



K'NEX

11505 / 63170

ALIVE!

Fantastic Beasts You Build To Life™

CLAWING CHIMERA™



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 3ans.

8+

Building System
Système De Construction

ALIVE!

Fantastic Beasts You Build To Life™

The Clawing Chimera was inspired by stories in Greek myths. These stories feature a fantastic creature that had the head of a lion, the body of a goat, and the tail of a snake. With crushing jaw and fang action, a shooting ball of venom and paws that really punch and claw, Clawing Chimera is a fantastic beast you build to life!



Push this button to shoot a venom ball!

Pull the other trigger for crushing jaw action!

Pull one trigger for paw punching action!

CLAWING CHIMERA™

Play the Game!
Joue le jeu!



Building Challenge

Clawing Chimera offers three levels of building challenge.

Start at the beginning and challenge yourself to become a master builder!

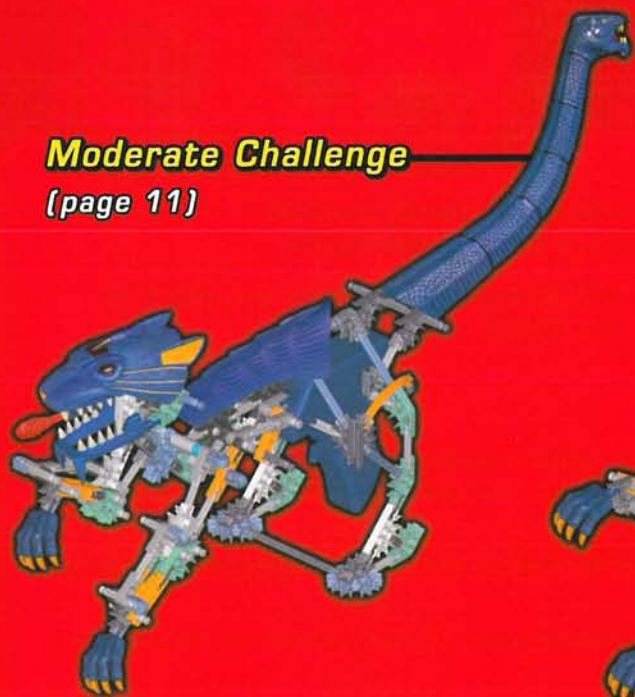
Basic Challenge

(page 6)



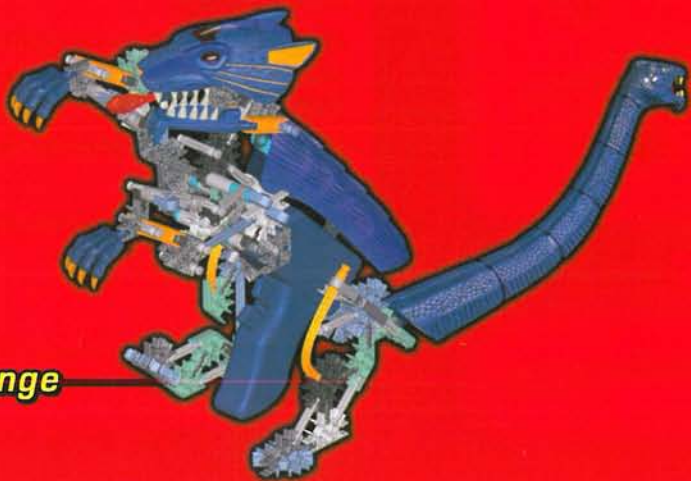
Moderate Challenge

(page 11)



Advanced Challenge

(page 22)



Parts Checklist

Before you start building, be sure to compare the parts in your set with the parts listed below.

If anything is missing, check out the back cover of this instructions booklet for how to contact us.

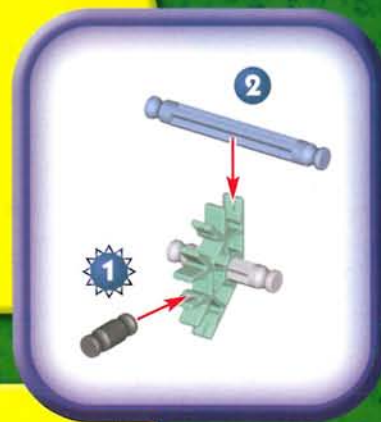
We're here to help!



Building *ALIVE!* with K'NEX!

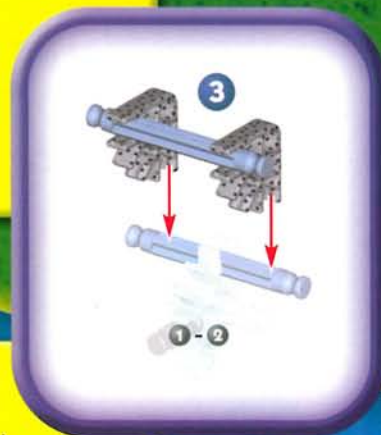
Ready, Set, Build...

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 and then connect them together. Try facing your model in the same direction as is shown in the instructions to make it easier to build.



Moving On

Faded colors show you this section is already built. Bright colors with step numbers show what to build next. Connect these new pieces to the places where the arrows are pointing on the faded colors.



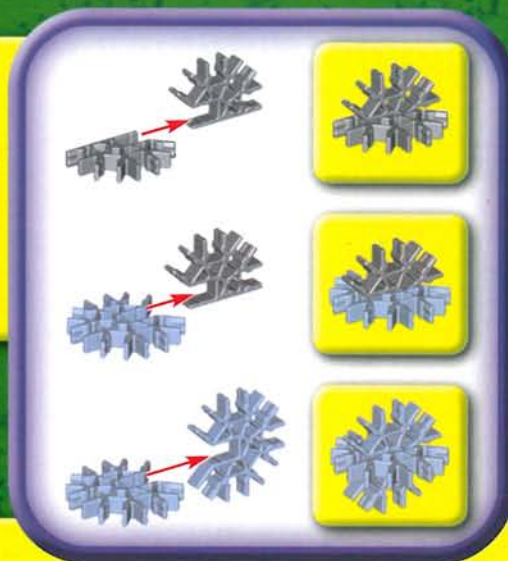
Spacers

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



Connectors

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



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

Read all warnings and instructions before you start to build and operate the model.

CAUTION:

Do not launch in the direction of people, animals or walls; you could cause injury or damage. Never attempt to launch any projectiles other than K'NEX missiles.

Do not use Sound Module close to ear! Misuse may cause damage to hearing.

Do not use trigger mechanism close to face and hair or close to pets.

TIP:

Some steps include pieces that require a strong "push" to snap together. You might want to ask an adult for help.

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)
- Make sure batteries are inserted correctly and follow the toy and battery manufacturer's instructions.
- Insert batteries with correct polarity (+/-) as shown.
- Do not mix different types of batteries; do not mix alkaline, standard (carbon-zinc), or rechargeable (nickel-cadmium) batteries. Do not mix new and used batteries. Only batteries of the same or equivalent type recommended should be used.
- Remove exhausted batteries from the toy; do not short circuit supply terminals.
- Remove all batteries if the toy is not used for a long period of time.
- Do not dispose of batteries in a fire; they could leak or explode and cause injury.

IMPORTANT TIPS:

- The Sound Module comes with 3 batteries already installed in your model.
- Rechargeable batteries are not recommended.
- Remove rechargeable batteries before recharging; they must be charged only under adult supervision.
- Non-rechargeable batteries must not be recharged.
- Keep components free of dust; do not immerse in water.

How to Insert and Remove Batteries

Use a small Philips Head screwdriver to loosen the screw, then remove the battery door. Insert 3 fresh button cell LR44 (A76 or SR44) into each compartment with the correct polarity (+/-)

Sound doesn't work? Check to see if you have fresh button cell batteries and that they are installed properly.



FCC Statements:

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.

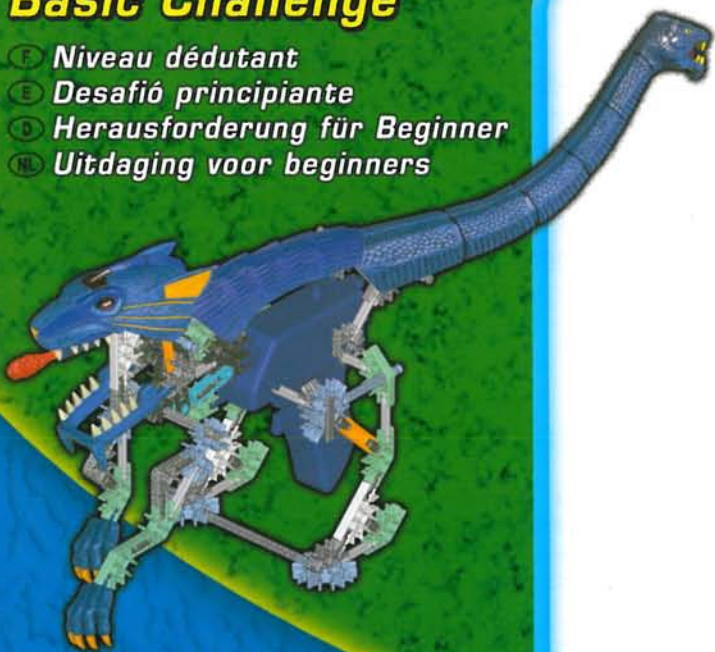
This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses and can radiate 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 digital apparatus complies with Canadian ICES-003.

CLAWING CHIMERA™

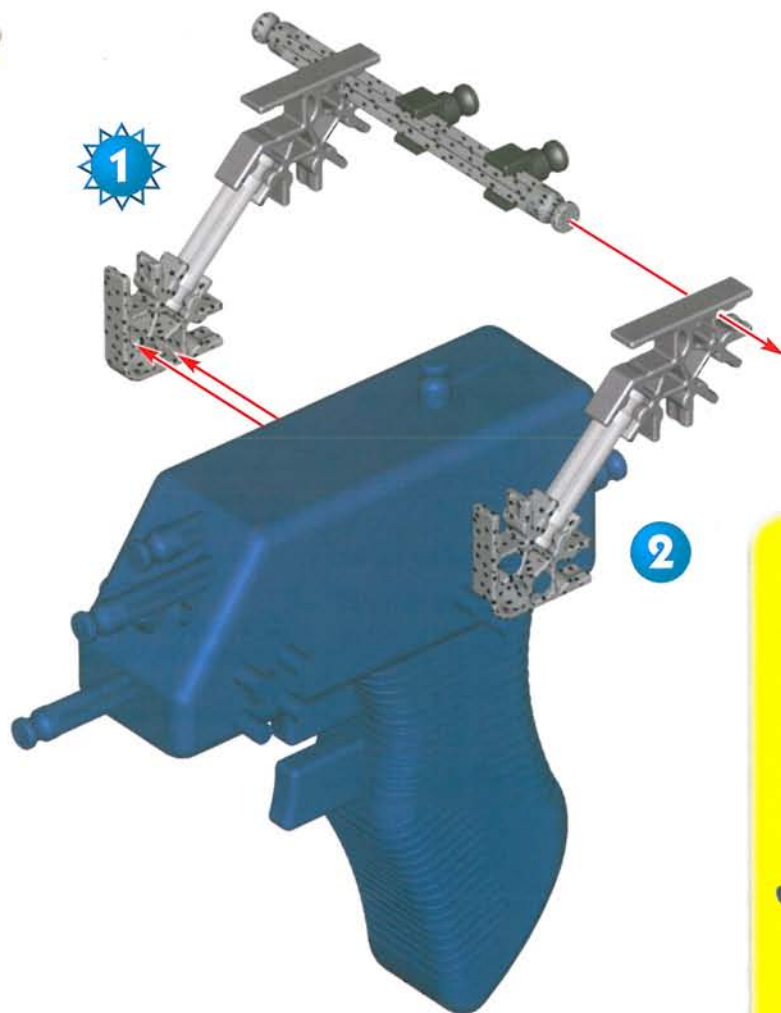
Basic Challenge

- F** Niveau débutant
- E** Desafío principiante
- D** Herausforderung für Beginner
- NL** Uitdaging voor beginners



Pull the top trigger button to bite.

- F** Tirez le bouton de déclenchement du haut pour mordre.
- E** Tira del botón disparador, en la parte superior, para morder.
- D** Am oberen Auslöseknopf ziehen, um das Ungeheuer zubeißen zu lassen!
- NL** Trek aan de bovenste knop om te bijten.

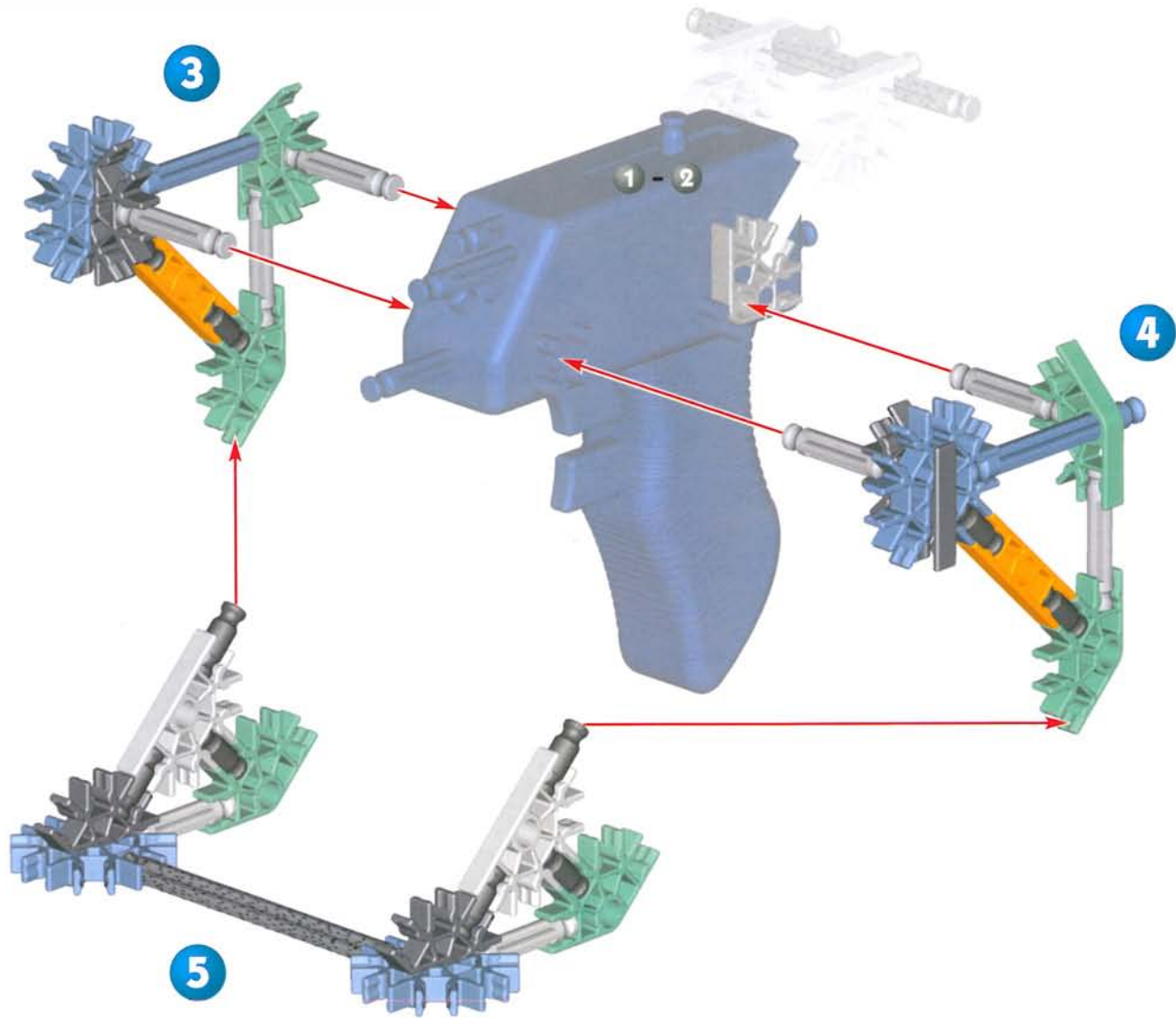


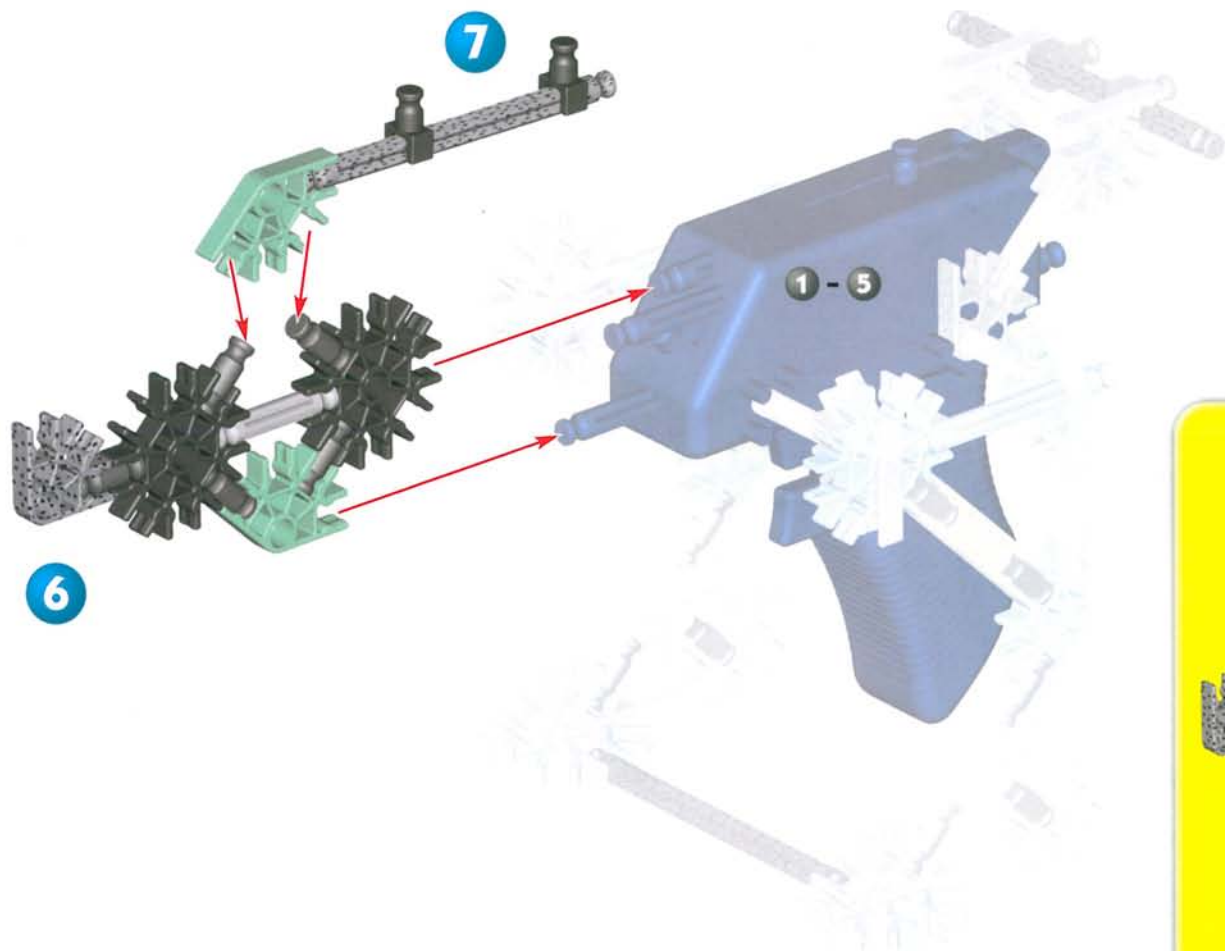
Pull the bottom trigger button to activate sound.

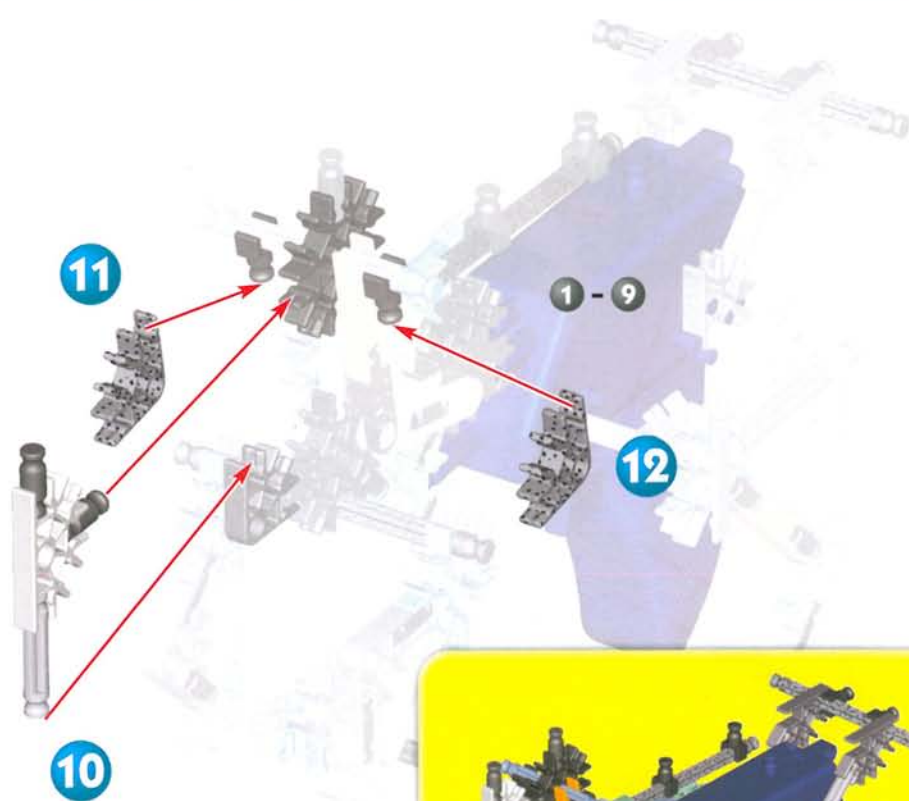
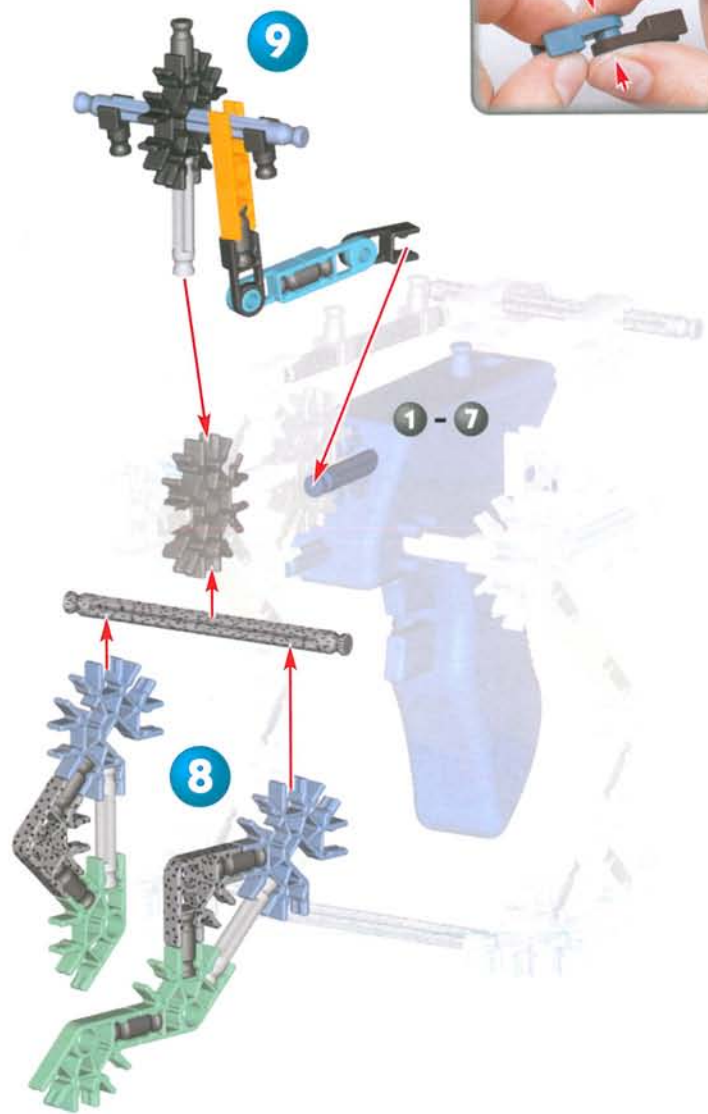
- F** Tirez sur le bouton de déclenchement du bas pour activer le son.
- E** Tira del botón disparador, en la parte inferior, para activar el sonido.
- D** Am unteren Auslöseknopf ziehen, um den Ton zu aktivieren.
- NL** Trek aan de onderste knop om de klank aan te zetten.

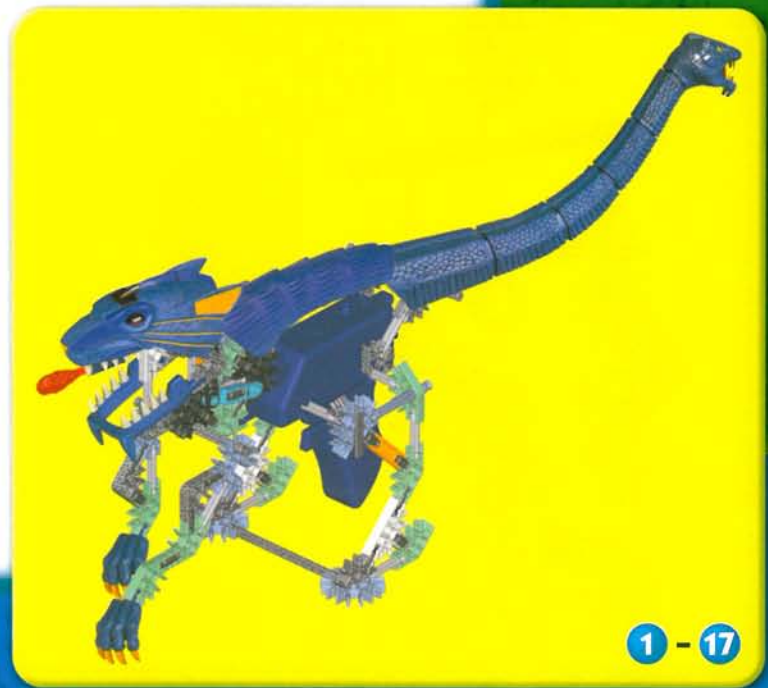
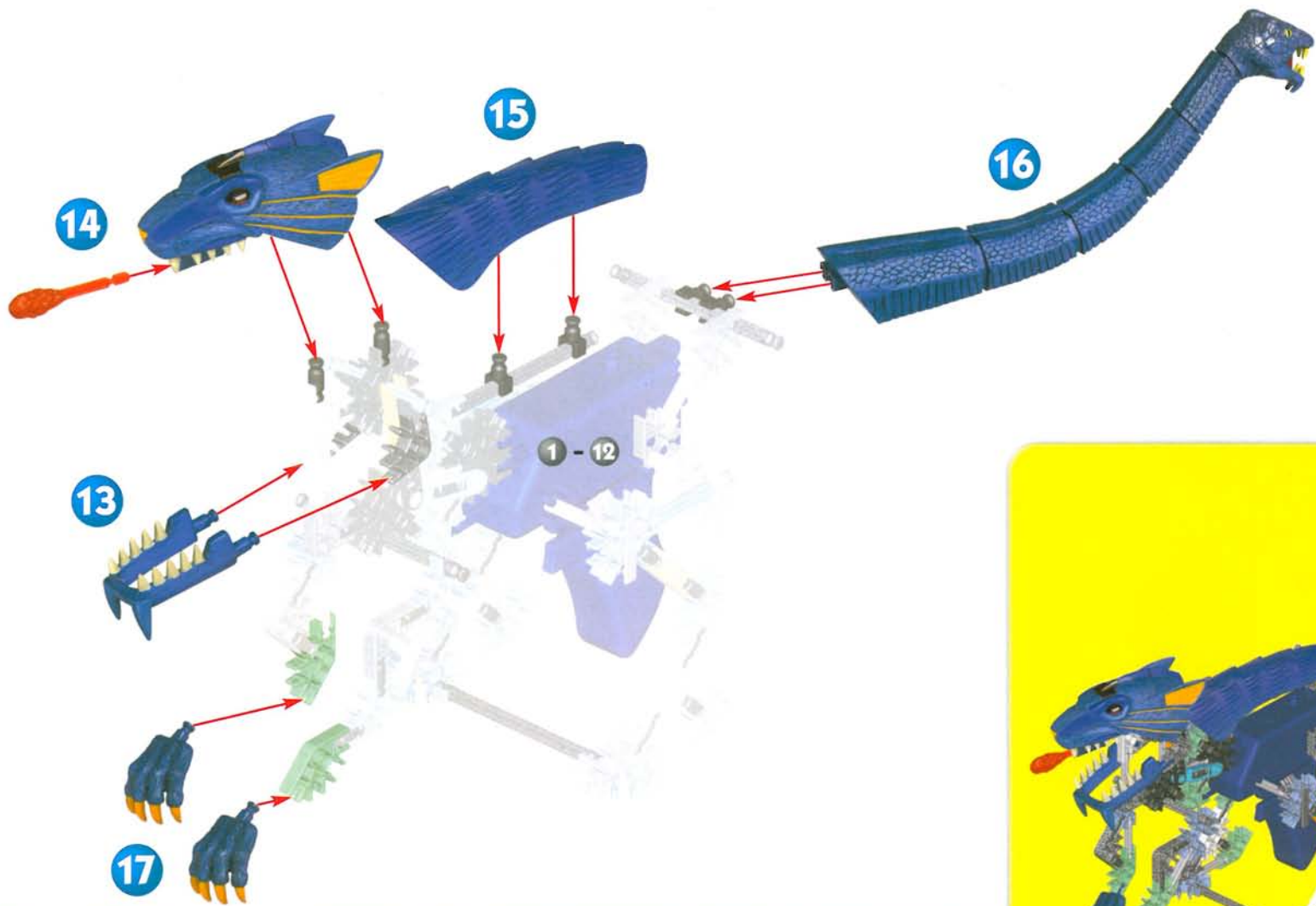


1 - 2









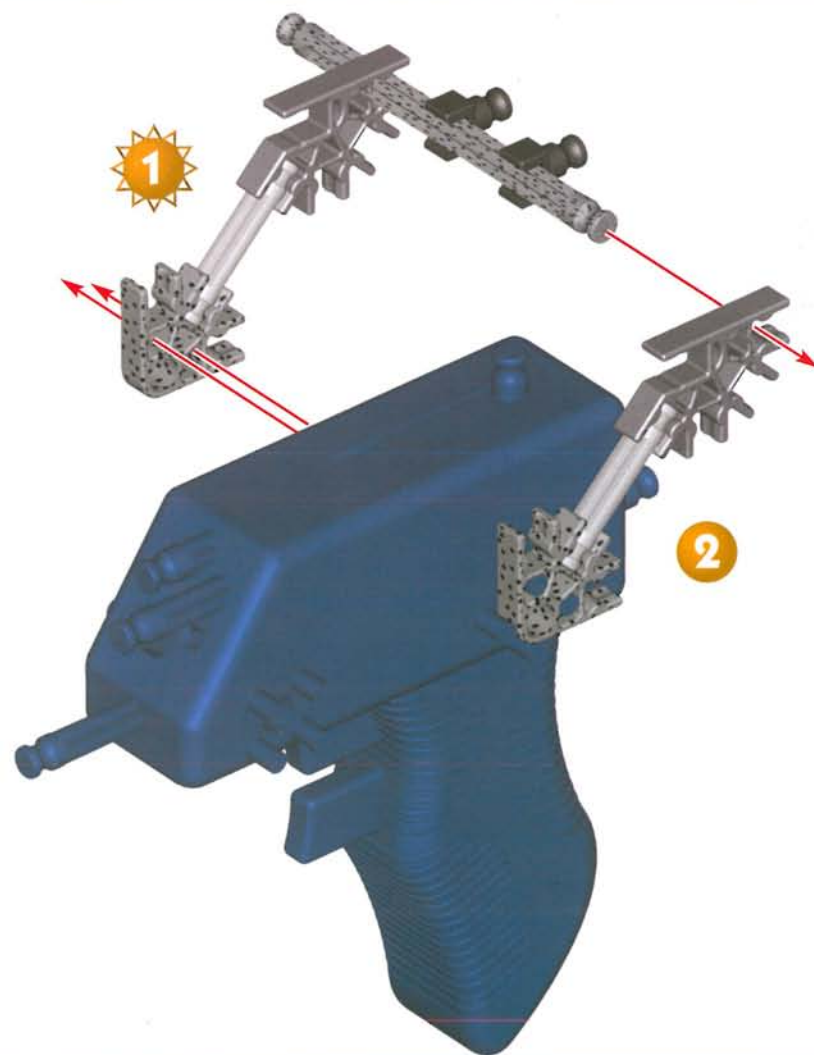
1 - 17

Moderate Challenge

- F Niveau avancé
- E Desafío medio
- D Herausforderung für Fortgeschrittene
- NL Gemiddelde uitdaging



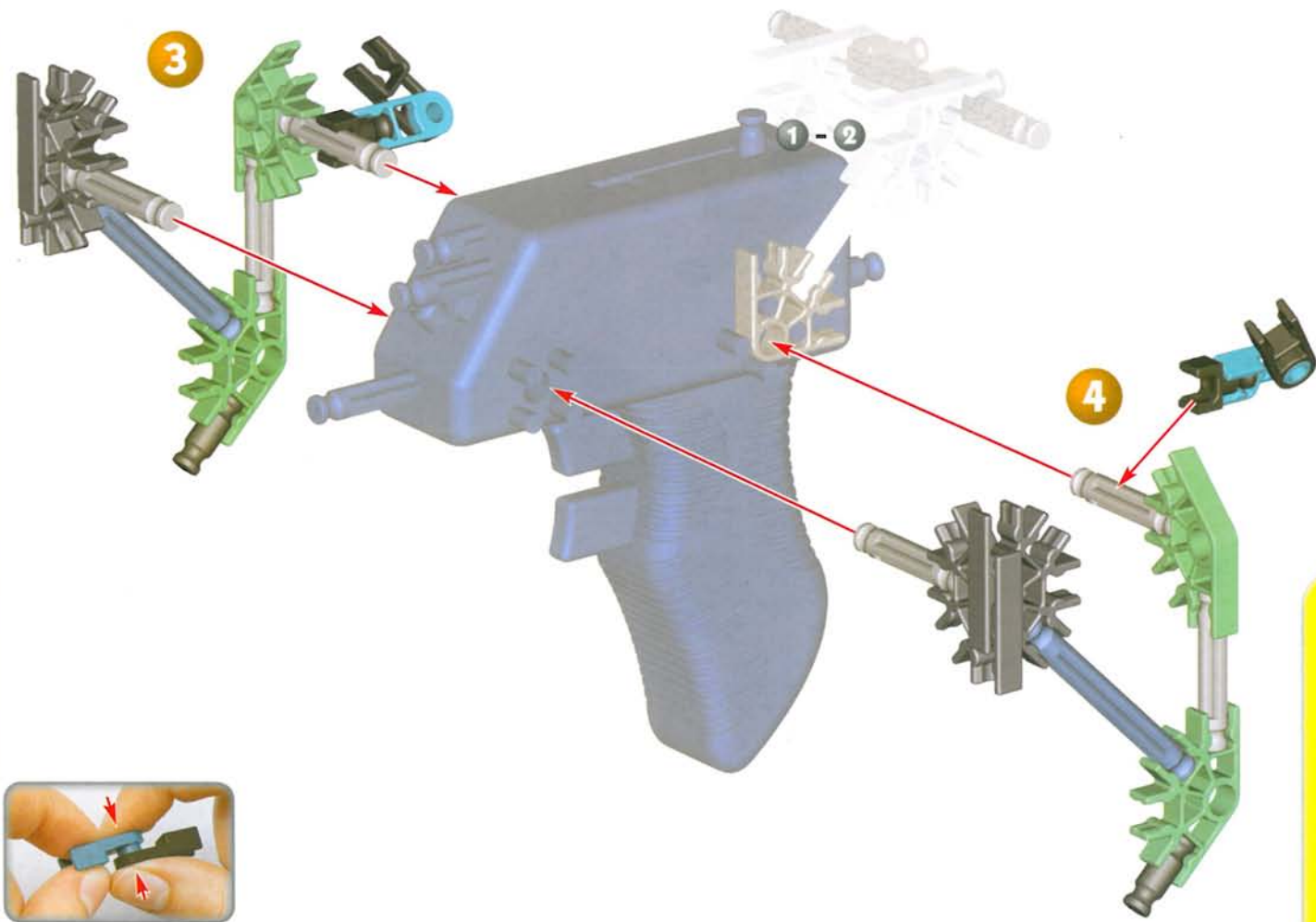
CLAWING CHIMERA™

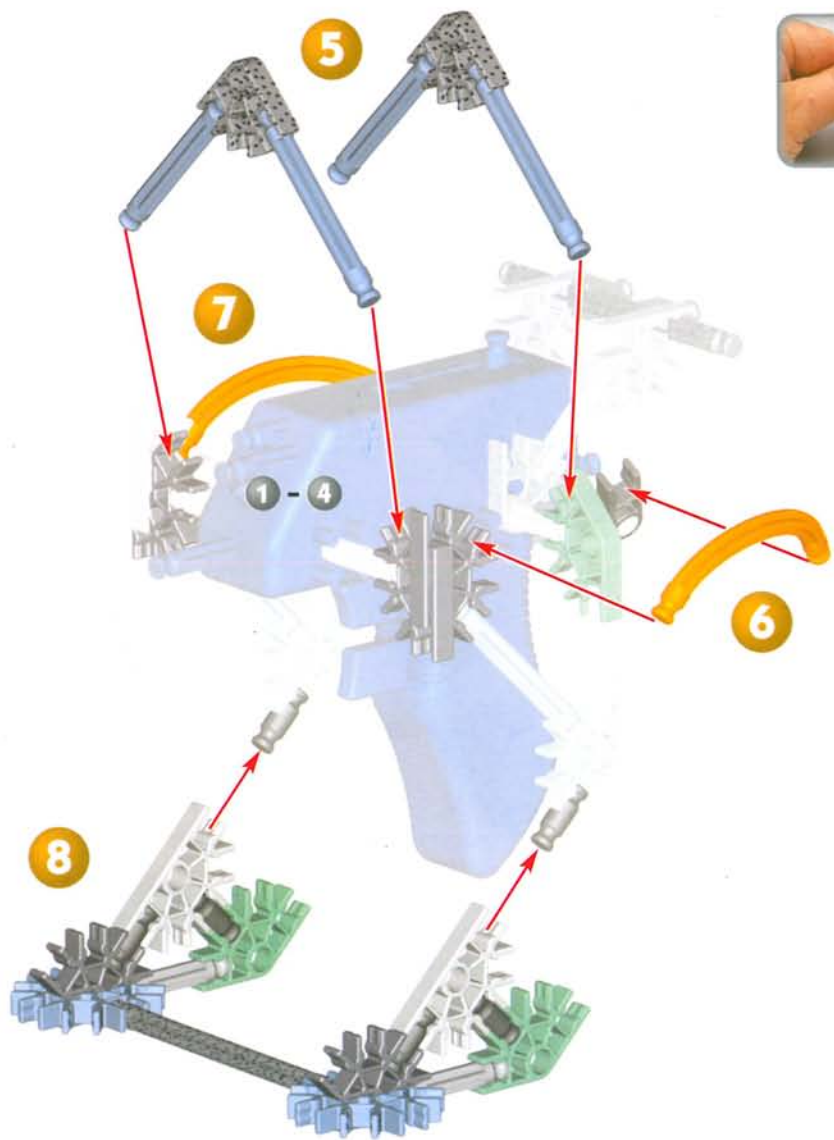


Pull the top trigger button for punching and clawing action.

- F Tirez le bouton de déclenchement du haut pour frapper et griffer.
- E Tira del botón disparador, en la parte superior, para lograr acción de golpear y destrozar.
- D Am oberen Auslöseknopf ziehen, wenn das Ungeheuer zuschlagen und sich mit Krallen auf seine Beute stürzen soll
- NL Trek aan de bovenste knop om de boksende klauwende actie aan te schakelen.





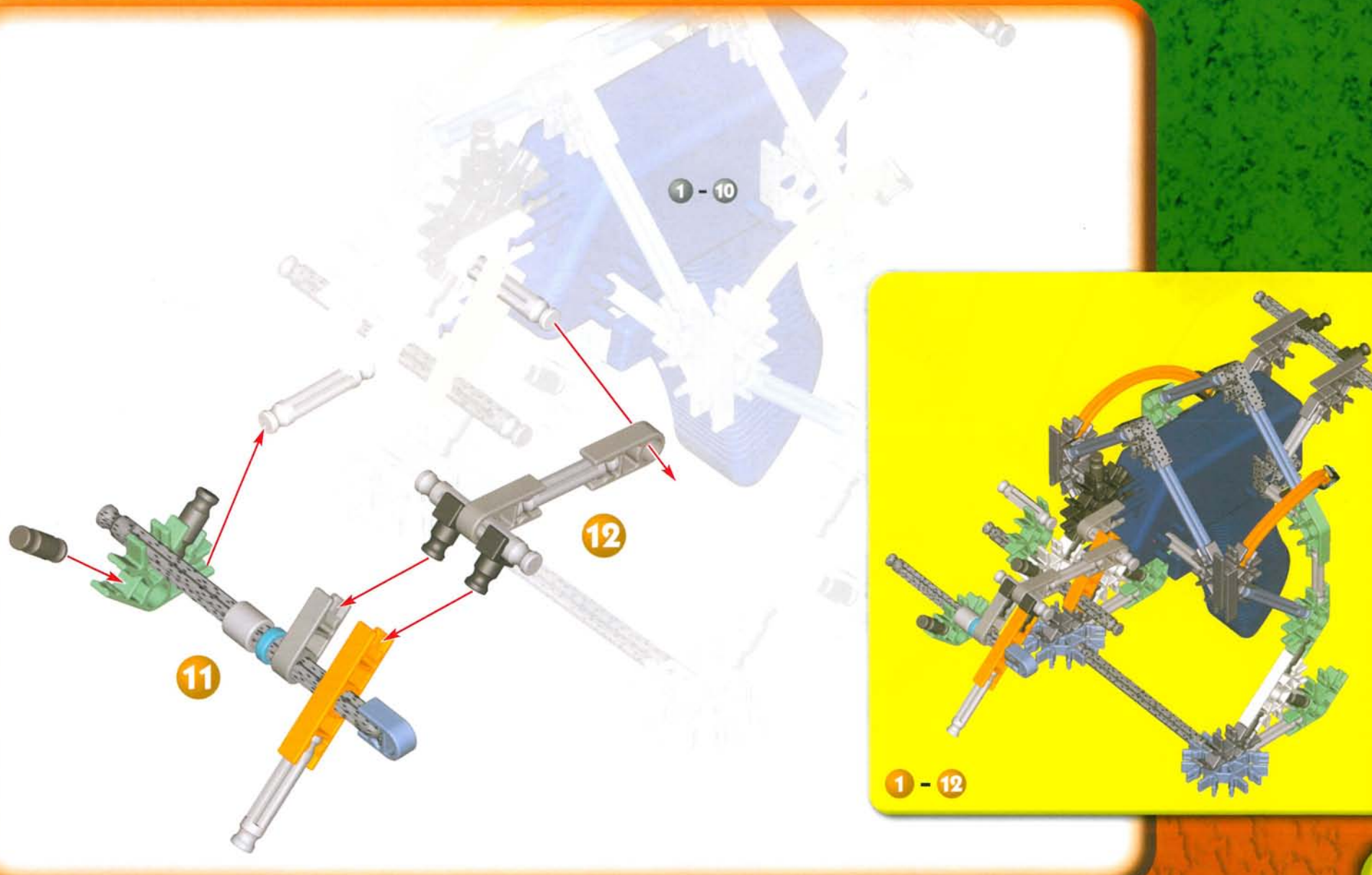


1 - 10

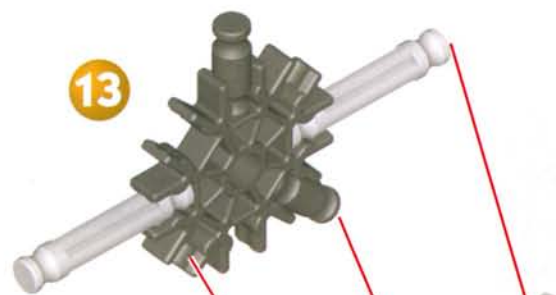
12

11

1 - 12



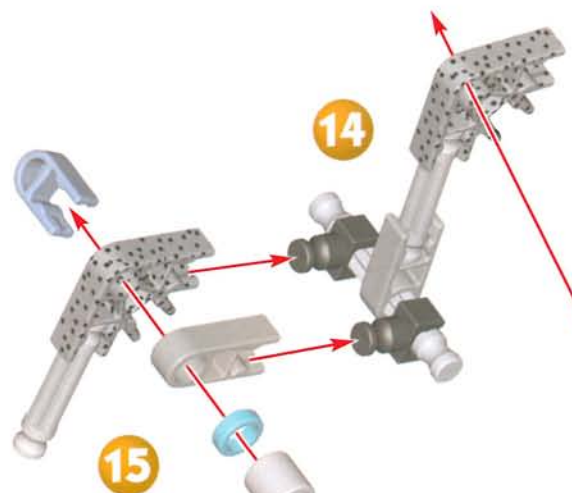
13



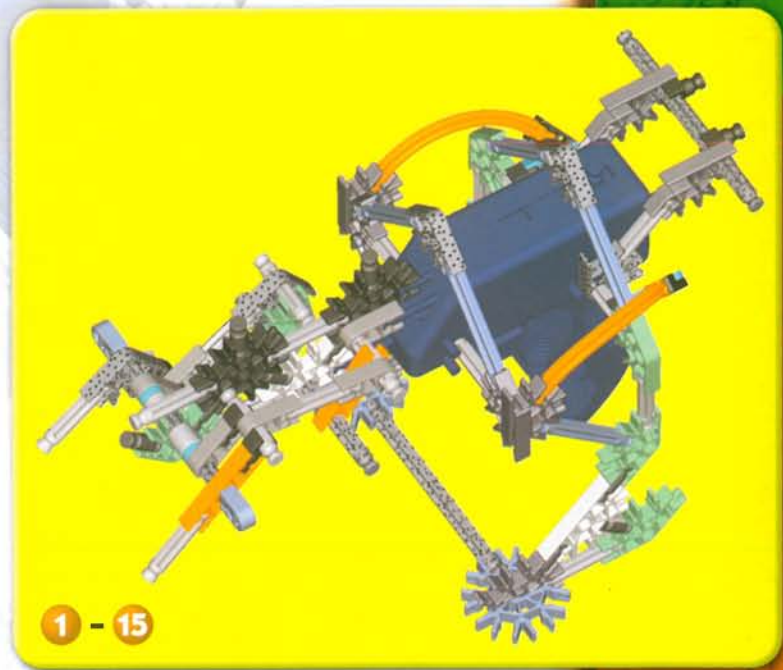
1 - 12

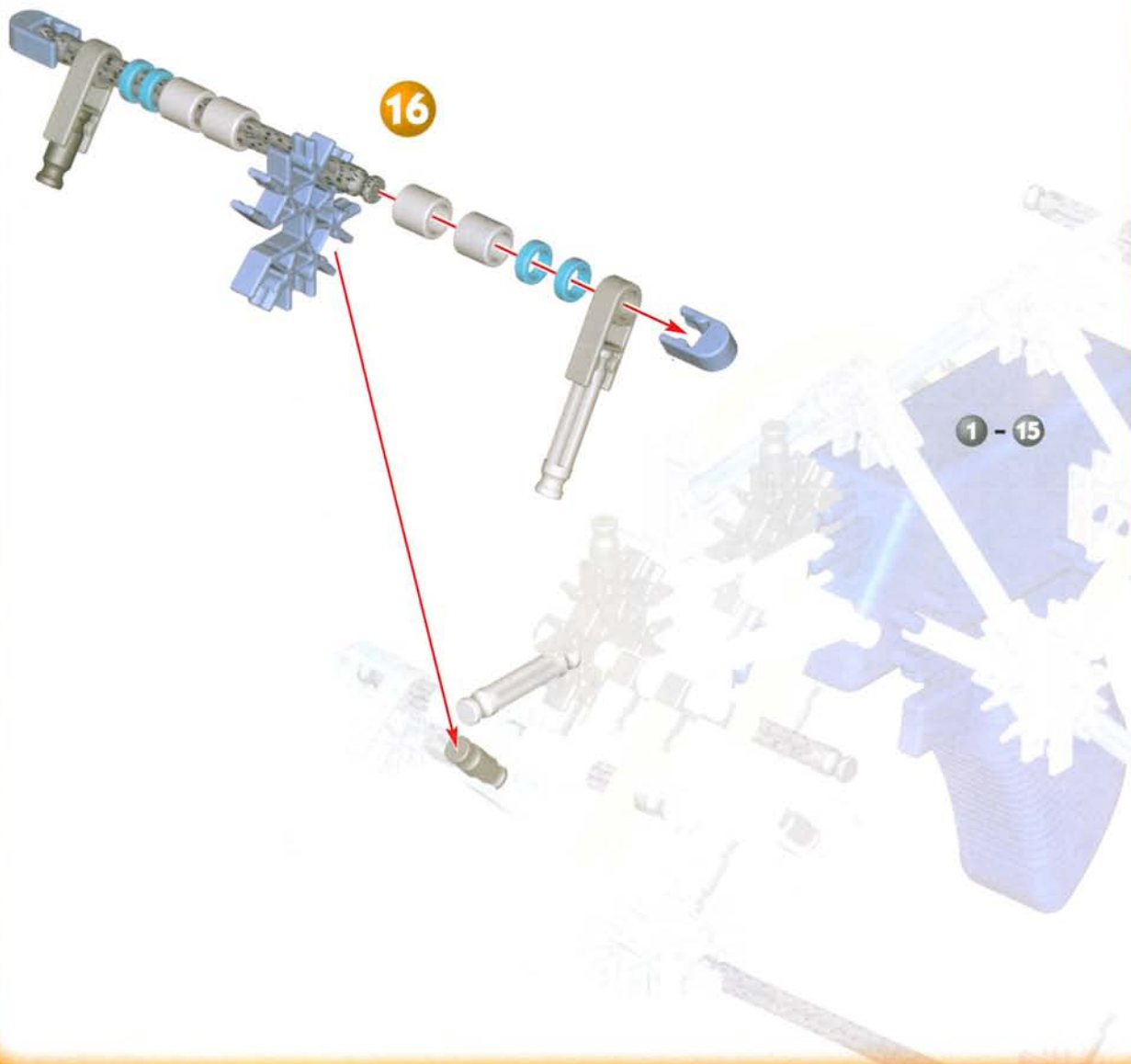


1 - 13



1 - 13





x2



20

17 - 19

17 - 19

21



x2



1 - 21



22



1 - 21

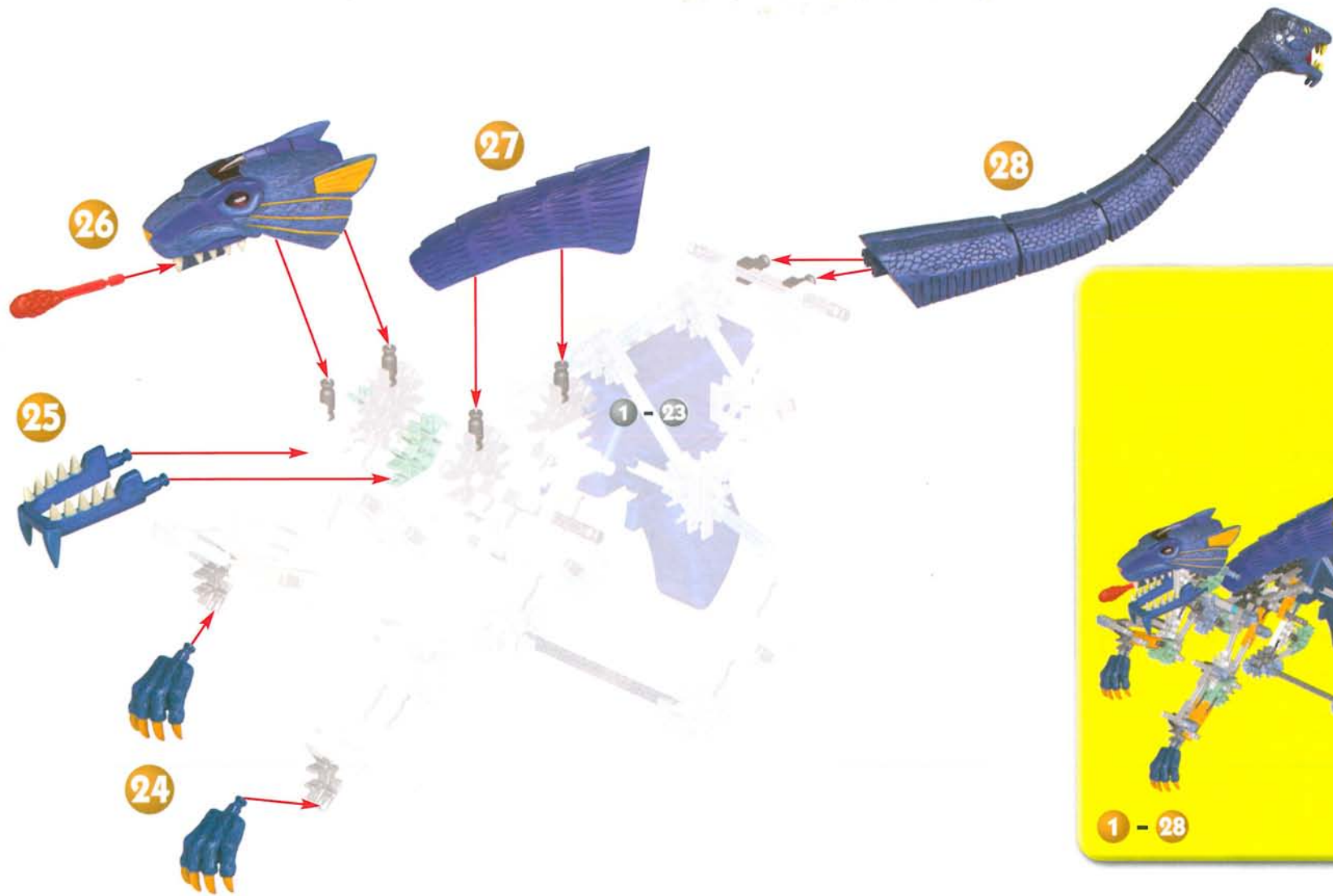
23



1 - 22

1 - 23





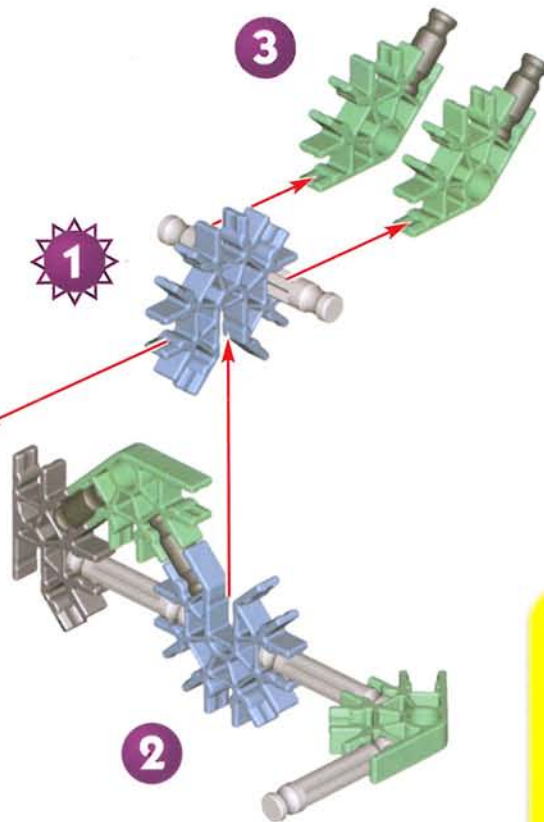
Advanced Challenge CLAWING CHIMERA™

- F** Niveau expert
- E** Desafío maestro
- D** Herausforderung für Könner
- NL** Grote uitdaging



Pull the top trigger button for punching and clawing action.

- F** Tirez le bouton de déclenchement du haut pour frapper et griffer.
- E** Tira del botón disparador, en la parte superior, para lograr acción de golpear y destrozar.
- D** Am oberen Auslöseknopf ziehen, wenn das Ungeheuer zuschlagen und sich mit Krallen auf seine Beute stürzen soll
- NL** Trek aan de bovenste knop om de boksende klauwende actie aan te schakelen.

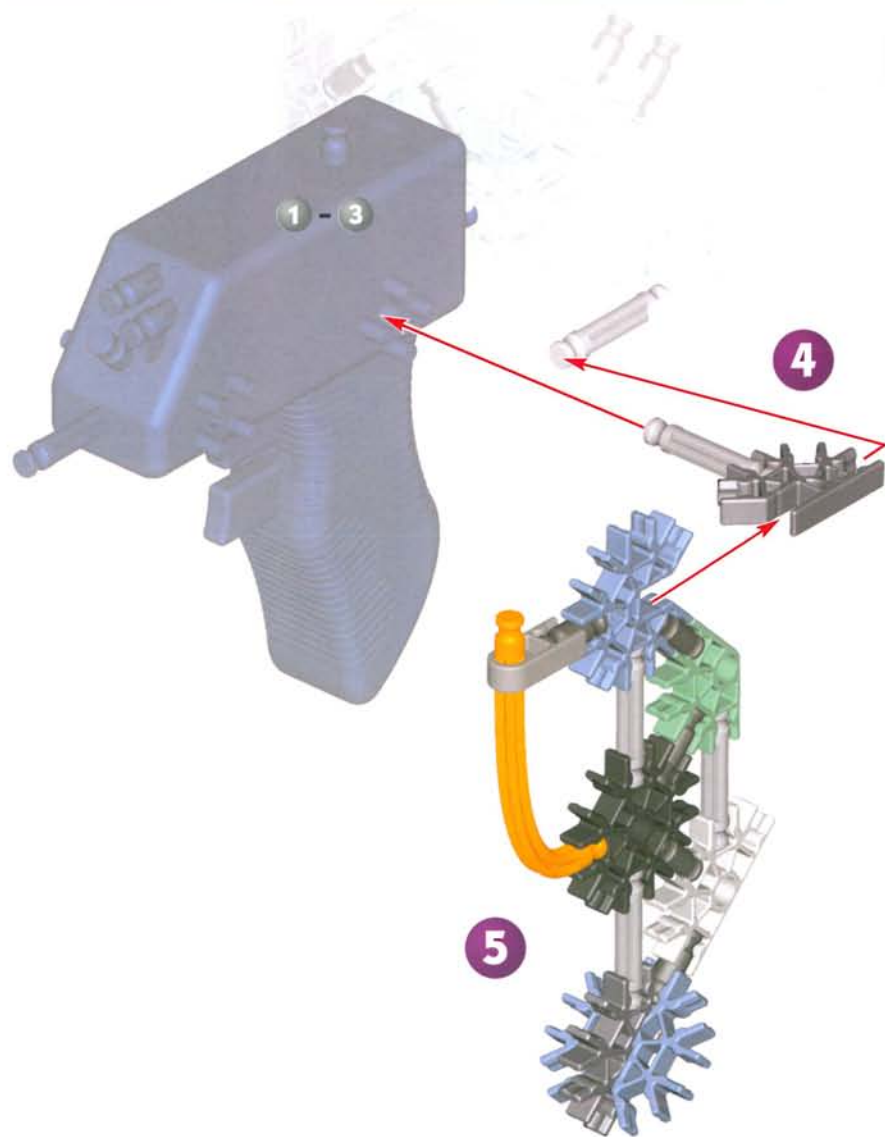


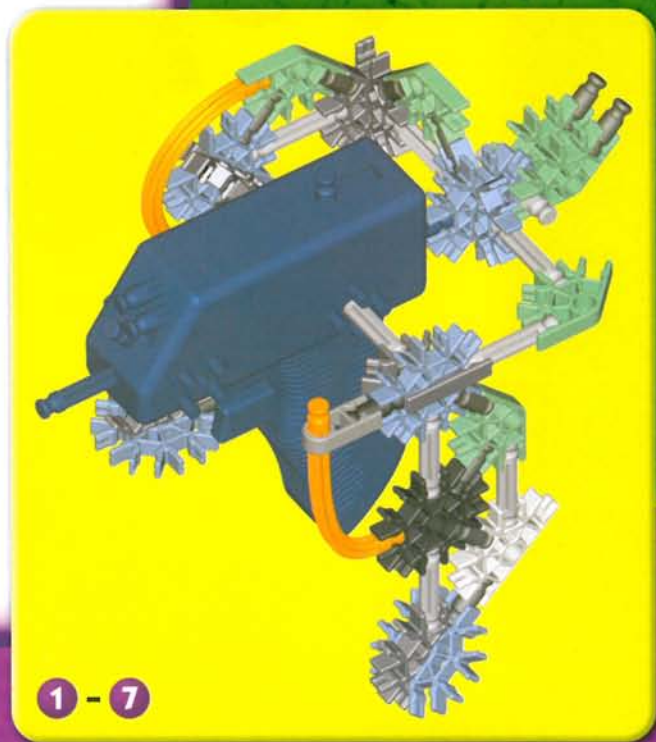
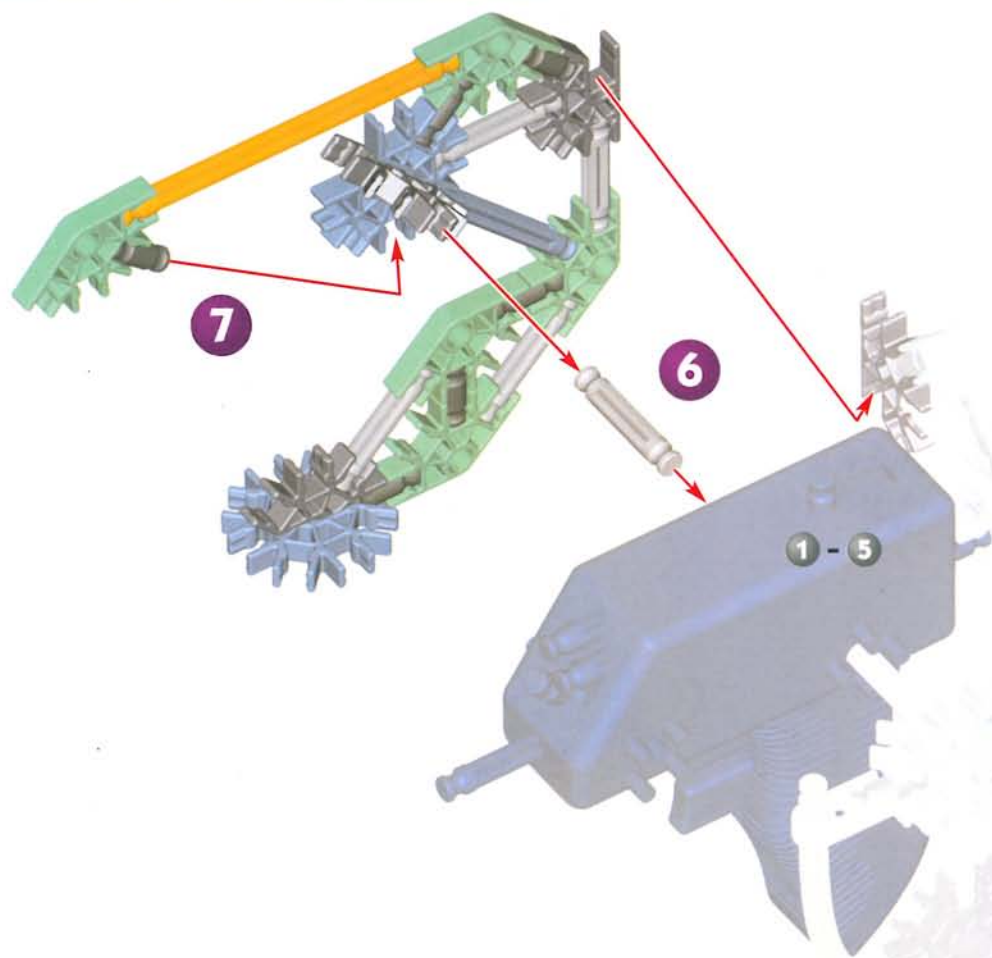
Pull the bottom trigger button to bite and to activate sound.

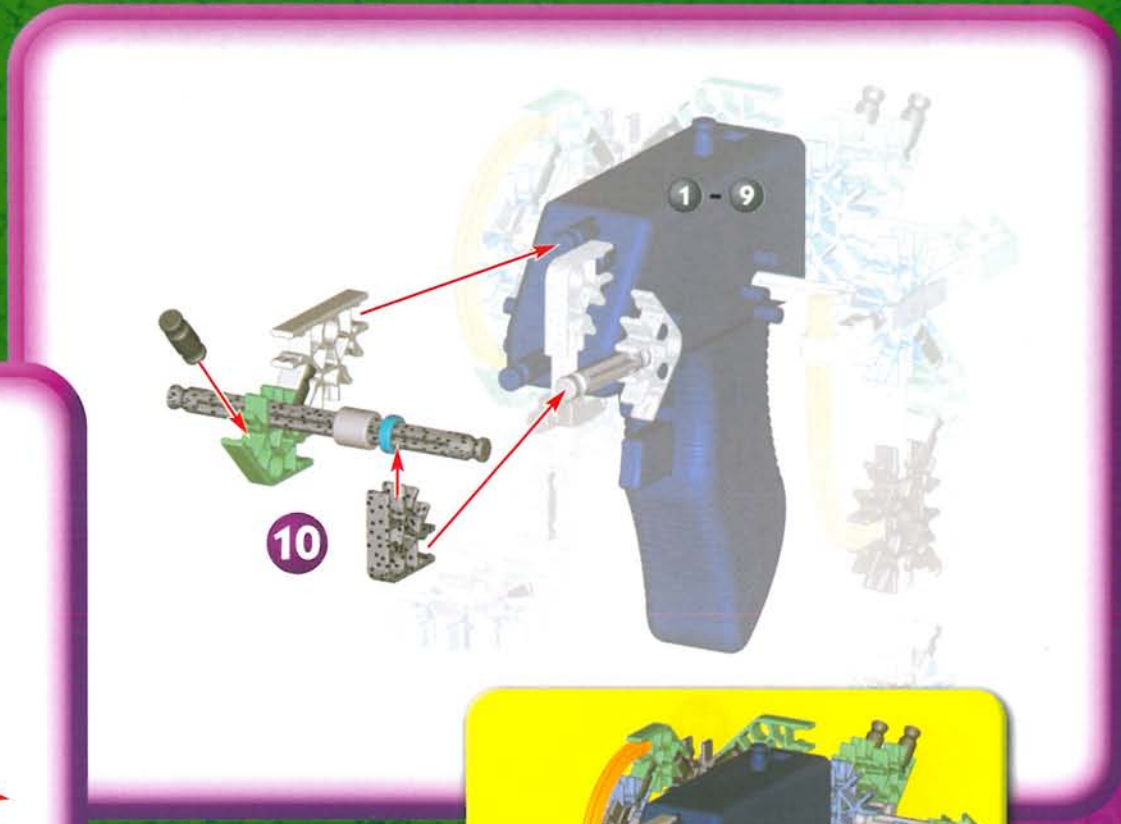
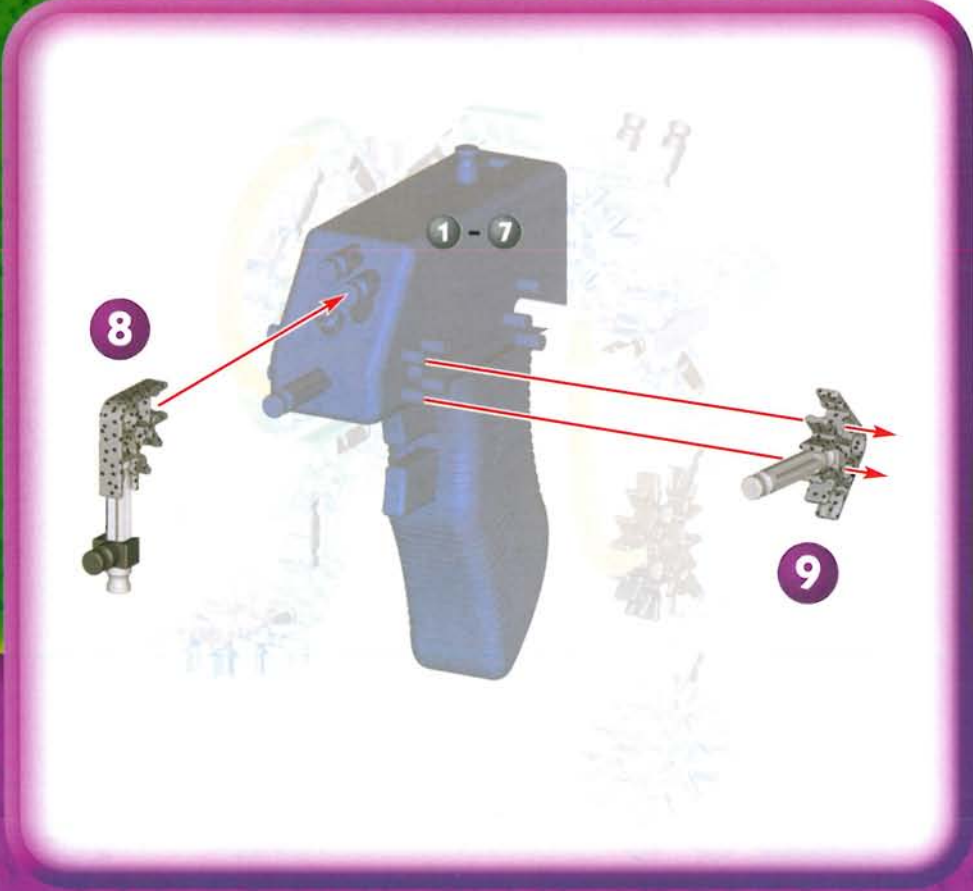
- F** Tirez sur le bouton de déclenchement du bas pour mordre. Tirez sur le bouton de déclenchement du bas pour activer le son.
- E** Tira del botón disparador, en la parte inferior, para morder. Tira del botón disparador, en la parte inferior, para activar el sonido.
- D** Am unteren Auslöseknopf ziehen, um das Ungeheuer zubeißen zu lassen. Am unteren Auslöseknopf ziehen, um den Ton zu aktivieren.
- NL** Trek aan de onderste knop om te bijten. Trek aan de onderste knop om de klank aan te zetten.

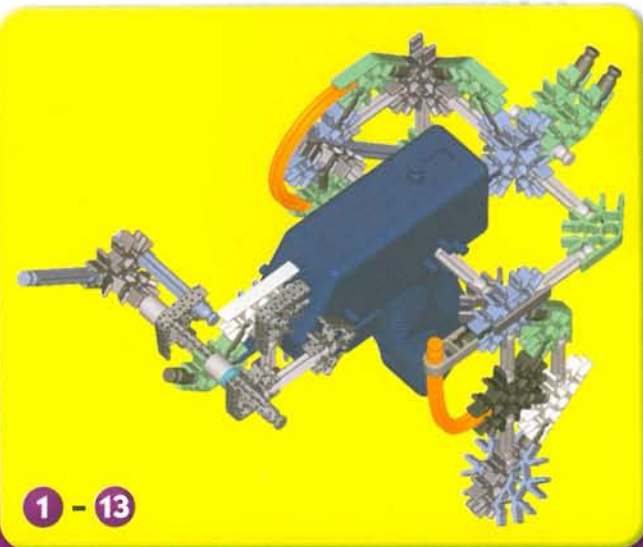
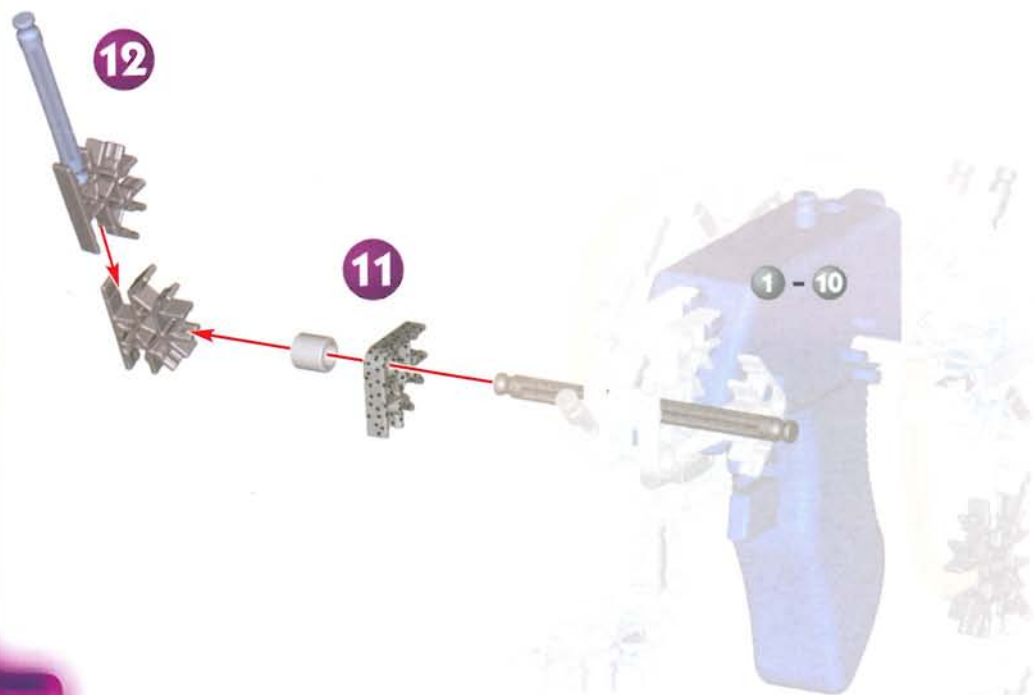


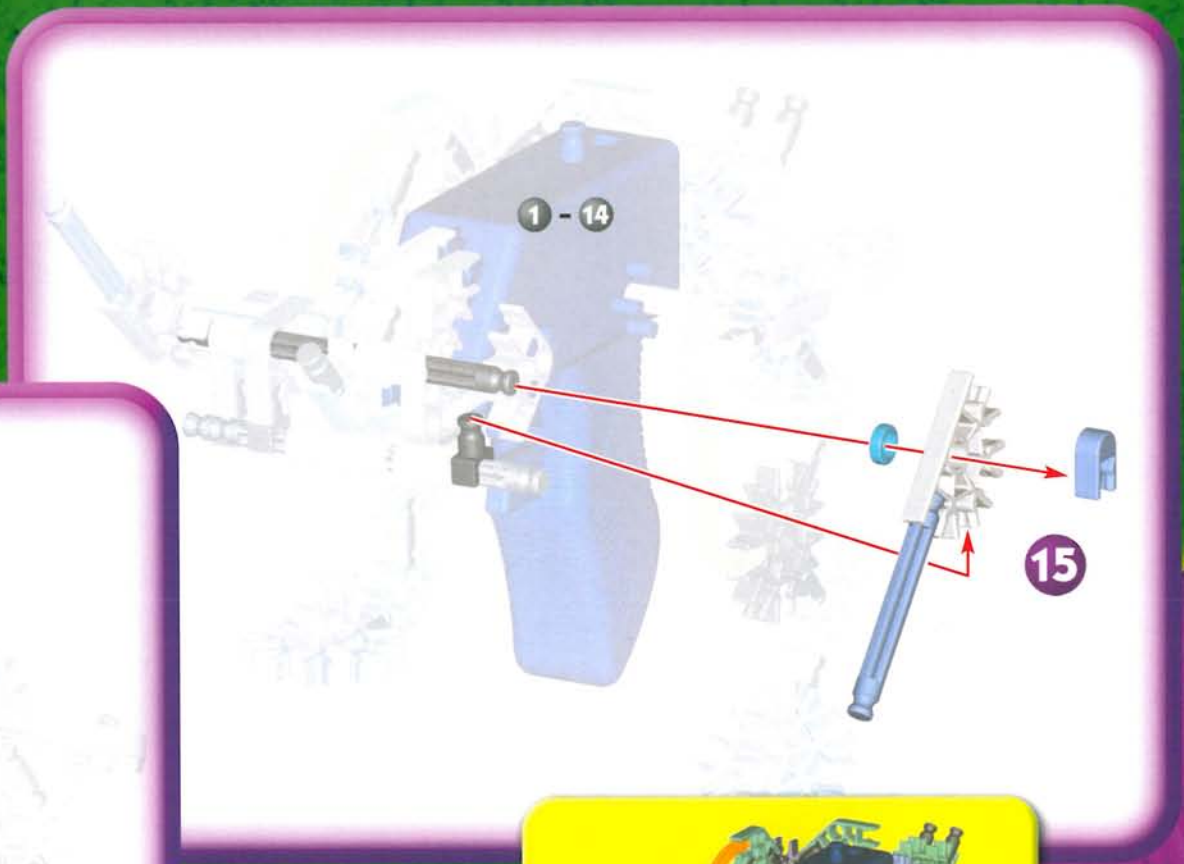
1 - 3

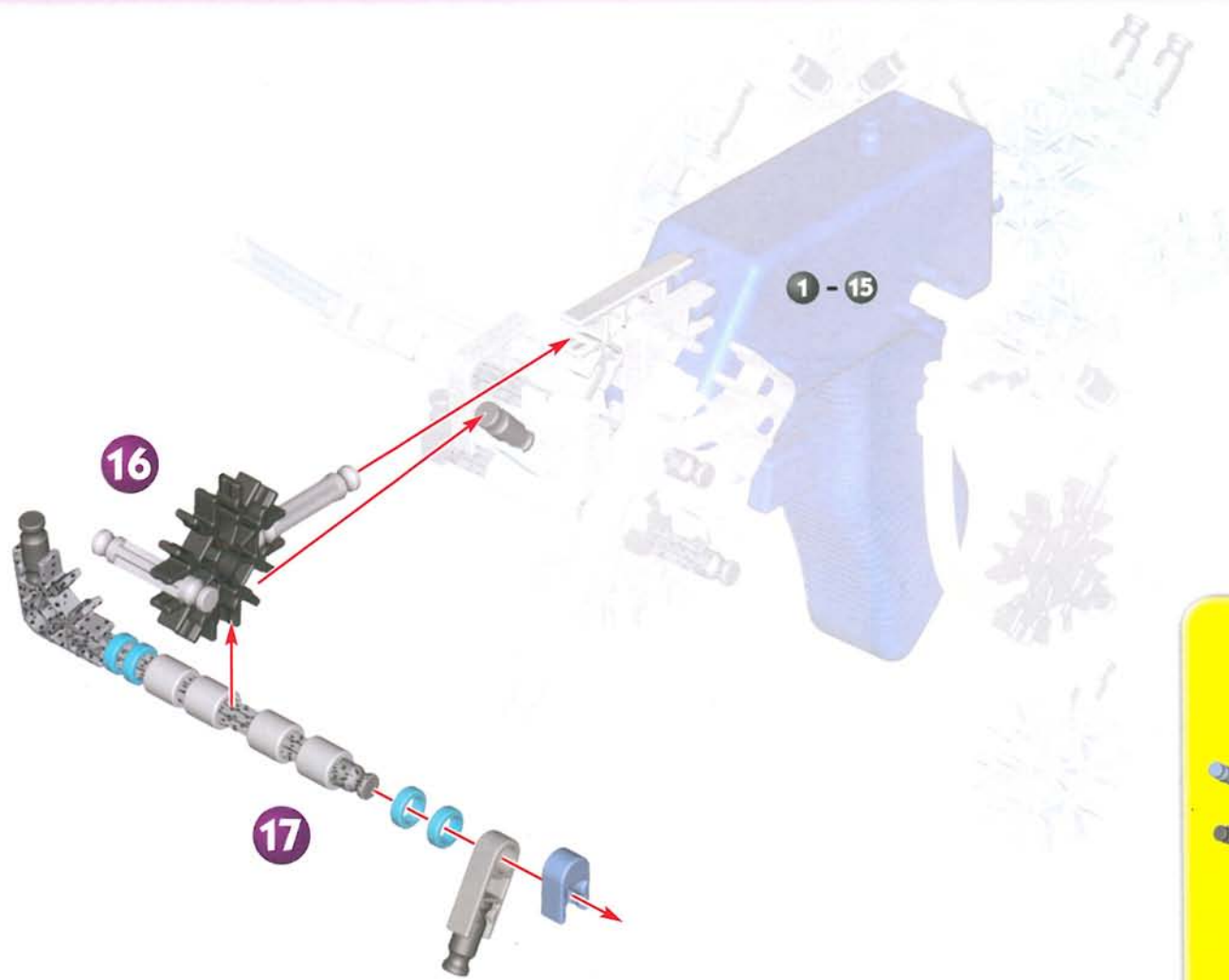


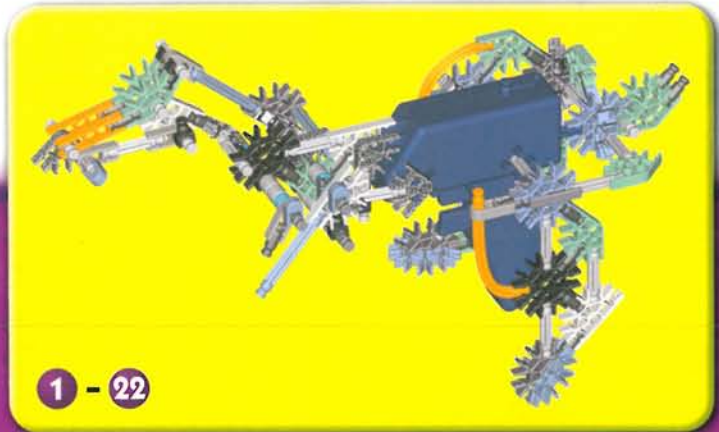
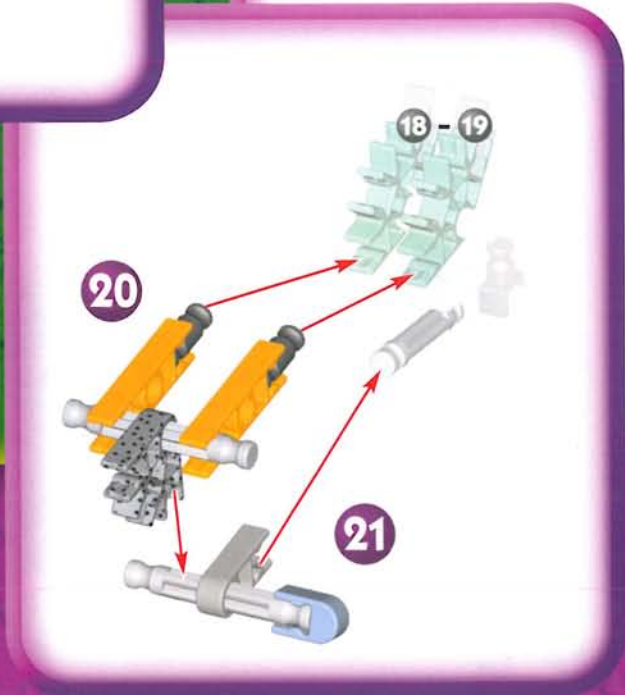
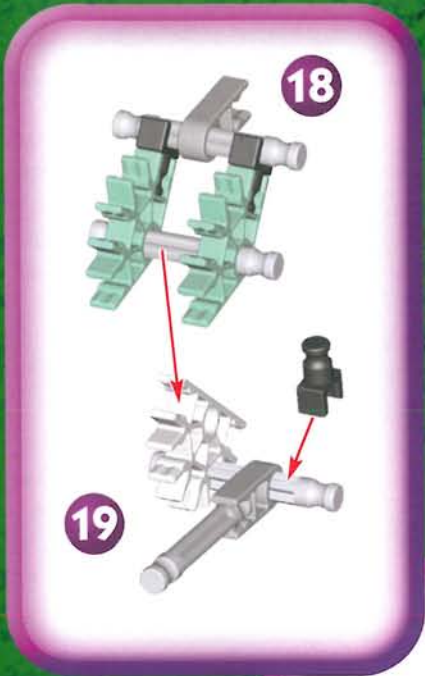


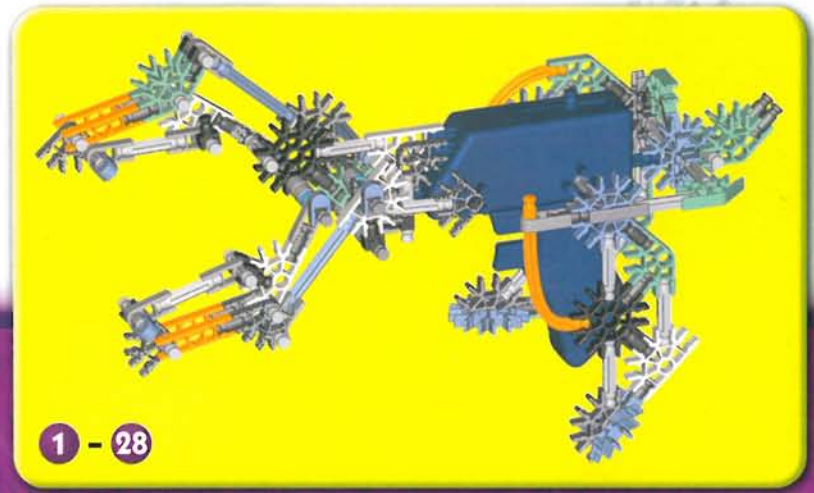
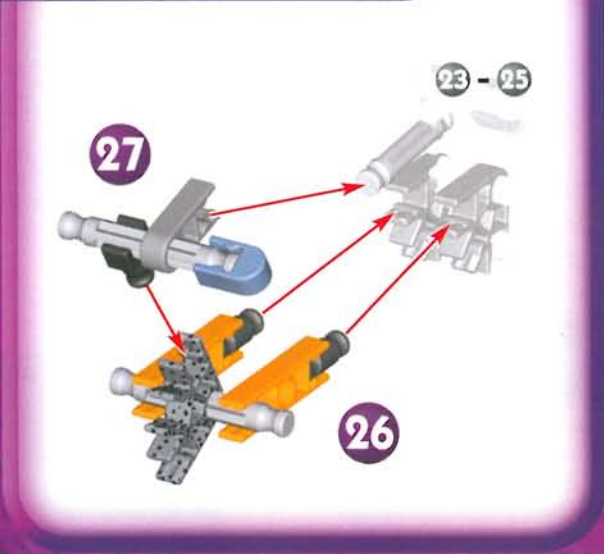
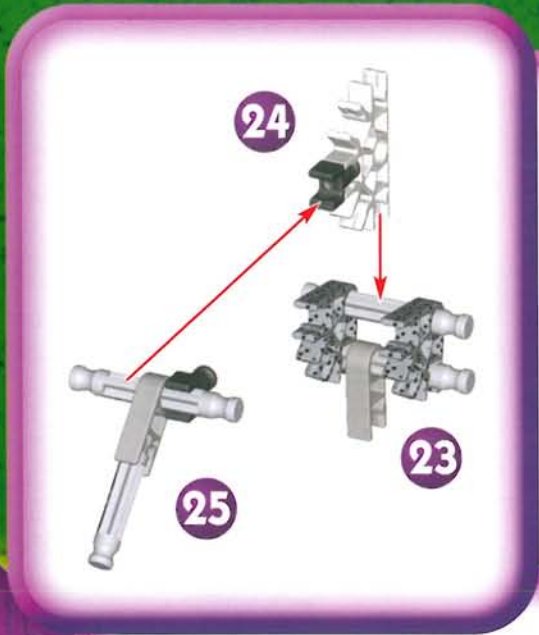


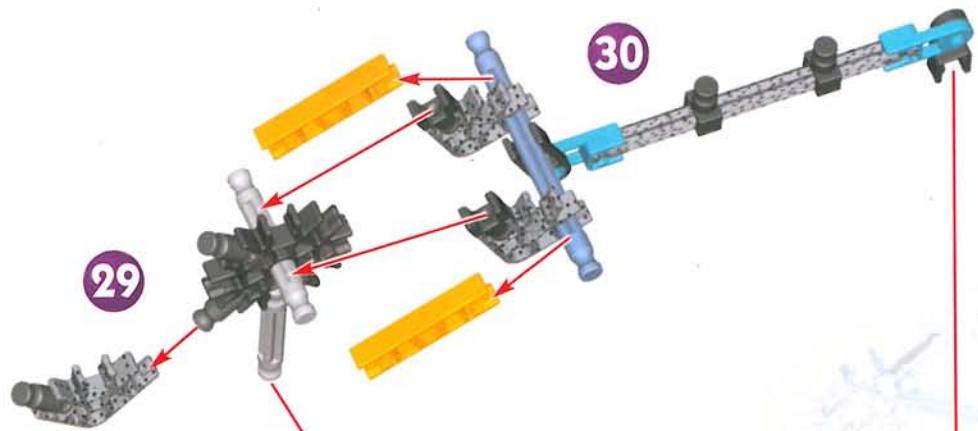


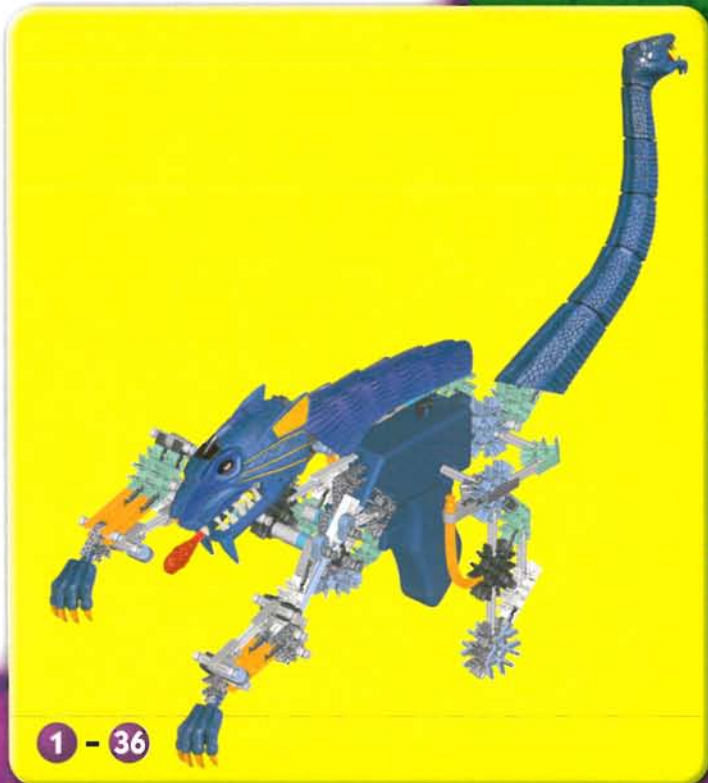
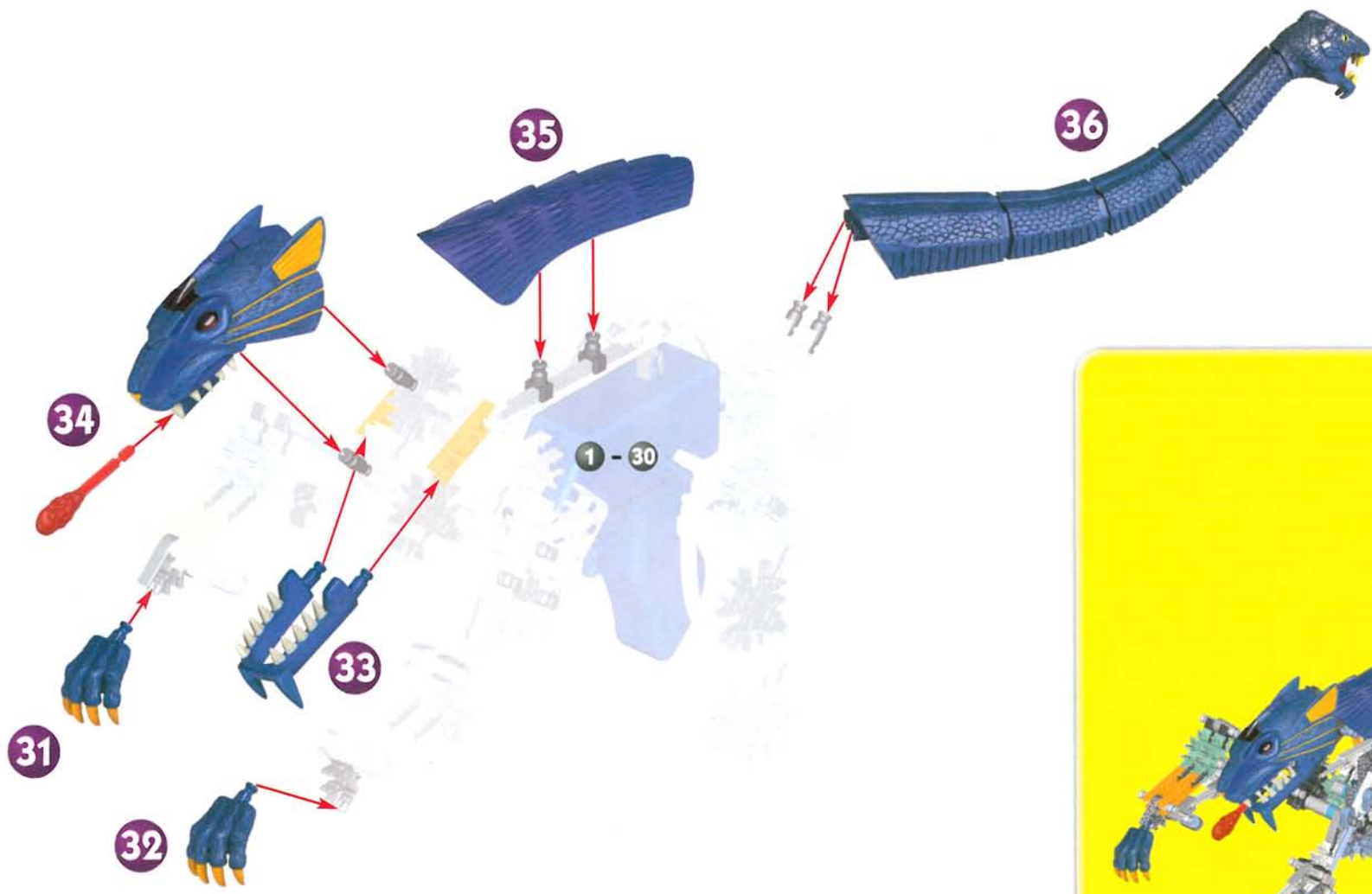












F Français

(page 2)

Cette Clawing Chimera s'inspire de légendes des mythes grecs. Ces légendes décrivent une créature fantastique ayant une tête de lion, un corps de chèvre, et la queue d'un serpent. Capable de broyer avec ses mâchoires, dotée de griffes redoutables, et pouvant lancer une boule de venin, sans oublier des pattes puissantes pouvant terrasser et déchieter, Clawing Chimera est une créature fantastique que tu animes en la construisant !

(page 3)

Clawing Chimera propose trois niveaux de difficulté.

Commence par le premier niveau et entraîne-toi pour devenir un expert !

Niveau débutant (page 6) Niveau avancé (page 11) Niveau expert (page 22)

(page 4)

Construire avec K'NEX

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. Essaye de situer ton modèle dans le même sens que les instructions durant le montage.

Suite...

Les couleurs délavées t'indiquent que cette section est déjà assemblée. Les couleurs vives sont numérotées pour t'indiquer l'ordre dans lequel construire. Assemble ces nouveaux éléments aux endroits indiqués par les flèches sur les couleurs délavées.

Entretroises:

Dans ton modèle, il y a des endroits où il faudra ajouter des entretroises bleues et argentées. Assure-toi d'utiliser la couleur correcte et compte-les soigneusement.

Connecteurs

Il y a des connecteurs bleus et argentés comportant de longues fentes. Ils s'ajustent l'un dans l'autre comme l'indique l'illustration. Pousse ces pièces ensemble jusqu'à ce que tu entendes un "clic".

Garde ces instructions à portée de la main. Elles comportent d'importantes informations de sécurité. Lis tous les avertissements et les instructions avant de commencer le montage et l'exploitation du modèle.

ATTENTION: Ne pas lancer en direction de personnes, d'animaux, meubles ou de murs au risque de causer des blessures et des dommages. Ne jamais tenter de lancer d'autres projectiles que les missiles K'NEX.

N'utilise pas le module sonore près des oreilles. L'abus peut causer l'endommagement de l'ouïe.

Pas la fin de mécanisme de détente d'usage pour faire face à et les cheveux ou près d'animaux favoris.

CONSEILS: Certaines étapes comprennent des éléments qu'on doit « pousser » assez fort pour enclencher. Tu vas peut-être vouloir demander de l'aide à un adulte.

(page 5)

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.
- Assure que les piles sont correctement insérées et suivent le jouet et les instructions du fabricant de pile.
- Installer les piles en respectant la polarité (+/-) comme l'indique le schéma.

- Ne pas mélanger différents types de piles; ne pas mélanger des piles alcalines avec des piles standard (Leclanché), ou des piles rechargeables (au nickel-cadmium). Ne pas mélanger des piles neuves avec des piles usées. Il convient d'utiliser uniquement des piles du même type ou d'un type équivalent.
- Retirer les piles mortes du jouet, ne pas faire court-circuiter les terminaux.
- Retirer toutes les piles si le jouet reste inutilisé pendant longtemps.
- Ne pas jeter les piles dans le feu, elles risqueraient de fuir ou d'exploser et d'entraîner des blessures.

CONSEILS IMPORTANTS :

- Le module son est fourni avec 3 piles déjà installées dans le modèle.
- Il est déconseillé d'utiliser des piles rechargeables.
- Retirer les piles rechargeables du jouet avant de les recharger; elles doivent être chargées exclusivement 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.

INSTRUCTIONS DE MISE EN PLACE ET DE RETRAIT DES PILES.

Comment mettre en place et retirer les piles

Utiliser un petit tournevis Philips pour desserrer la/les vis, puis retirer la porte de la pile. Introduire 3 piles LR44 (A76 ou SR44) neuves dans chaque compartiment en respectant la polarité (+/-)

Il n'y a pas de son? Vérifie si les piles sont chargées et si elles sont bien installées.

Cet appareil numérique de Classification B est conforme à l'ICES-003 du Canada.

E Español

(página 2)

Este Clawing Chimera fue inspirado en las historias de los mitos griegos. Estas historias hablan de un fantástico animal que tenía la cabeza de un león, el cuerpo de una cabra y la cola de una serpiente. ¡Con una mandíbula demoleadora y colmillos en acción, el disparo de una bola de veneno y patas que realmente golpean, Clawing Chimera es una fantástica bestia que construyes para darle vida!

(página 3)

Clawing Chimera ofrece tres niveles de construcción que presentan un verdadero desafío.

¡Empieza con el primer nivel y entrena para convertirte en un maestro!

Desafío principiante (página 6) Desafío medio (página 11) Desafío maestro (página 22)

(página 4)

Construcción con K'NEX

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.

Continúa

Los colores borrosos muestran que esta sección está ya construida. Los colores brillantes están numerados para indicarte el orden de la construcción. Conecta estas nuevas piezas en los lugares que apuntan las flechas que ves en los colores borrosos.

Espaciadores

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

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".

Lee todas las instrucciones y advertencias antes de empezar a construir y poner a funcionar los modelos. Ten estas instrucciones a mano. Ellas contienen importante información sobre la seguridad.

PRECAUCIÓN: No lanza en la dirección de personas, de los animales, ni de las paredes; usted podría causar la herida ni el daño. Nunca tentativa para lanzar cualquier proyectil de otra manera que misiles de K'NEX.

¡No uses el Módulo de Sonido cerca del oído! El uso indebido puede producir daño al oído.

No utilice el fin de mecanismo de disparador para encarar y el pelo o cerca de animales favoritos.

CONSEJOS: Algunos pasos incluyen piezas que requieren un empuje fuerte para presionarlas juntas. Será bueno que busques la ayuda de un adulto.

(página 5)

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.
- Cerciórese baterías se meten correctamente y siguen el juguete y las instrucciones del fabricante de batería.
- Insertar las pilas en la correcta polaridad (+/-), como se muestra.
- No mezclar diferentes tipos de pilas; no mezclar alcalinas, estándar (carbón-zinc), o recargables (níquel-cadmio). No mezclar pilas nuevas con usadas. Sólo deben ser usadas pilas del mismo tipo o equivalentes al tipo recomendado.
- Quitar del juguete las pilas gastadas; no formar cortocircuitos en los terminales de suministro.
- Quitar todas las pilas del juguete si éste no va a usarse por un largo período de tiempo.
- No echar las pilas en el fuego; pueden tener una pérdida o explotar, causando lesiones.

IMPORTANTES CONSEJOS:

- El módulo de sonido trae tres pilas, ya instaladas en tu modelo.
- Se recomienda no usar pilas recargables.
- Quitar del juguete las pilas recargables antes de volver a cargarlas; se deben recargar solamente con la supervisión de un adulto.
- Las pilas no recargables no se deben volver a cargar.
- Mantener los componentes libres de polvo; no sumergir en agua.

INSTRUCCIONES PARA INSERTAR Y QUITAR LAS PILAS.

Cómo insertar y quitar las pilas

Usar un pequeño destornillador tipo Philips para aflojar el tornillo o los tornillos, y quitar entonces la puerta del compartimento. Insertar 3 pilas LR44 (A76 o SR44 nuevas en cada compartimento, usando la polaridad correcta (+/-).

Il n'y a pas de son. Vérifie si les piles sont chargées et si elles sont bien installées.

Deutsch

(seite 2)

Diese *Clawing Chimera* wurde von Sagen der griechischen Mythologie inspiriert. Diese Sagen handeln von einer Wahnfigur die den Kopf eines Löwen, den Körper einer Ziege und den Schwanz einer Schlange hat. Mit ihren

zermalmenden Kiefern und Hauern, einer sprühenden Giftkugel und Tatzen, die zuschlagen und sich in ihre Beute verkrallen, ist die *Clawing Chimera* ein Fabeltier, das du bauen und ins Leben rufen kannst!

(seite 3)

Beim Bauen des *Clawing Chimera* kannst du unter drei verschiedenen

Schwierigkeitsgraden auswählen: du kannst als Anfänger beginnen und dich nach und nach zum Meister entwickeln!

Herausforderung für Beginner (seite 6) Herausforderung für Fortgeschrittene (seite 11)

Herausforderung für Könnner (seite 22)

(seite 4)

So baust du mit K'NEX

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

Die blassen Farben weisen darauf hin, dass dieses Teil bereits gebaut ist. Die grellen Farben mit den Schrittnummern zeigen, was als Nächstes zu bauen ist. Füge diese neuen Teile an die bereits gebauten Teile an, indem du sie an den mit den Pfeilen markierten Stellen auf den blassen Farben anschließst.

Steckanschlüsse

Blaue und silberfarbene Steckanschlüsse haben besonders lange Schlitze. 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.

Abstand halten

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.

Bitte vor dem Bauen und der Benutzung der Modelle alle Anweisungen und Warnhinweise lesen. Bewahren Sie diese Anweisungen so auf, dass Sie sie jederzeit zu Rate ziehen können. Sie enthalten wichtige Sicherheitshinweise.

VORSICHT: Schießen Sie in der Richtung der Leute, Tiere, oder Wände nicht ab; Sie könnten Verletzung oder Schaden verursachen. Nie Versuch, irgendeine Geschosse abzuschießen, anders als DIE K'NEX von Raketengeschosse.

Das Sound Modul auf keinen Fall ans Ohr oder in die Nähe des Ohrs halten! Bei falscher Anwendung kann es zu Gehörschäden kommen.

Benutzen Sie Drücker, den Mechanismus schließt, gegenüberzustehen nicht und Haar oder zu Haustieren schließt.

TIPP: Bei einigen Bauschritten werden Teile verwendet, bei denen ziemlich viel Kraft aufgewendet werden muss, um sie zum Zusammenschappen zu bringen. Lass dir eventuell von einem Erwachsenen dabei helfen.

(seite 5)

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.
- Vergewissern Sie sich Batterien sind eingefügt richtig und folgen Sie dem Spielzeug und der Batterie die Anweisungen von Hersteller.

- Beim Einlegen der Batterien auf die korrekte Polarität (+/-) achten (achte auf die Abbildung).
- Verwende auf keinen Fall verschiedene Batterietypen; mische keine alkaline Batterien, Standardbatterien (Kohle-Zink) oder wiederaufladbare Batterien (Nickel-Cadmium). Niemals alte und neue Batterien mischen. 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.
- Wenn das Spielzeug längere Zeit nicht verwendet werden soll, alle Batterien entfernen.
- Zu entsorgende Batterien nicht ins Feuer werfen; sie können auslaufen oder explodieren und Körperverletzungen verursachen.

WICHTIGE HINWEISE:

- Das Soundmodul in deinem Modell ist bereits mit 3 Batterien ausgerüstet.
- Die Verwendung von wiederaufladbaren Batterien wird 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 auf keinen Fall wieder aufgeladen werden.
- Die Komponenten von Staub freihalten; nicht in Wasser tauchen.

ANWEISUNGEN ZUM EINLEGEN UND ENTFERNEN DER BATTERIEN.

So werden Batterien eingelegt und entfernt

Die Schraube(n) mit einem kleinen Kreuzschraubenzieher lösen. Danach den Deckel des Batteriefachs entfernen und 3 neue Batterien Typ LR44 (A76 oder SR44) entsprechend der gekennzeichneten Polarität in jedes Fach einlegen.

Der Ton bleibt aus. Schau nach, ob du neue Batterien verwendet hast und ob sie richtig eingelegt sind.

NL Nederlands

(bladzijde 2)

Deze Clawing Chimera vindt zijn inspiratie in verhalen van de Griekse mythologie. Deze verhalen maken melding van een fantastisch dier met het hoofd van een leeuw, het lichaam van een bok en de staart van een slang. Met zijn vernietigende kaak- en tandenactie, een schietende gifbal en poten die echt slaan en klauwen, is de Clawing Chimera een fantastisch dier dat door jou in het leven kan worden geroepen!

(bladzijde 3)

De Clawing Chimera biedt drie uitdagingspeilen aan voor het opbouwen.

Begin met het laagste peil voor beginners en maak het je doel om uiteindelijk de grote uitdaging aan te pakken!

Uitdaging voor beginners (bladzijde 6) Gemiddelde uitdaging (bladzijde 11) Grote uitdaging (bladzijde 22)

(bladzijde 4)

Bouwen met K'NEX

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 ...

Vervaaide kleuren duiden aan dat dit gedeelte reeds gebouwd is. Heldere kleuren met stapnummers duiden aan wat nu moet gebouwd worden. Hecht deze nieuwe stukken vast op de plaatsen die aangeduid zijn door de pijlen op de vervaaide kleuren.

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.

Koppelstukken

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

Lees alle instructies en waarschuwingen vóór je je modellen begint op te bouwen en te gebruiken. Bewaar deze instructies op een handige plaats. Ze bevatten belangrijke veiligheidsgegevens.

OPGEPAST: Net in de richting van menden, dieren, meubilair lanceren; dit kan letsel of schade veroorzaken. Nooit proberen om andere projectielen dan K'NEX raketten te lanceren.

Gebruik de geluidsmodule niet kort bij je oren. Ongepast gebruik ervan kan je gehoor beschadigen.

Gebruik niet trekker mechanisme einde aan te durven en haar of einde aan huisdieren.

TIP: Sommige stappen omvatten stukken waarvoor een sterke "duw" nodig is om deze samen te doen klikken. Vraag eventueel hulp aan een volwassene.

(bladzijde 5)

INFORMATIE AANGAANDE DE BATTERIEN:

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.
- Vergewis zich ervan batterijen zijn ingevoegd correct en volg het speelgoed en batterij de instructies van fabrikant.
- Breng de batterijen aan volgens de correcte polariteit (+/-) zoals afgebeeld.
- Meng geen batterijen van verschillende types; meng geen alkalische, gewone (koolstof-zink) of herlaadbare (nikkel-cadmium) batterijen. Meng geen nieuwe en oude batterijen. Slechts batterijen van hetzelfde of equivalent aanbevolen type mogen gebruikt worden.
- Verwijder de ontladen batterijen uit het speelgoed; veroorzaak geen kortsluiting aan de voedingsklemmen.
- Verwijder alle batterijen uit het speelgoed wanneer het niet gaat gebruikt worden gedurende lange tijd.
- Gooi de batterijen niet in het vuur; ze zouden kunnen lekken of ontploffen en verwondingen veroorzaken.

BELANGRIJKE TIPS:

- De klankmodule bevat 3 batterijen die reeds in je model zitten.
- Heroplaadbare batterijen worden niet aanbevolen.
- Verwijder heroplaadbare batterijen uit het speelgoed vóór het heropladen; uitsluitend heropladen onder toezicht van een volwassene.
- Niet-heroplaadbare batterijen mogen niet heropgeladen worden.
- Hou de onderdelen vrij van stof; dompel ze niet in water.

AANWIJZINGEN VOOR HET AANBRENGEN EN VERWIJDEREN VAN BATTERIEN.

Aanbrengen en verwijderen van batterijen

Gebruik een kleine schroevendraaier met Philips-kop om de schroef of schroeven los te maken; verwijder nu de batterijplaat. Steek 3 nieuwe LR44 (A76 of SR44) batterijen in elke ruimte volgens de juiste polariteit (+/-).

Er is geen geluid. Ga even na of de batterijen geladen zijn en of ze goed op hun plaats zitten.

ALIVE!

Fantastic Beasts You Build To Life™

Play the Game!
Joue le jeu!



Product and colors may vary.
Models can be built one at a time.
K'NEX is a registered trademark of K'NEX Industries, Inc.
Printed in China
Manufactured under U.S. Patents 5,061,219; 5,137,486; 5,199,919; 5,238,438;
5,346,420; 5,350,331; 5,368,514; 5,421,762; 5,423,707; 5,427,559; 5,518,435;
D383,509; D388,475; D389,203; D391,843; D391,921; D392,555.
Other U.S. and foreign patents pending. Conforms to the Requirements
of ASTM Standard Consumer Safety Specification on Toy Safety, F963-96a.

Le produit et les couleurs peuvent varier.
La plupart des modèles peuvent être construits un à la fois.
K'NEX est une marque déposée de K'NEX Industries, Inc.
Imprimerie aux China
Fabriqué sous brevets américains 5,061,219; 5,137,486; 5,199,919;
5,238,438; 5,346,420; 5,350,331; 5,368,514; 5,421,762; 5,423,707;
5,427,559; 5,518,435; D383,509; D388,475; D389,203; D391,843;
D391,921; D392,555. Autres brevets américains et étrangers en
instance. Conforme aux spécifications de sécurité du
consommateur sur la sécurité des jouets de
la norme ASTM F963-96a.

©2004 K'NEX Industries, Inc.
P.O. Box 700
Hatfield, PA 19440-0700



US Consumer Services
K'NEX Industries, Inc.
P.O. Box 700
Hatfield, PA 19440-0700



GB K'NEX
Newport Consumer Services
Hasbro UK Ltd., Caswell Way
Newport, Gwent NP9 0YH



US 1-800-KID-KNEX
US/Canada only (English only)

GB 00800-22427276 UK/Ireland only

F E D NL 001-215-996-4823



www.knex.com



email@knex.com