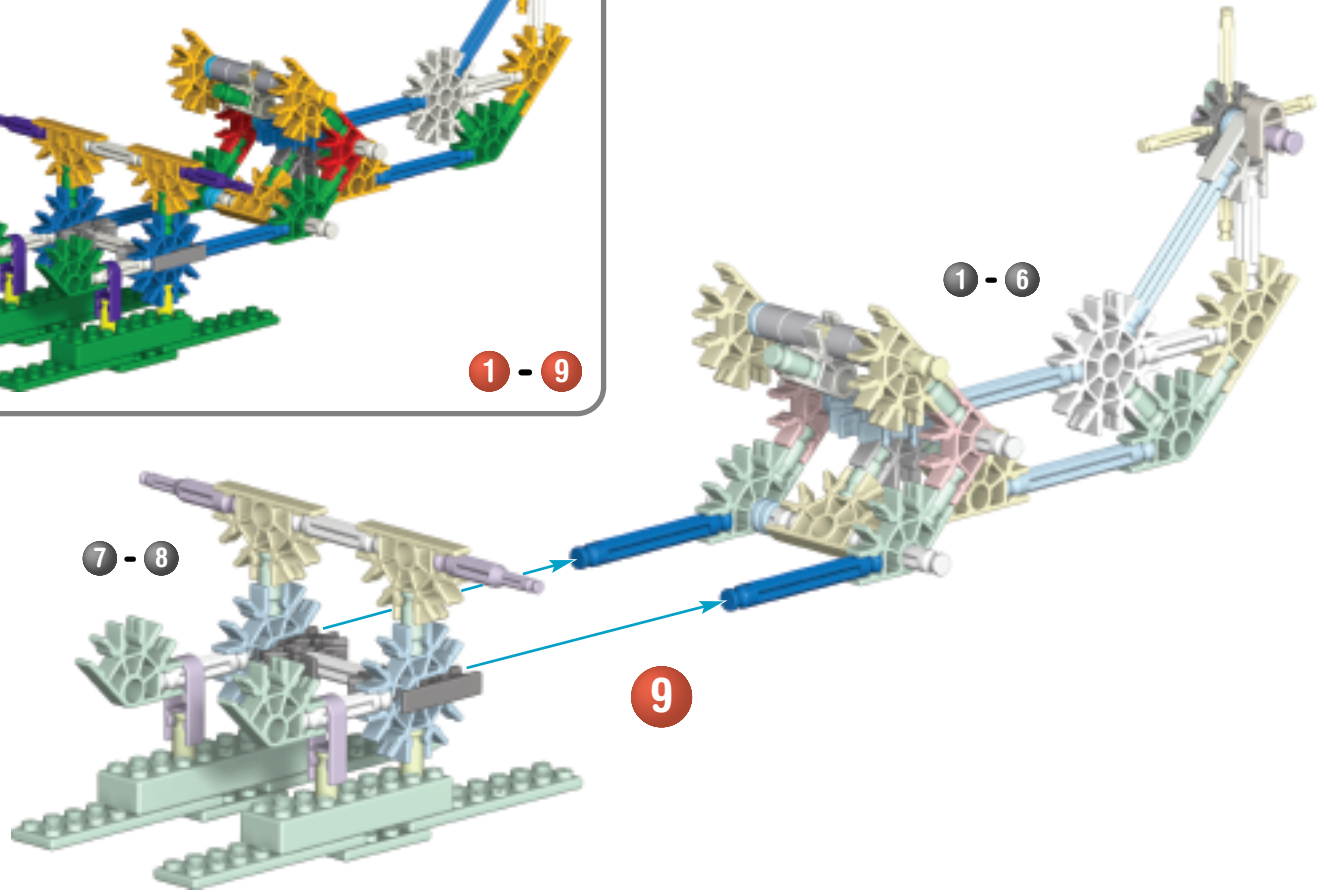
2



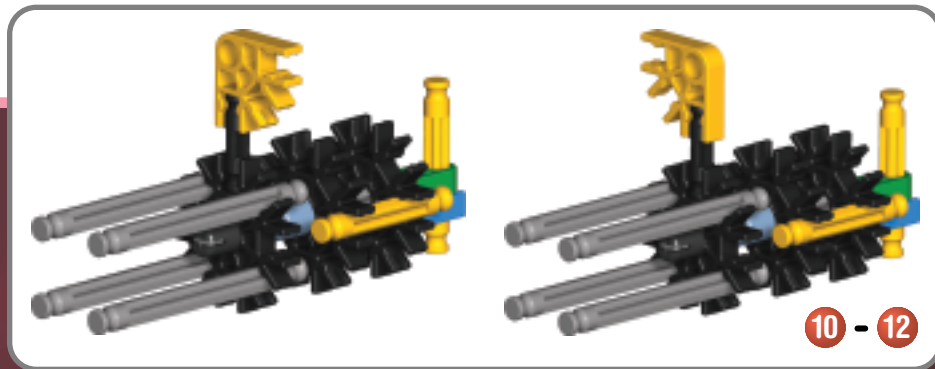
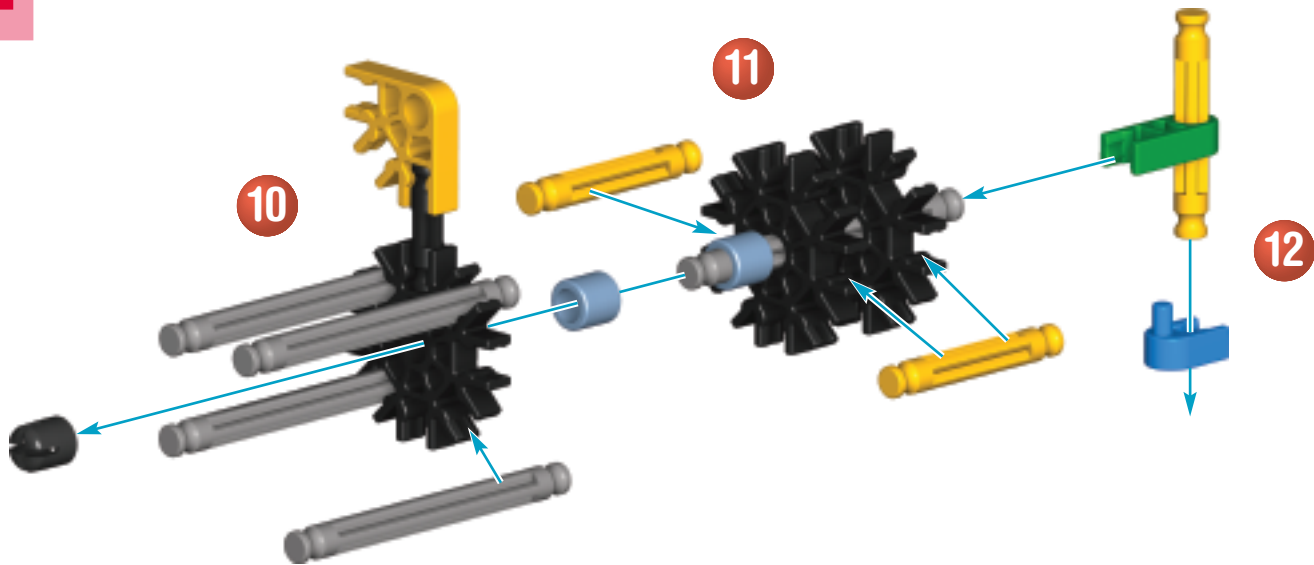


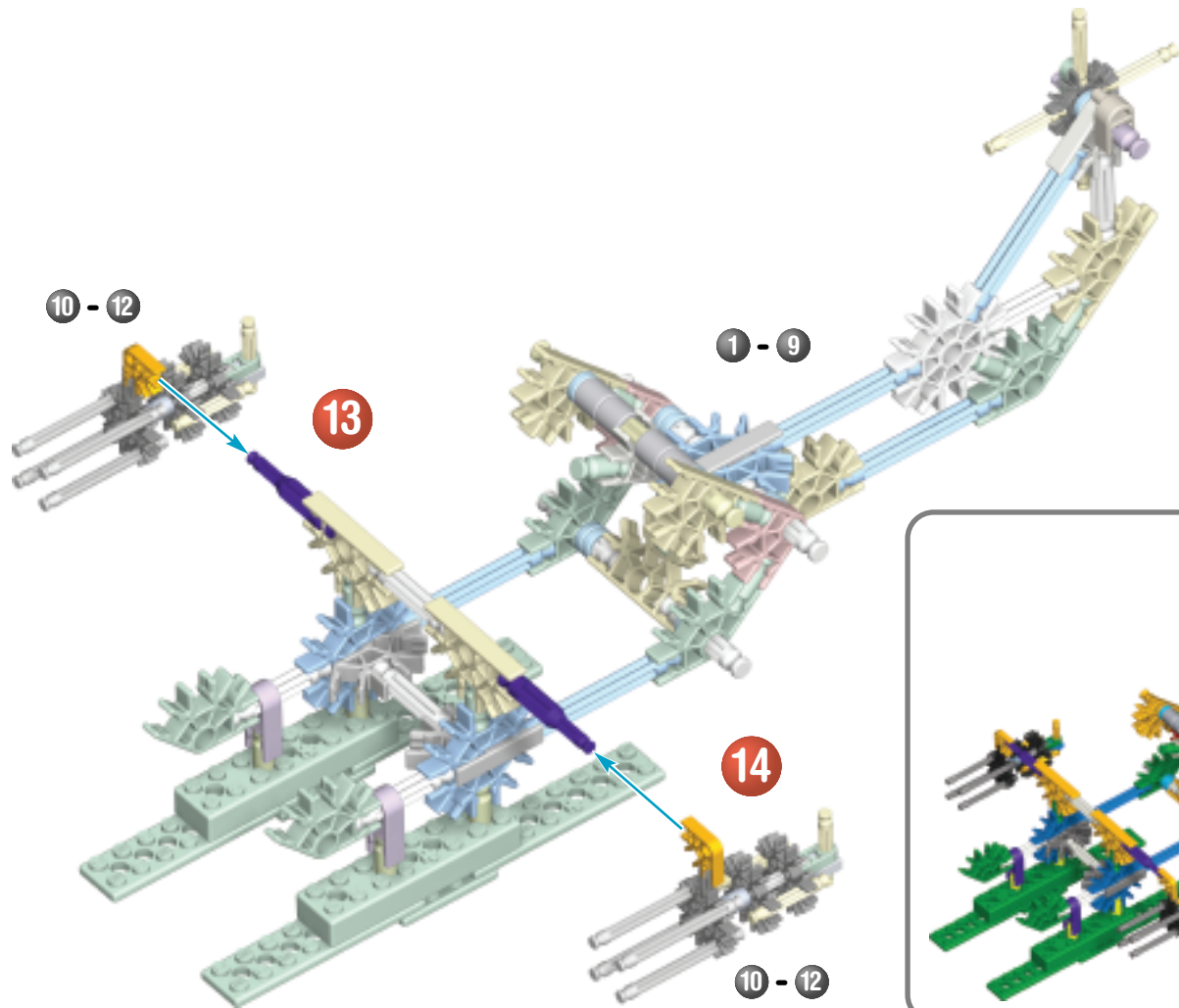


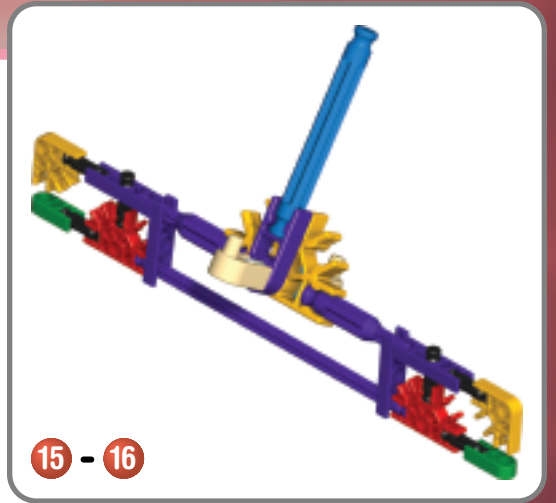
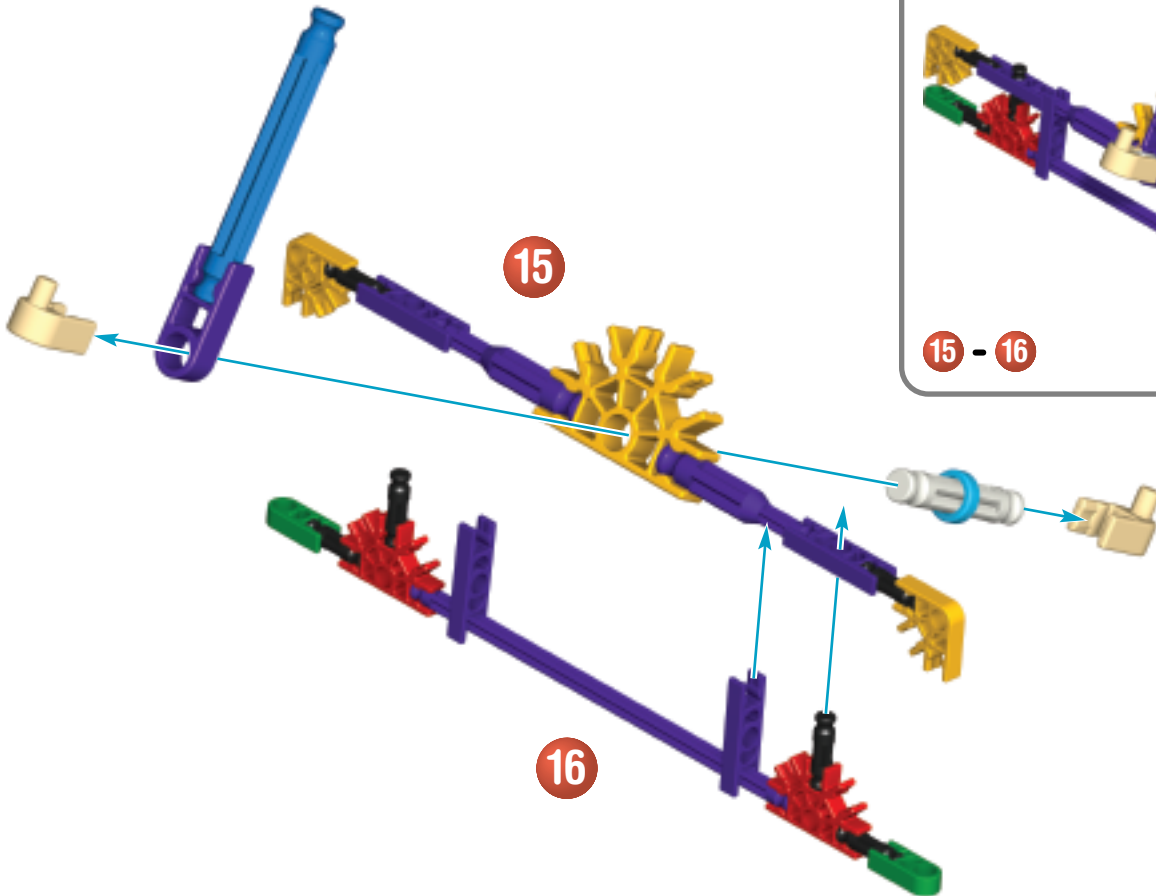


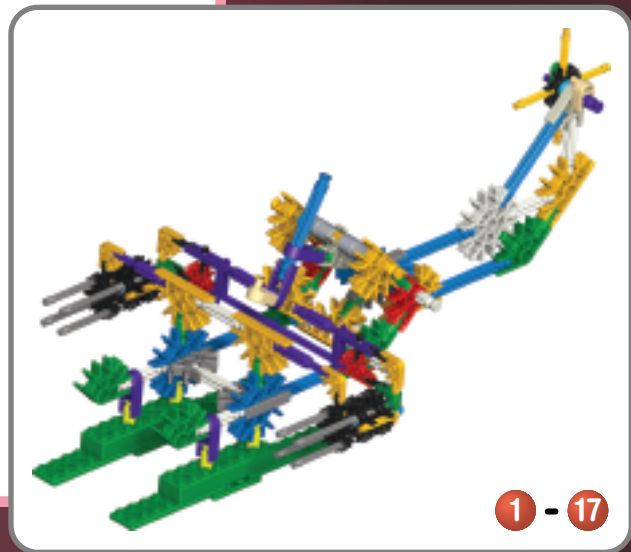
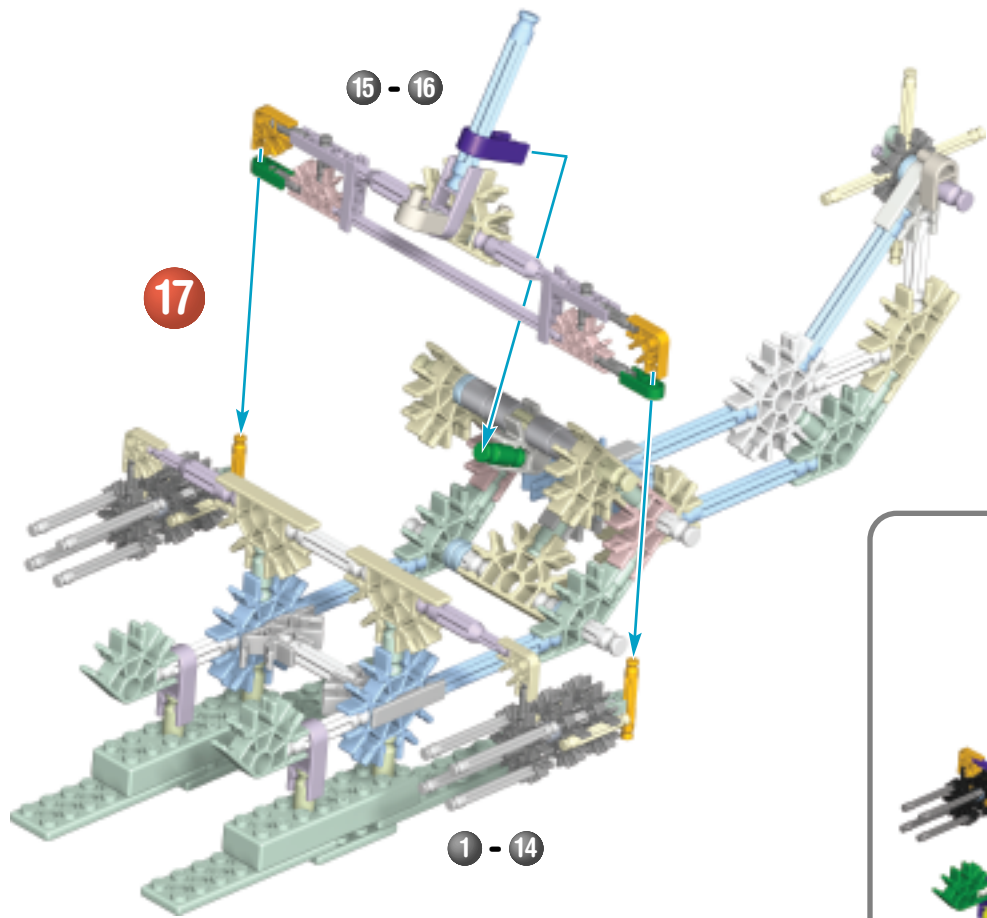


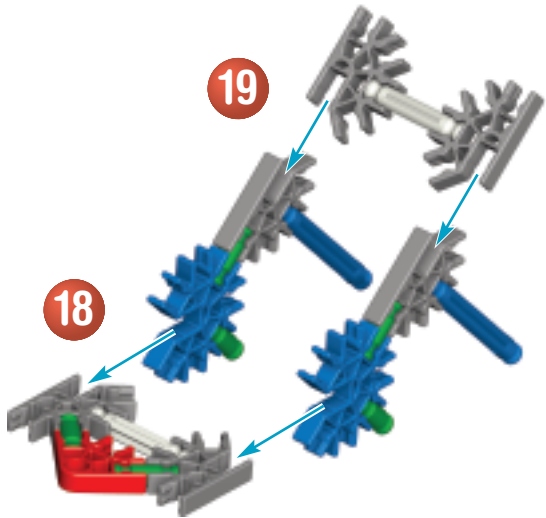
x2



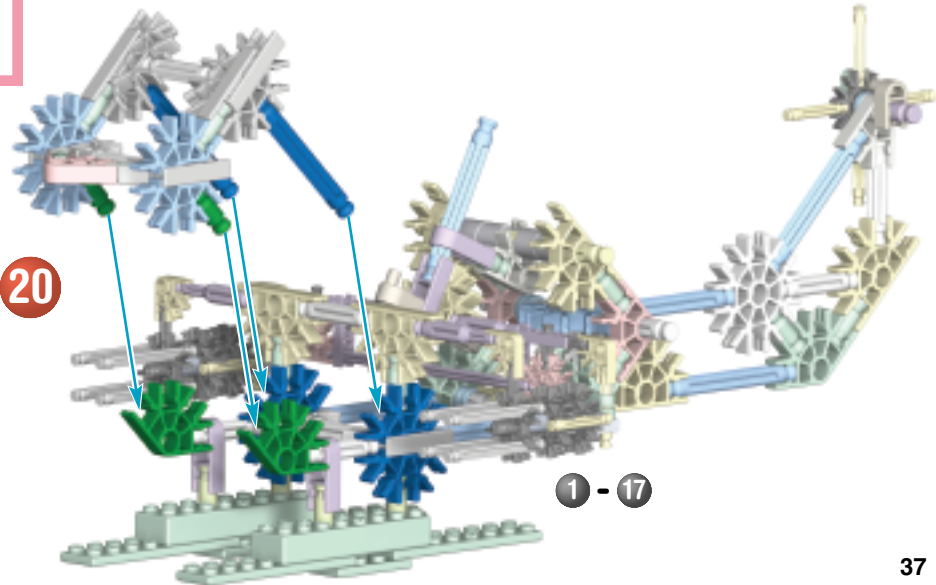


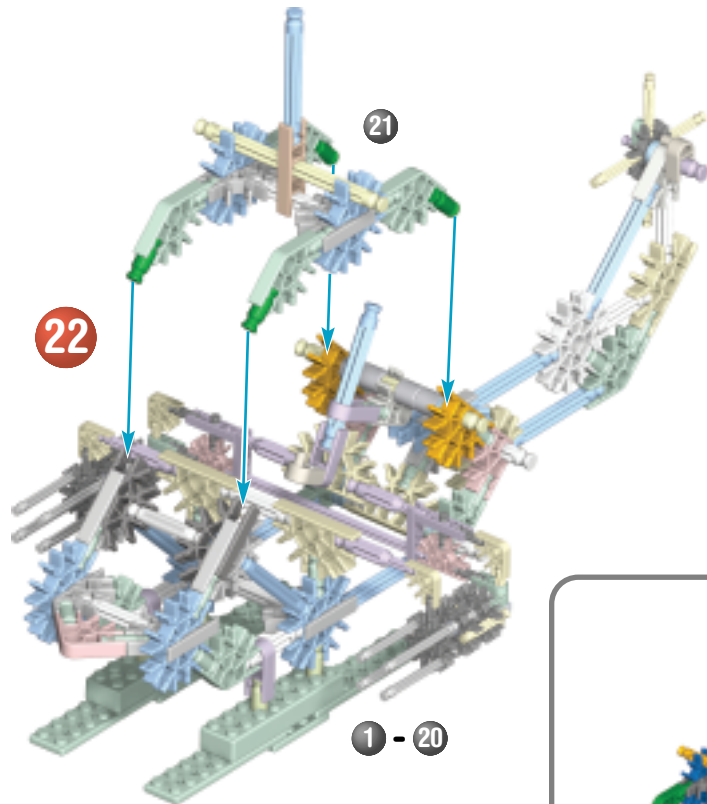
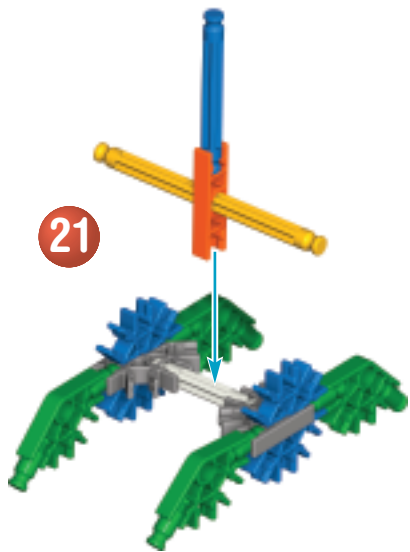


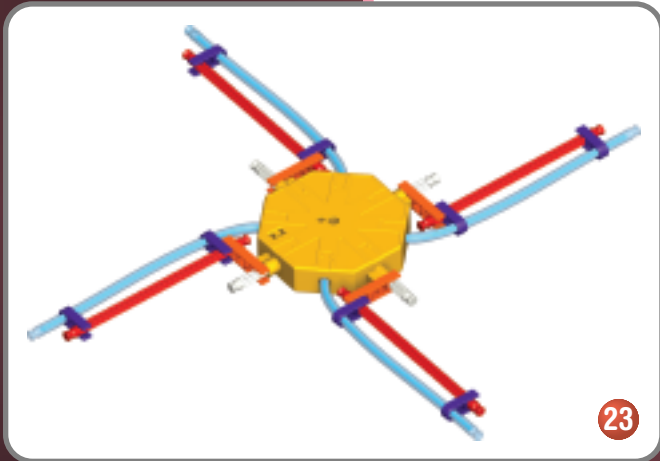
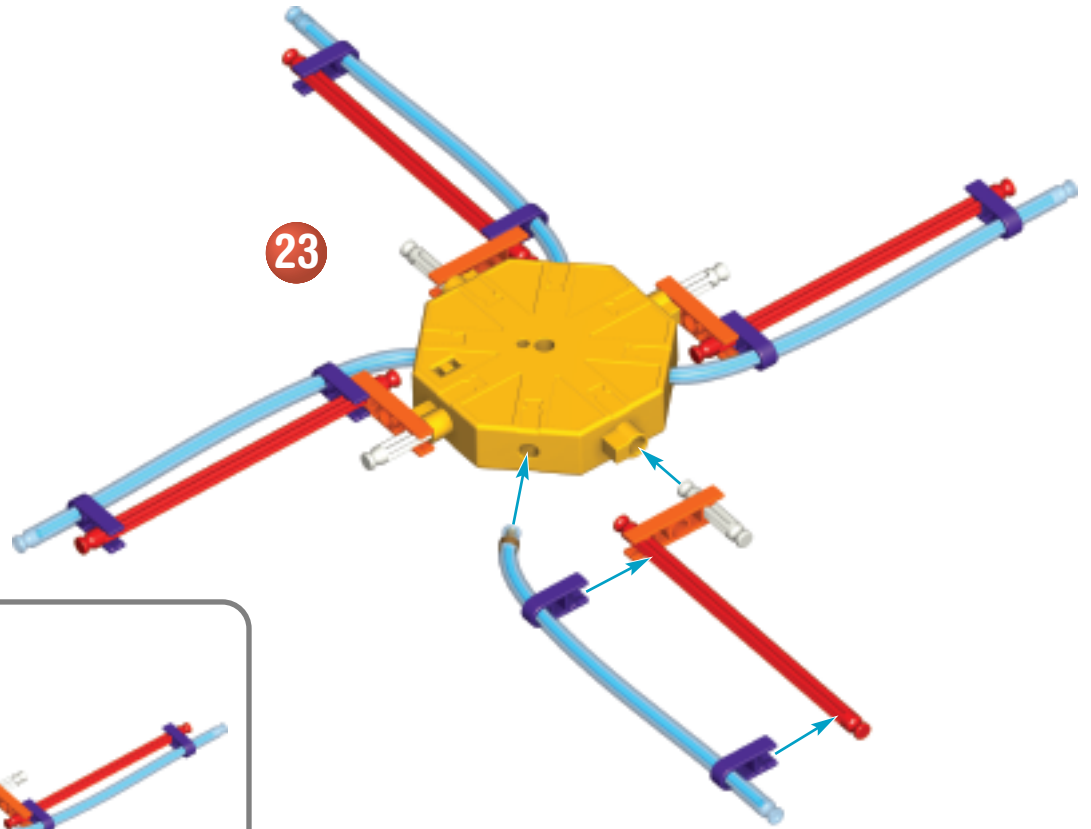


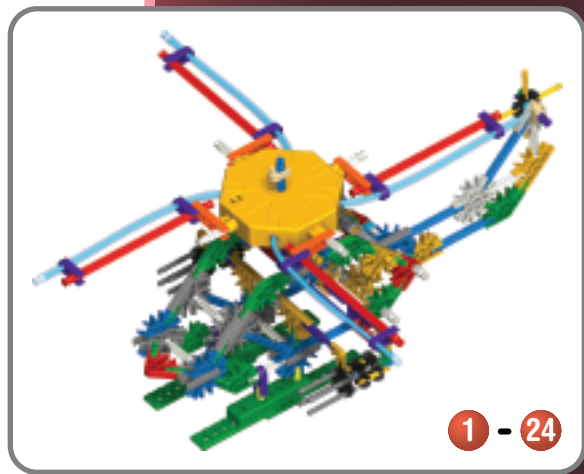
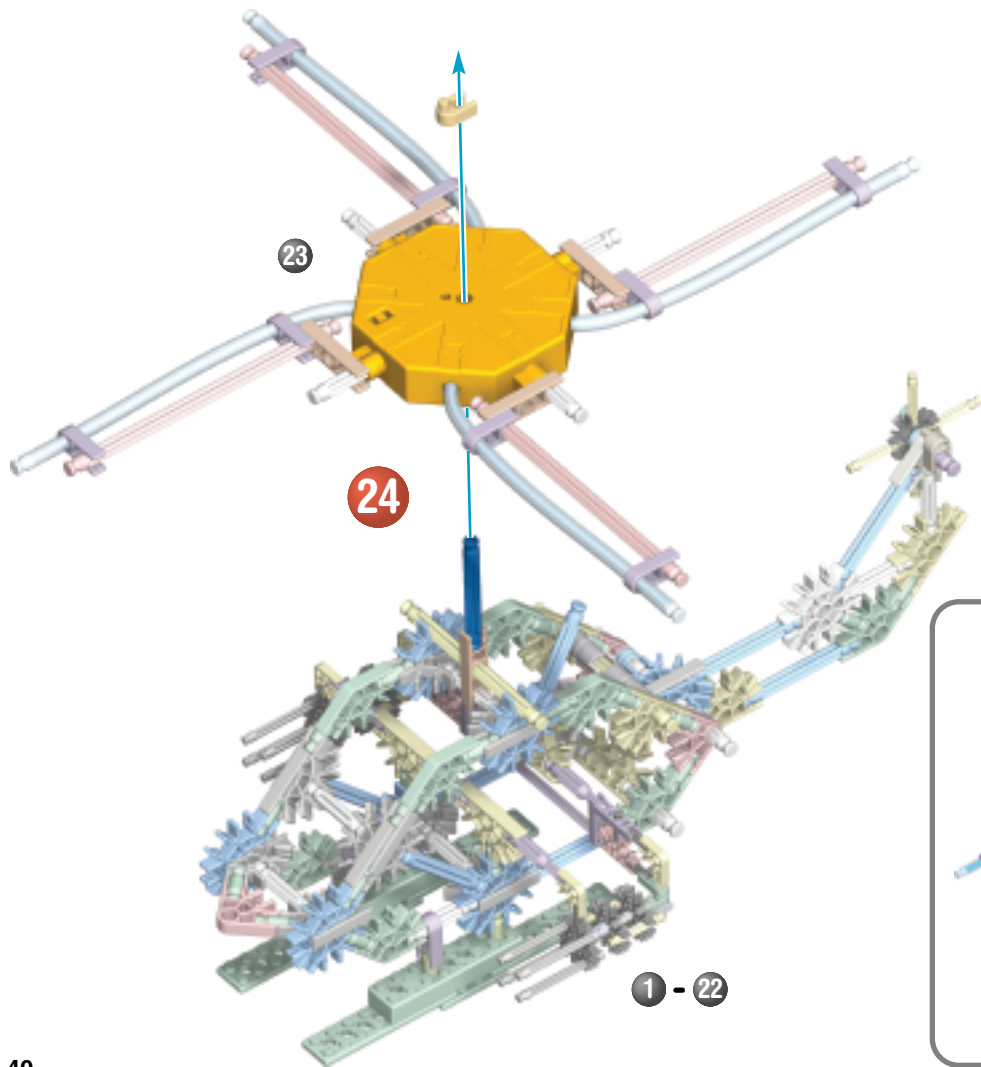


18 - 19

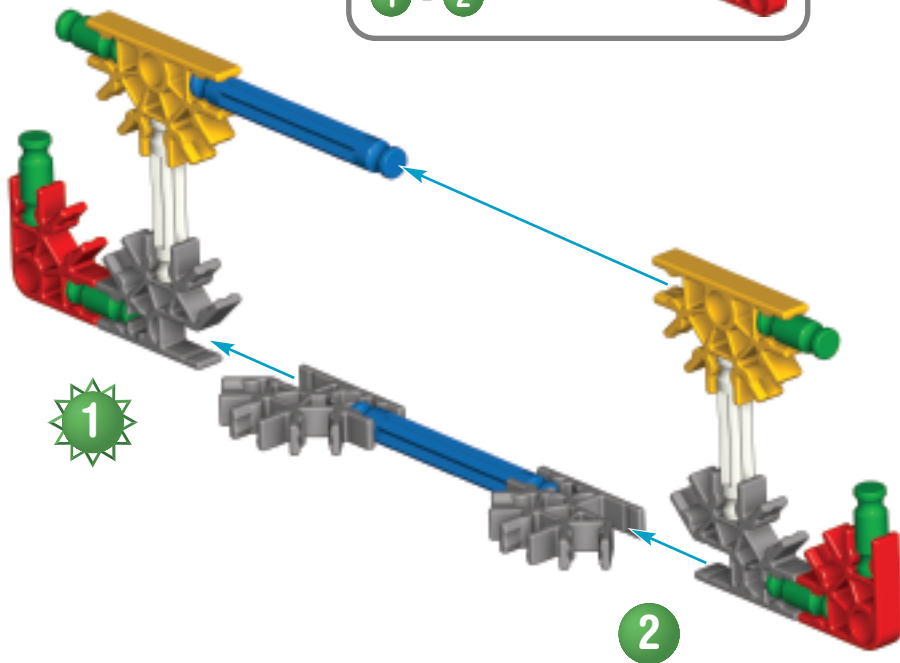
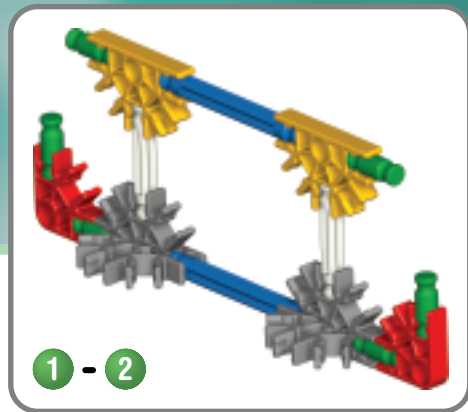


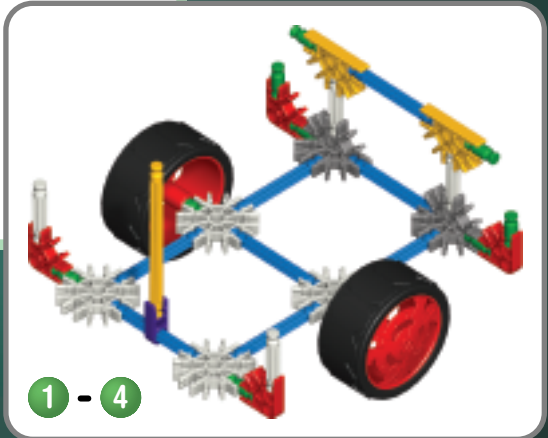
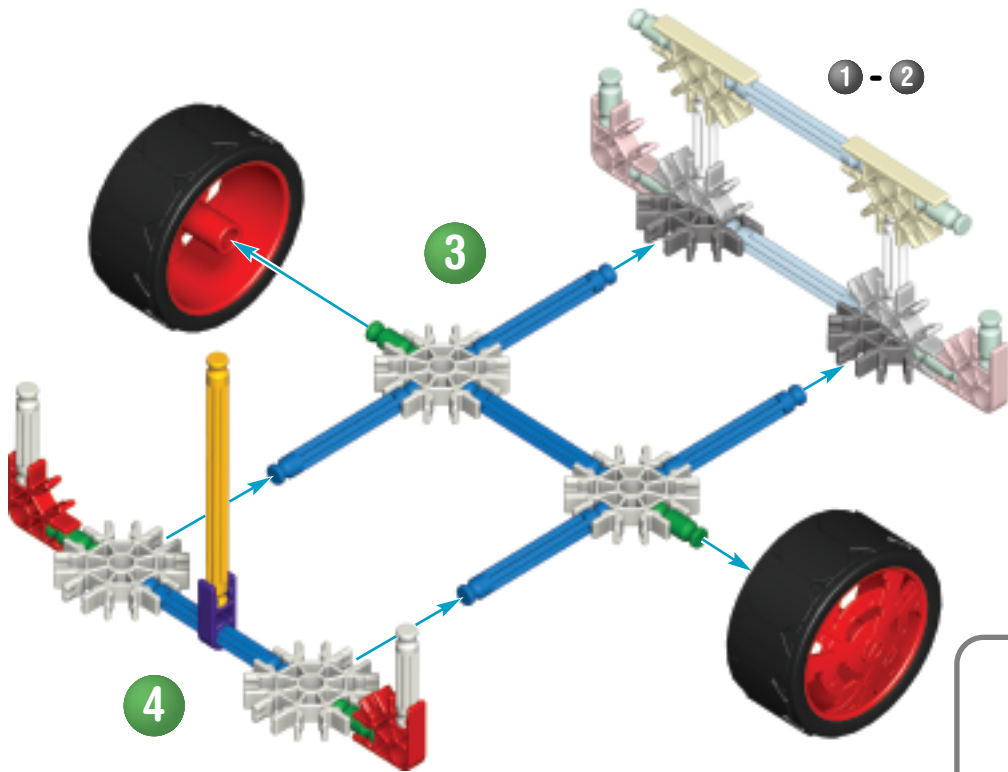




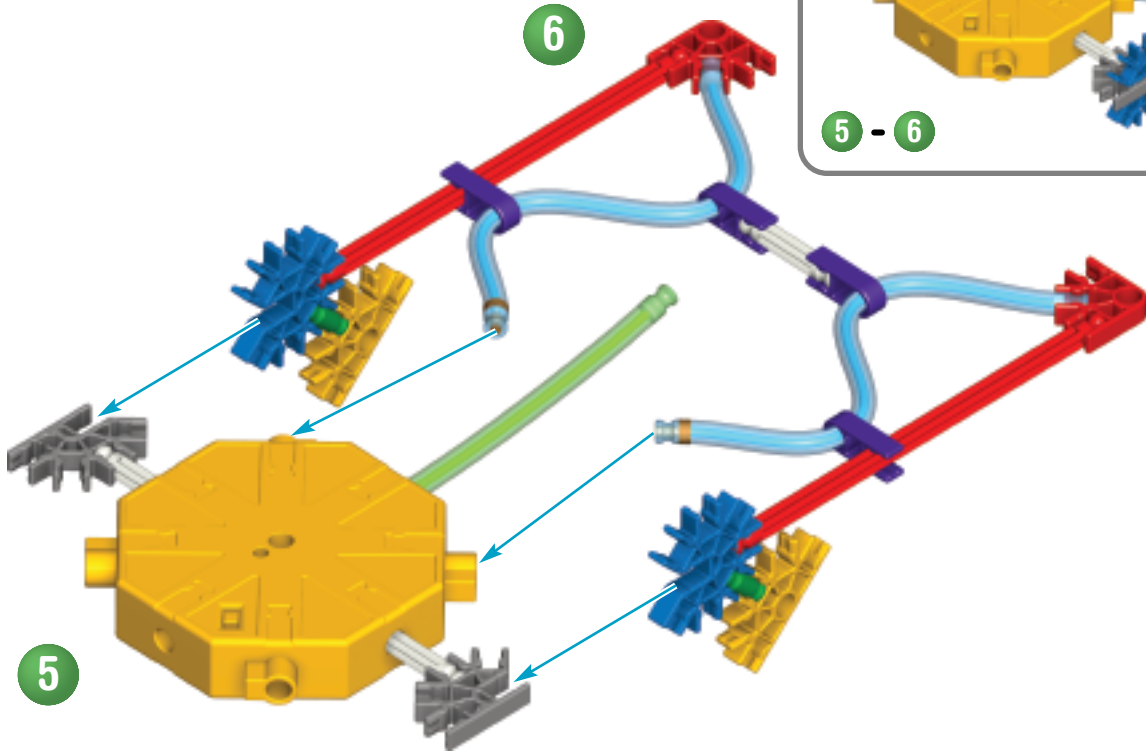


TRUCK



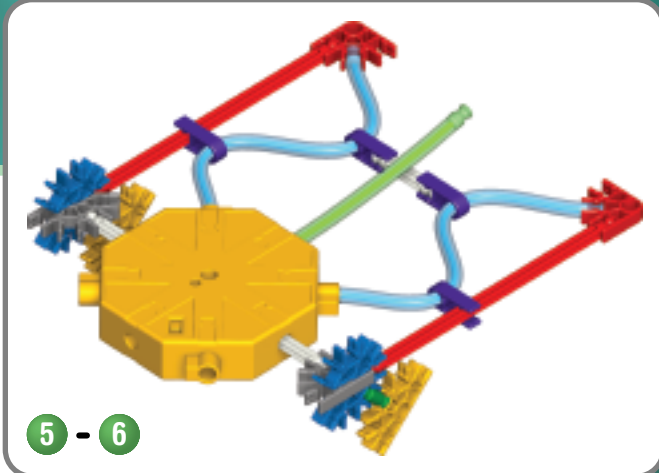


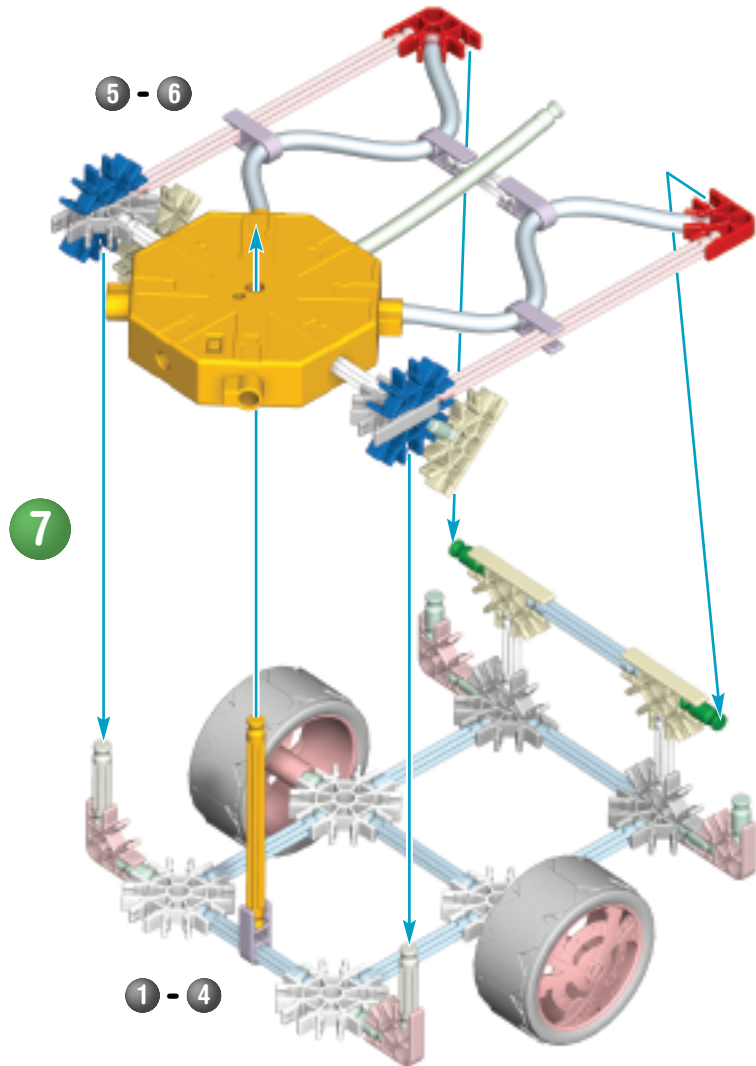
5

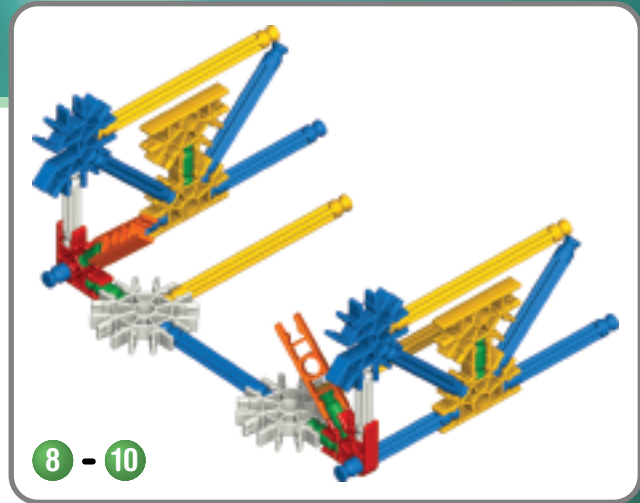
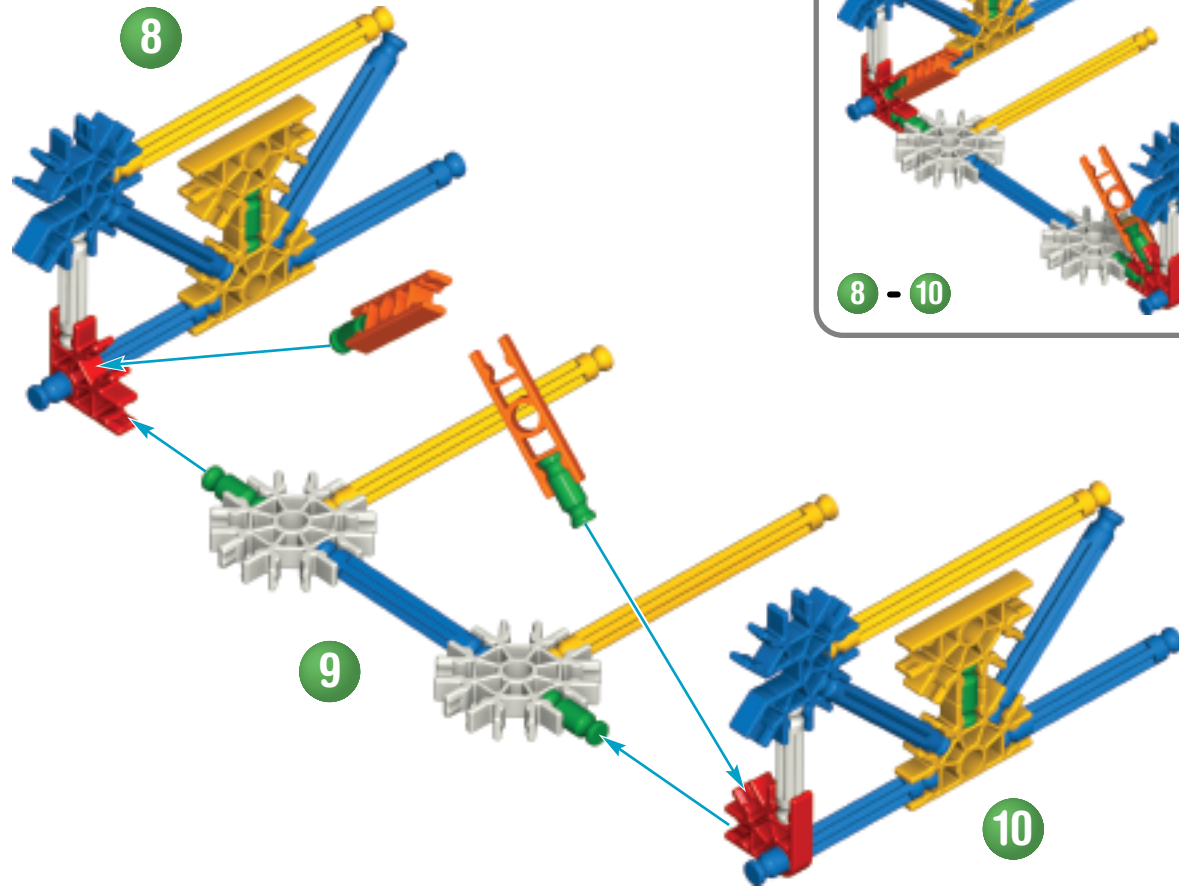


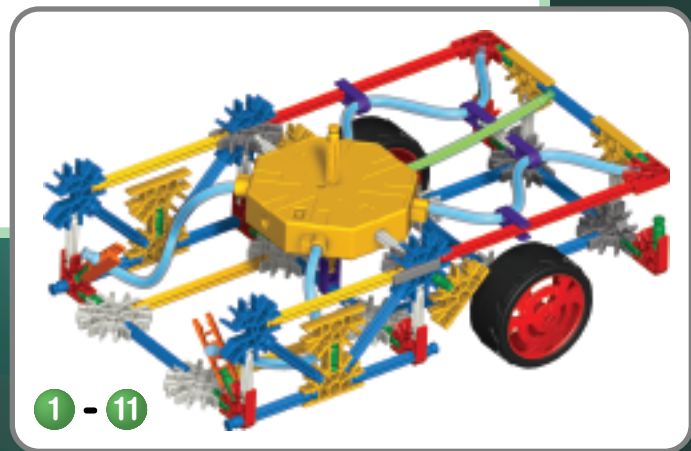
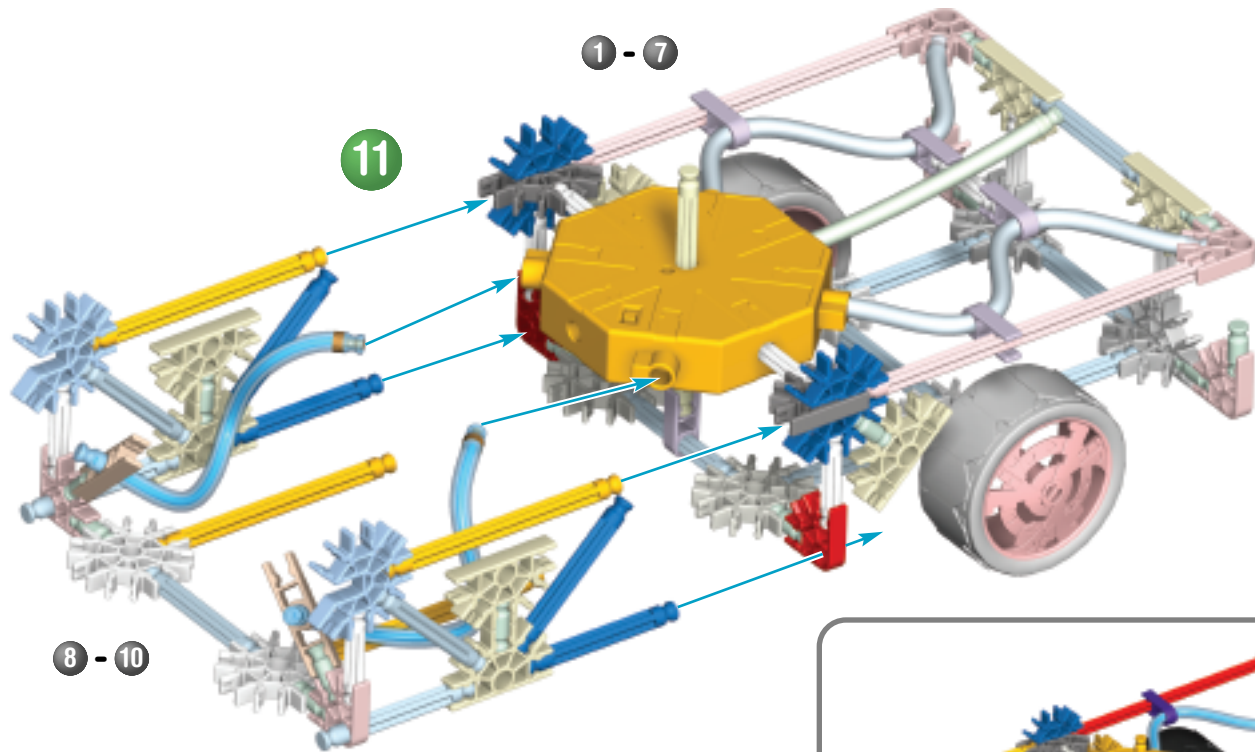
6

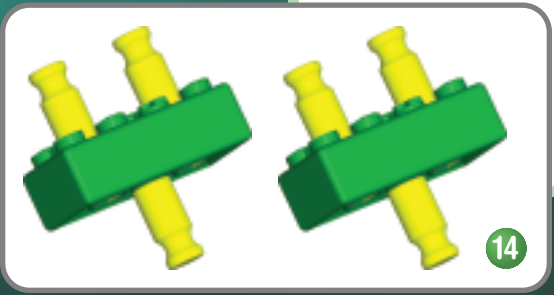
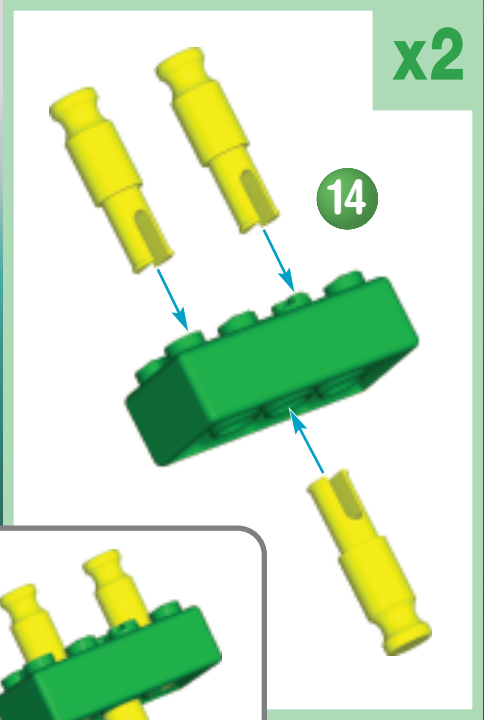
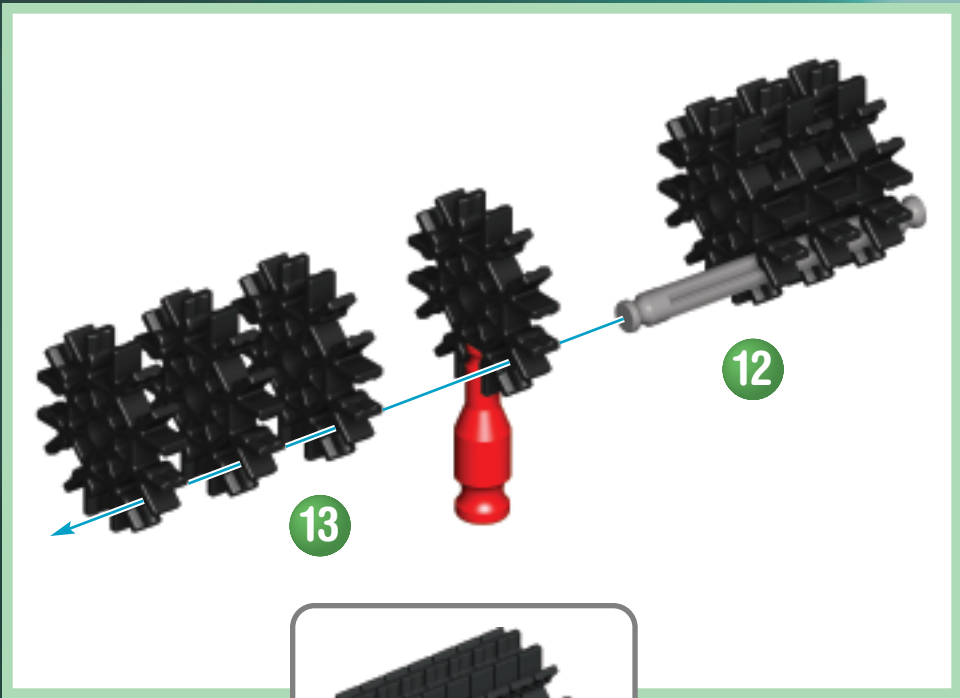
5 - 6

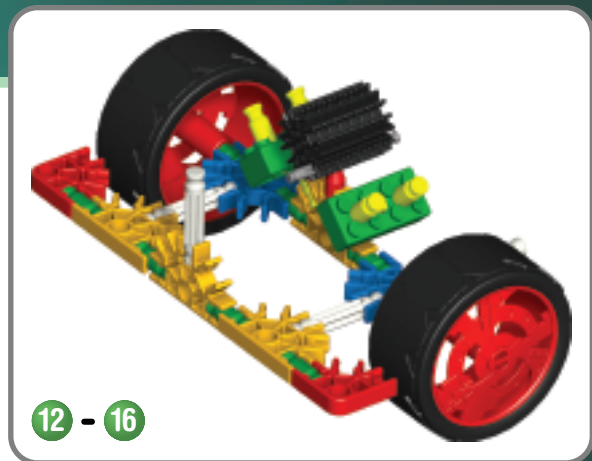
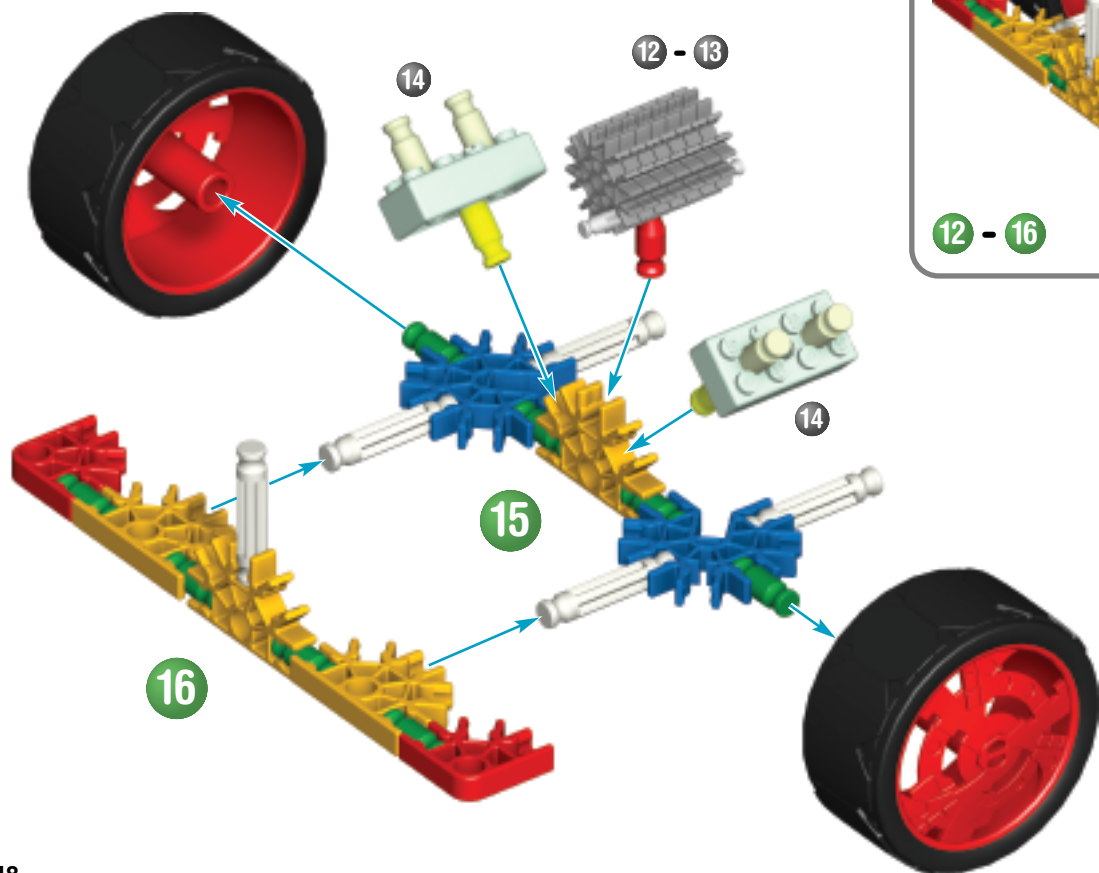


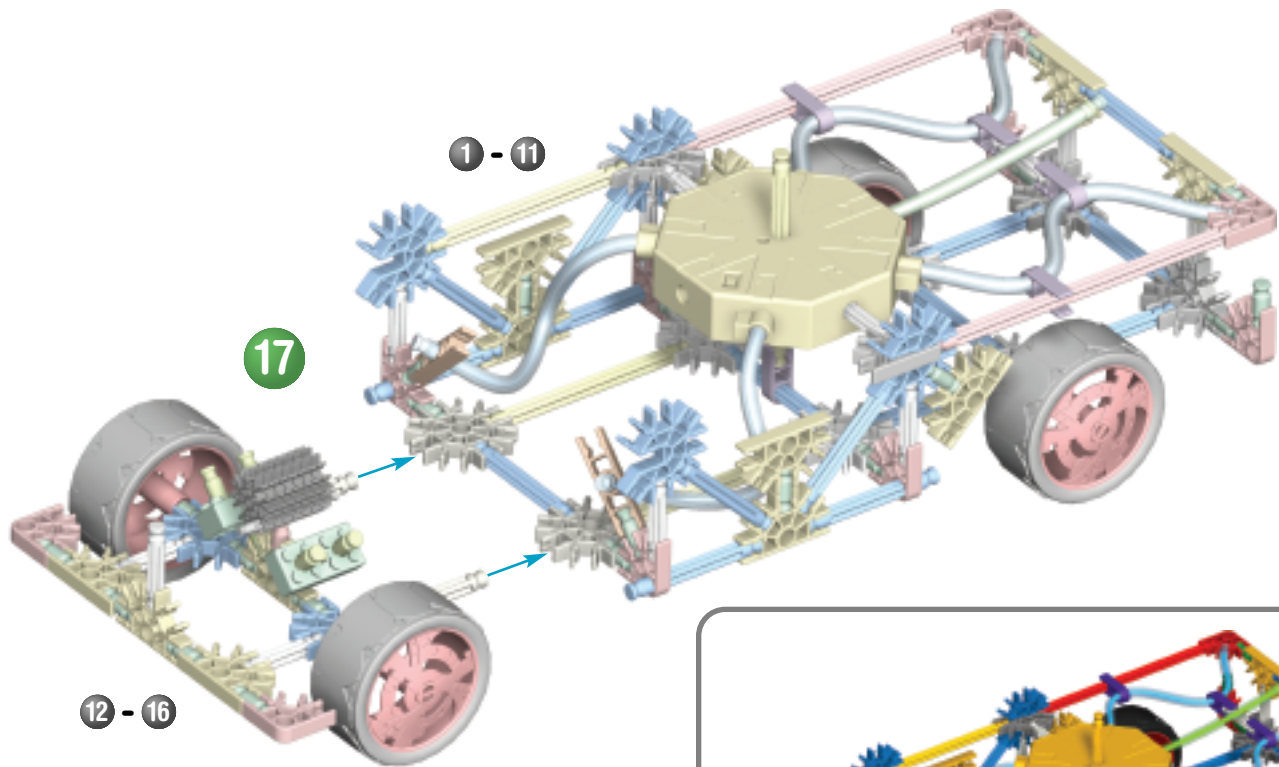


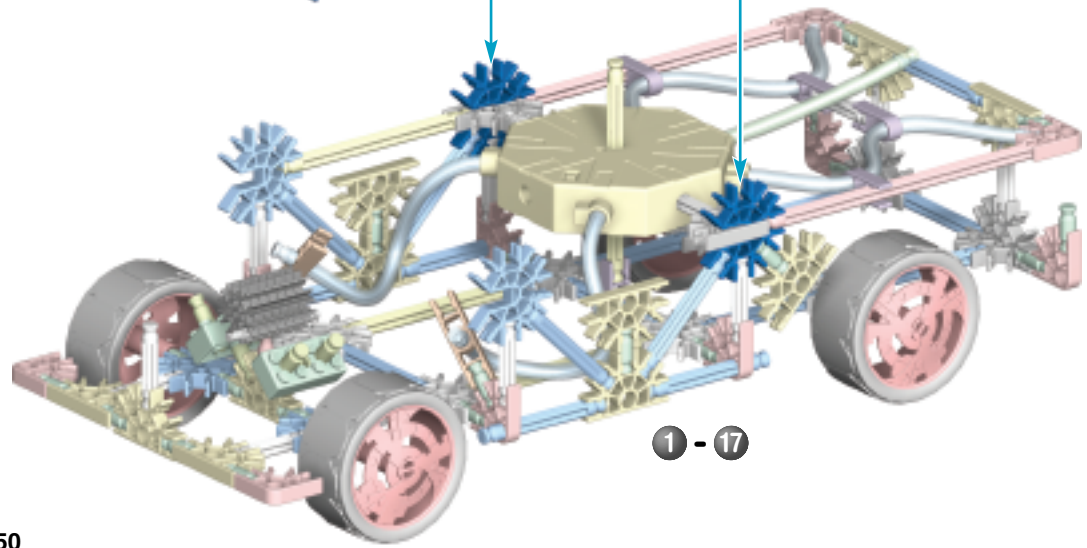
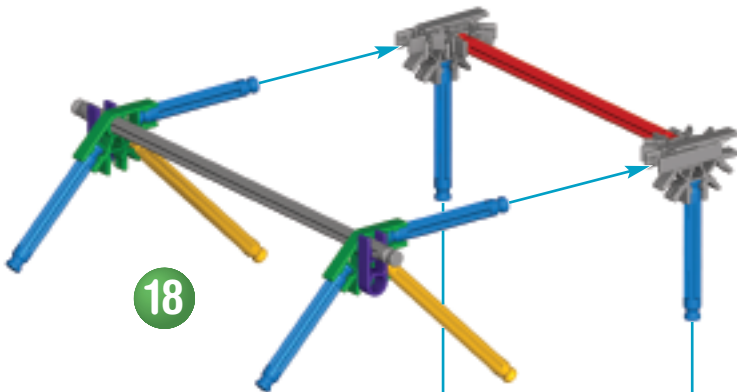


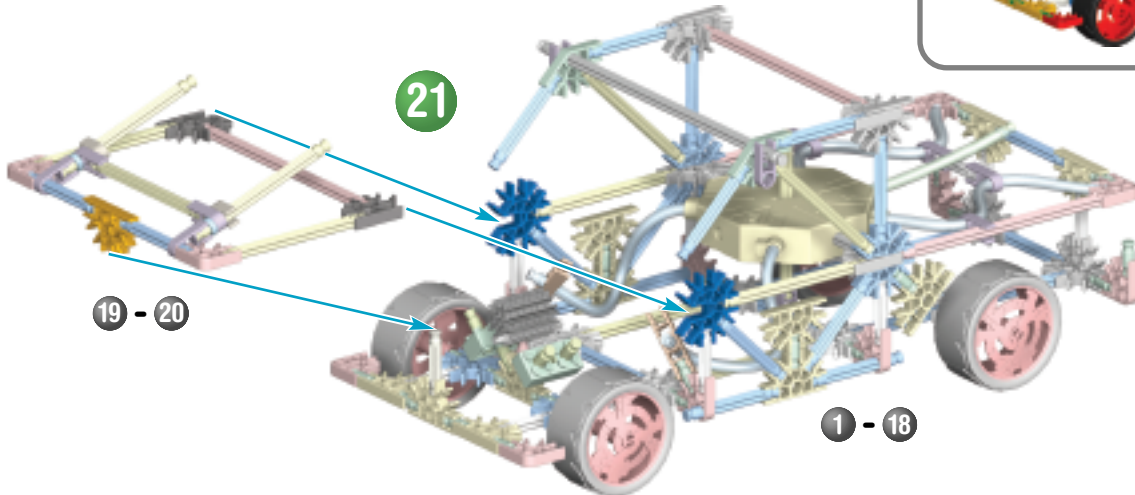
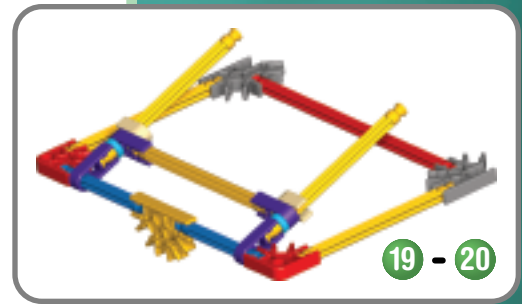
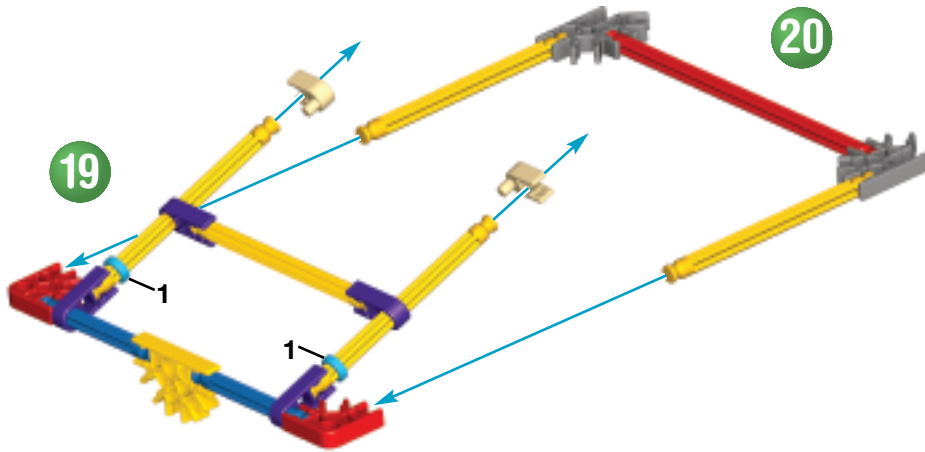


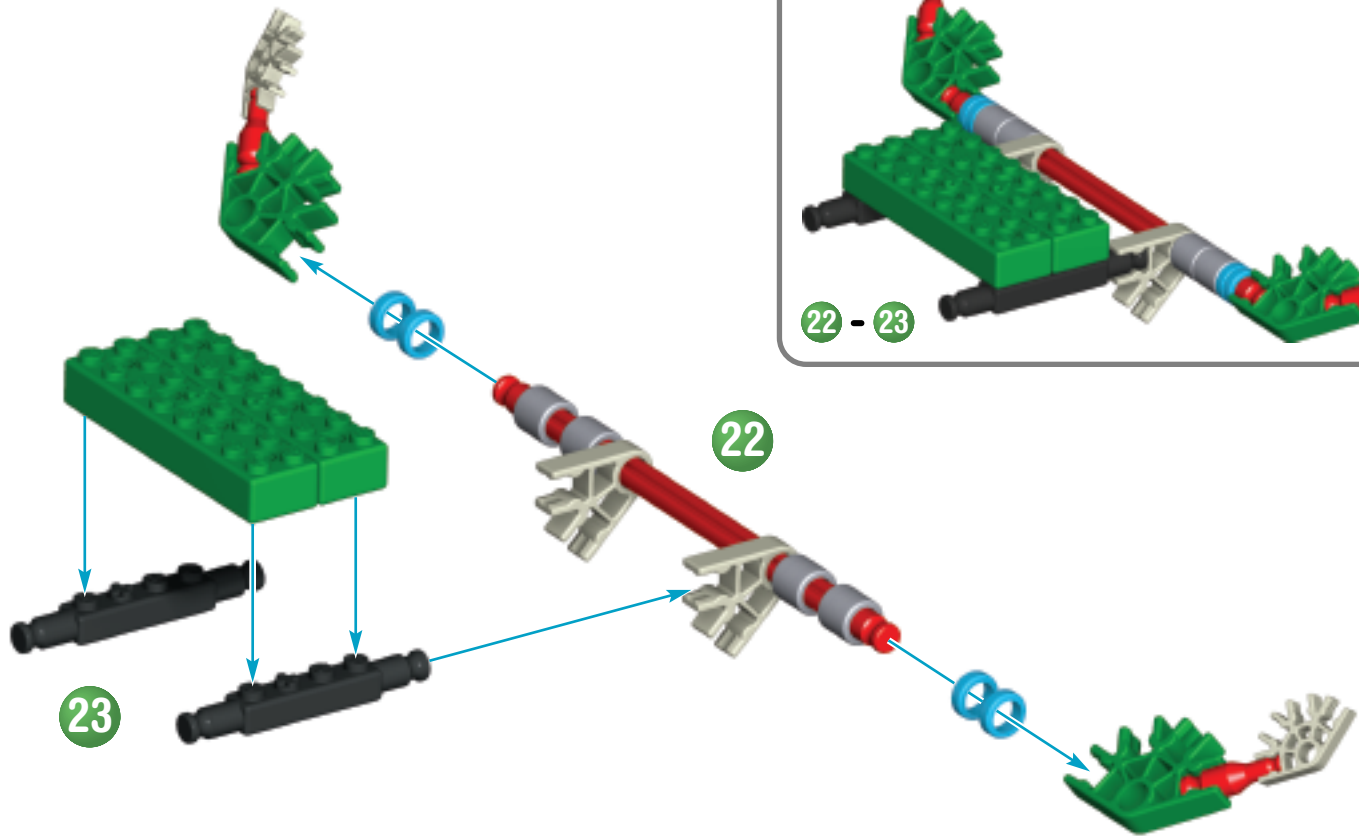






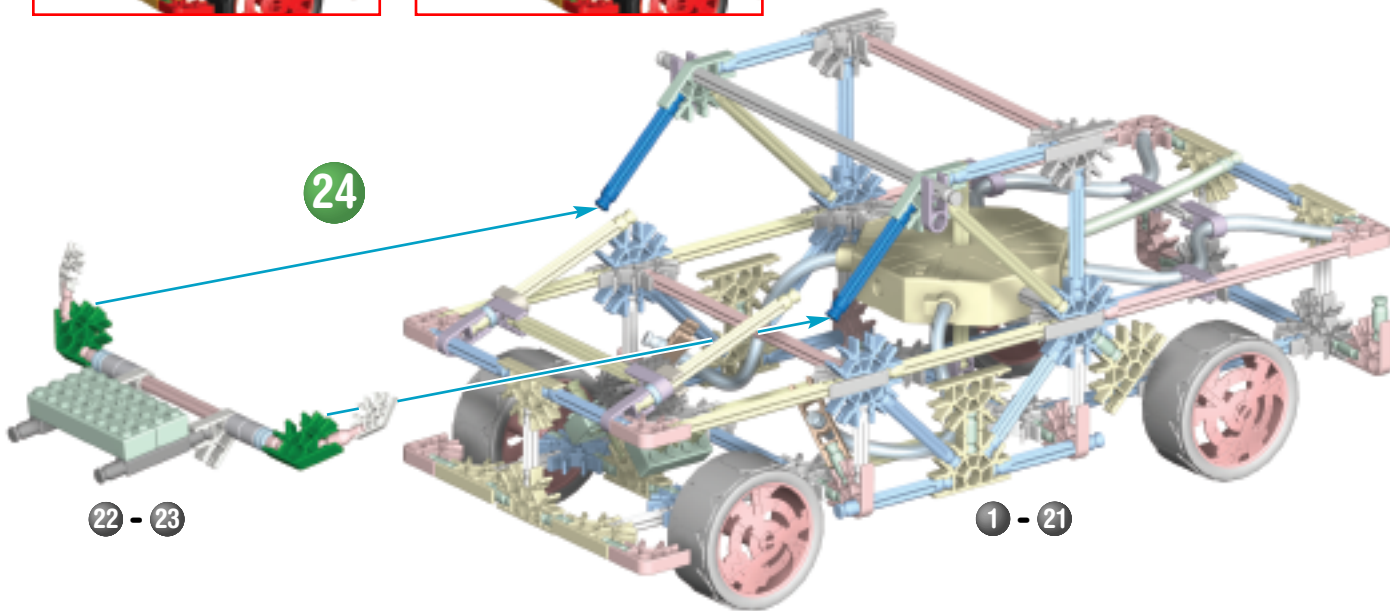








1 - 24



22 - 23

1 - 21

Garde ces instructions à portée de la main. Elles comportent d'importantes informations de sécurité.

AVERTISSEMENT : DANGER D'ÉTOUFFEMENT - Petites pièces. Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

ATTENTION : Garde les cheveux, les doigts, la figure et les vêtements à l'écart de toutes les pièces mobiles.

Informations Pile

ATTENTION :

- Comme c'est le cas pour toutes les piles de petite taille, les piles utilisées dans ce jouet doivent être tenues hors de la portée des jeunes enfants, qui sont à l'âge où ils mettent encore des choses dans la bouche. Dans l'éventualité où un enfant les avalerait, consulter un médecin sans tarder. Dans le Canada, avoir le médecin appelle votre centre de contrôle de poison provincial.
- S'assurer d'installer les piles correctement et de suivre toujours les directives des fabricants du jouet et des piles.
- Ne pas mélanger des piles neuves avec des piles usées. Ne pas mélanger des piles alcalines avec des piles standard (Leclanché), ou des piles rechargeables (au nickel-cadmium). Il convient d'utiliser uniquement des piles du type recommandé ou d'un type équivalent.
- Retirer toujours les piles faibles ou mortes du produit ; ne pas faire court-circuiter lesterminaux.
- Installer les piles en respectant la polarité (+/-) comme l'indique le schéma.

Conseils importants

- Les piles alcalines sont recommandées.
- Il est déconseillé d'utiliser des piles rechargeables.
- Retirer les piles rechargeables du jouet avant de les recharger; elles doivent être chargéesexclusivement en présence d'un adulte.
- Les piles qui ne sont pas rechargeables ne doivent pas être rechargées.
- Veiller à ce que les éléments restent à l'abri de la poussière ; ne pas les plonger dans l'eau ; ne pas utiliser dans l'eau.
- Ne pas jeter les piles dans le feu ; elles risqueraient de fuir ou d'exploser et d'entraîner des blessures.
- Retirer toutes les piles si le jouet restera inutilisé pendant longtemps.

Comment mettre et retirer des piles

Introduis deux piles AAA (ou LR03) comme l'indique le schéma.

Votre série de construction K'NEX comprend des éléments magnétiques tout spécialement conçus pour fonctionner avec le système K'NEX.

- Inspecte les éléments qui s'allument avant chaque utilisation. Si tu constates qu'il y en a qui sont abîmés, ne les utilise pas.
- Ne mets rien dans les prises du module d'Éclairage, si ce n'est les tiges qui s'allument ou les tiges K'NEX.
- Veille à ce que toutes les tiges qui s'allument et les éléments du module d'Éclairage soient toujours bien secs.
- Veille à éteindre le module d'Éclairage lorsque tu as fini de jouer.
- Ne laisse pas le module d'Éclairage allumé si tu ne t'en sers pas.
- Il est normal d'entendre un léger bourdonnement lorsque le module d'Éclairage est allumé.

Teste les lumières :

- Introduis 2 piles AAA (LR03) dans le module d'Éclairage et teste tes lumières avant de te mettre à construire.
- Branche les extrémités en métal (contacts) des tiges qui s'allument en les enfonçant bien dans le module d'Éclairage.
- Place l'interrupteur du module d'Éclairage en position de marche continue (ON) et de clignotement (BLINK).

Les lumières ne fonctionnent pas ?

- Vérifie et vois si ce sont bien des piles neuves qui se trouvent dans le module et que la polarité est respectée.
- Vérifie et vois si les extrémités en métal des tiges qui s'allument sont bien branchées dans le module d'Éclairage. (Pour que le contact puisse se faire, il faut que les bouts en métal des tiges soient introduits à fond dans le module d'Éclairage.)
- Place l'interrupteur du module d'Éclairage en position de marche continue (ON) ou de clignotement (BLINK).
- Si les lumières ne marchent toujours pas, appelle notre ligne d'assistance clientèle 1-800-KID-KNEX (USA et Canada seulement).

Notions de base K'NEX pour le montage

"BONJOUR ! Je suis ton camarade de montage K'NEX. Si tu as besoin d'un coup de main... Je suis là ! Cherche-moi que je puisse te guider et t'aider à sélectionner les modèles correspondant à ton niveau."

PRÊT À MONTER

Pour commencer ton modèle, trouve le **1** et suis les chiffres. Chaque pièce a sa propre forme et sa propre couleur. Il suffit de regarder les illustrations pour retrouver les pièces correspondantes dans le jeu et de les connecter ensemble. Essaie de situer ton modèle dans le même sens que les instructions durant le montage.

SUITE...

Les couleurs dégradées indiquent que cette section est déjà montée. Tu dois connecter la section suivante à l'endroit indiqué par les flèches. Les nouvelles pièces ajoutées auront une couleur vive.

CONNECTEURS

Tu trouveras des connecteurs bleus et argentés comportant des fentes extra-longues. Ils se glissent l'un dans l'autre tel qu'illustré. Pousse les pièces ensemble jusqu'à ce que tu entendes un "déclic."

TIGES FLEXIBLES

Un Flexi-rod est une tige que tu peux courber pour faire des courbes. Elle pourra être attachée plus aisément à ton modèle si tu la plies en avant et en arrière plusieurs fois.

PIÈCES D'ÉCARTEMENT

Il y a des endroits dans ton modèle où tu dois ajouter des pièces d'écartement bleues et argentées. Assure-toi d'utiliser la couleur exacte et de compter les pièces avec soin.

TIGES QUI S'ALLUMENT

Il y a deux différents types d'extrémités sur les tiges qui s'allument. L'extrémité avec le bout en métal (contacts), doit être fermement enfoncée dans le module d'Éclairage. L'autre extrémité s'engage dans les connecteurs K'NEX. Lorsque tu construis, veille à utiliser les bonnes extrémités des tiges qui s'allument. Pour établir le contact, pousse les extrémités en métal des tiges qui s'allument à fond dans le module d'Éclairage.

Guarda estas instrucciones en un sitio conveniente. Contienen información importante de seguridad.

ADVERTENCIA: PELIGRO DE ASFIXIA - Piezas pequeñas. No es para niños menores de 3 años.

PRECAUCIÓN: Mantén el cabello, los dedos, la cara y la ropa alejada de las piezas móviles.

Información acerca de las pilas

PRECAUCIÓN:

- Como con todas las pilas pequeñas, las pilas que se usan en este juguete se deben tener lejos del alcance de los niños, quienes todavía están en edad de ponerse cosas en la boca. Si estas pilas son tragadas, inmediatamente vea a un médico.
- Asegúrese de insertar las pilas correctamente y de siempre seguir las instrucciones del fabricante del juguete y de las pilas.
- No mezcle pilas viejas con nuevas, ni pilas alcalinas, estándar (carbón-cinc) o recargables (níquel-cadmio). Se debe usar solamente pilas del mismo tipo, o las que se recomienden como equivalentes.
- Siempre retire las pilas débiles o gastadas del producto; no forme cortocircuito en los puntos de intercambio.
- Inserte las pilas de acuerdo con los esquemas de polaridad (+/-).

Consejos importantes

- Se recomiendan las pilas alcalinas.
- No se recomiendan las pilas recargables.
- Retire las pilas recargables del juguete antes de cargarlas; éstas deben ser cargadas solamente bajo la supervisión de un adulto.
- No se debe recargar las pilas que no son recargables.
- Mantenga los componentes sin polvo; no sumerja ni use en agua.
- No deseche las pilas en el fuego ya que pueden tener fugas, explotar y causar lesiones personales.
- Retire todas las pilas si el juguete no se usará por mucho tiempo.

Cómo insertar y quitar las pilas

Insertar 2 pilas AAA (o LR03) tal como se muestra.

Tu conjunto de construcción K'NEX incluye piezas magnéticas especialmente diseñadas para trabajar con el sistema K'NEX.

- Inspecciona los componentes de las Varillas que se iluminan antes de cada uso. En caso de encontrar algún daño, no uses ese componente.
- Sólo pon las Varillas que se iluminan o las Varillas K'NEX en los enchufes del Módulo de Luz; no pongas otra cosa.
- Cuida que todos los componentes de las Varillas que se iluminan y del Módulo de Luz estén secos.
- Cuando termines, asegúrate de poner el Módulo de Luz en la posición de APAGADO.
- No dejes el Módulo de Luz encendido cuando no lo estés usando.
- Un suave ruido como murmullo es normal en el Módulo de Luz.

Prueba las Luces:

- Inserte 2 pilas AAA (LR03) en el Módulo de Luz y prueba las luces antes de construir.
- Enchufa firmemente en el Módulo de Luz las puntas de metal (contactos) de las Varillas que se iluminan.
- Mueve el interruptor que ves en el Módulo de Luz a las posiciones de continuo encendido (ON) e intermitente (BLINK).

¿No funcionan las Luces?

- Observa si has puesto pilas nuevas y si están insertadas en la polaridad correcta.
- Observa si los finales de metal de las Varillas que se iluminan están completamente enchufados en el Módulo de Luz. (Los finales con puntas de metal deben estar insertados completamente dentro del Módulo de Luz para hacer contacto.)
- Mueve el interruptor que ves en el Módulo de Luz a las posiciones de continuo encendido (ON) o intermitente (OFF).
- Si aún así las luces no funcionan, llama a nuestra línea de Servicio al Cliente al 1-800-KID-KNEX (EE.UU. y Canadá solamente).

Consejos básicos de construcción de K'NEX

“¡HOLA! Soy tu compañero en la construcción. Si necesitas ayuda... ¡aquí estoy! Búscame para que te guíe mientras eliges modelos que corresponden al nivel de tus capacidades.”

TODO LISTO, COMIENZA A CONSTRUIR

Para comenzar tu modelo, busca el 1 y sigue los números. Cada pieza tiene su propia forma y color. Simplemente mira los dibujos, busca las piezas correspondientes en tu juego y después conéctalas. Mientras construyes, trata de colocar tu modelo en la misma dirección que se muestra en las instrucciones.

CONTINUÁ

Los colores desteñidos muestran que esta sección ya está construida. Conecta las nuevas secciones en los lugares señalados por las flechas. Las nuevas piezas que agregues estarán en colores vivos.

CONECTORES

Hay conectores azules y plateados con ranuras largas especiales. Se enganchan deslizándose como ves en los dibujos. Conecta estas piezas empujándolas hasta que oigas “clic”.

VARILLAS FLEXIBLES

Una Varilla Flexible es una Varilla que se puede doblar para formar curvas. Serán más fáciles de conectar a tu modelo si primero las doblas hacia atrás y hacia adelante.

ESPACIADORES

Hay lugares en tu modelo donde tendrás que agregar Espaciadores azules y plateados. Cerciórate de usar el color correcto y cuéntalos con cuidado.

VARILLAS QUE SE ILUMINAN

Las Varillas que se iluminan tienen dos diferentes puntas. La punta de metal (contactos) debe insertarse firmemente dentro del Módulo de Luz. La otra punta se inserta dentro de los Conectores K'NEX.

Mientras estés construyendo, asegúrate de usar las puntas correctas. Empuja las puntas de metal de las Varillas que se iluminan firmemente dentro del Módulo de Luz para poder hacer el contacto.

Halte diese Anleitungen stets griffbereit. Sie enthalten alle wichtigen Sicherheitshinweise.

WARNHINWEIS: ERSTICKUNGSGEFAHR - Vorsicht Kleinteile! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet.

VORSICHT: Haare, Finger, Gesicht und Kleidungsstücke nicht mit beweglichen Teilen in Berührung kommen lassen.

Informationen zu den Batterien

VORSICHT:

- Wie alle anderen kleinen Batterien sollten auch die in diesem Spielzeug verwendeten Batterien aus der Reichweite kleiner Kinder, die noch dazu neigen, Kleinteile in den Mund zu stecken, ferngehalten werden. Nach Verschlucken sofort einen Arzt konsultieren.
- Achte darauf dass die Batterien korrekt eingelegt werden und folge den Anweisungen der Spielzeug- und Batteriefabrikanten.
- Mische keine alten und neuen Batterien oder alkaline Batterien, Standardbatterien (Kohle-Zink) und wiederaufladbare Batterien (Nickel-Cadmium). Verwende nur Batterien des gleichen Typs oder des empfohlenen äquivalenten Typs.
- Leere oder verbrauchte Batterien aus dem Spielzeug entfernen; darauf achten, dass die Pole der Batterie nicht kurzgeschlossen werden.
- Beim Einlegen der Batterien auf die korrekte Polarität (+/-), wie dargestellt, achten.

Wichtige Tipps

- Alkaline Batterien werden empfohlen.
- Wiederaufladbare Batterien sind nicht empfohlen.
- Bei Verwendung von wiederaufladbaren Batterien müssen diese aus dem Spielzeug entfernt werden, bevor sie wieder aufgeladen werden; das Wiederaufladen darf nur unter Aufsicht eines Erwachsenen stattfinden.
- Nichtwiederaufladbare Batterien dürfen nicht wieder aufgeladen werden.
- Die Komponenten von Staub freihalten; nicht in Wasser tauchen.
- Zu entsorgende Batterien nicht ins Feuer werfen; sie können auslaufen oder explodieren und Körperverletzungen verursachen.
- Wenn das Spielzeug längere Zeit nicht verwendet werden soll, alle Batterien entfernen.

Anweisungen zum Einlegen und Entfernen der Batterien

2 AAA (Mignon oder LR03) Batterien gemäß Abbildung einlegen.

Dein Bausatz von K'NEX enthält magnetische Teile, die speziell für das K'NEX-System entwickelt wurden.

- Die Komponenten für die Leuchtkörper müssen vor jeder Verwendung überprüft werden. Falls sie beschädigt sind, sollten sie nicht verwendet werden. Die Komponenten für die Leuchtkörper müssen vor jeder Verwendung überprüft werden. Falls sie beschädigt sind, sollten sie nicht verwendet werden.
- Achte darauf, dass nur Stäbe oder Leuchtstäbe von K'NEX in die Fassung des Leuchtmoduls gesteckt werden.
- Achte darauf, dass die Leuchtstäbe und Komponenten des Leuchtmoduls nicht nass werden.
- Achte darauf, dass du das Leuchtmodul ausschaltest (Schalter auf OFF), wenn du fertig bist.
- Schalte das Leuchtmodul aus, wenn du es nicht verwendest.
- Ein leises Summen ist normal für das Leuchtmodul.

So werden die Leuchtkörper überprüft:

- Lege vor dem Bauen 2 Batterien vom Typ AAA (LR03) in das Leuchtmodul ein und überprüfe, ob die Leuchtkörper aufleuchten.
- Stecke die Metallenden (Kontakte) der Leuchtstäbe fest in das Leuchtmodul.
- Lege den Schalter am Leuchtmodul auf ON (Dauerlicht) und BLINK (blinken).

Funktionieren die Leuchtkörper nicht?

- Überprüfe, ob du volle Batterien mit der richtigen Polarität eingesetzt hast.
- Überprüfe, ob die Metallenden der Leuchtstäbe ganz ins Leuchtmodul eingesteckt sind. (Die Enden mit den Metallstiften müssen ganz in das Leuchtmodul eingesteckt sein, um Kontakt zu haben.)
- Lege den Schalter am Leuchtmodul auf ON (Dauerlicht) oder BLINK (blinken).
- Falls die Leuchtkörper immer noch nicht funktioniert, kannst du innerhalb der USA und Kanadas unsere Hotline anrufen (Tel. 1-800-KID K'NEX).

Grundlegende Bauanleitungen für K'NEX

“HALLO, ich bin dein K'NEX-Bauhelfer. Ich helfe dir jederzeit! Zum Beispiel bei der Auswahl der Modelle mit dem richtigen Schwierigkeitsgrad.”

AUF DIE PLÄTZE, FERTIG, LOS! DAS BAUEN BEGINNT

Um mit dem Bauen deines Modells zu beginnen, suche die Nummer 1 und folge den laufenden Nummern. Jedes Teil hat seine eigene Form und Farbe. Schau dir einfach die Abbildungen an, such die Teile in deinem Bausatz, die so aussehen wie das, was du auf der Abbildung siehst und steck sie ineinander. Versuche, dein Modell beim Zusammenbauen so zu orientieren, dass es in die gleiche Richtung weist, wie es in den Anleitungen beschrieben und gezeigt wird.

UND WEITER GEHT'S

Blasse Farben weisen darauf hin, dass dieser Streckenabschnitt bereits zusammengebaut ist. Der neue Streckenabschnitt wird dort befestigt, worauf die Pfeile deuten. Die neuen Teile, die du anbaust, sind knallbunt angezeigt.

STECKANSCHLÜSSE

Blaue und silberfarbene Steckanschlüsse haben besonders lange Schlitz. Wie du auf der Abbildung sehen kannst, lassen sie sich ineinander schieben. Achte beim Aneinanderfügen dieser Teile darauf, dass du ein Klickgeräusch hörst. Erst dann sind die Teile fest miteinander verbunden.

FLEXI-LASCHEN

Eine Flexi-Lasche ist eine Lasche, die du zu einer Kurve zurechtbiegen kannst. Sie lassen sich leichter an dein Modell anschließen, wenn du sie mehrmals hin- und herbiegst, um sie flexibler zu machen, bevor du sie das erste Mal benutzt.

ABSTANDSSTÜCKE

An bestimmten Stellen in deinem Modell musst du Abstandshalter, sogenannte Spacer, einbauen. Diese Abstandshalter sind blau und silberfarben. Achte darauf, dass du die richtige Farbe wählst und dass du die richtige Anzahl davon verwendest.

LEUCHTSTÄBE

Die Leuchtstäbe haben zwei verschiedene Enden. Das Ende mit den Metallstiften (Kontakten) muss fest in das Leuchtmodul eingesteckt werden. Das andere Ende passt in die Verbindungsstücke von K'NEX. Achte darauf, beim Bau die Enden der Leuchtstäbe nicht miteinander zu verwechseln. Schiebe die Metallenden der Leuchtstäbe fest in das Leuchtmodul, um den Kontakt herzustellen.

Bewaar deze aanwijzingen op een gemakkelijk bereikbare plaats. Ze bevatten belangrijke veiligheidsgegevens.

WAARSCHUWING: VERSTIKKINGSGEVAAR - Kleine onderdelen. Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar.

OPGEPAST: Hou het haar, de vingers, het gezicht en kledij verwijderd van alle bewegende onderdelen.

Batterijgegevens

OPGEPAST:

- Zoals het geval is voor alle kleine batterijen, moeten de batterijen voor dit speelgoed buiten het bereik gehouden worden van kleine kinderen die nog steeds voorwerpen in de mond steken. Ingeval een batterij wordt ingeslikt, neem onmiddellijk contact op met een dokter.
- Verzeker je ervan dat de batterijen er op de juiste manier in te steken en volg steeds de aanduidingen van de speelgoed- en batterijenfabrikanten.
- Meng geen oude en nieuwe batterijen of alkalische, gewone (koolstof-zink) of herlaadbare (nikkel-cadmium) batterijen met mekaar. Uitsluitend batterijen van dezelfde of van een aanbevolen equivalente soort dienen gebruikt te worden.
- Verwijder steeds uitgeputte of ontladen batterijen uit het produkt; veroorzaak geen kortsluiting van de voedingspolen.
- Steek de batterijen erin volgens de juiste polariteit (+/-) zoals afgebeeld.

Belangrijke tips

- Alkalische batterijen worden aanbevolen.
- Herlaadbare batterijen worden niet aanbevolen.
- Verwijder herlaadbare batterijen uit het speelgoed alvorens ze te herladen; ze moeten slechts herladen worden onder het toezicht van een volwassene.
- Niet-herlaadbare batterijen mogen niet herladen worden.
- Bescherm onderdelen tegen stof; dompel ze niet of gebruik ze niet in water.
- Werp de batterijen niet in het vuur; ze zouden kunnen lekken of ontploffen en verwondingen veroorzaken.
- Verwijder alle batterijen wanneer het speelgoed gedurende lange tijd niet gebruikt zal worden.

Anweisungen zum Einlegen und Entfernen der Batterien

2 AAA (Mignon oder LR03) Batterien gemäß Abbildung einlegen.

Je K'NEX bouwgeheel bevat magneetstukken die speciaal ontworpen zijn om met je K'NEX systeem te werken.

- Kijk de verlichtende onderdelen na alvorens ze te gebruiken. Ingeval van schade zouden de onderdelen niet mogen gebruikt worden.
- Steek uitsluitend de verlichtende stangen of de K'NEX stangen in de contactdoos van de lichtmodulus.
- Hou alle verlichtende stangen en lichtmodulusonderdelen droog.
- Verzeker je ervan van de lichtmoduluschakelaar in de UIT stand te zetten wanneer je gedaan hebt.
- Laat de lichtmodulus niet aan staan wanneer niet in gebruik.
- Een licht gezoem is normaal voor de lichtmodulus.

Toets de lichten:

- Steek 2 AAA (LR03) batterijen in de lichtmodulus en toets je lichten alvorens te beginnen met het opbouwen.
- Steek de metalen uiteinden (contacten) van de verlichtende stangen goed in de lichtmodulus.
- Zet de lichtmoduluschakelaar op de ononderbroken AAN (ON) en op de KNIPPER (BLINK) stand.

Werken de lichten niet ?

- Kijk na of je er nieuwe batterijen met de juiste polariteit ingestoken hebt.
- Kijk na of de metalen uiteinden van de verlichtende stangen volledig in de lichtmodulus steken. (De uiteinden met de metalen punten moeten volledig in de lichtmodulus aangebracht worden om contact te maken).
- Zet de lichtmoduluschakelaar op de ononderbroken AAN (ON) of KNIPPER (BLINK) stand.
- Werken de lichten nog steeds niet, bel je Consumer Hotline op aan 1-800-KID-KNEX (uitsluitend in de VS en Canada).

Basisstappen voor K'NEX bouwen

“HO! Ik ben je K'NEX bouwvriend. Heb je hulp nodig ... Hier ben ik dan. Kijk naar me uit voor inlichtingen wanneer je modellen kiest met de gepaste moeilijkheidsgraad.”

KLAAR OM TE BOUWEN

Om met je model te beginnen, vind eerst het nummer 1 en volg de nummers. Elk stuk heeft zijn eigen vorm en kleur. Kijk gewoonweg naar de afbeeldingen, vind de overeenstemmende stukken terug in je geheel en maak ze aan mekaar vast. Tracht je model in dezelfde richting te plaatsen als de aanwijzingen terwijl je bouwt en monteert.

VERDER NOG ...

De vervaagde kleuren duiden aan dat dit deel reeds is opgebouwd. Gelieve het nieuwe deel vast te koppelen op de plaats aangeduid door de pijlen. De nieuwe delen die je toevoegt verschijnen in volle kleur.

KOPPELSTUKKEN

Er zijn blauwe en zilveren koppelstukken met speciale lange greuven. Ze schuiven in mekaar zoals je kunt zien op de afbeeldingen. Duw deze onderdelen in mekaar tot je een “klik” hoort.

FLEXI-RODS

Een Flexi-rod is een stang die kan gebogen worden om bochten of curves te maken. Ze maken zich gemakkelijker vast aan je model wanneer je ze eerst een paar keer heen en weer buigt.

TUSSENSTUKKEN

In je model zijn er plaatsen waar blauwe en zilveren tussenstukken moeten toegevoegd worden. Verzeker je ervan de juiste kleur te gebruiken en tel ze zorgvuldig.

VERLICHTENDE STANGEN

Er zijn twee verschillende uiteinden aan de lichtstangen. Het uiteinde met de metalen punt (contacten) moeten goed passen in de lichtmodulus. Het andere uiteinde past in de K'NEX koppelstukken.

Verzeker je ervan de juiste uiteinden van de verlichtende stangen te gebruiken wanneer je opbouwt.

Druk de metalen uiteinden van de verlichtende stangen goed in de lichtmodulus om contact te maken.

Tenere queste istruzioni a portata di mano. Contengono importanti informazioni di sicurezza.

AVVERTENZA: PERICOLO DI SOFFOCAMENTO - Piccole parti. Non adatto a bambini di età inferiore ai 3 anni.

ATTENZIONE: tenere i capelli, le dita, il viso e i vestiti lontano da tutte le parti in movimento.

Informazioni sulle batterie

ATTENZIONE:

- Come per tutte le batterie piccole, le batterie utilizzate in questo giocattolo devono essere tenute lontano dalla portata dei bambini piccoli, che mettono ancora oggetti in bocca.
- Accertarsi di inserire le batterie correttamente e seguire sempre le istruzioni del produttore delle batterie e del giocattolo.
- Non mettere insieme batterie nuove e vecchie o alcaline, standard (carbonio-zinco) e ricaricabili (nichel-cadmio). Usare sempre batterie raccomandate dello stesso tipo o di tipo equivalente.
- Rimuovere sempre batterie quasi scariche o completamente scariche dal prodotto; non causare corto circuito ai terminali di alimentazione.
- Inserire le batterie con la polarità corretta (+/-) come illustrato.

Consigli importanti

- Si raccomanda l'uso di batterie alcaline.
- Non si raccomanda l'uso di batterie ricaricabili.
- Rimuovere le batterie ricaricabili dal giocattolo prima della carica: devono essere caricate solo sotto la supervisione di un adulto.
- Le batterie non ricaricabili non devono essere ricaricate.
- Mantenere i componenti privi di polvere; non immergere o usare in acqua.
- Non gettare le batterie nel fuoco, poiché potrebbero perdere o esplodere e causare lesioni.
- Rimuovere tutte le batterie se il giocattolo non verrà usato per un lungo periodo di tempo.

Come inserire e rimuovere le batterie

Inserire 2 batterie AAA (o LR03) come illustrato.

Il set di costruzione K'NEX include pezzi magnetici creati appositamente per funzionare con il sistema K'NEX.

- Controlla tutti i componenti prima dell'uso. Nel caso in cui si dovessero osservare danni, i componenti non devono essere usati.
- Inserisci soltanto aste che si illuminano o aste K'NEX nelle prese del modulo luci.
- Mantieni tutte le aste che si illuminano e i componenti del modulo luci asciutti.
- Quando hai finito, accertati di aver messo l'interruttore del modulo luci in posizione OFF.
- Non lasciare il modulo luci acceso quando non lo usi.
- Il modulo luci produce normalmente un leggero ronzio quando è acceso.

Controlla le luci:

- Inserisci 2 batterie AAA (LR03) nel modulo luci e controlla le luci prima di iniziare la costruzione.
- Inserisci le estremità di metallo (contatti) delle aste che si illuminano nel modulo luci.
- Poni l'interruttore del modulo luci in posizione ON per luce continua e BLINK per luce intermittente.

Le luci non funzionano?

- Controlla che le batterie siano nuove e che siano inserite con la corretta polarità.
- Controlla che le estremità di metallo delle aste che si illuminano siano completamente inserite nel modulo luci. (Le estremità con le punte di metallo devono essere inserite completamente nel modulo luci per fare contatto).
- Poni l'interruttore del modulo luci in posizione ON per luce continua o BLINK per luce intermittente.
- Se le luci ancora non dovessero funzionare, chiama il numero di assistenza ai clienti 1-800-KID-KNEX (USA e Canada soltanto).

Istruzioni di base per costruire con K'NEX

"CIAO, sono il tuo amico costruttore K'NEX. Troverai modelli per tre livelli di costruzione. Cercami ogni volta che vuoi iniziare a costruire qualcosa e mi troverai con un segnale che mostra la difficoltà di ogni modello."

PRONTI, PARTENZA, VIA ALLA COSTRUZIONE

Per iniziare il modello, cerca il numero **1** e segui i numeri. Ogni pezzo ha una sua forma e un suo colore. Guarda la figura, trova i pezzi corrispondenti nel set e mettili insieme. Cerca di tenere il modello nella stessa direzione della figura e in tal modo sarà più semplice attaccare i pezzi nei posti giusti.

ANDIAMO AVANTI

I colori spenti ti dicono che questa sezione è già stata costruita. Dovrai collegare la nuova sezione al punto indicato dalla punta della freccia. Questo pezzo avrà un colore brillante.

CONNETTORI

È molto importante posizionare i connettori blu e argento in una specifica direzione. Presta molta attenzione alle istruzioni e posiziona i connettori orizzontalmente o verticalmente proprio come illustrato. Spingi con forza fino ad udire un "clic".

ASTE FLESSIBILI

Un'asta flessibile può essere piegata per fare le curve. Sarà più facile attaccarla al modello se prima la pieghi per alcune volte.

SPAZIATORI

Ci sono punti nel tuo modello a cui dovrai aggiungere spaziatori blu e argento. Accertati di contarli attentamente.

ASTE CHE SI ILLUMINANO

Le aste che si illuminano hanno due estremità differenti. L'estremità con la punta di metallo (contatti), deve essere completamente inserita nel modulo luci. L'altra estremità si collega ai connettori K'NEX.

Fai attenzione ad usare le estremità giuste delle aste che si illuminano durante la costruzione.

Inserisci le estremità di metallo delle aste che si illuminano nel modulo luci per fare contatto.

Mantenha estas instruções num local de fácil acesso, pois contêm informações importantes de segurança.

AVISO: PERIGO DE SUFOCAÇÃO - Peças pequenas. Não se destina a crianças com menos de 3 anos de idade.

CUIDADO: Mantém o cabelo, os dedos, a cara e a roupa afastados de todas as peças móveis.

Informações sobre as pilhas

CUIDADO:

- Como acontece com toda as pilhas pequenas, as pilhas usadas neste brinquedo devem ser mantidas fora do alcance de crianças pequenas, que estejam ainda em idade de pôr objectos na boca. No caso destas pilhas terem sido engolidas, consulte imediatamente um médico.
- Certifique-se de que introduz as pilhas correctamente e siga sempre as instruções do fabricante da bateria e do brinquedo.
- Não combine pilhas usadas com pilhas novas, pilhas alcalinas, padrão (carbono-zinco) ou pilhas recarregáveis (níquel-cádmio). Deverão ser usadas apenas pilhas do mesmo tipo ou equivalentes ao tipo recomendado.
- Retire sempre as pilhas fracas ou gastas do produto; não provoque um curto-circuito nos terminais de alimentação.
- Introduza as pilhas com a polaridade correcta (+/-), conforme se mostra.

Conselhos importantes

- Recomenda se o uso de pilhas alcalinas.
- Não se recomenda o uso de pilhas recarregáveis.
- Retire as pilhas recarregáveis do brinquedo antes de as carregar; estas pilhas devem ser recarregadas apenas sob vigilância de adultos.
- As pilhas não recarregáveis não devem ser carregadas.
- Mantenha os componentes livres de poeiras; não mergulhe em água nem use água.
- Não elimine as pilhas queimando-as; estas podem apresentar fugas ou explodir causando lesões.
- Retire todas as pilhas do brinquedo se não tencionar usá-lo durante um longo período de tempo.

Como inserir e remover as pilhas

Introduza 2 pilhas AAA (ou LR03), conforme se mostra.

O teu Jogo de Construção K'NEX inclui peças magnéticas especialmente concebidas para adaptação ao sistema K'NEX.

- Inspecciona os componentes de iluminação antes de cada utilização. Os componentes não deverão ser utilizados no caso de se observarem danos.
- Não introduzas nada nas tomadas do Módulo da Luz excepto as Hastes de Iluminação ou as Hastes K'NEX.
- Mantém todos os componentes das Hastes de Iluminação e do Módulo da Luz secos.
- Certifica-te de que desligas o interruptor (OFF) da Módulo da Luz quando terminares.
- Não deixes o Módulo da Luz ligado quando não estiver a ser usado.
- O Módulo da Luz emite um ligeiro som sussurrante, o que é normal.

Verifica a eficiência das Luzes:

- Introduz 2 pilhas AAA (LR03) no Módulo da Luz e testa as luzes antes de iniciares a construção.

- Encaixa as extremidades de metal (contactos), das Hastes de Iluminação, firmemente no Módulo da Luz
- Coloca o interruptor do Módulo da Luz na posição contínua de ON (LIGADO) e de BLINK (INTERMITENTE).

As luzes não funcionam?

- Verifica se as pilhas são novas e se encontram instaladas com a polaridade correcta.
- Verifica se as extremidades de metal das Hastes de Iluminação se encontram completamente introduzidas no Módulo da Luz. (As extremidades com as pontas de metal têm de estar totalmente introduzidas no Módulo da Luz para fazer contacto).
- Coloca o interruptor do Módulo da Luz na posição contínua de ON (LIGADO) ou de BLINK (INTERMITENTE).
- Se mesmo assim as luzes não funcionarem, contacta a Linha Directa de Atendimento ao Consumidor através do número 1-800-KID-KNEX (apenas nos EUA e Canadá).

Pontos básicos para a construção K'NEX

“OLÁ! Eu sou o teu companheiro que te vai ajudar a montar o teu K'NEX. Encontrarás modelos destinados a três diferentes níveis de dificuldade de construção. Procura-me antes de começares a montar cada construção; eu estarei segurando num letreiro para te mostrar qual o grau de dificuldade que apresenta cada modelo.”

ESTÁS PRONTO? COMEÇA POIS A CONSTRUIR

Para começar o teu modelo, procura o 1 e segue os números. Cada peça tem a sua própria forma definida e cor. Basta simplesmente olhares para a ilustração, procurar as peças do teu jogo correspondentes às que estás a ver e, em seguida, conectar umas nas outras. Enquanto estás a montar as peças, tenta manter o teu modelo na mesma direcção, conforme mostrado na ilustração, para assim ligares as peças correctamente.

CONTINUANDO

As cores desbotadas indicam que esta secção já está montada. Passarás então a fazer a conexão da nova secção no local indicado pelas setas. Esta peça terá uma cor viva.

CONNECTORES

É muito importante que posicione os conectores azuis e cor de prateados numa direcção específica. Presta muita atenção às instruções e coloca estes conectores horizontal ou verticalmente, exactamente conforme se mostra nas ilustrações. Junta as partes simultaneamente e com firmeza até ouvires um “estalido.”

VARETAS FLEXÍVEIS

Uma vareta flexível é uma vareta que podes dobrar para formar curvas. Para montares no teu modelo, será mais fácil se dobrares primeiro a vareta para trás e para a frente.

ESPAÇADORES

Existirão certos pontos no teu modelo que necessitam a colocação de espaçadores azuis e prateados. Assegura-te que os contas cuidadosamente.

HASTES DE ILUMINAÇÃO

Existem duas extremidades diferentes nas Hastes de Iluminação. A extremidade que apresenta a ponta em metal (contactos), tem que encaixar firmemente no Módulo da Luz. A outra extremidade encaixa nos Conectores K'NEX.

Durante a construção, certifica-te de que utilizas as extremidades correctas das Hastes de Iluminação.

Empurra as extremidades metálicas das Hastes de Iluminação firmemente para dentro do Módulo da Luz para fazer contacto.

knex.com

WORKS WITH ALL LEADING BUILDING BRICKS™

- Identifies Genuine K'NEX Bricks.
- Identifie que ce sont d'authentiques briques K'NEX.
- Identifica los ladrillos genuinos de K'NEX.
- Identifiziert echte K'NEX-Bausteine.
- Identifica i veri blocchi K'NEX.
- Identifica que são cubos genuinos de K'NEX.
- Identificeert K'NEX bakstenen voor.



Questions? Call 1-800-KID-KNEX (U.S.A./Canada only)
or 00900-22427276 (UK/Ireland only)

Write to email@knex.com or visit www.knex.com
For Customer Service outside the USA, CAN, GBR please
contact local distributor. Distributor information can be
found at: <http://www.knex.com/contact/international.php>
Le Service clients hors d'USA et CAN, s'il vous plaît contacter
le distributeur local. L'information de distributeur peut être
trouvée à <http://www.knex.com/contact/international.php>

Standard K'NEX parts made in the U.S.A.
Special components made in China.
Product & colors may vary.

K'NEX is a registered trademark of K'NEX Industries, Inc.

Pièce K'NEX courantes fabriqués aux États-Unis.
Éléments spéciaux fabriqués en Chine. Fabriqués aux
États-Unis. K'NEX hechos en EE.UU. Produits et couleurs
peuvent varier. K'NEX est une marque déposée de
K'NEX Industries, Inc. Componentes especiales hechos
en China. Hecho en los EE.UU. El producto y los colores
pueden variar. K'NEX es una marca registrada de
K'NEX Industries, Inc.

Manufactured under U.S. Patents/Fabriqués sous
brevets américains/Fabricado bajo patentes de EE.UU.
5,061,219; 5,137,486; 5,199,919; 5,350,331. Other U.S.
and foreign patents pending. Autres brevets américains et
étrangers en instance. Otras patentes de EE.UU. y países
extranjeros pendientes. Conforms to ASTM F963-03.
Conforme aux ASTM F963-03. Cumple con F963-03 de la ASTM.



407422.12-V1-12/06

K'NEX

©2007 K'NEX Industries, Inc.
P.O. Box 700, Hatfield, PA 19440-0700