



COOL MACHINES

BURNOUT

Radio-Control Building Set



⚠ 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.

9+

Building System
Système De Construction

COOL MACHINES

BURNOUT

Contents

Important Stuff for Parents & Kids	3
Special Components	4
K'NEX Building Basics	6
Parts Count Order Information & Warranty	7
Build Your Vehicle:	
Burnout Dragster	8
Scorpion Racer	18
Sprint Sport	26
Other Building Ideas	35
Operating Your Vehicle ...	42
Tips & Troubleshooting ..	43
ⓕ French	44
ⓔ Spanish	46
ⓓ German	48
Ⓝ Dutch	50

You're now the proud owner of BURNOUT, the dragster you build and control!

This K'NEX building set not only lets you build like a real car designer, it also lets you drive like a real racecar driver!

There are 10 models to build, and each one features engine revving sounds and peel out action!

Finally, a building set that puts YOU in the driver's seat!



SPECIAL WARNINGS

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

WARNING: Changes or modifications to this unit not expressly approved by the party responsible for compliance could void the user's authority to operate the equipment.

CAUTION: Rubber Bands can cause injury from snap-back, breaking, or loss of control. While assembling models shown in instructions, hold Rubber Band tightly, and do not overstretch. Use Rubber Bands only as shown in these instructions. DO NOT USE FRAYED OR TORN RUBBER BANDS. Keep Rubber Bands away from face and eyes.

CAUTION: Keep hair, fingers, face and clothing away from moving parts.

CAUTION: Do not place ear next to the speaker. Misuse may cause damage to hearing.

CAUTION: Build models exactly as shown; not doing so could result in injury to self or others.

IMPORTANT STUFF FOR PARENTS & KIDS:

Read all warnings and instructions before you start to build and operate your model. Keep these instructions handy as they contain important safety information.

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.
2. This device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.

NOTE: 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:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is needed.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.
- Your BURNOUT radio-controlled set might cause TV or radio interference even when it is operating properly.
- To determine whether your BURNOUT radio-controlled set is causing the interference, turn it off.
- If the interference goes away, your BURNOUT radio-controlled set is causing the interference.
- Try to eliminate the interference by moving your BURNOUT radio-controlled set away from the receiver.
- If you can't eliminate the interference, the FCC requires that you stop using your BURNOUT radio-controlled set.

Battery Requirements:

Vehicle: 8 x AA (LR6) alkaline batteries or
1 x 9.6V Nicad rechargeable battery pack

Transmitter: 1 x 9V (6LR61) alkaline battery

- K'NEX does not manufacture 9.6V Nicad rechargeable battery packs.
- Follow all manufacturer recommendations when using a 9.6V Nicad rechargeable battery pack.
- Do not use charger for any use other than instructed by manufacturer.
- Always remove battery pack from vehicle before charging.
- Do not recharge warm or hot battery packs. Recharging too early will shorten pack life.
- Recharging near fire or high temperature is dangerous.
- Do not recharge packs that show wear or leakage.
- Do not dispose pack in fire; Explosion or personal injury may occur.
- Dispose of Nicad battery packs properly; Do not disassemble.
- Always unplug battery pack when not in use.
- 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.
- Insert batteries with correct polarity (+/-) as shown (*see page 5*).

SPECIAL COMPONENTS

1. DRIVE BOX:

The "Drive Box" houses the electronics of your BURNOUT set, including the R/C receiver, the drive wheel (which makes your model drive forward and backward), and the speaker.

A. On & Off Switch - Your model can be turned with the switch located on the underside of the Drive Box. When your model has successfully been turned on you will hear an engine idling sound coming from the Drive Box.

B. Steering Rod - There is a Rod sticking out of the front side of your Drive Box. This Rod connects to the front wheel assembly and makes your model steer left or right. It is controlled by the left/right stick on your receiver.

C. Rod Connection - There is 1 hole on the front side of your Drive Box. You can snap a K'NEX Rod into this hole and it will spin the Rod as the wheels spin. **DO NOT STICK A SHORT BLACK ROD INTO THIS HOLE AS IT MAY GET STUCK OR DAMAGE THE MOTOR.**

F. Racing Wheels - Two giant racing wheels are already attached to your Drive Box. However, they can be removed by gently popping them off one at a time. To reattach, simply press them onto the axle until you hear a "snap".



E. Stationary Pins - These pins are located on the sides of the Drive Box. You can easily press a K'NEX Connector onto these pins and it will stay in place. There are a total of 4 groups of pins (2 per side) to build on.

D. Steering Trim - The steering trim is also located on the underside of the Drive Box. This switch is used to fine-tune the front wheels so your model drives straight when it goes forward. Adjust the steering by moving the switch left or right.

2. BATTERY BOX:

The cover for the battery box is located on the top of the Drive Box. To install the batteries push the "lock" to the right, push the cover forward and lift up.



A. Install 8 fresh AA (LR6) batteries in the "battery tray" as shown. Then insert the battery tray into the battery compartment and plug it into the adapter, as shown.

B. Or, insert a fresh 9.6V Nicad rechargeable battery pack into the battery compartment and plug it into the adapter, as shown.



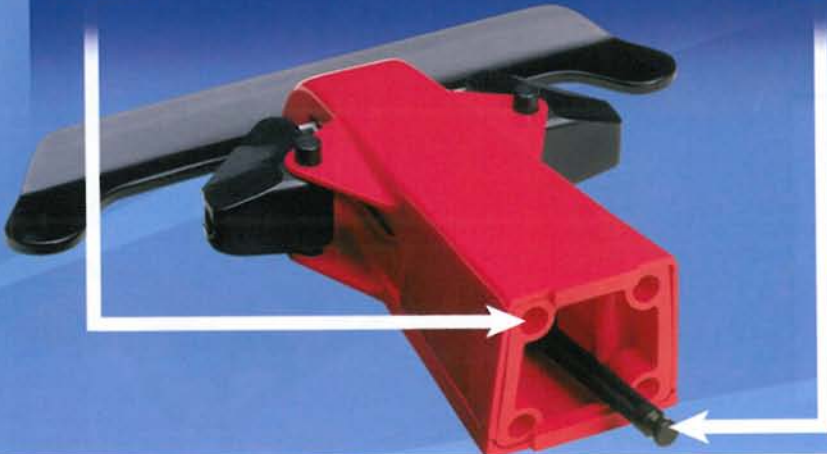
3. FRONT WHEEL ASSEMBLY:

The "Front Wheel Assembly" lets you steer your model left or right.

A. There are four holes located at the end of this unit that accept K'NEX Rods and let you attach it to the rest of your K'NEX model.

B. There is also a K'NEX Rod that sticks out from the back of this unit. This Rod attaches to the "steering rod" on the Drive Box and is used to steer the front wheels left and right.

C. Some assembly is required so follow the instructions carefully.



4. TRANSMITTER (CONTROLLER):

The "Transmitter" lets you take control of your vehicle once you've built it.

Insert one fresh 9V (6LR61) battery into the Transmitter and replace the battery cover, as shown.




K'NEX BUILDING BASICS

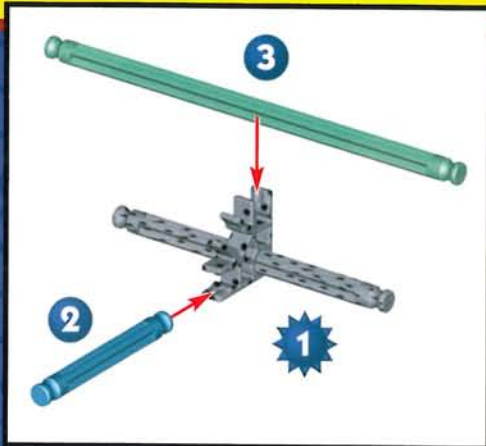
1. Building with K'NEX:

Hi, I'm your PIT CHIEF! If you're new to the K'NEX Rod and Connector building system, here are some tips that'll have you building like a K'NEXpert in no time. When you see me in the instructions, pay close attention to the details being pointed out!



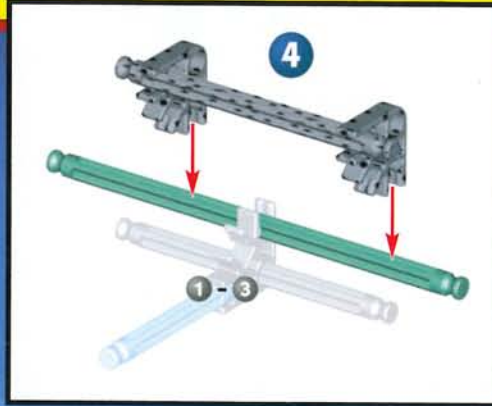
2. Ready, Set, Build:

To begin your model, find the  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.



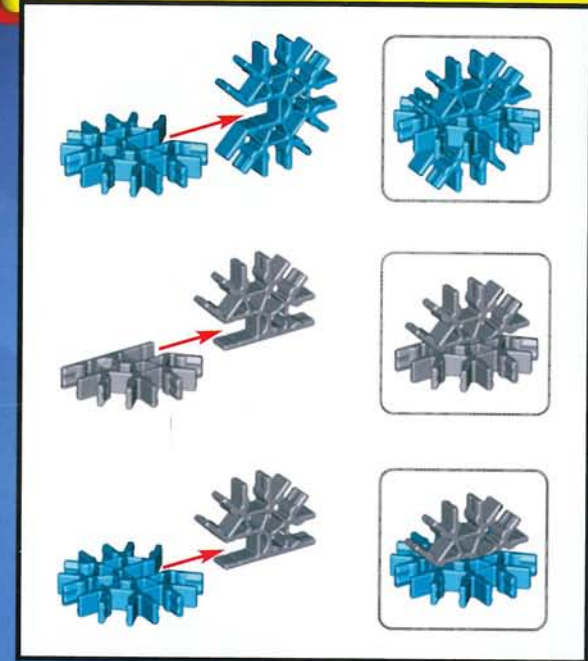
3. Movin' On:

Faded colors show you a section that has already been built. The new pieces you need to add and the place where they connect will be in full color. Connect new sections to the place where the arrows are pointing.



5. 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".



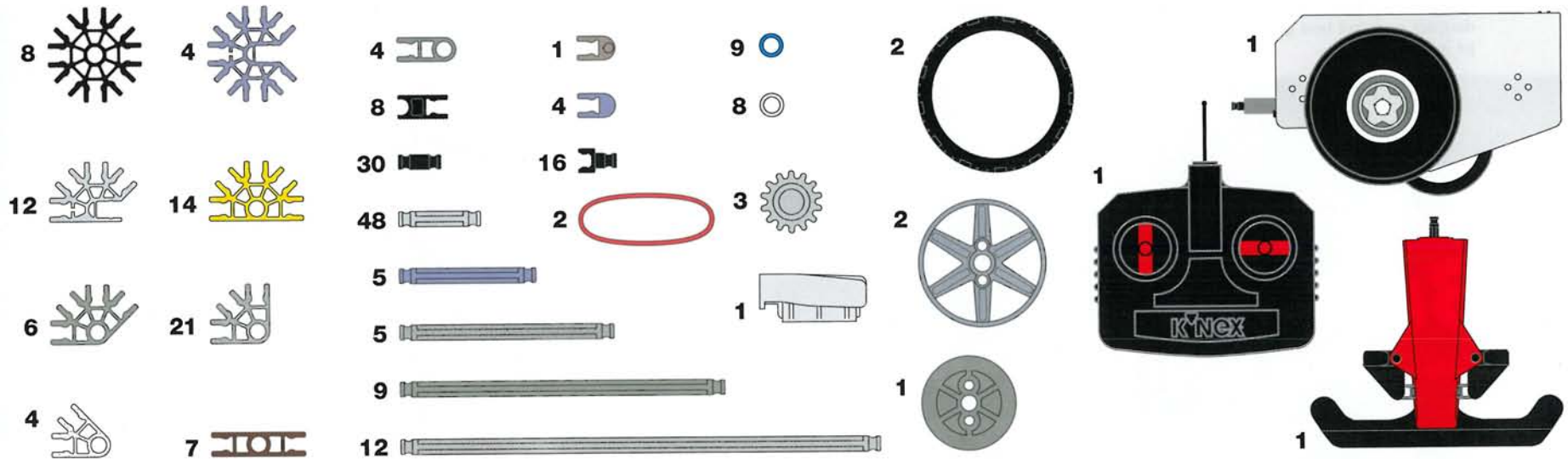
4. Spacers:

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.



Parts Count

Before you start building, be sure to compare the parts in your set with the K'NEX parts list. If anything is missing, check out the back cover of this instruction book for how to contact us. We're here to help!



Our Warranty

K'NEX Industries warrants the BURNOUT Dragster Set to be free of manufacturing defects in material and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If, within the period of warranty, any part proves to have such defect, it will be replaced or repaired at our option at no charge.

K'NEX will not be responsible for damage and/or abuse to your BURNOUT Dragster Set and such will not be covered by this warranty. Also, K'NEX will not be responsible for damage caused by defective or old batteries. Old or damaged batteries can leak and corrode metals.



US GB Want to build the BURNOUT Dragster? This 3-foot (92 cm) model is designed after a top fuel dragster and is best suited for outdoor driving! Just follow these easy instructions, and you'll be racing in no time!

F Tu veux construire le BURNOUT Dragster ? Ce modèle de 92 cm de long s'inspire d'un dragster consommant du carburant, construit spécifiquement pour la compétition de dragsters et est particulièrement adapté à la conduite en plein air ! Contente-toi de suivre ces instructions simples, et tu participeras à des courses en un rien de temps !

E ¿Quieres construir el BURNOUT Dragster? Este modelo que mide 92 cm está diseñado siguiendo la línea de uno de los mejores dragsters a combustible y funciona al máximo cuando se usa afuera. ¡Simplemente sigue estas fáciles instrucciones y estarás corriendo carreras en muy corto tiempo!

D Willst du den BURNOUT Dragster bauen? Dieses 92 cm große Modell ist einem Top-Fuel-Dragster nachgebaut und eignet sich bestens fürs Fahren im Freien! Folge einfach diesen leichten Anweisungen und du bist im Nu im Rennen!

NL Wil je een BURNOUT dragster bouwen? Dit 92 cm lang voertuig werd ontworpen volgens het model van een top fuel dragster en is het best geschikt voor het rijden buitenshuis. Volg gewoonweg deze gemakkelijke aanwijzingen en weldra ga je koersen!

Burnout

Awesome Size! Sleek Styling!





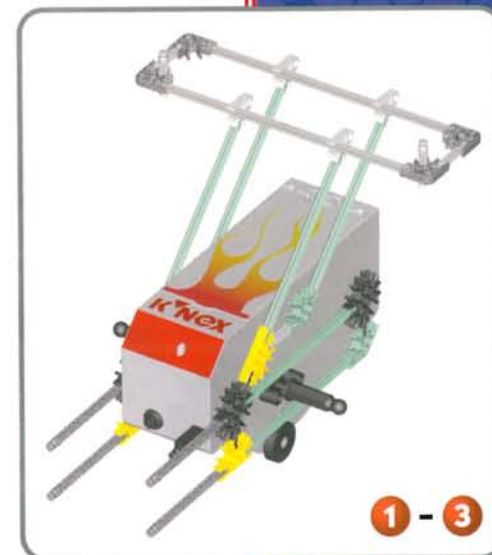
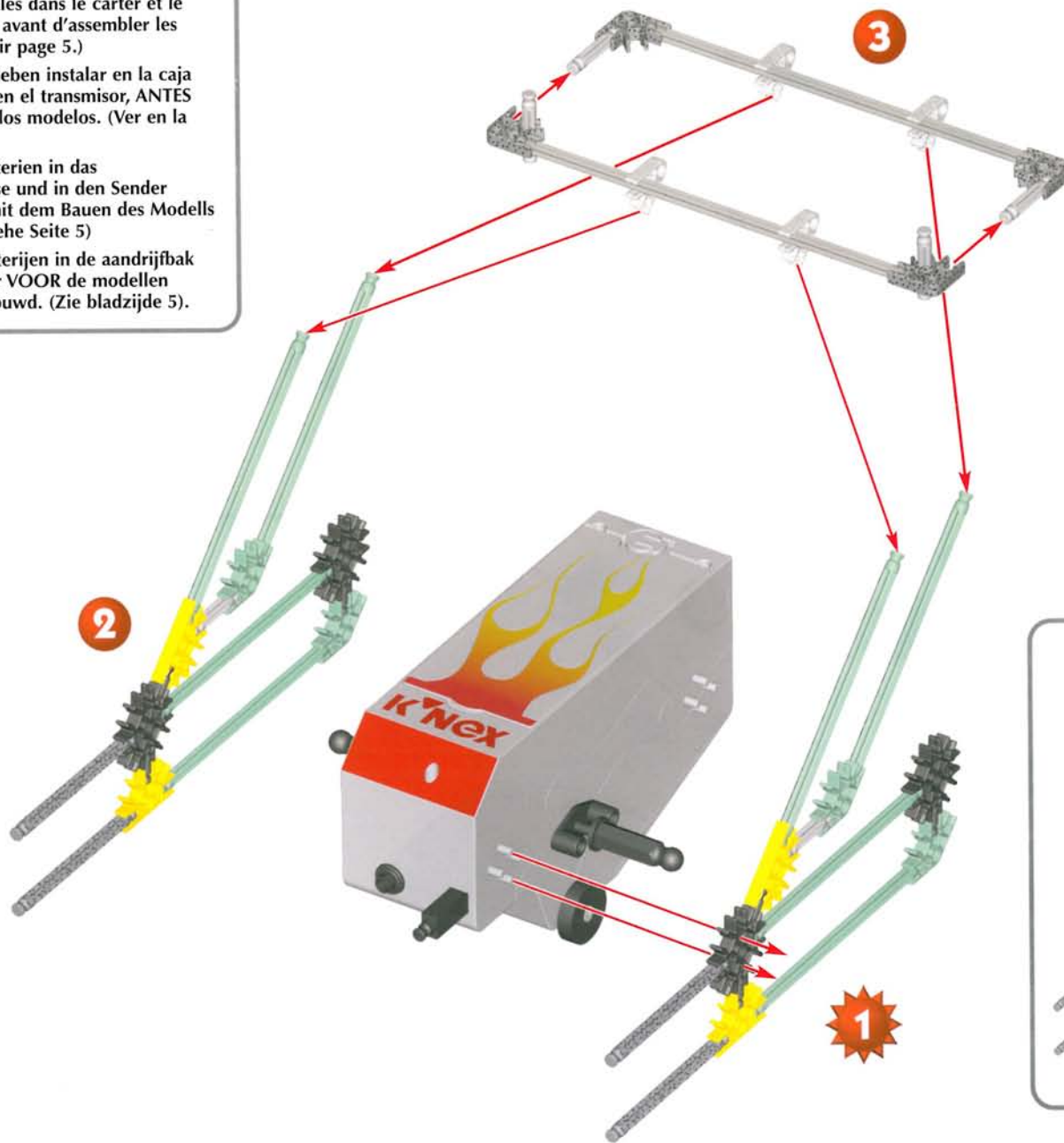
(US) (GB) Install batteries in the Drive Box and Transmitter BEFORE building models. (see page 5.)

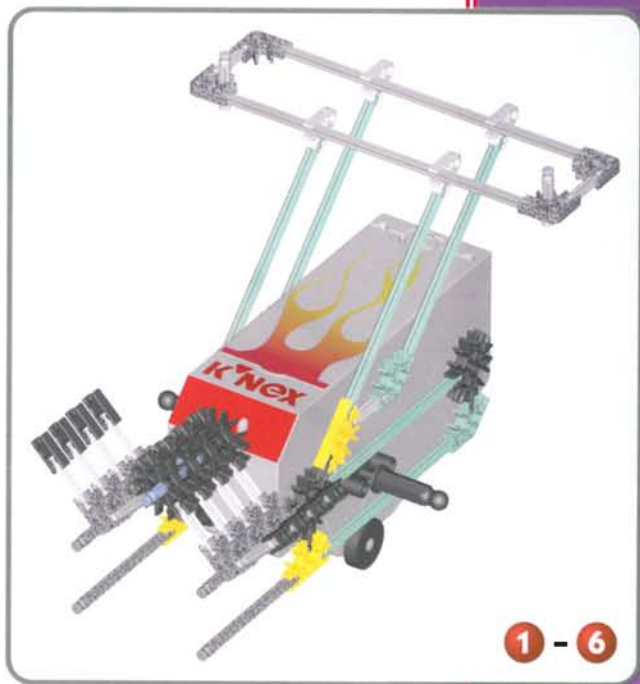
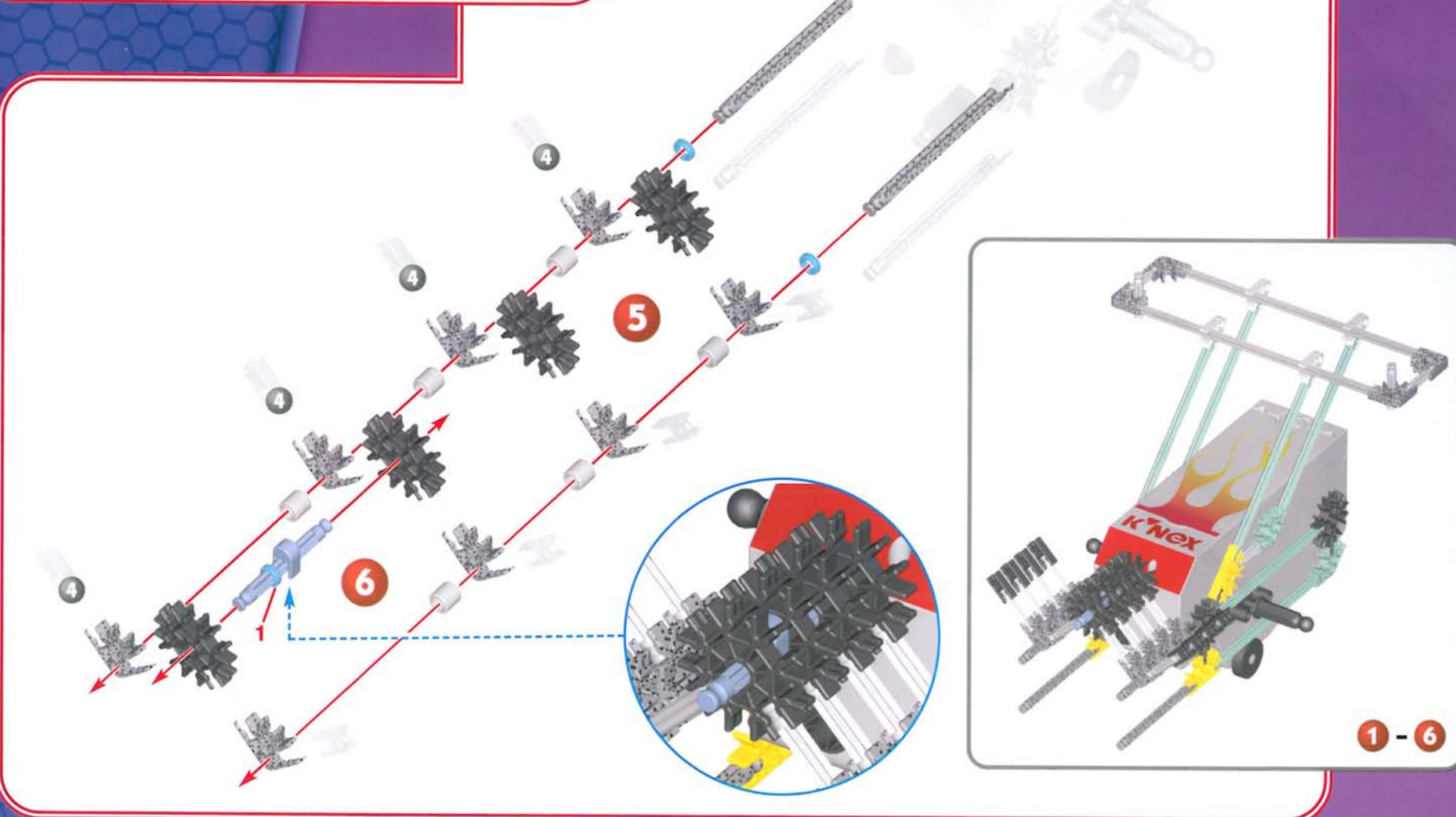
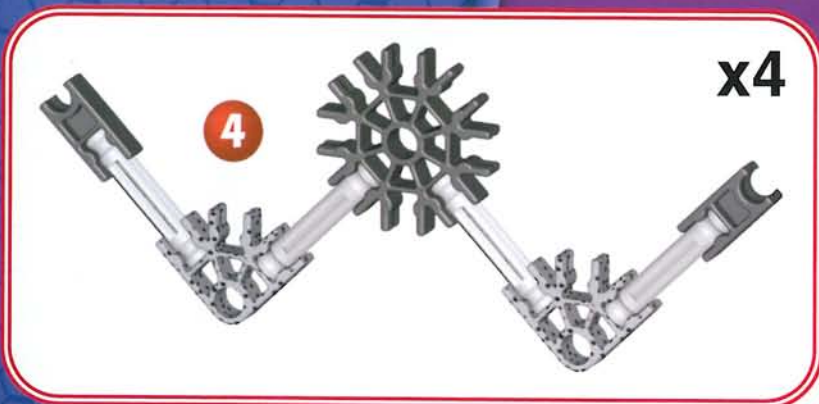
(F) Installe les piles dans le carter et le transmetteur avant d'assembler les modèles. (Voir page 5.)

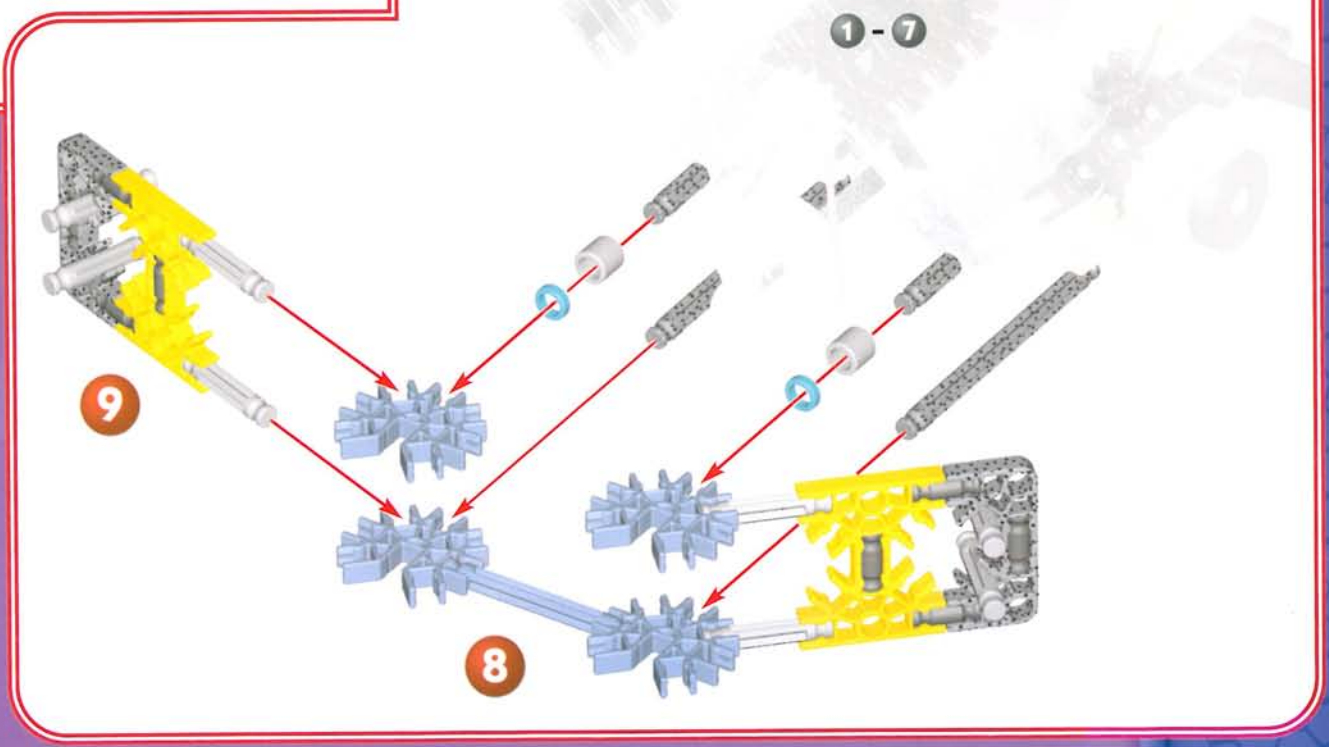
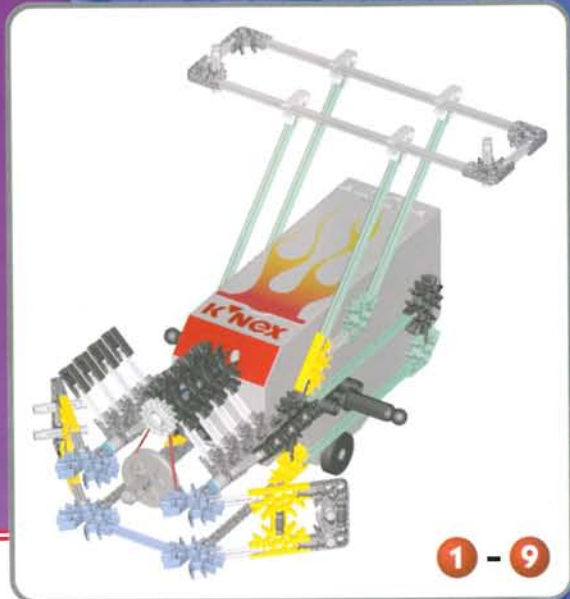
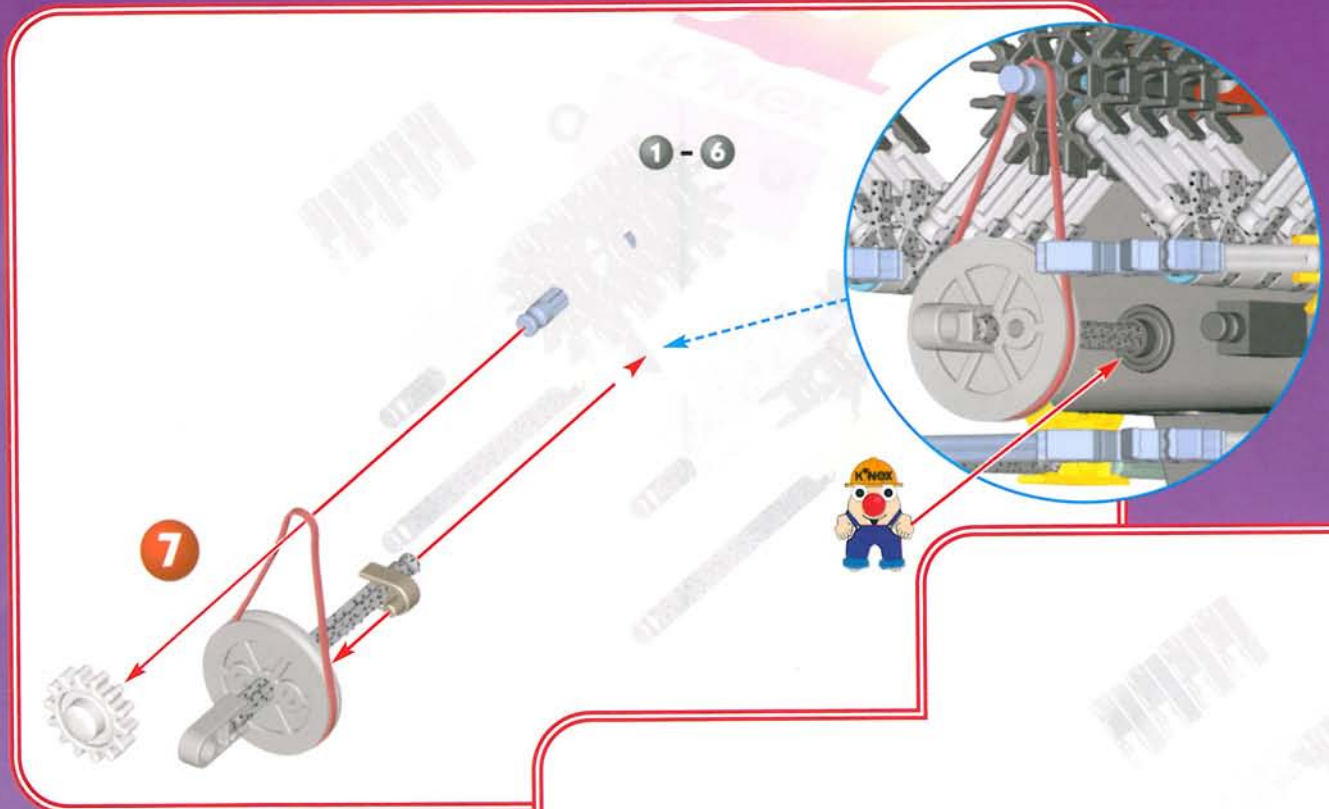
(E) Las pilas se deben instalar en la caja del motor y en el transmisor, ANTES de construir los modelos. (Ver en la página 5.)

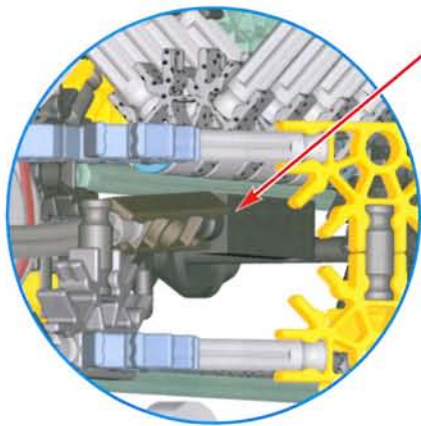
(D) Lege die Batterien in das Motorgehäuse und in den Sender BEVOR du mit dem Bauen des Modells beginnst. (Siehe Seite 5)

(NL) Steek de batterijen in de aandrijfbak en de zender VOOR de modellen worden gebouwd. (Zie bladzijde 5).

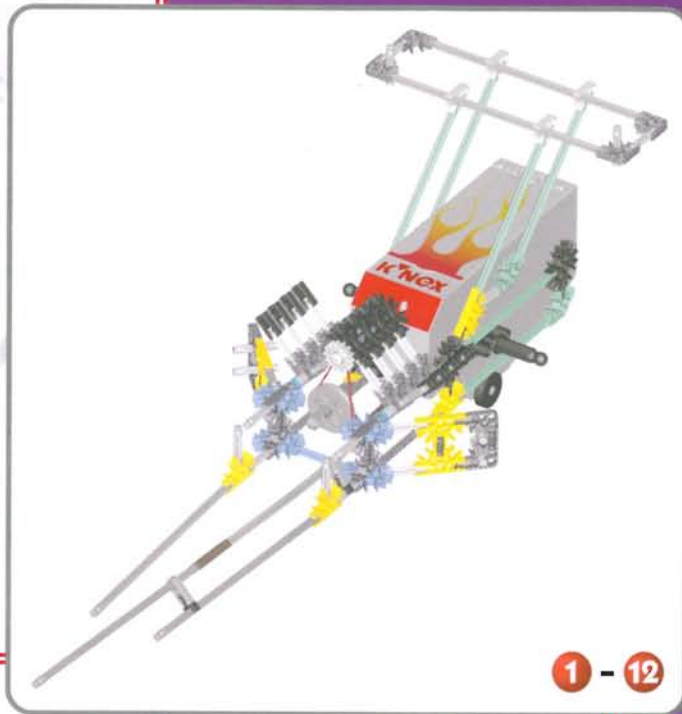
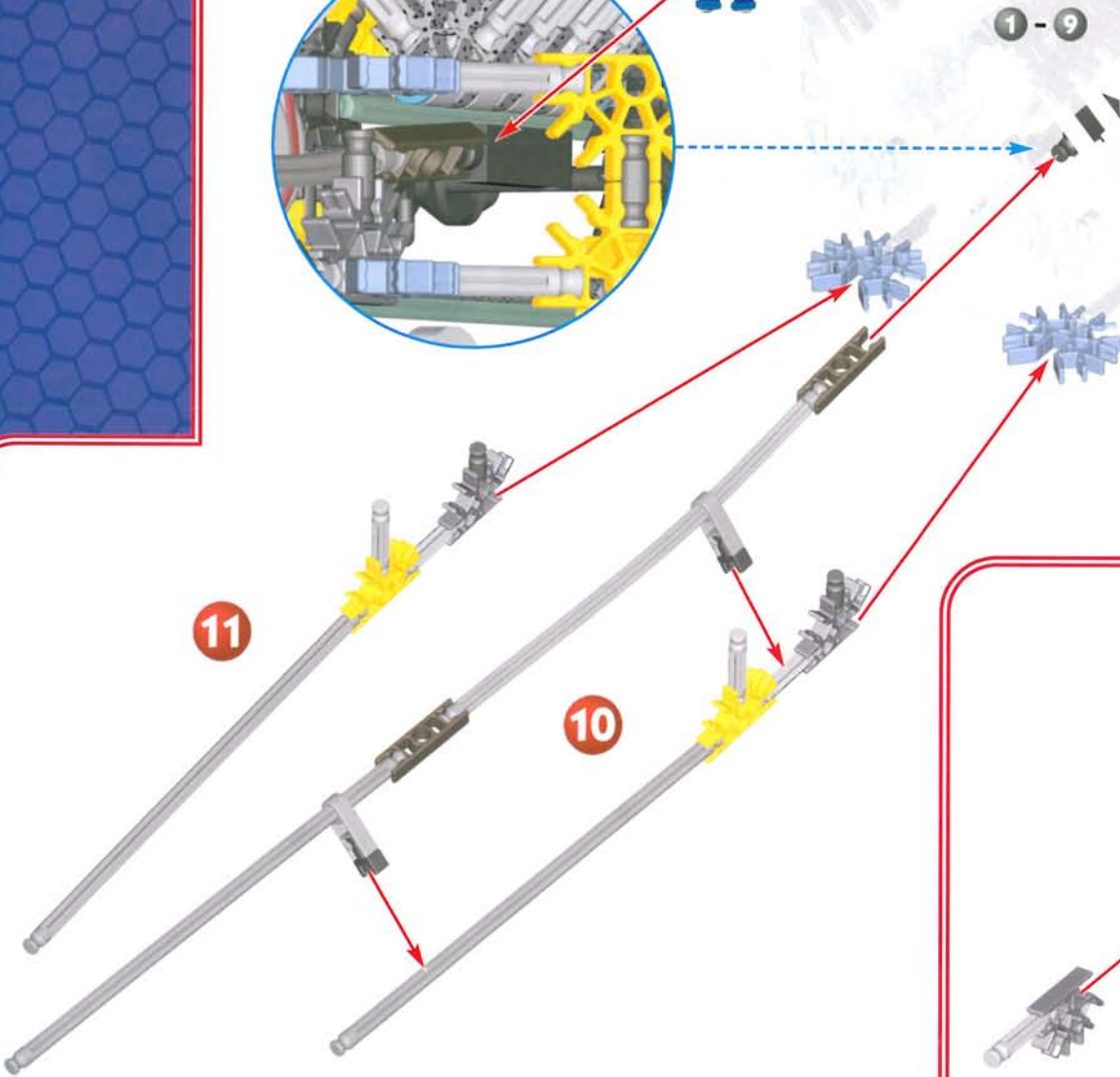






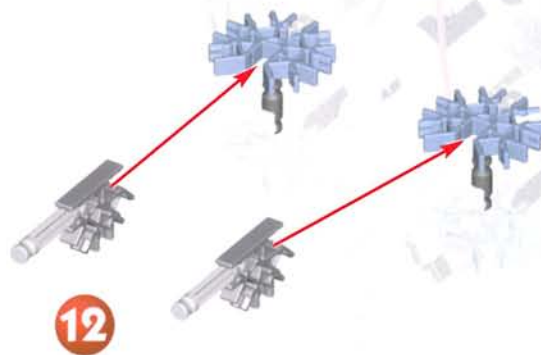


1 - 9

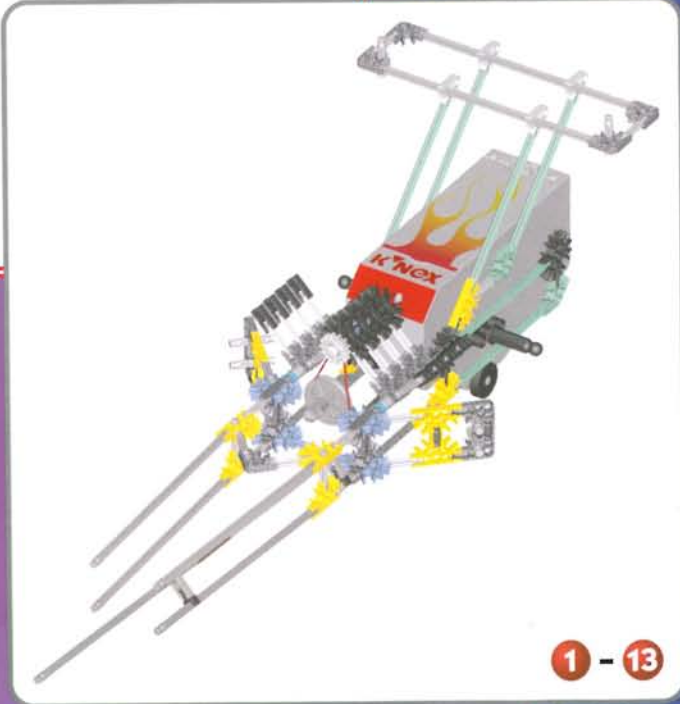
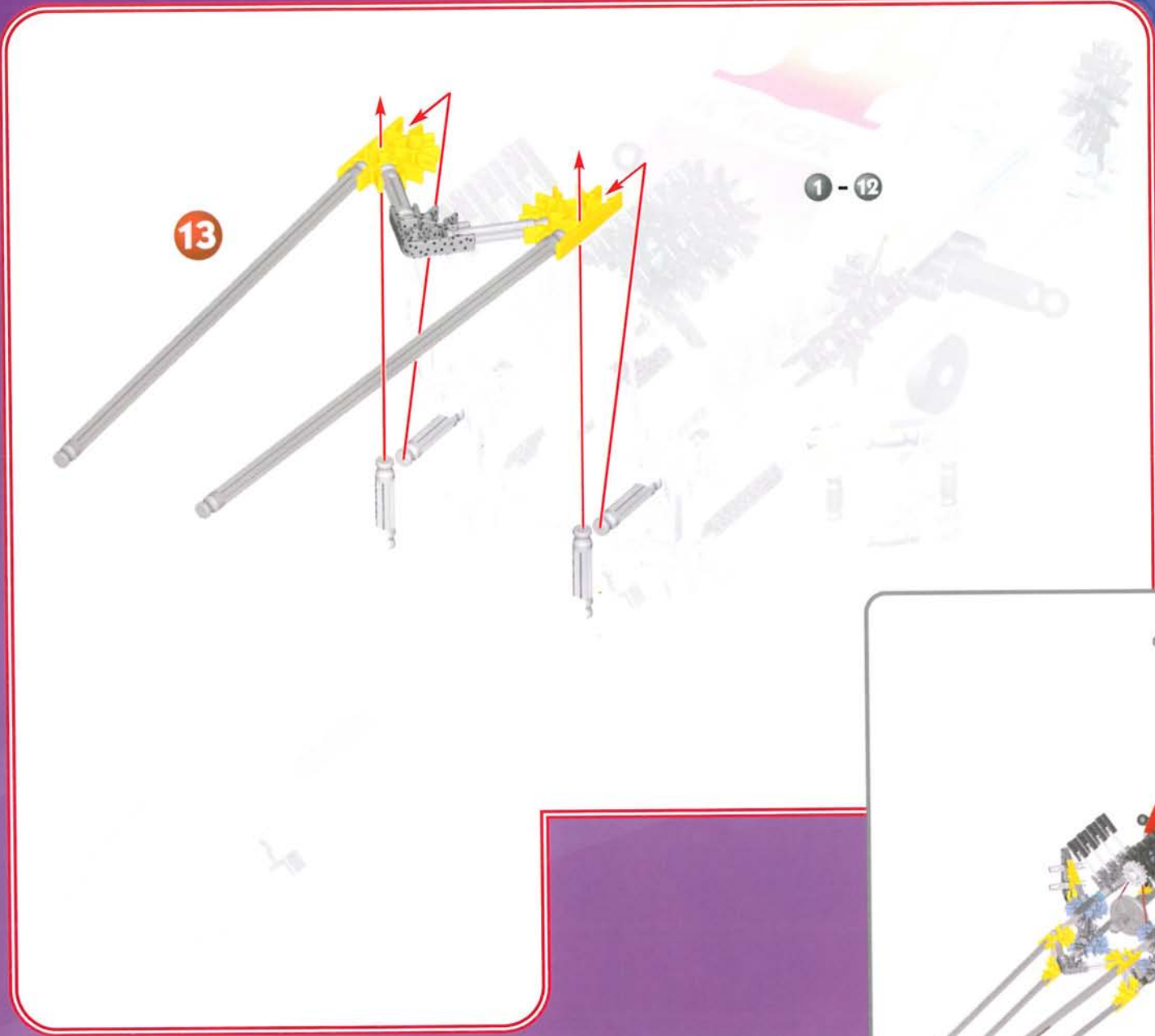


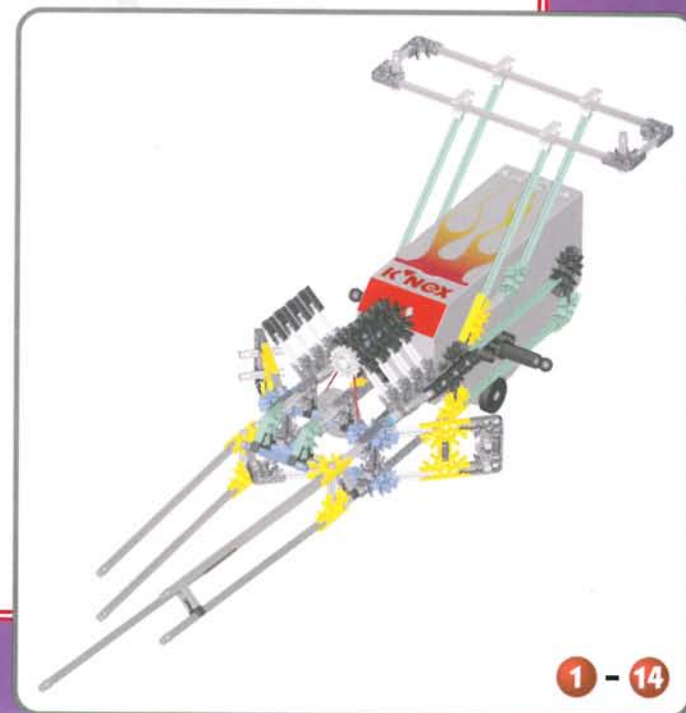
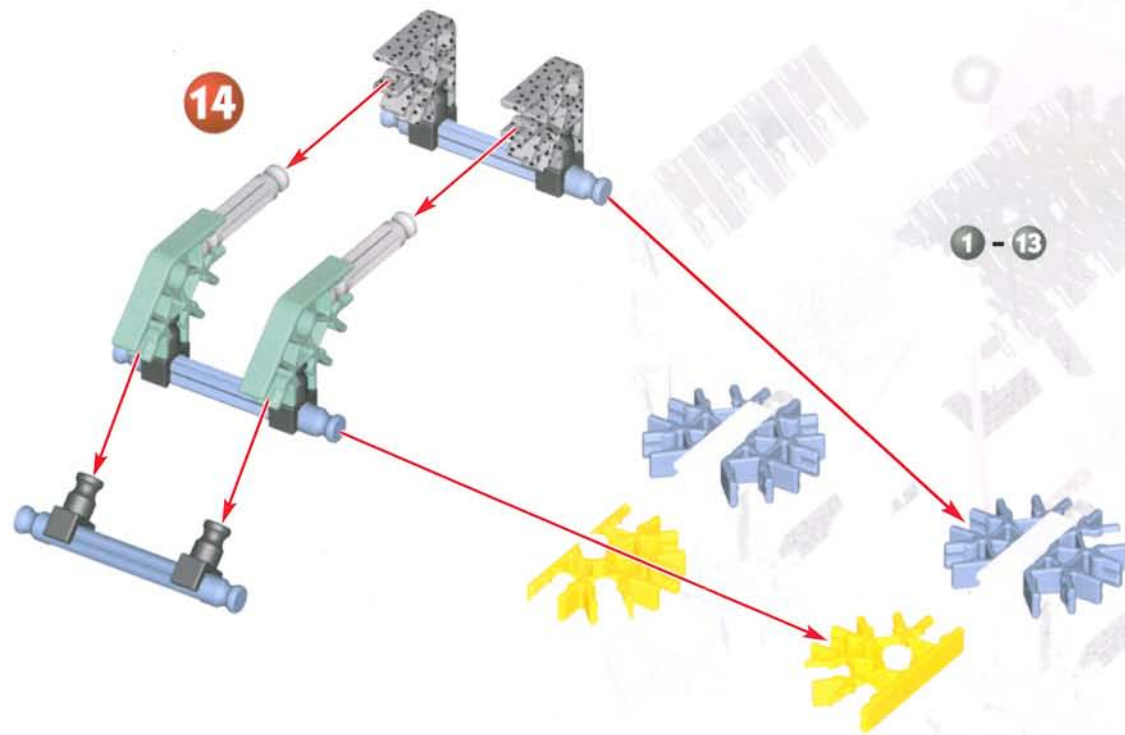
1 - 12

1 - 11



12

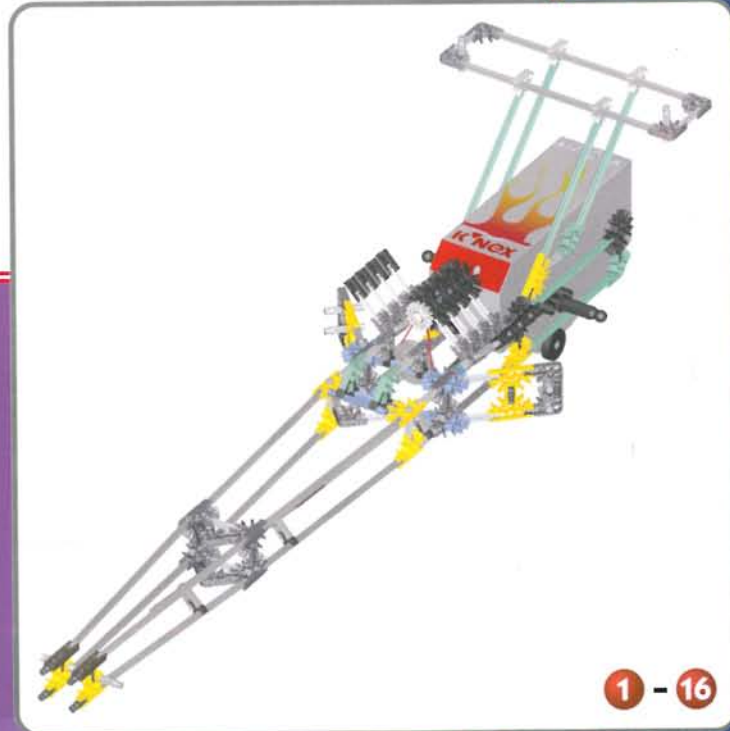




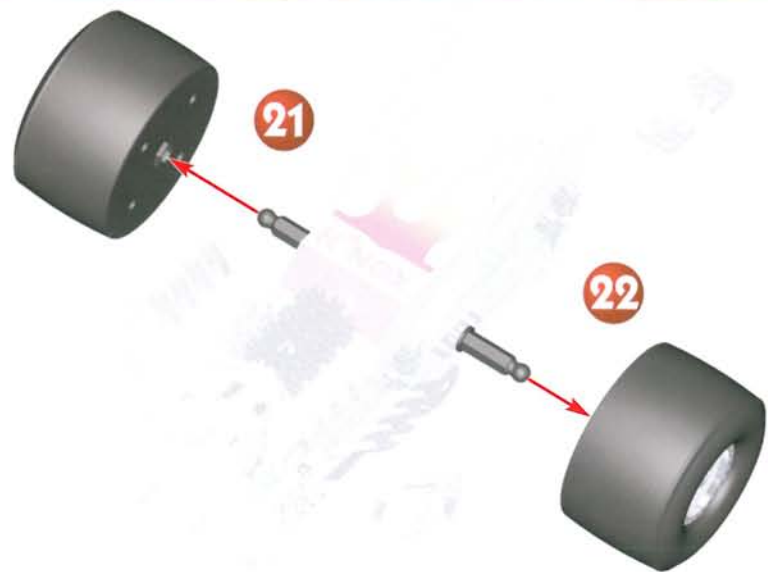
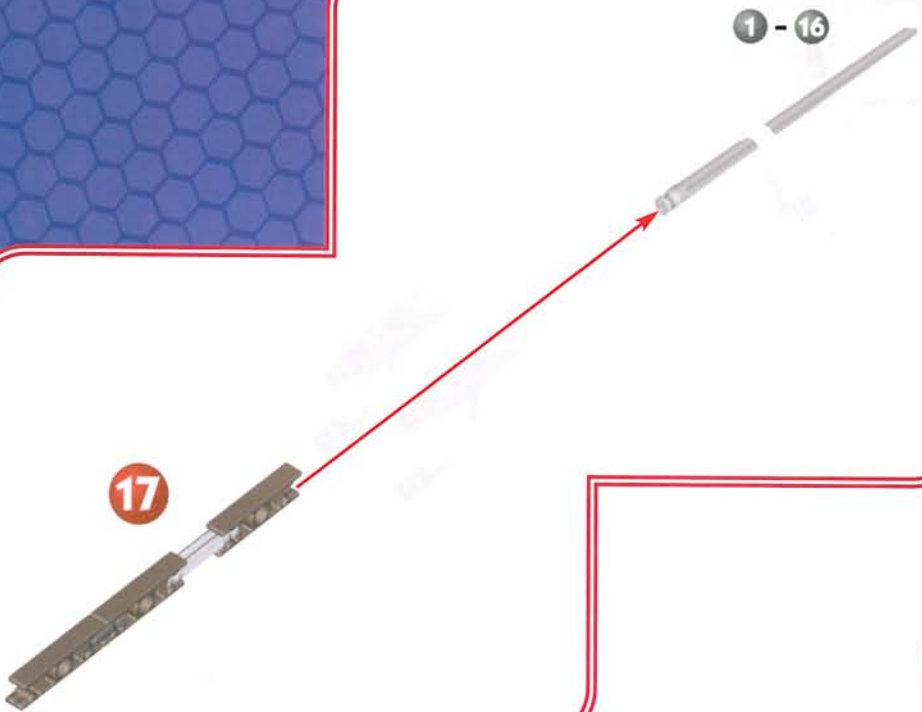
1 - 14

16

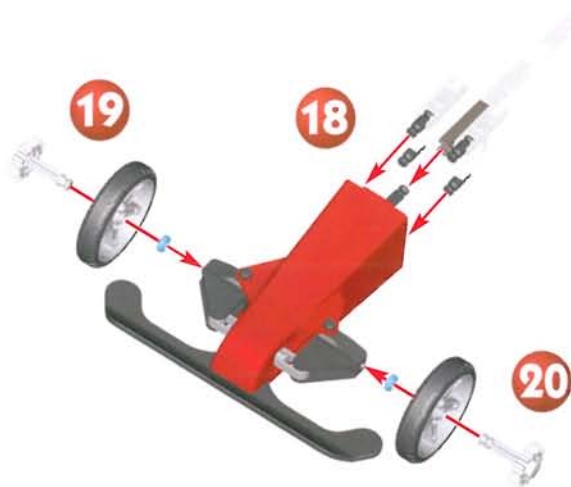
15



1 - 16



1 - 17



1 - 22

(US) (GB) If the gray Rod and two gray Connectors come apart, reattach as shown.

(F) Si la tige gris et les deux connecteurs gris se séparent, assemble-les comme l'indique le schéma.

(E) Si la Varilla grises y los dos conectores grises se desarmen, vuelve a sujetarlos tal como se muestra.

(D) Verbinde den grauen Stab und die beiden grauen Verbindungsstücke wie in der Abbildung gezeigt, falls sie sich voneinander gelöst haben.

(NL) Ingeval de grijze stang en de twee grijze zouden loskomen, maak ze terug vast zoals afgebeeld.

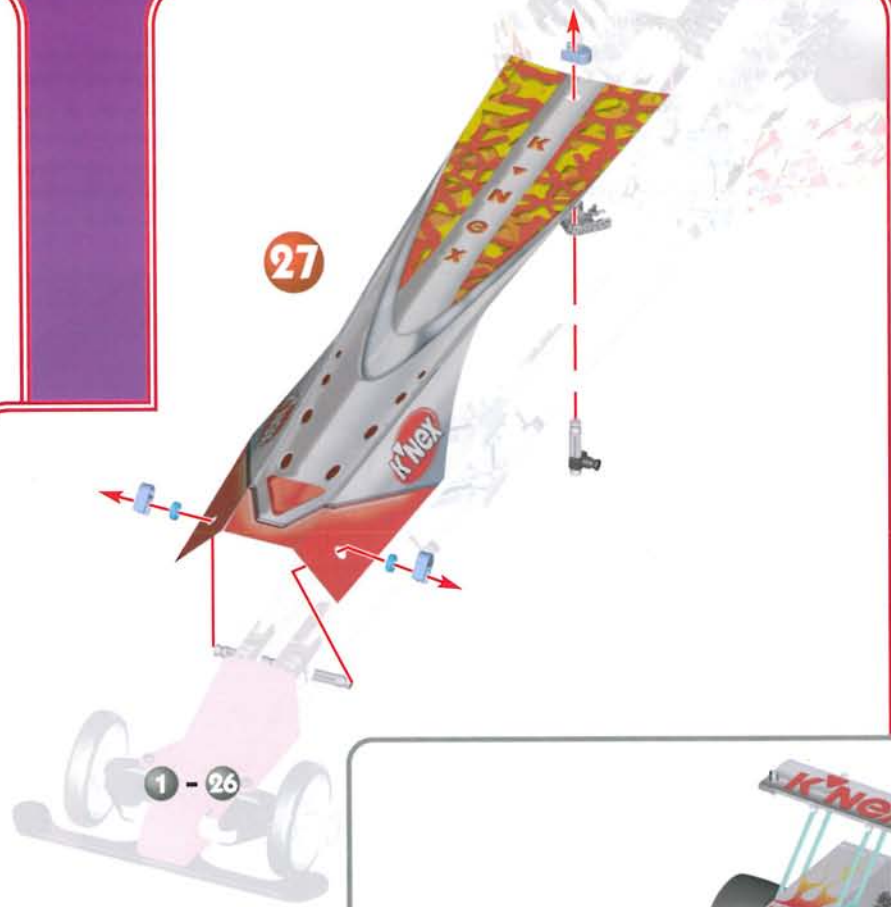




24



26



1 - 27

US GB CONGRATULATIONS! Now it's time to hit the racetrack! Turn to page 42 to learn how to operate your model!



F FÉLICITATIONS ! Le moment est venu de te rendre sur la piste de course ! Va à la page 42 pour apprendre comment faire marcher ton modèle !

E ¡FELICITACIONES! Ahora, ¡es el momento de ir a la pista de carreras! Lee la página 42. ¡Allí aprenderás cómo hacer funcionar tu modelo!

D HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH! Nun wird's Zeit, ins Rennen zu gehen! Weiter geht's auf Seite 42. Dort lernst du, wie dein Modell gesteuert wird.

NL GEFELICITEERD ! Nu is het ogenblik aangebroken om te beginnen koersen! Kijk naar bladzijde 42 om te leren hoe je model moet gebruikt worden.



US GB This is the SCORPION RACER! This menacing vehicle is a crossbreed between a racecar and a scorpion. It even has "claw-snapping" action and can be driven inside or out!

F Cet engin est le SCORPION RACER ! Ce véhicule menaçant est un croisement entre une voiture de course et un scorpion. Il peut même claquer ses pinces et peut être conduit à l'intérieur ou à l'extérieur.

E ¡Este es el SCORPION RACER! Este amenazante vehículo es una mezcla entre un auto de carrera y un escorpión. Inclusive tiene pinzas con acción mordedora y puede funcionar tanto afuera como adentro.

D Dies ist der SCORPION RACER! Dieses gefährlich aussehende Fahrzeug ist eine Kreuzung zwischen einem Rennwagen und einem Skorpion. Sein Stachel kann sogar richtig „zuschnappen“, sowohl drinnen als auch im Freien.

NL Dit is de SCORPION RACER. Dit schrikaanjagend voertuig is half renwagen en half schorpioen. Het heeft zelfs een "klauw-klemmende" beweging en kan binnen of buiten rijden.

Scorpion Racer

Claw-Snappin' Action!





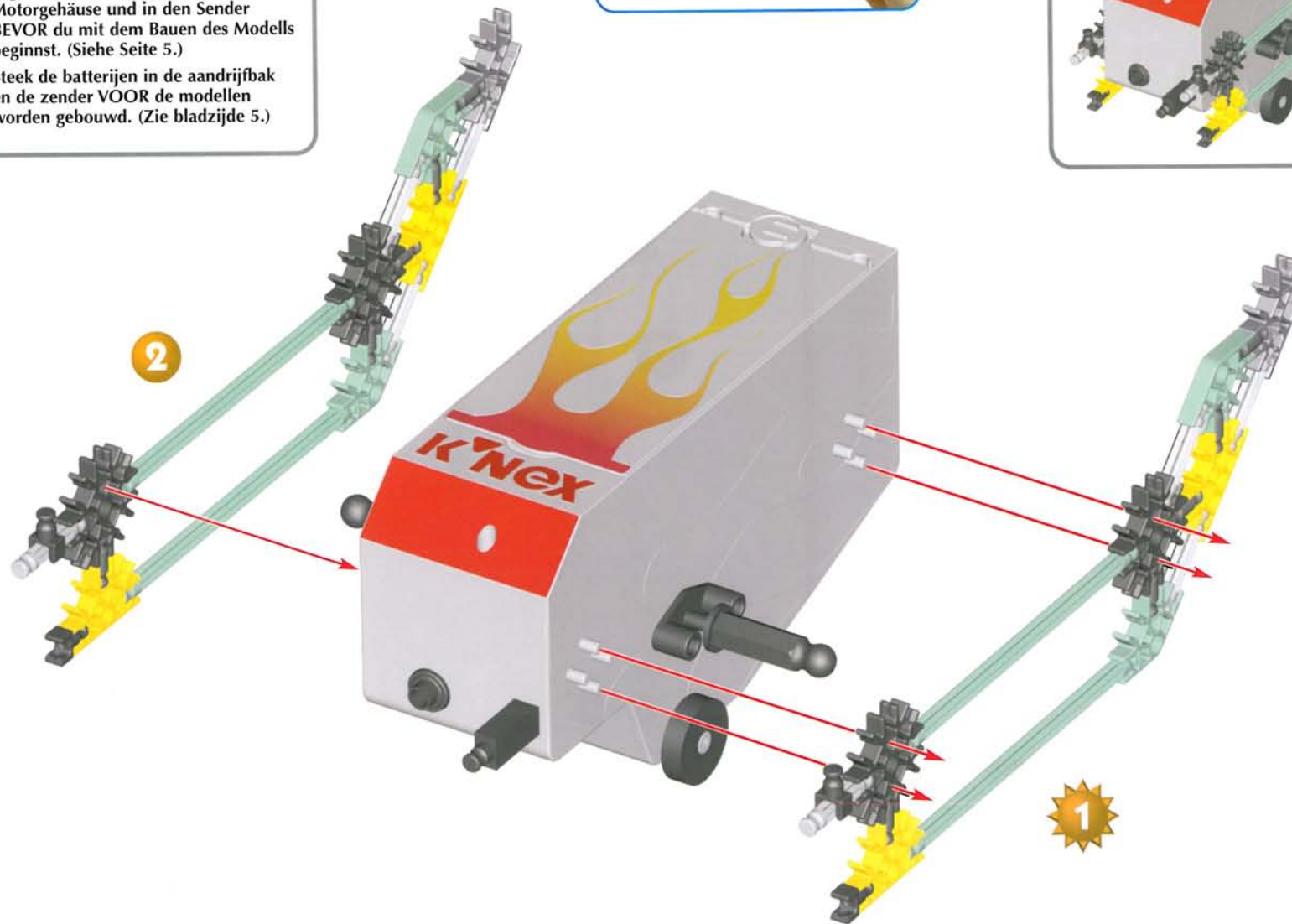
(US GB) Install batteries in the Drive Box and Transmitter **BEFORE** building models. (see page 5.)

(F) Installe les piles dans le carter et le transmetteur avant d'assembler les modèles. (Voir page 5.)

(E) Las pilas se deben instalar en la caja del motor y en el transmisor, **ANTES** de construir los modelos. (Ver en la página 5.)

(D) Lege die Batterien in das Motorgehäuse und in den Sender **BEVOR** du mit dem Bauen des Modells beginnst. (Siehe Seite 5.)

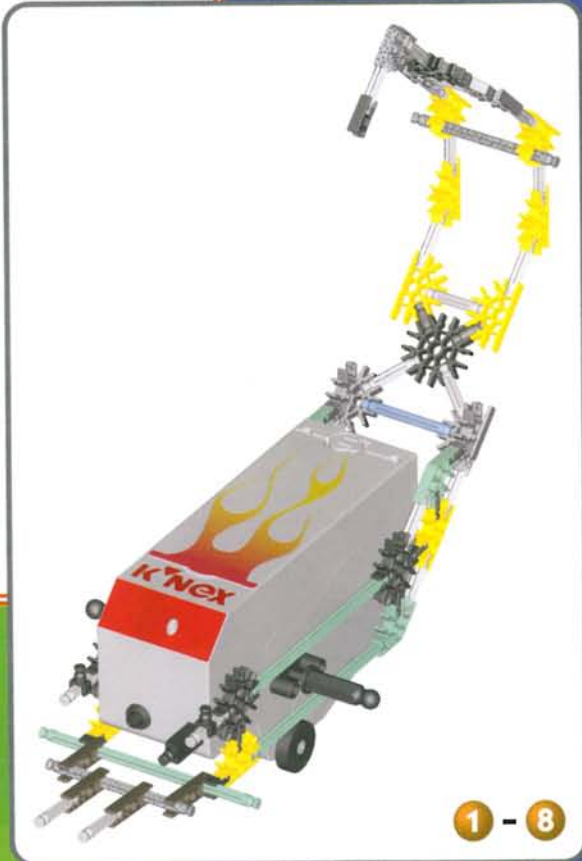
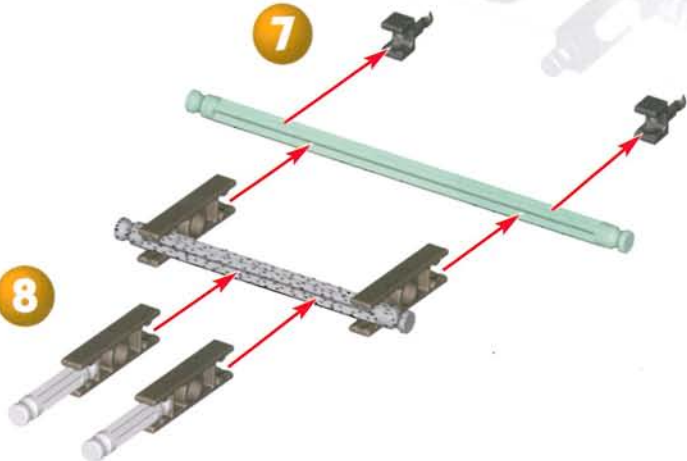
(NL) Steek de batterijen in de aandrijfbak en de zender **VOOR** de modellen worden gebouwd. (Zie bladzijde 5.)



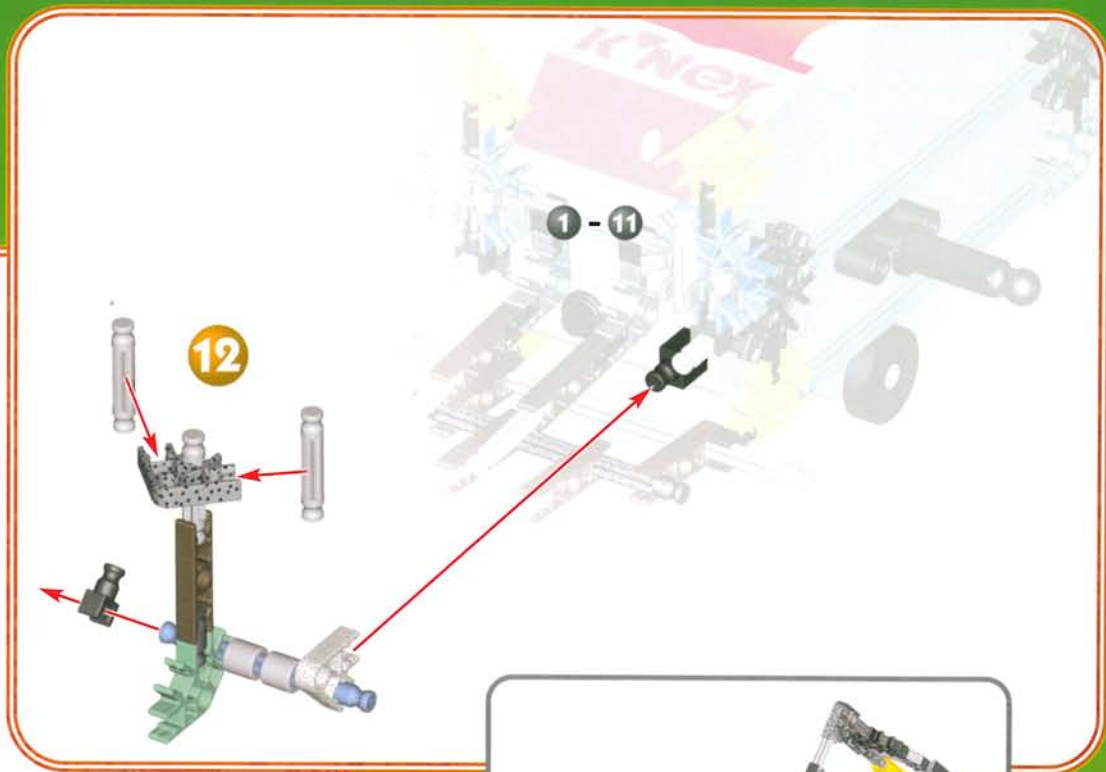
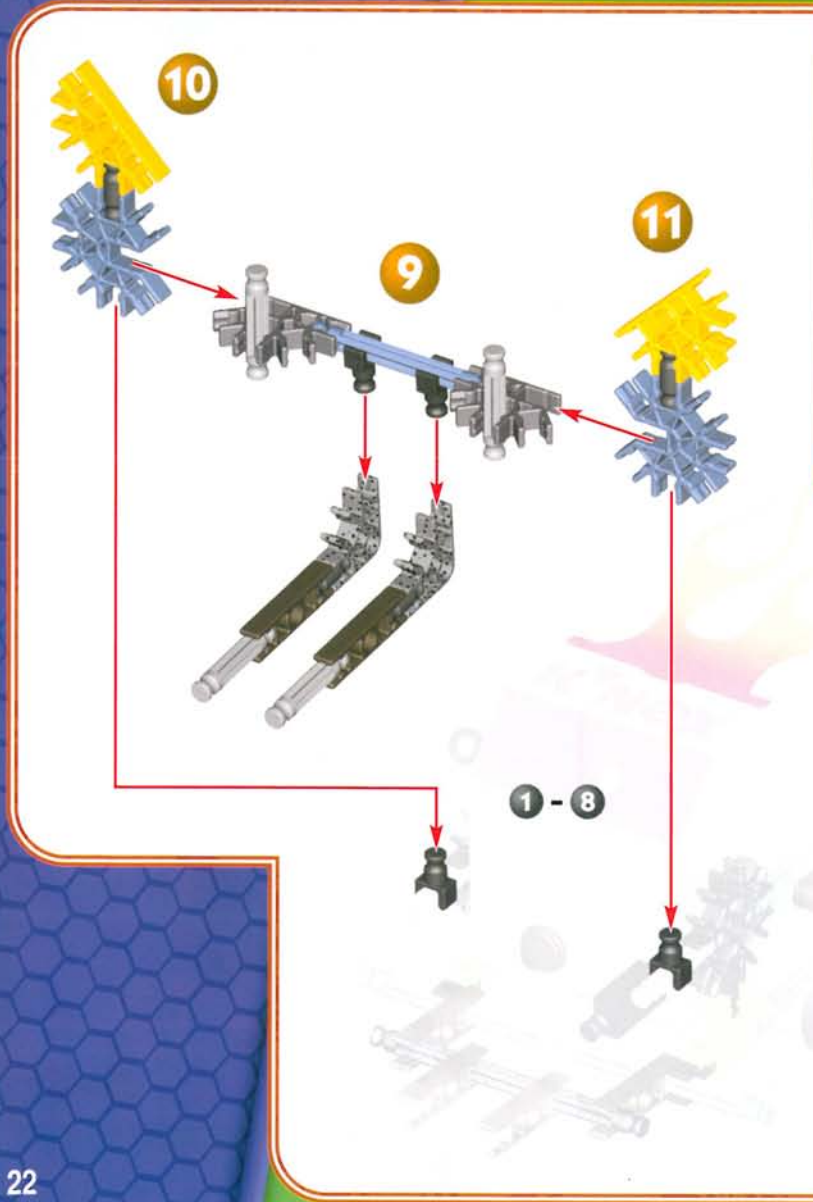
1 - 6

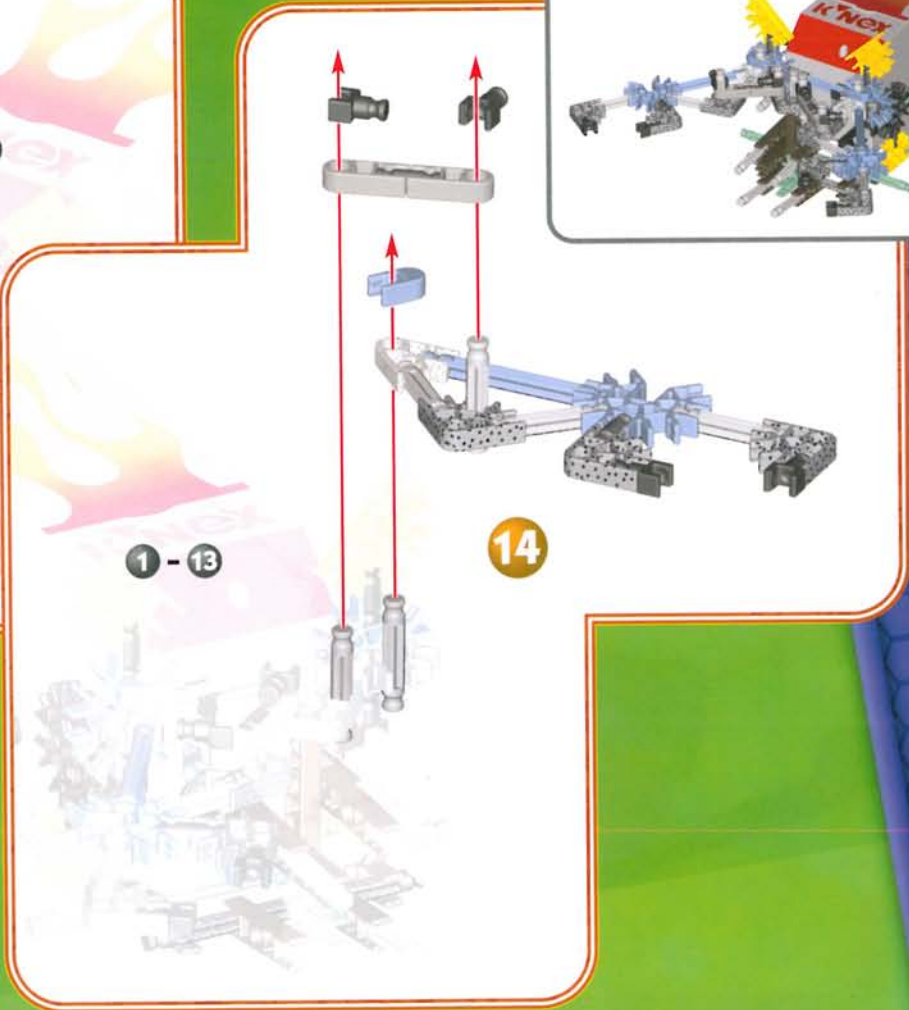
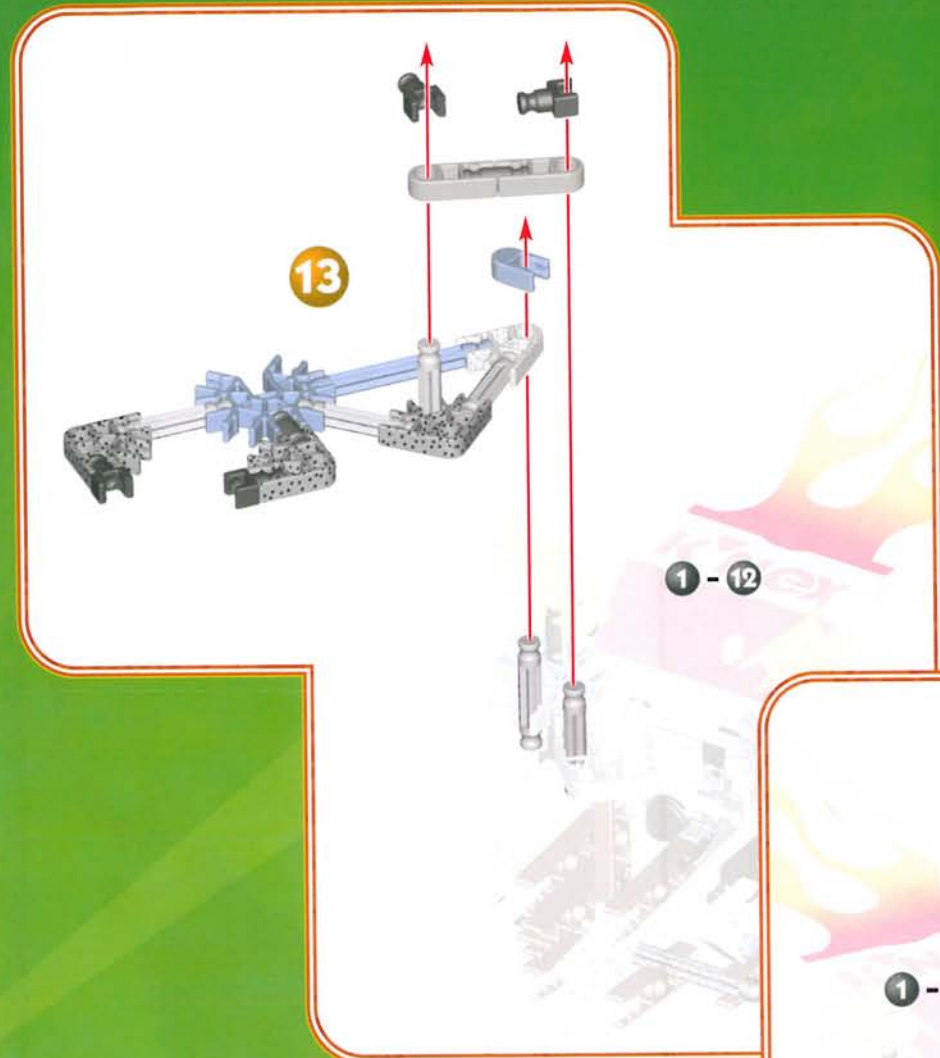
7

8



1 - 8





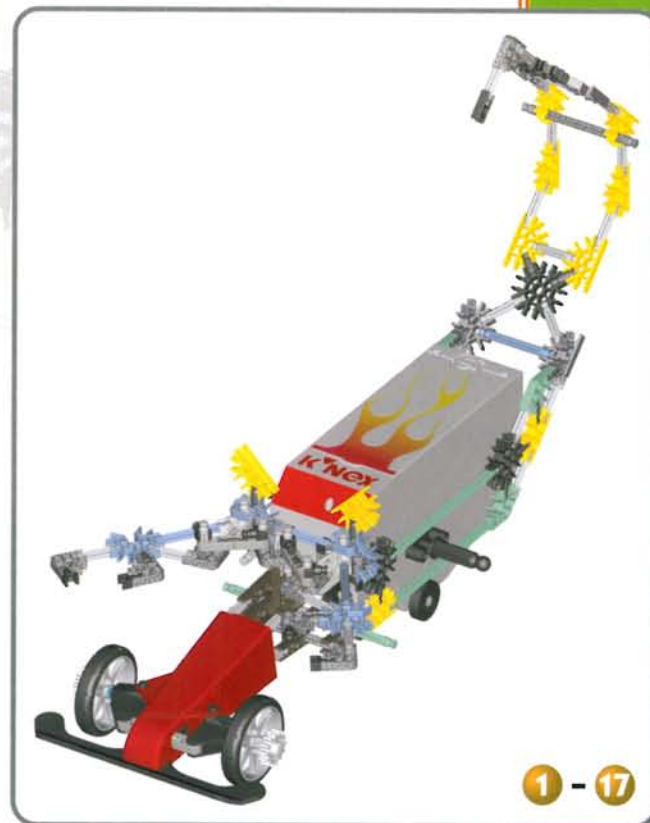
(US) (GB) If the gray Rod and two gray Connectors come apart, reattach as shown.

(F) Si la tige gris et les deux connecteurs gris se séparent, assemble-les comme l'indique le schéma.

(E) Si la Varilla grises y los dos conectores grises se desarmen, vuelve a sujetarlos tal como se muestra.

(D) Verbinde den grauen Stab und die beiden grauen Verbindungsstücke wie in der Abbildung gezeigt, falls sie sich voneinander gelöst haben.

(NL) Ingeval de grijze stang en de twee grijze zouden loskomen, maak ze terug vast zoals afgebeeld.





- (US) (GB) CONGRATULATIONS! Building this model was a "snap". Turn to page 42 to learn how to operate your model!
- (F) FÉLICITATIONS ! La construction de ce modèle s'est avérée un jeu d'enfant. Rendez-vous à la page 42 afin d'apprendre comment faire marcher ton modèle !
- (E) ¡FELICITACIONES! Construir este modelo llevó solamente un momento. Lee la página 42. ¡Allí aprenderás cómo hacer funcionar tu modelo!
- (D) HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH! Das Bauen dieses Modells ging im Handumdrehen. Weiter geht's auf Seite 42. Dort lernst du, wie dein Modell gesteuert wird!
- (NL) GEFELICITEERD ! Het opbouwen van dit model was niet zo moeilijk. Kijk naar bladzijde 42 om te leren hoe je model moet gebruikt worden.

18



1 - 17



19



1 - 19



US GB Here's the SPRINT SPORT model! This baby is designed after a real sprint car with short wheel base and roof-mounted spoiler! It features tight steering to really carve up the turns! For indoors or out!

F Et voici le modèle SPRINT SPORT ! Cette petite merveille s'inspire d'une vraie voiture de course dotée d'un empattement court et d'un aileron de toit ! Une direction serrée permet de vraiment négocier les virages ! Pour jouer à l'intérieur ou à l'extérieur !

E ¡Aquí está el modelo SPRINT SPORT! Esta pequeña maravilla está diseñada siguiendo la línea de un verdadero auto para carreras cortas, con una corta base para las ruedas y un alerón armado sobre el techo. ¡Presenta una dirección excelente, para realmente tomar las curvas! Se puede usar adentro o afuera.

D Dieses Modell ist der SPRINT SPORT. Der Kleine ist einem richtigen Kurzstrecken-Rennwagen mit kurzem Radstand und Dachspoiler nachgebaut. Dazu gehört eine schwerkgehende Lenkung für das entsprechende Kurvengefühl. Für drinnen und draußen.

NL Hier is het SPRINT SPORT model. Dit voertuig werd ontworpen volgens het model van een echte spurtwagen met korte wielbasis en een spoiler aangebracht op het dak. Het beschikt over een stevige stuurmechanisme om echt door de bochten te snijden. Voor gebruik binnen en buiten.

Sprint Sport

Tight Steering! Sharp Turns!

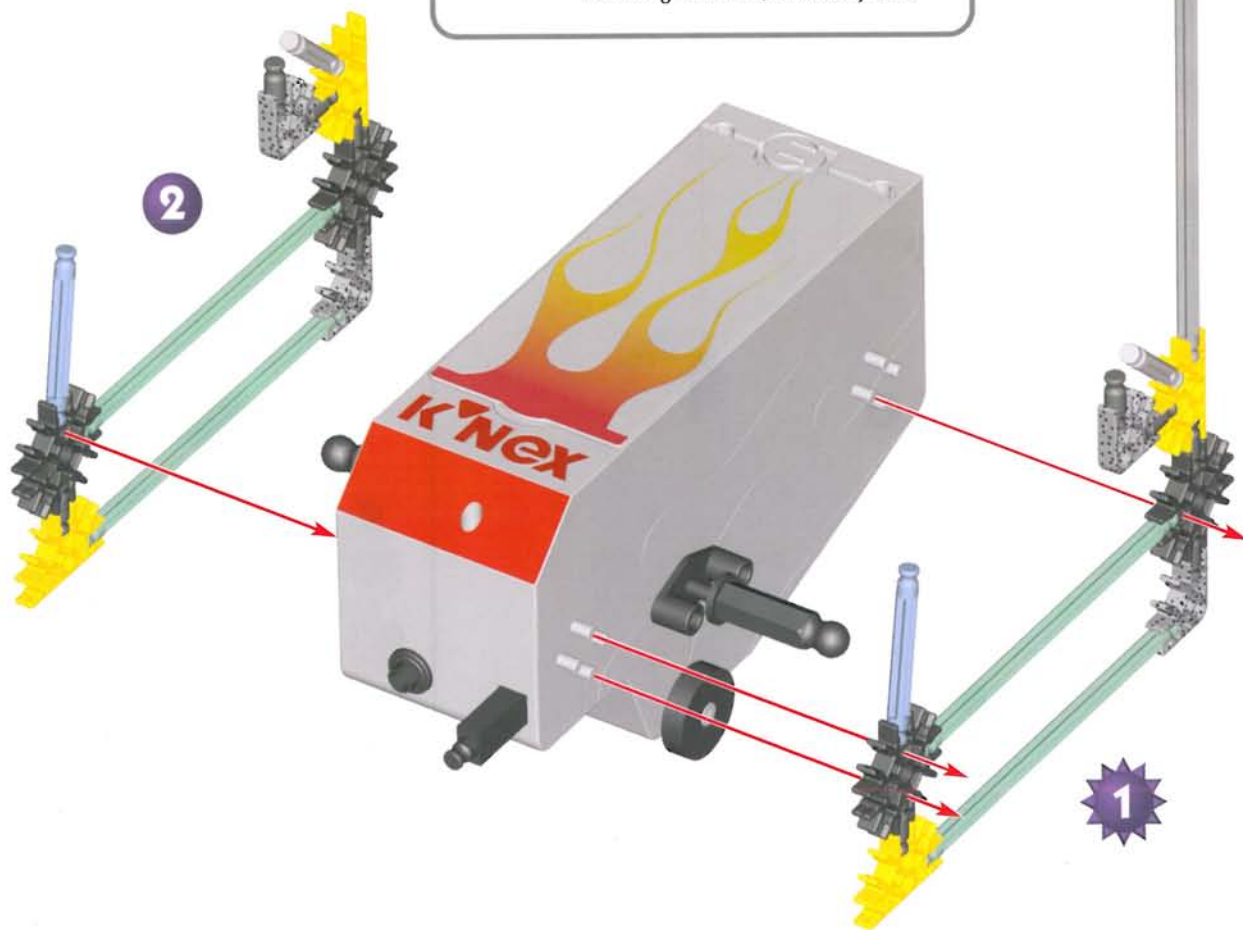


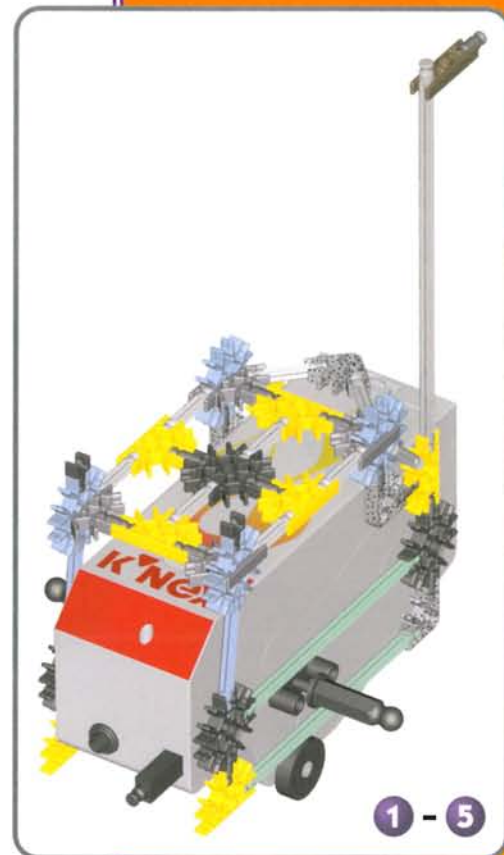
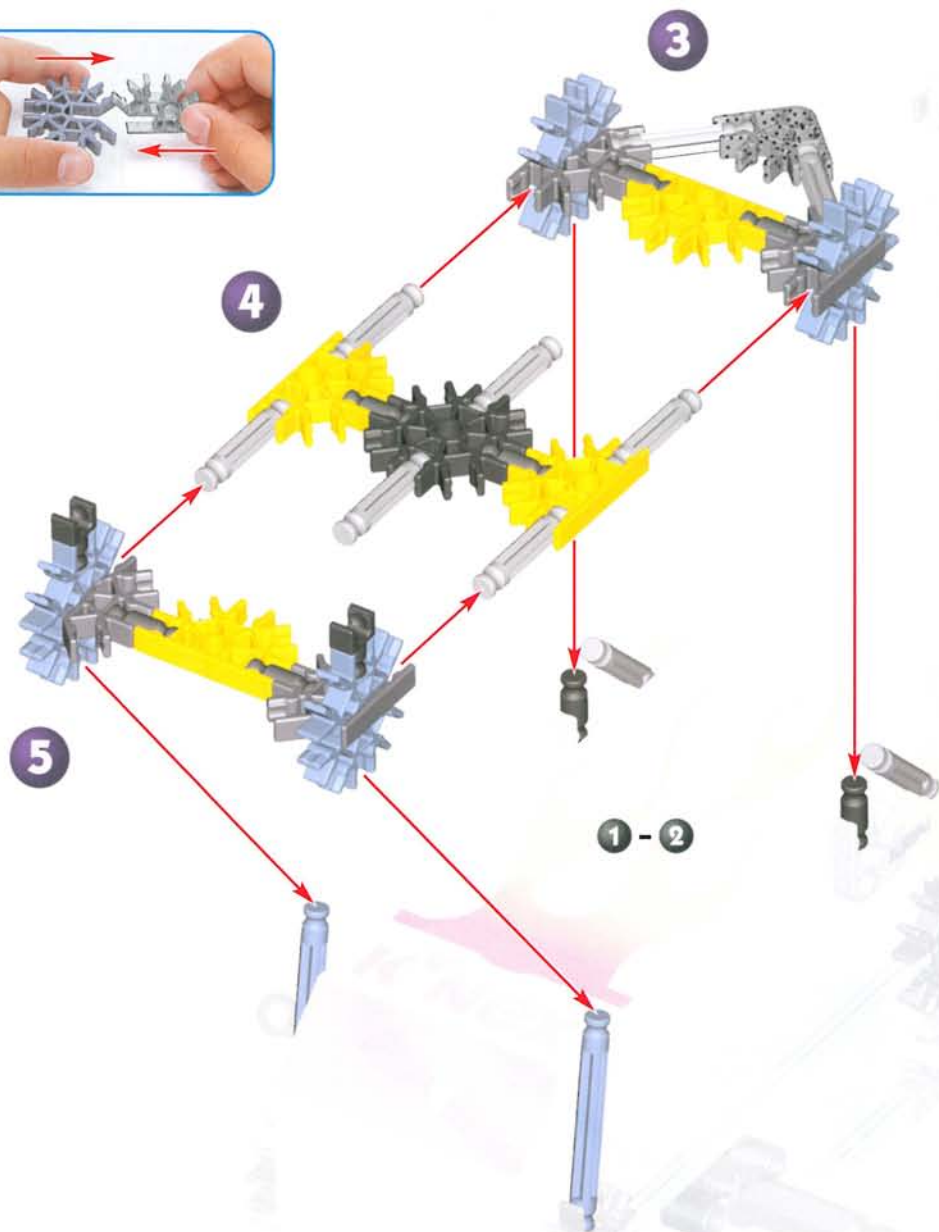
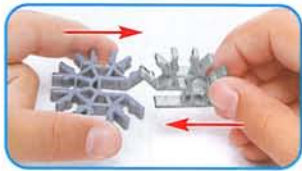


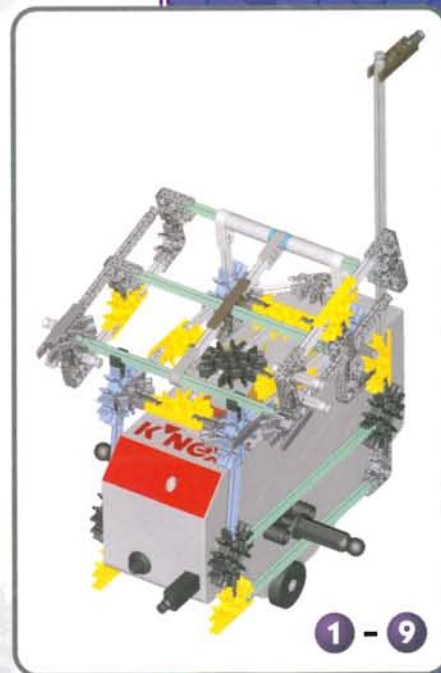
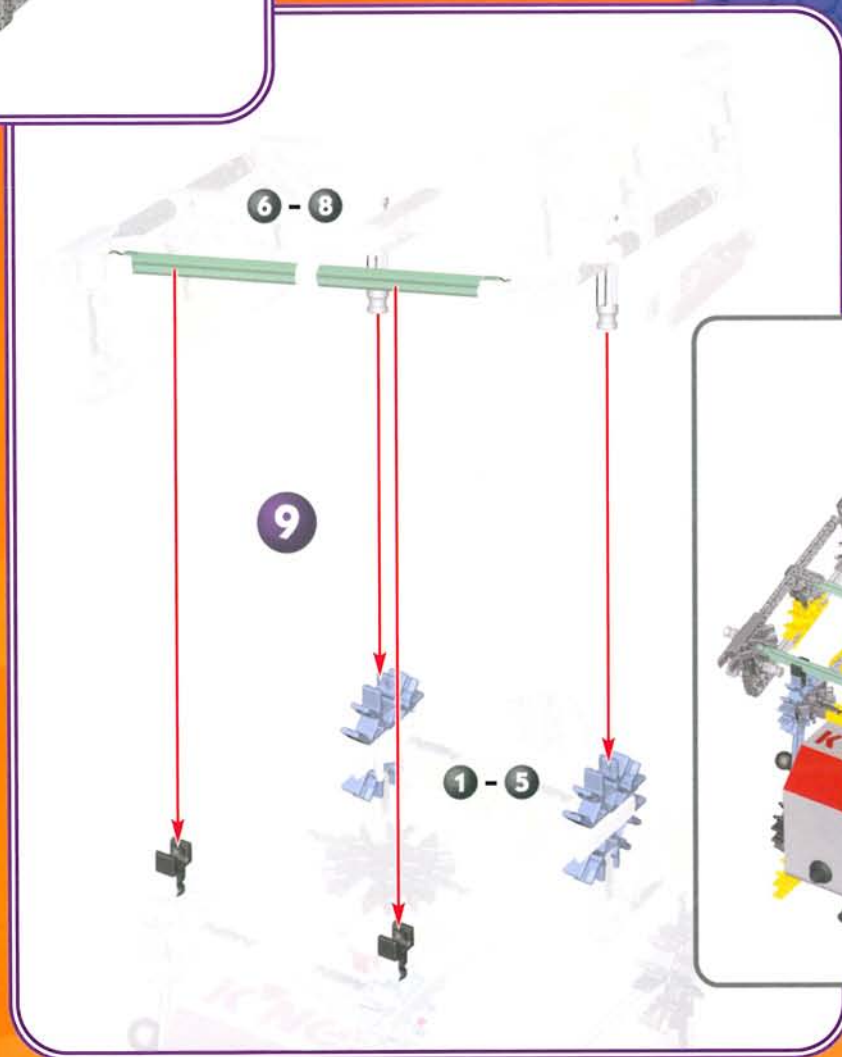
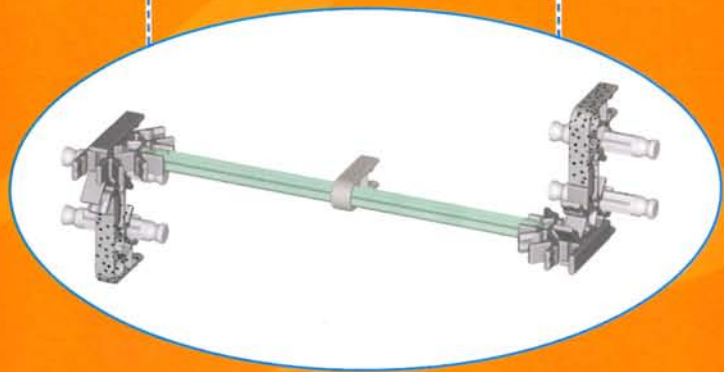
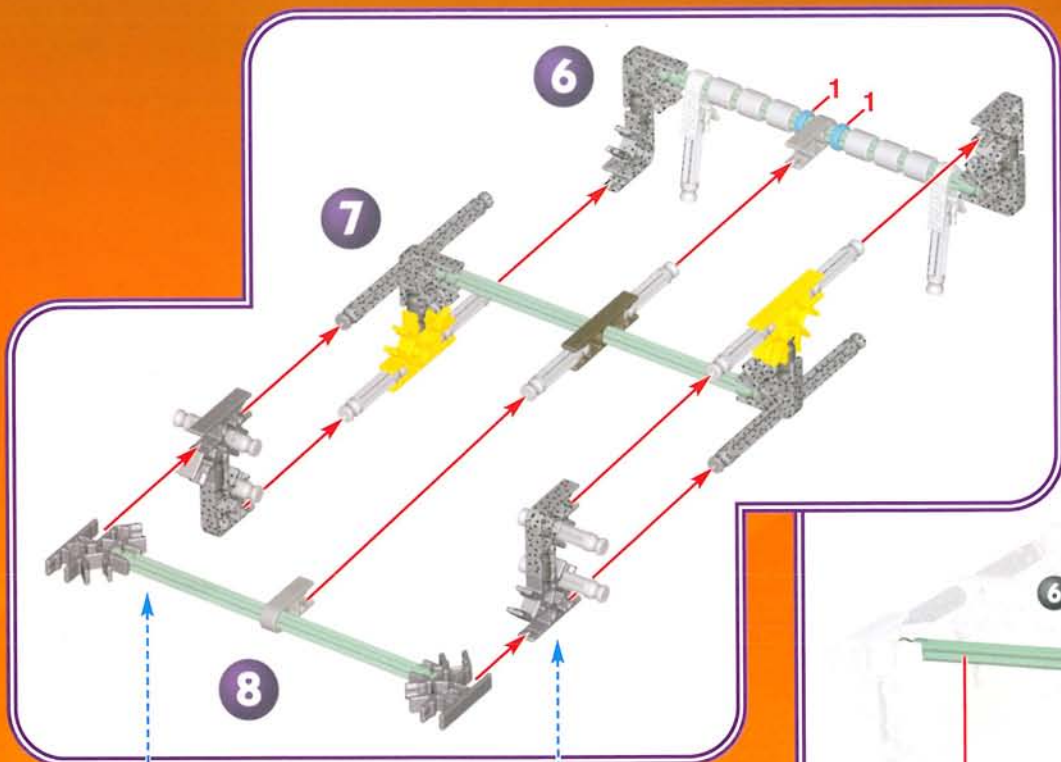
(US) (GB) Install batteries in the Drive Box and Transmitter BEFORE building models. (see page 5.)

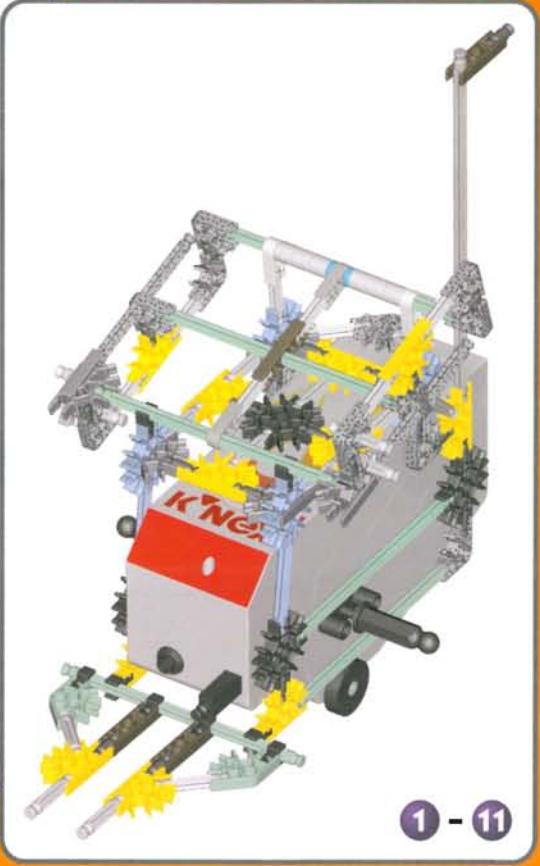
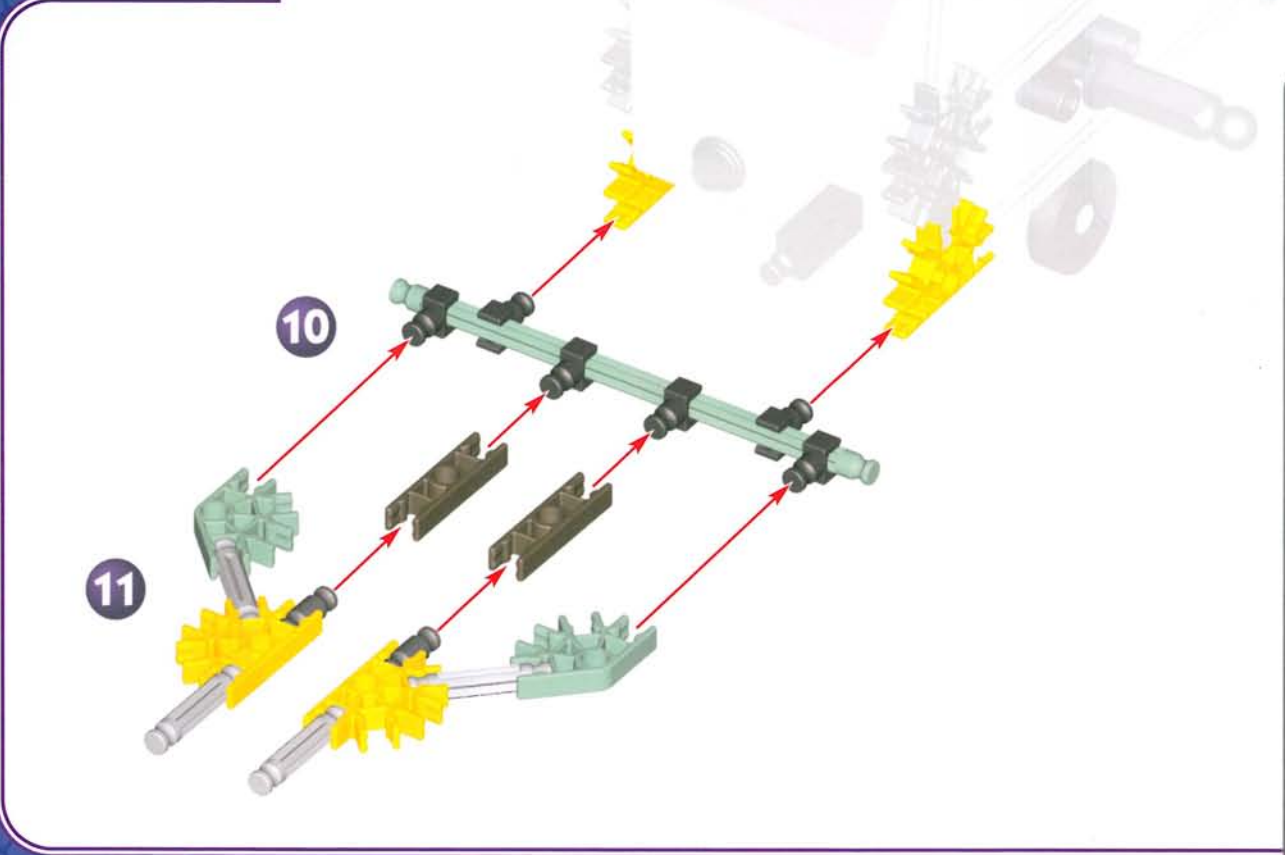
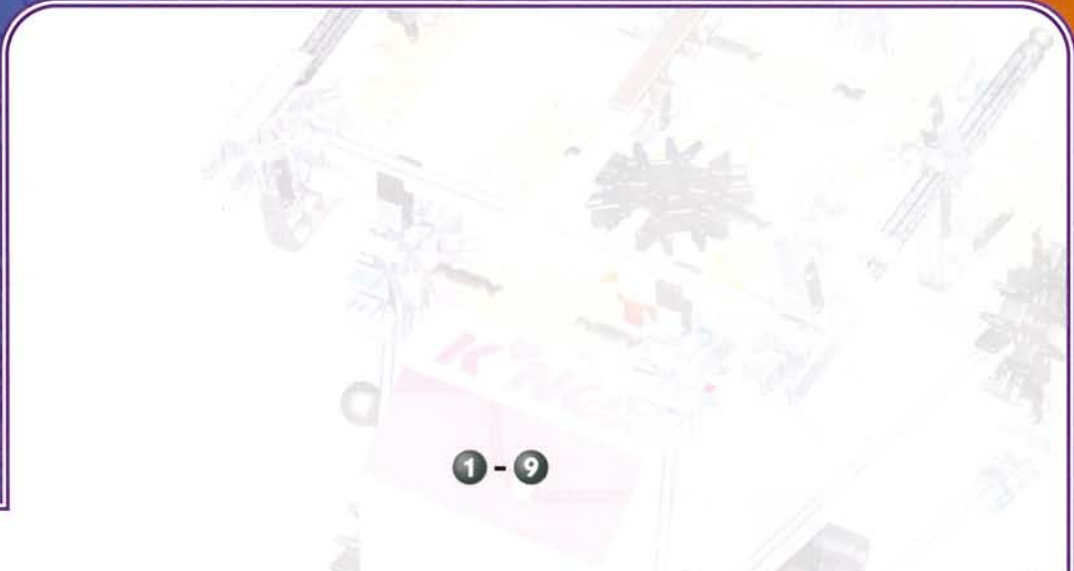


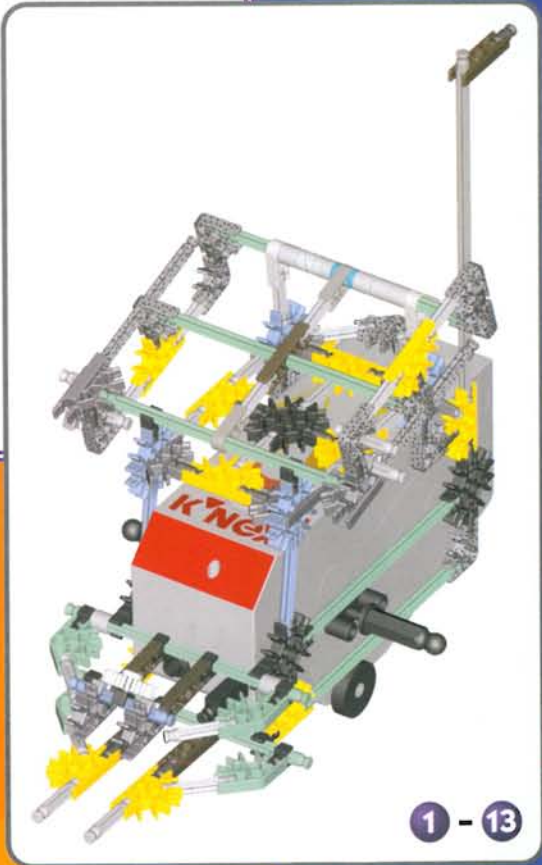
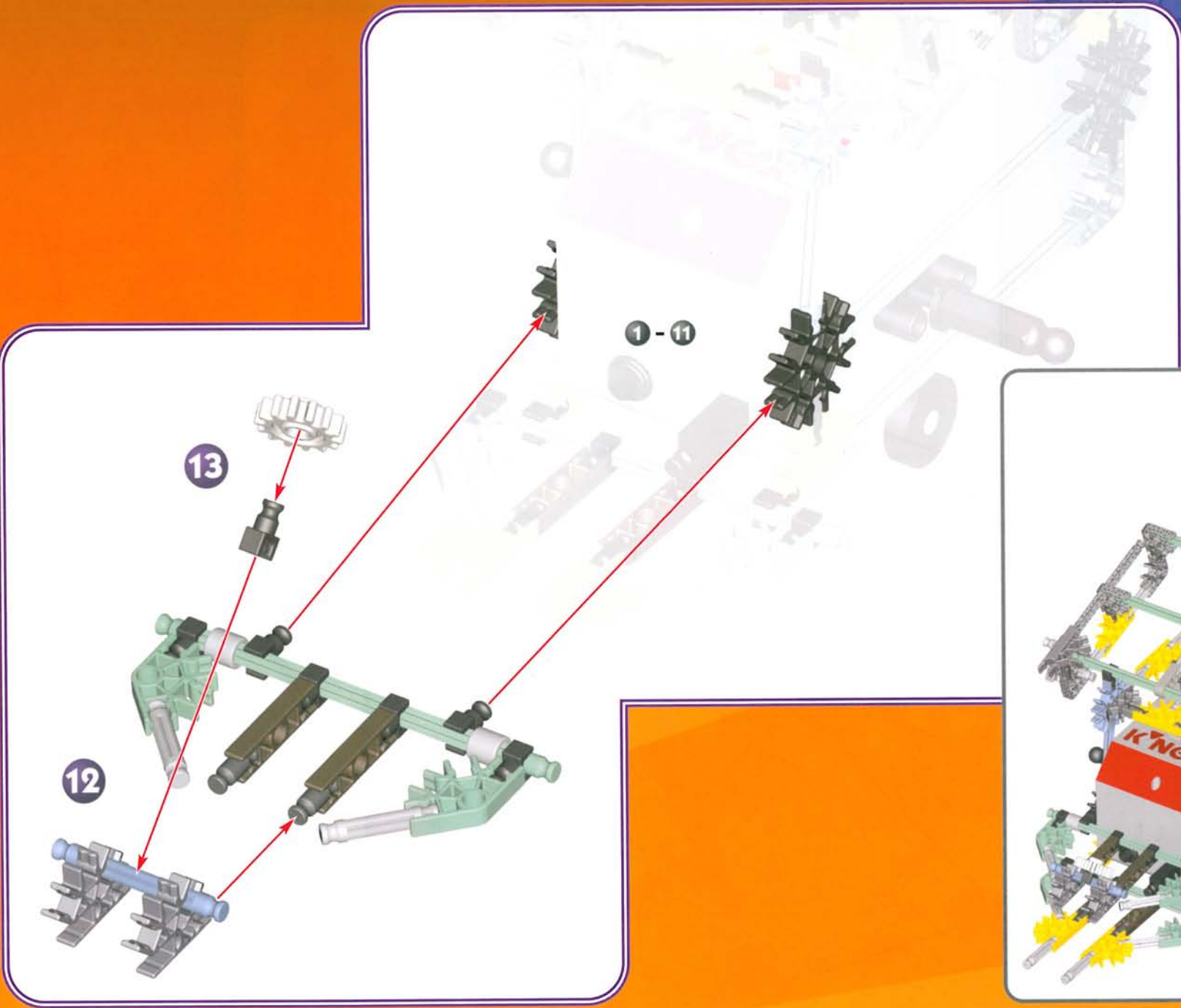
- (F) Installe les piles dans le carter et le transmetteur avant d'assembler les modèles. (Voir page 5.)
- (E) Las pilas se deben instalar en la caja del motor y en el transmisor, ANTES de construir los modelos. (Ver en la página 5.)
- (D) Lege die Batterien in das Motorgehäuse und in den Sender BEVOR du mit dem Bauen des Modells beginnst. (Siehe Seite 5.)
- (NL) Steek de batterijen in de aandrijfbak en de zender VOOR de modellen worden gebouwd. (Zie bladzijde 5.)

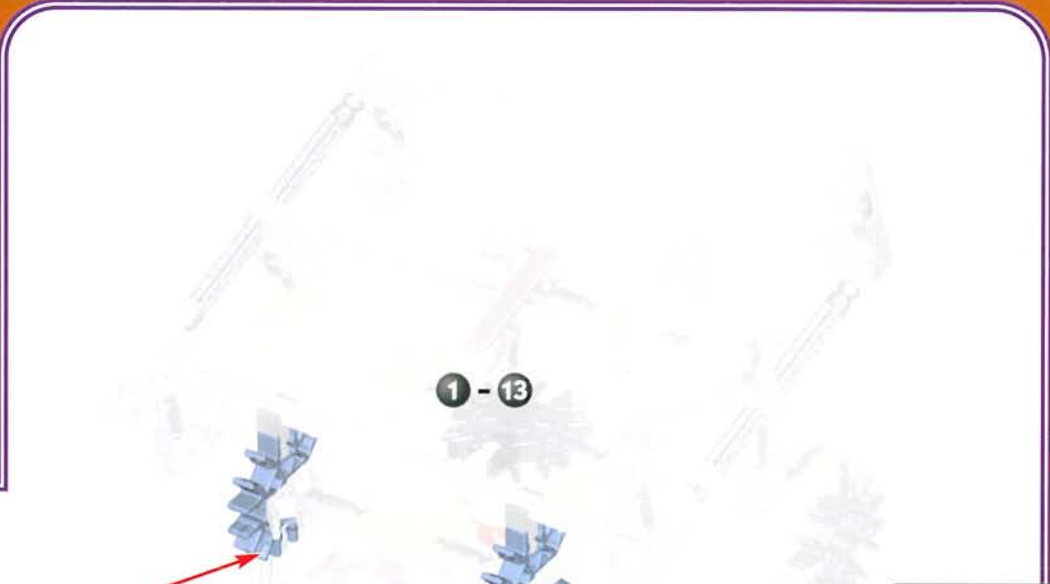




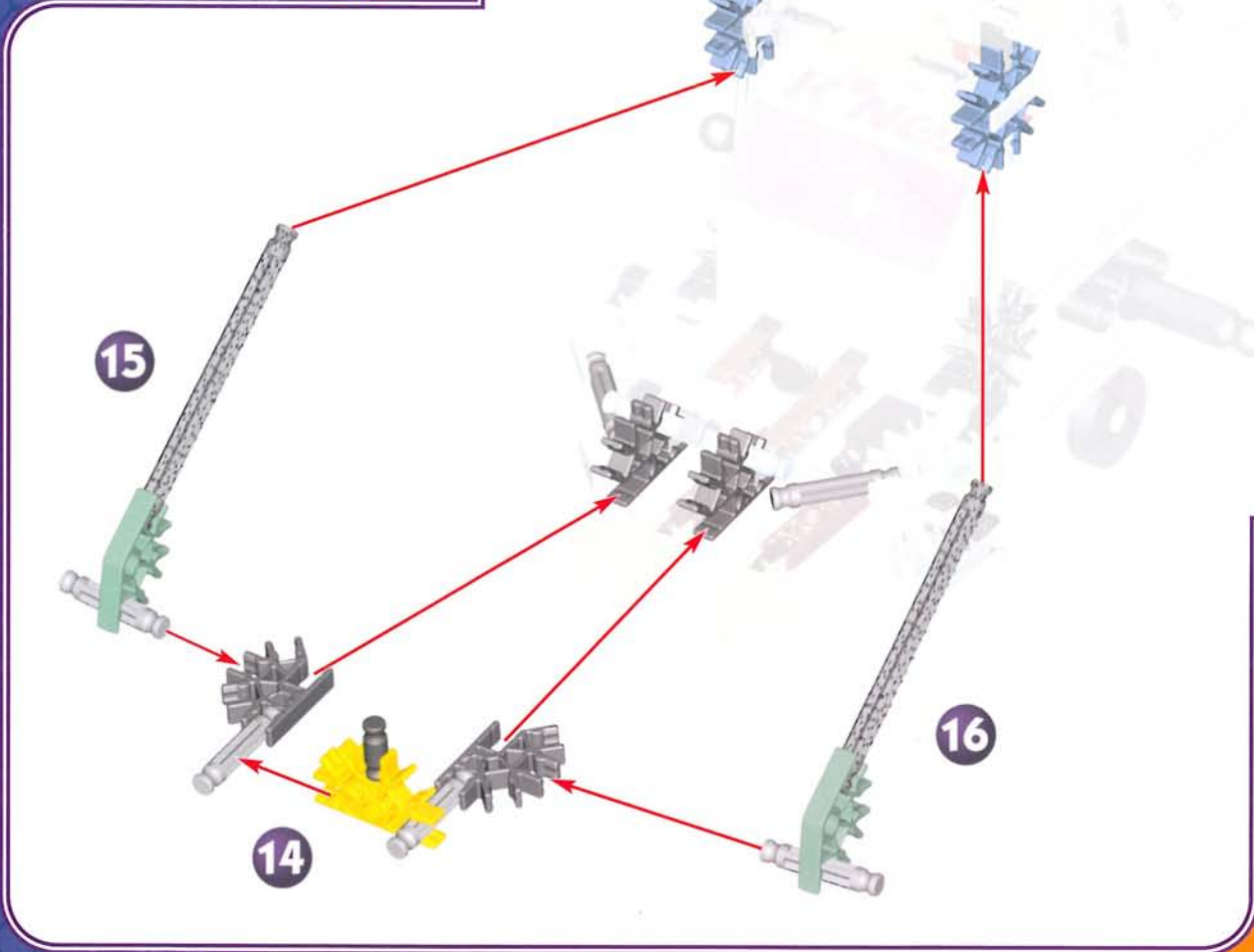








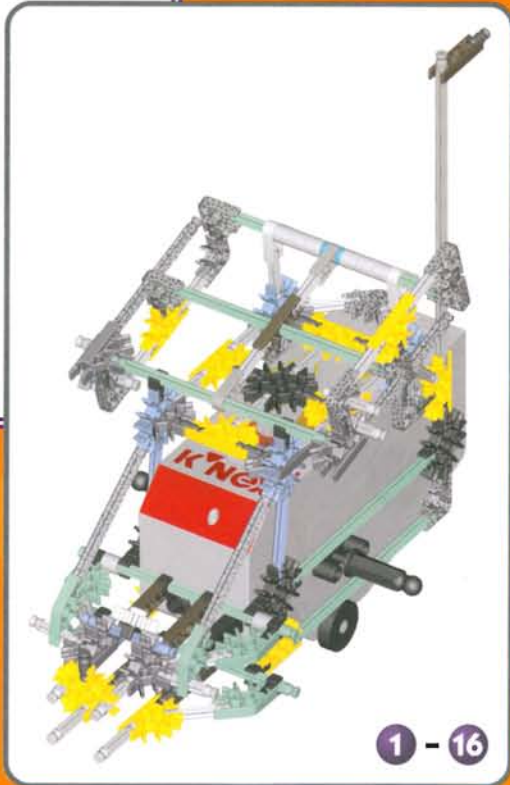
1 - 13



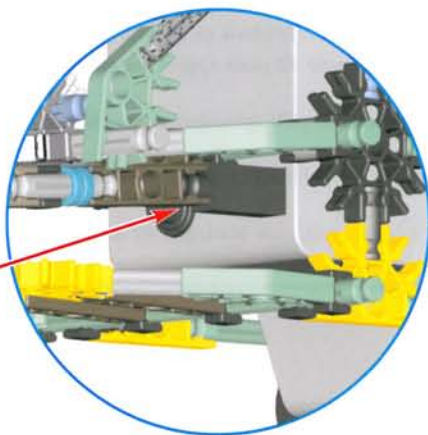
15

14

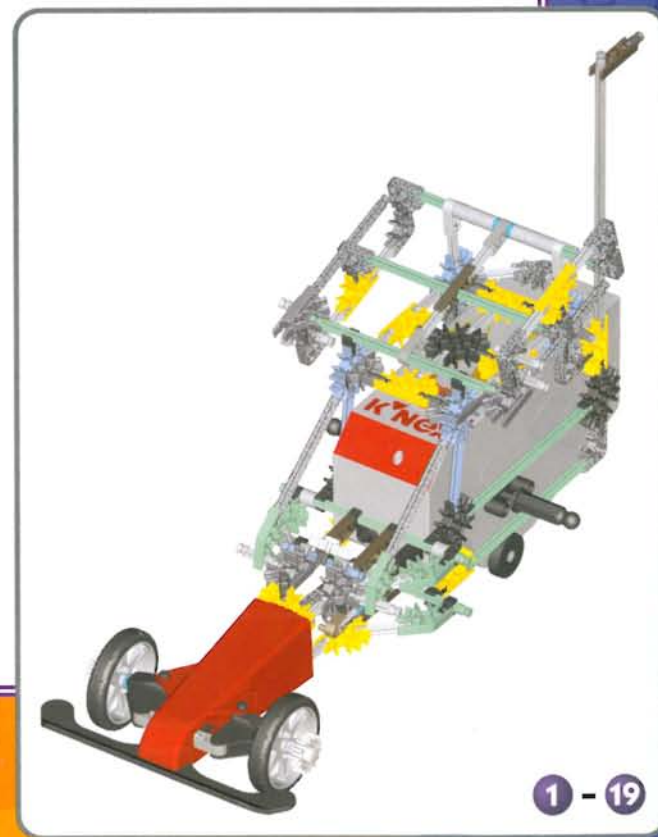
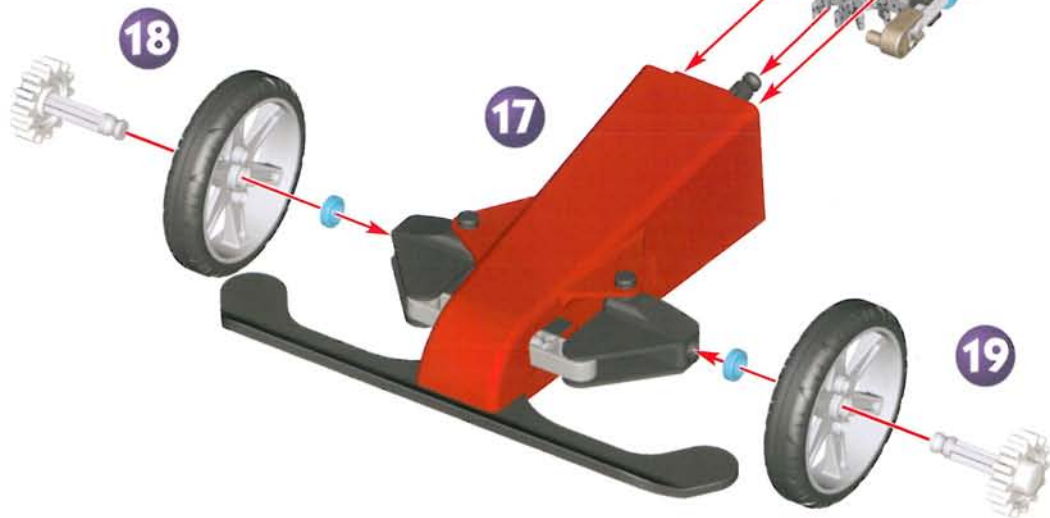
16



1 - 16



1 - 16



(US) (GB) If the gray Rod and two gray Connectors come apart, reattach as shown.

(F) Si la tige gris et les deux connecteurs gris se séparent, assemblez-les comme l'indique le schéma.

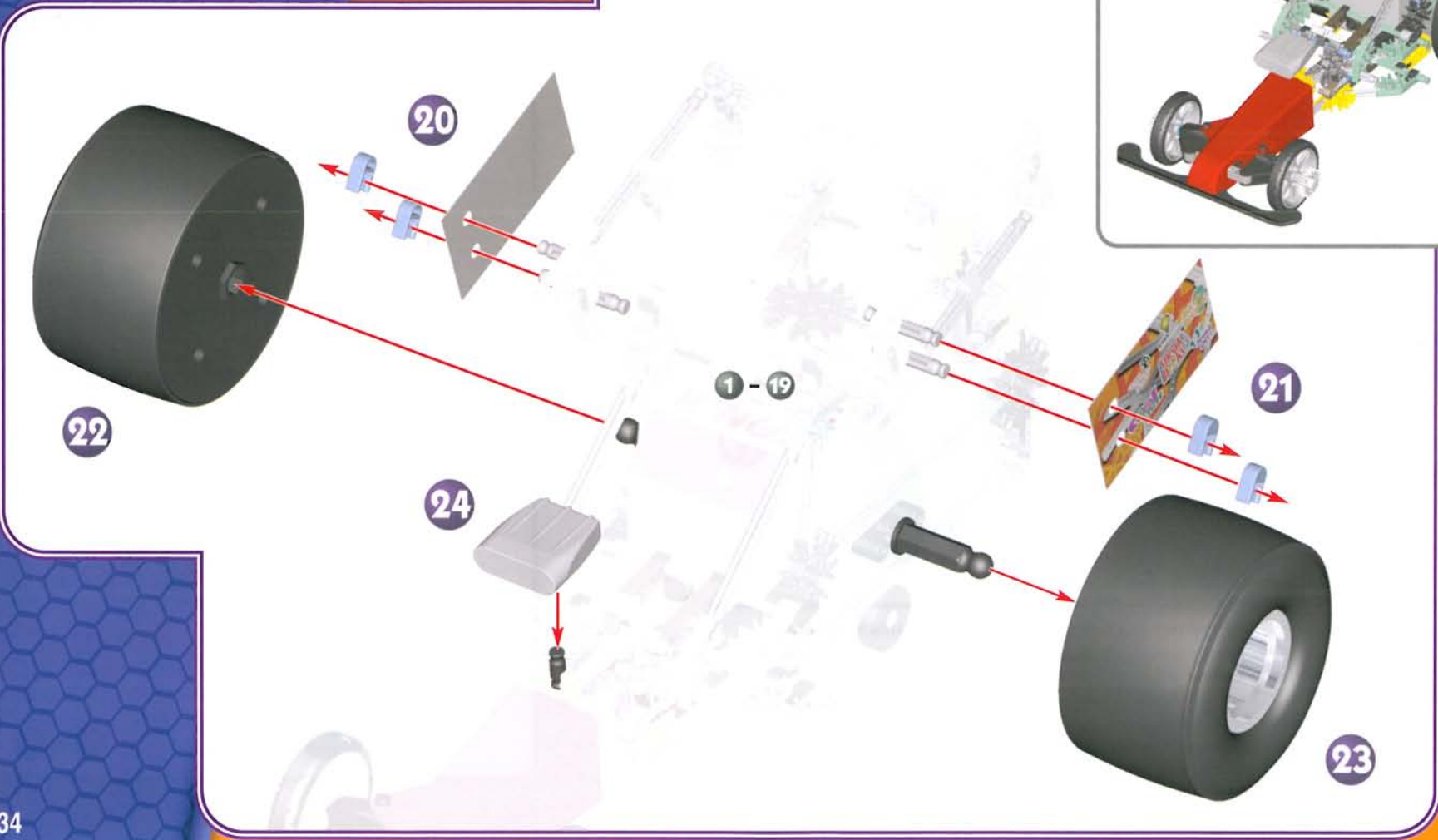
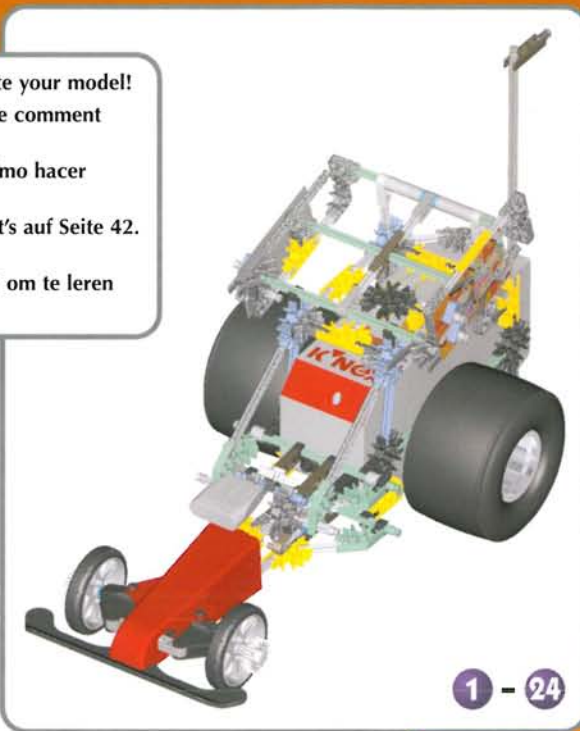
(E) Si la Varilla gris y los dos conectores grises se desarmen, vuelve a sujetarlos tal como se muestra.

(D) Verbinde den grauen Stab und die beiden grauen Verbindungsstücke wie in der Abbildung gezeigt, falls sie sich voneinander gelöst haben.

(NL) Ingeval de grijze stang en de twee grijze zouden loskomen, maak ze terug vast zoals afgebeeld.



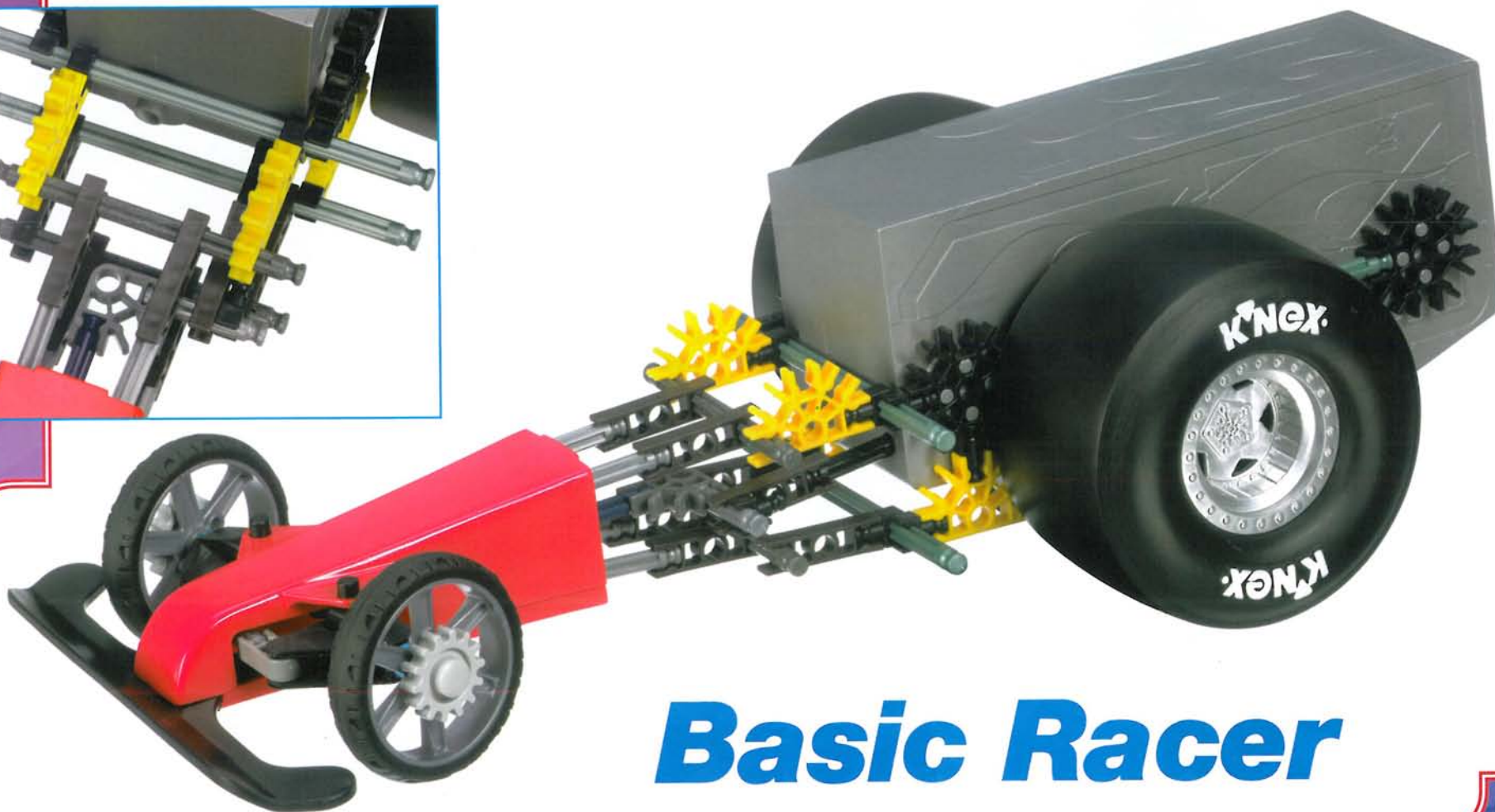
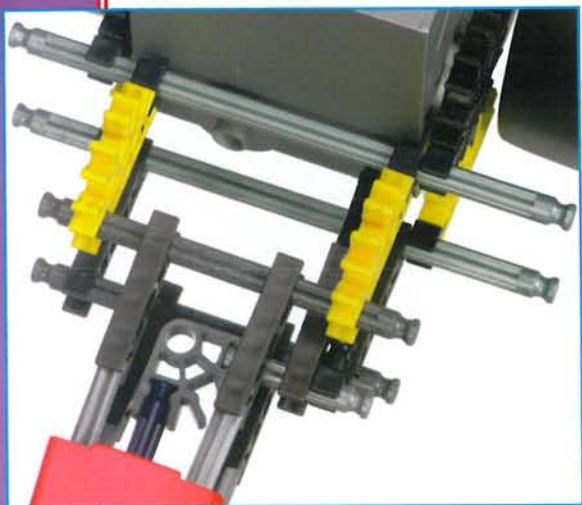
(US) (GB) CONGRATULATIONS! Now it's time to "sprint" into action. Turn to page 42 to learn how to operate your model!
 (F) FÉLICITATIONS ! Le moment est venu d'entrer en action. Rendez-vous à la page 42 pour apprendre comment faire marcher ton modèle !
 (E) ¡FELICITACIONES! Ahora es el momento de entrar en acción. Lee la página 42. ¡Allí aprenderás cómo hacer funcionar tu modelo!
 (D) HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH! Jetzt wird's Zeit, den Kleinen ins Rennen zu schicken. Weiter geht's auf Seite 42. Dort lernst du, wie dein Modell gesteuert wird!
 (NL) GEFELICITEERD ! Nu is het ogenblik aangebroken om tot actie over te gaan. Kijk naar bladzijde 42 om te leren hoe je model moet gebruikt worden.





- (US) (GB) OTHER BUILDING IDEAS! Now that you're an expert builder, try your hand at one of these 7 other vehicles! Just build the model from the picture (build models only as shown)... You can do it!
- (F) D'AUTRES IDÉES DE VÉHICULES À CONSTRUIRE ! Maintenant que tu es un expert en matière de construction, essaie d'assembler l'un de ces 7 véhicules ! Contente-toi de construire le modèle en regardant le schéma (ne construis les modèles que selon les indications)... Mais oui tu en es capable !
- (E) OTRAS IDEAS DE CONSTRUCCIÓN: Ahora que ya eres un experto constructor, trata tu capacidad en uno de estos siete otros vehículos. Construye el modelo tal como lo ves en el dibujo (construye los modelos solamente como se muestran)... ¡Tú puedes hacerlo!
- (D) ANDERE IDEEN FÜRS BAUEN. Nun, da du ein Bauexperte bist, versuch mal ob du eines dieser anderen 7 Fahrzeuge bauen kannst. Baue das Modell einfach so wie auf dem Bild (und zwar genau so wie auf der Abbildung gezeigt)... Du kannst das bestimmt machen!
- (NL) ANDERE BOUWCONCEPTEN. Nu dat je een bouwexpert bent, probeer even te werken met een van deze 7 andere voertuigen. Bouw het model gewoonweg door middel van de afbeelding (bouw de modellen uitsluitend zoals afgebeeld)... Daar ben je zeker tot in staat.

- (US) (GB) WARNING: Build models exactly as shown; not doing so could result in injury to self or others.
- (F) AVERTISSEMENT : construis les modèles en suivant très précisément le schéma ; si tu négliges de prendre ces précautions tu pourrais te blesser ou blesser d'autres personnes.
- (E) ADVERTENCIA: Construye los modelos exactamente como se muestran. El no seguir las instrucciones puede ocasionar lesiones personales o a otros.
- (D) WARNHINWEIS: Bau' die Modelle genau nach der Anleitung. Sonst besteht Verletzungsgefahr für dich oder andere.
- (NL) WAARSCHUWING: Bouw de modellen precies zoals afgebeeld; zoniet kan het eventueel blessures aan jezelf of aan anderen veroorzaken.

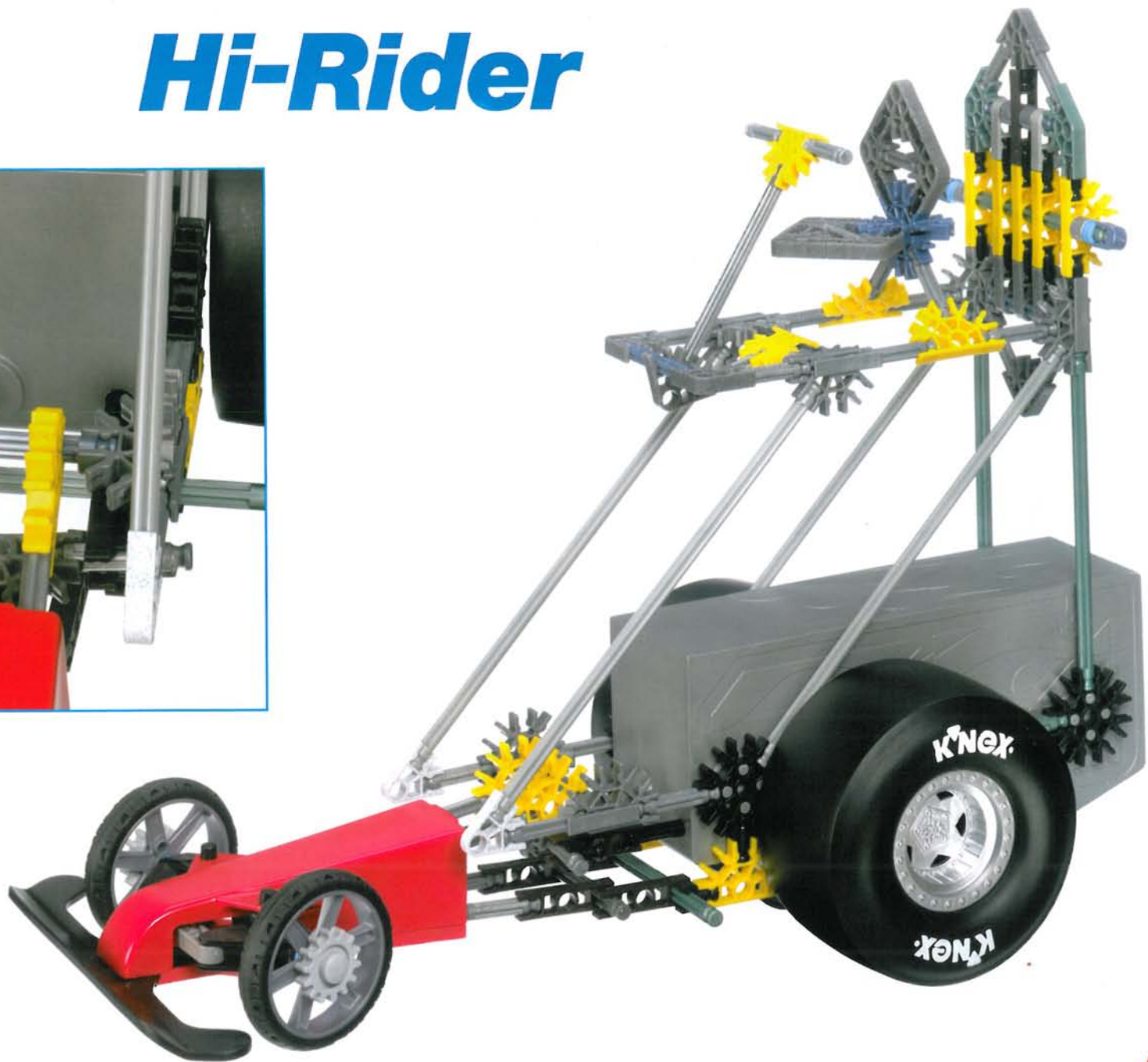
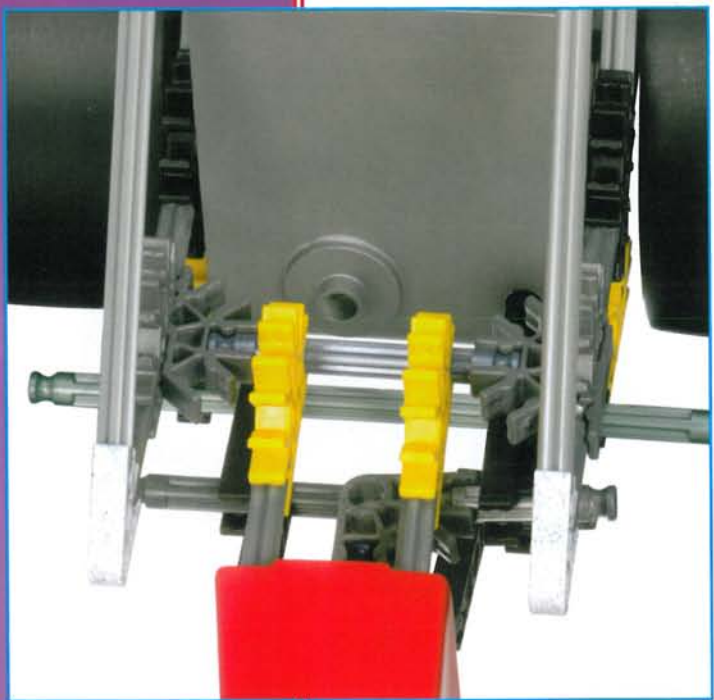


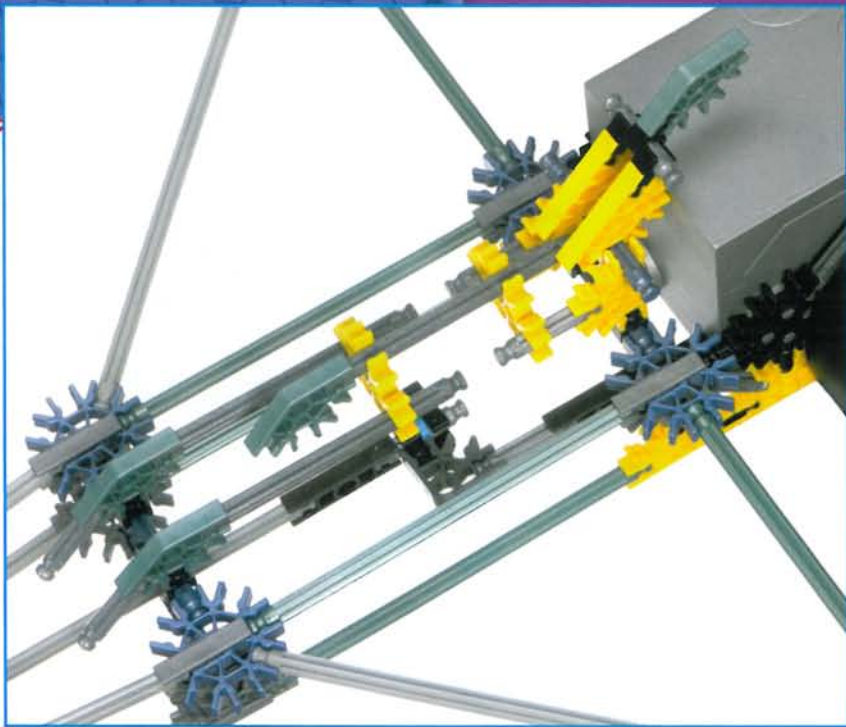
Basic Racer



Retro Dragster

Hi-Rider

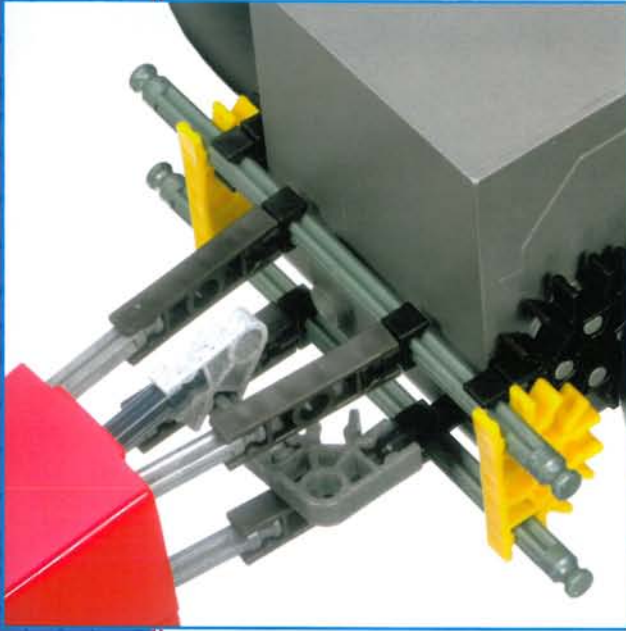




Jet Car

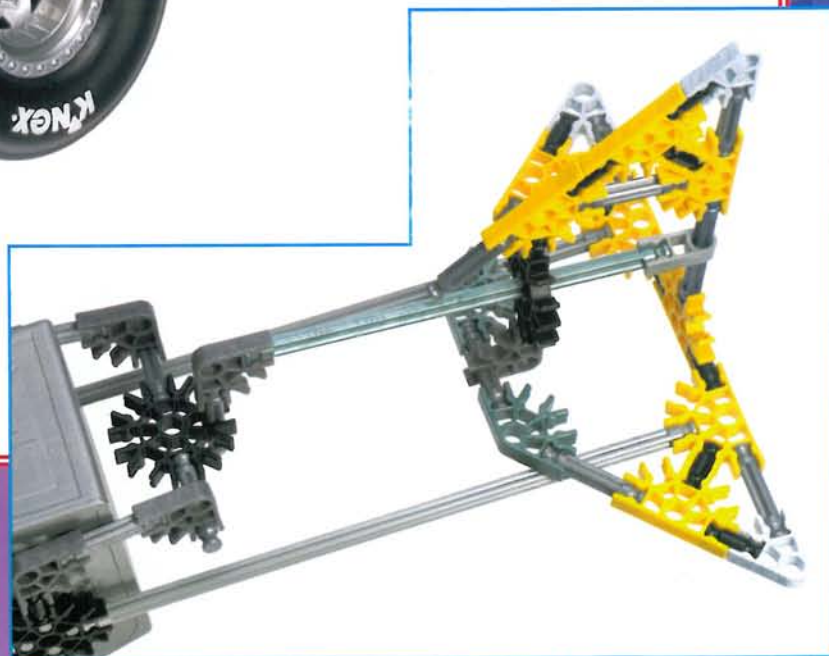
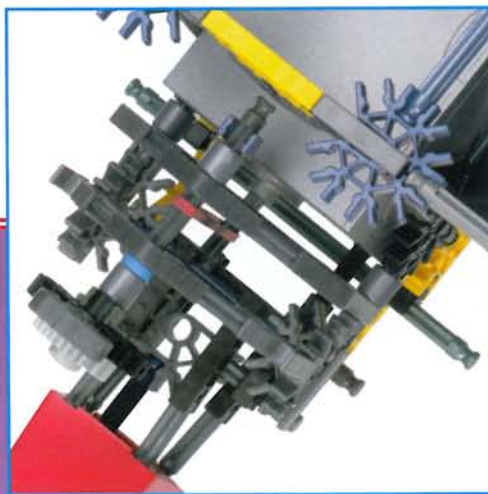


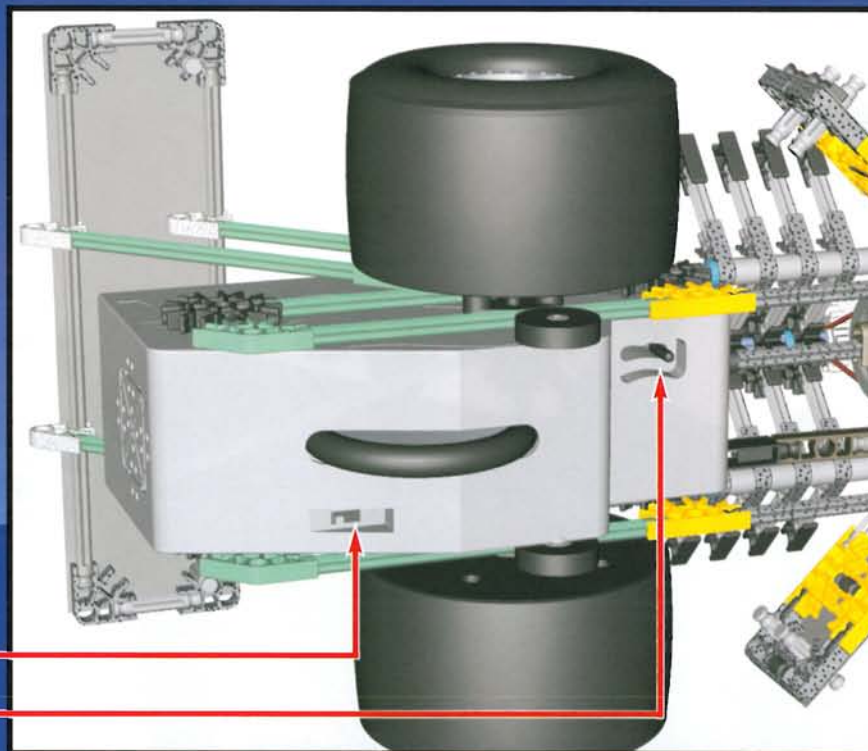
Hotrod



Railroad Racer

Prop Spinner



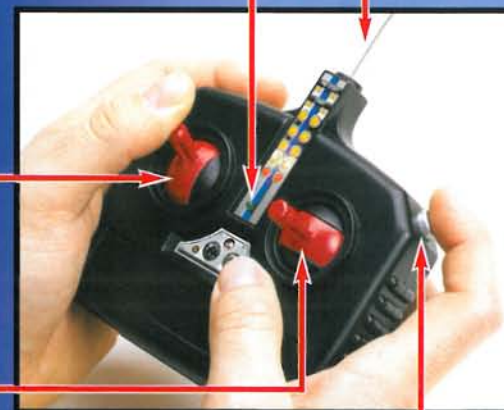


MODEL:

- 1. On/Off Switch
- 2. Steering Trim

TRANSMITTER:

- 3. Antenna
- 4. Power Light
- 5. Drive Control Stick
- 6. Steering Control Stick
- 7. Staging Button



Controlling Your Vehicle

- Before getting started, be sure your MODEL and TRANSMITTER have fresh batteries installed (*See page 5*). Also be sure they have matching frequency labels (*both components should have matching 27 or 49 Mhz stickers*)
- Turn your model on by sliding the ON/OFF SWITCH to the "on" position. You will hear engine idling sounds when you have done this successfully.
- Place your model on a hard, flat surface.
- The TRANSMITTER lets you take full control of your vehicle and automatically turns "on" when you move the CONTROL STICKS or hit the STAGING BUTTON. You'll notice that the POWER LIGHT comes on whenever you do this.
- Hit the STAGING BUTTON and your model will spin its wheels as it inches up to the starting gate.
- When you're ready to race, use the DRIVE CONTROL STICK to drive your vehicle forward or in reverse. If you push this stick halfway forward you can make the rear tires "Burn Out" (*spin*) along with tire-screeching sounds.
- Use the STEERING CONTROL STICK to steer your vehicle left or right.

OPERATING AND CARING FOR YOUR MODEL:

- Your completed model will perform best when placed on a hard, flat surface. It can be played with indoors and outdoors.
- Your model has an operating range of 50 feet (1524 cm).
- When outdoors, make sure you operate your model in a safe place (avoid driving it in the street).
- Don't operate your vehicle outdoors when it is raining or near any source of water/moisture.
- Do not operate near sandy or dusty areas, and avoid thick pile carpet.
- Avoid operating around CB radios, baby monitors, cordless telephones, electrical appliances, electrical baseboard heaters, high voltage electrical wires and large, steel reinforced concrete buildings which may cause interference.
- Avoid long periods of play in direct sunlight or heat.
- Avoid collisions with hard surfaces.
- Avoid running 2 vehicles that operate on the same frequency.
- Always store vehicle and transmitter in a dry cool place.

Tips & Troubleshooting

My vehicle does not move:

- Make sure there are batteries in the model and transmitter (*see page 5*).
- Make sure the battery contacts (+/-) are correctly matched in the model and transmitter.
- Make sure the batteries are touching the metal contact tabs, and that the tabs are not rusty or dirty.
- Make sure your model's ON & OFF SWITCH is in the "on" position.
- Make sure the batteries are not weak or out of power.

My vehicle does not steer:

- Make sure "steering rod" on the Drive Box is connected to the "front wheel assembly".
- Check the building instructions to make sure you built your model correctly.
- Make sure there are fresh batteries in your transmitter and model, that they are inserted with the correct polarity (+/-), and that the metal contact tabs are clean and touching the batteries.

My vehicle is moving by itself:

- Make sure there is no radio interference in the area.
- Make sure there is no other R/C vehicle with the same frequency in the area.

My vehicle is driving slower than it usually does:

- The batteries may be weak or fading. Replace with fresh batteries or recharge the 9.6V battery pack (*see page 5*).
- Make sure the batteries are not mismatched or old (*see page 5*).

F Français

(Page 2)

Contenu :

Informations importantes pour les enfants et leurs parents	3
Éléments spéciaux	4
Les notions de base de la construction K'NEX	6
Inventaire des pièces, informations commande et garantie	7
Construis ton véhicule :	
Burnout Dragster	8
Scorpion Racer	18
Sprint Sport	26
D'autres suggestions	35
Fais marcher ton véhicule	42
Conseils et Dépannage	43

Te voilà maintenant l'heureux propriétaire de BURNOUT, le dragster (véhicule de course) que tu construis et que tu contrôles !

Cette série K'NEX te permet non seulement de construire une voiture comme un concepteur de véhicules vrai de vrai, mais te laisse en plus conduire comme un authentique conducteur de voitures de course !

Il y a 10 modèles à construire et chacun est doté d'un moteur vrombissant capable de faire mordre la poussière aux autres !

Voilà enfin un modèle de construction qui te met au volant TOI !

(Page 3)

DES CHOSES IMPORTANTES À SAVOIR POUR LES PARENTS ET LES ENFANTS :

Lisez toutes les instructions et mises en garde avant de commencer à construire et mettre en marche les modèles. Rangez ces instructions dans un endroit facile d'accès. Elles contiennent des informations de sécurité importantes.

AVERTISSEMENTS PARTICULIERS :

AVERTISSEMENT : DANGER DE SUFFOCATION - Contient des pièces de petite taille. N'est pas destiné aux enfants de moins de 3 ans.

MISE EN GARDE : Les élastiques peuvent claquer, se casser, ou passer hors de ton contrôle, et de ce fait blesser. Lorsque tu assembleras les modèles indiqués dans les instructions, tiens bien l'élastique, et ne tire pas trop dessus. N'utilise des élastiques que comme l'indiquent ces instructions.

N'UTILISE PAS D'ÉLASTIQUES QUI S'EFFILOCHENT OU QUI SONT DÉCHIRÉS. Mise en garde : tiens les élastiques à l'écart du visage et des yeux.

MISE EN GARDE : Tenir les mains, le visage, les cheveux, les vêtements et les fils électriques à l'écart de toutes les pièces mobiles.

MISE EN GARDE : Ne place pas ton oreille tout à côté du haut-parleur. Une utilisation à mauvais escient est susceptible d'abîmer l'ouïe.

MISE EN GARDE : Construis les modèles en suivant très précisément le schéma ; si tu négliges de prendre ces précautions tu pourrais te blesser ou blesser d'autres personnes.

Déclarations de la FCC

Cet appareil est conforme à la partie (15) des règlements de la FCC.

Son fonctionnement est soumis aux deux conditions suivantes :

1. Cet appareil ne saurait entraîner de mauvaise interférence.
 2. Cet appareil est tenu d'accepter toute interférence reçue, y compris les interférences susceptibles d'entraîner un fonctionnement indésirable.
- Ton modèle radio-commandé BURNOUT est susceptible d'entraîner des interférences de la télévision ou de la radio, même s'il fonctionne comme il faut.
 - Pour déterminer si c'est ton modèle radio-commandé BURNOUT qui engendre les interférences, éteigne-le.
 - Si l'interférence disparaît, c'est donc bel et bien ton modèle BURNOUT radio-commandé qui entraînait les interférences.
 - Essaie d'éliminer les interférences en éloignant du récepteur ton modèle radio-commandé.
 - Si tu n'arrives pas à te débarrasser des interférences, la FCC exige que tu arrêtes d'utiliser ton modèle BURNOUT radio-commandé.

Piles :

Véhicule : 8 piles alcalines x AA (ou LR6). Ou un bloc-piles rechargeable Nicad 1 x 9,6 V.

Transmetteur : 1 pile alcaline de 9V (ou 6LR61).

- K'NEX ne fabrique pas de blocs-piles rechargeables Nicad de 9,6V.
- Suis bien toutes les recommandations du fabricant lorsque tu utilises un bloc-piles Nicad de 9,6 V.
- N'utilise le chargeur que pour l'usage prévu par le fabricant.
- Retire toujours le bloc d'alimentation électrique du véhicule avant de le recharger.
- Ne recharge pas des blocs d'alimentation électrique qui sont chauds ou brûlants. Si tu recharges trop tôt, tu raccourcirais la durée de vie du bloc d'alimentation.
- Il est dangereux de recharger à proximité d'un feu ou d'un endroit où la température est élevée.
- Ne recharge pas des blocs d'alimentation qui sont abîmés ou qui fuient.
- Ne te débarrasse pas d'un bloc d'alimentation en le jetant dans un feu ; tu pourrais provoquer une explosion ou être blessé.
- Débarrasse-toi des blocs d'alimentation électrique Nicad comme il faut ; ne les démonte pas.
- Lorsque tu ne t'en sers pas, veille à toujours débrancher le bloc d'alimentation électrique.
- Ne mélange pas différentes sortes de piles ; ne mélange pas des piles alcalines avec des piles standard (carbone-zinc), ou des piles rechargeables (nickel-cadmium). Ne mélange pas des piles neuves à des piles usées.
- Il est important de n'utiliser que des piles identiques ou équivalentes.
- Introduis les piles dans le compartiment en veillant à les mettre dans le bon sens de la polarité (+/-), comme l'indique le schéma.

(Page 4)

ÉLÉMENTS SPÉCIAUX :

1. CARTER :

Le « carter » renferme les éléments électroniques de ton modèle BURNOUT, y compris le récepteur R/C, la roue motrice (qui fait avancer et reculer ton modèle) et le haut-parleur.

A. Interrupteur marche/arrêt – Tu peux allumer ou éteindre ton modèle à l'aide de l'interrupteur situé sur la face inférieure du carter. Lorsque ton modèle s'est bel et bien mis en marche, tu entendas le son du moteur tournant au ralenti sortant du carter.

B. Tige de direction – Il y a une tige qui ressort sur le devant de ton carter. Cette tige se connecte aux roues de devant et fait se déplacer ton modèle vers la gauche ou vers la droite. Elle est contrôlée par la barrette qui se trouve sur ton récepteur.

C. Connexion tige – Il y a un trou sur le devant de ton carter. Tu peux encastrer une tige K'NEX dans ce trou, et la tige tournera en même temps que les roues. **NE METS PAS DE TIGE NOIRE COURTE DANS CE TROU, ELLE RISQUERAIT DE SE COINCER OU D'ABÎMER LE MOTEUR.**

D. Assiette de direction – L'assiette de direction est également située sur la face inférieure du carter. Cet interrupteur est utilisé pour régler soigneusement les roues de devant de sorte que la trajectoire de ton modèle soit bien droite lorsqu'il se lance vers l'avant. Règle la direction en déplaçant l'interrupteur vers la gauche ou la droite.

E. Broches fixes : Ces broches sont situées sur les côtés du « carter ». Tu peux facilement fixer un connecteur K'NEX sur ces broches en appuyant dessus, et le connecteur ne bougera pas. Il y a au total 4 séries de broches (2 par côté) sur lesquelles tu peux commencer à assembler ton modèle.

F. Roues de compétition – Deux roues géantes de compétition sont déjà fixées à ton carter. Elles peuvent toutefois être retirées en les sortant doucement de leur essieu, l'une après l'autre. Pour les remonter, appuie-les tout simplement sur l'essieu et pousse jusque ce que tu entendes un « clic ».

(Page 5)

2. BOÎTIER PILES:

Le couvercle du boîtier des piles est situé sur le dessus du carter. Pour installer les piles, pousse le « verrou » vers la droite, pousse le couvercle vers l'avant et soulève-le.

A. Installe 8 piles AA neuves (ou LR6) dans le « plateau à piles ». Introduis ensuite le plateau à piles dans le compartiment à piles et branche-le dans l'adaptateur comme l'indique le schéma.

B. Ou bien introduis un bloc-piles rechargeable Nicad de 9,6 Volts dans le compartiment des piles, et branche-le dans l'adaptateur comme l'indique le schéma.

3. ROUES DE DEVANT :

Les « roues de devant » te permettent de diriger ton modèle vers la gauche ou la droite.

A. Il y a quatre trous situés à l'extrémité de cette unité qui peuvent recevoir les tiges K'NEX et te permettent de la fixer au reste de ton modèle K'NEX.

B. Il y a également une tige K'NEX qui ressort de la partie arrière de cette unité. Cette tige se fixe à la « tige de direction » qui se trouve sur le carter, et elle sert à diriger les roues avant vers la gauche et la droite.

C. Suis les instructions de près, car il faut assembler un certain nombre d'éléments.

4. TRANSMETTEUR (CONTRÔLEUR) :

Le « transmetteur » te permet de contrôler ton véhicule une fois que tu as fini de l'assembler.

Introduis une pile neuve de 9 volts (6LR61) dans le récepteur, et remplace le couvercle du compartiment qui abrite la pile comme te l'indique le schéma.

(Page 6)

1. Construire avec K'NEX:

Salut, je suis ton acolyte ! Si le système tiges et connecteurs de K'NEX t'est inconnu, ci-après suivent quelques suggestions qui te feront construire comme un K'NEXpert. Lorsque tu me vois dans les instructions, fais attention aux détails indiqués.

2. 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.

3. 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.

4. Entretoises:

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

5. 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 "clac".

(Page 7)

Liste des pièces et informations de commande

Avant de te mettre à construire ton modèle, veille bien à comparer les pièces qui se trouvent dans la boîte avec la liste de pièces fournie par K'NEX. S'il manque quelque chose, regarde au verso de ce livret d'instructions, tu y trouveras les informations pour nous contacter. Nous sommes prêts à t'apporter notre aide !

Notre garantie

K'NEX Industries garantit pendant 90 jours, à compter de la date d'achat, que la BURNOUT Dragster Set est dépourvue de tout vice de fabrication, au plan des matériaux et de la qualité de l'exécution. Si, pendant la période de garantie, une pièce s'avère défectueuse, elle sera remplacée ou réparée, nous en déciderons, gratuitement.

K'NEX n'assume aucune responsabilité en cas de dommage et/ou d'abus de votre BURNOUT Dragster Set, et la garantie ne couvre pas de tels dégâts. K'NEX n'assurera pas non plus la responsabilité de dommage entraîné par des piles défectueuses ou trop vieilles. Des piles trop vieilles ou abimées peuvent en effet fuir et corroder les métaux.

(Page 42)

FAIRE MARCHER TON VÉHICULE

MODÈLE :

1. Interrupteur marche/arrêt
2. Assiette de direction

TRANSMETTEUR :

3. Antenne
4. Voyant lumineux
5. Barrette de contrôle de la marche

6. Barrette de contrôle de la direction

7. Staging button

(Page 43)

CONTRÔLER TON MODÈLE :

- Avant de commencer, veille à ce que des piles neuves aient été mises dans ton MODÈLE et TRANSMETTEUR (voir page 5). Veille également à ce que les deux éléments aient des étiquettes de fréquence correspondantes (à savoir des auto-collants indiquant 27 ou 49 Mhz).
- Allume ton modèle en faisant glisser l'INTERRUPTEUR MARCHÉ/ARRÊT sur « Marche ». L'opération accomplie, tu entendras le moteur tourner au ralenti.
- Place ton modèle sur une surface plane et dure.
- Le TRANSMETTEUR te permet d'assumer le contrôle total de ton véhicule et s'allume automatiquement lorsque tu bouges les BARRETTES DE CONTRÔLE ou appuies sur le STAGING BUTTON. Tu remarqueras que la VOYANT LUMINEUX s'allume chaque fois que tu fais cela.
- Appuie sur le STAGING BUTTON, et ton modèle commencera à faire tourner ses roues en s'approchant doucement de la plate-forme de départ.
- Une fois que tu es prêt à faire la course, utilise ta BARRETTE DE CONTRÔLE DE CONDUITE pour faire avancer ou reculer ton véhicule. Si tu pousses la barrette vers l'avant, et tu arrêtes à mi-chemin, tu peux faire bruyamment crisser les pneus.
- Sers-toi de la BARRETTE DU CONTRÔLE DE LA DIRECTION pour déplacer ton véhicule vers la gauche ou vers la droite.
- Évite de faire marcher dans le voisinage de radios bande publique, de moniteurs pour les bébés, de téléphones sans fil, d'appareils électriques, de radiateurs-plinthes électriques, de fils électriques à haute tension, et de grands bâtiments en béton armé, susceptibles d'entraîner du brouillage.
- Votre modèle a une plage d'exploitation de 1524 cm.

MARCHE ET ENTRETIEN DE TON MODÈLE :

- Une fois assemblé, ton modèle marchera le mieux si tu le places sur une surface plane et dure. Tu peux le faire marcher à l'intérieur ou à l'extérieur.
- Si tu joues à l'extérieur, veille à le faire marcher à un endroit qui ne soit pas dangereux (évite de le faire marcher dans la rue).
- Ne fais pas marcher ton modèle dehors s'il pleut ou à proximité d'eau ou d'humidité.
- Ne le fais pas marcher à proximité d'endroits sableux ou poussiéreux, et évite les moquettes épaisses.
- Évite de jouer en plein soleil ou à des endroits très chauds pendant de longues périodes.
- Évite les collisions contre des surfaces dures.
- Évite de faire marcher 2 véhicules fonctionnant sur la même fréquence.
- Range toujours le véhicule et le transmetteur dans un endroit sec et frais.

CONSEILS ET DÉPANNAGE

Mon véhicule ne bouge pas :

- Assure-toi qu'il y a des piles dans le modèle et le transmetteur (voir page 5).
- Assure-toi que la polarité des piles (+/-) correspond bien au schéma gravé dans le modèle et le transmetteur.
- Assure-toi que les piles touchent les pattes de contact en métal, et que les pattes ne sont ni rouillées ni sales.
- Assure-toi que l'interrupteur marche/arrêt de ton modèle soit bien sur la position « marche ».
- Assure-toi que les piles ne sont pas usées ou mortes.

Mon véhicule ne braque pas :

- Veille à ce que la « tige de direction » située sur le carter est bien connectée aux roues avant.
- Vérifie les instructions afin de voir si tu as assemblé ton modèle comme il faut.
- Veille à qu'il y ait des piles neuves dans ton transmetteur et ton modèle, qu'elles sont introduites en respectant la polarité (+/-), et que les pattes de contact en métal sont propres et touchent les piles.

Mon véhicule bouge tout seul :

- Vérifie qu'il n'y a pas d'interférences radio dans les parages.
- Vérifie qu'il n'y a pas dans les parages d'autre véhicule radio-commandé fonctionnant sur la même fréquence.

Mon véhicule se déplace plus doucement que d'habitude :

- Les piles sont peut-être faibles ou presque mortes. Remplace-les par des piles neuves ou bien recharge le bloc-piles de 9,6 volts (voir page 5).
- Vérifie que les piles ne sont pas trop vieilles ou de modèles différents (voir page 5).

(Página 2)

Contenido:

Importante información para padres y niños	3
Instrucciones básicas para la construcción con K'NEX	4
Componentes especiales	6
Número de piezas, Información para ordenar y Garantía	7
Construcción del vehículo:	
Burnout Dragster	8
Scorpion Racer	18
Sprint Sport	26
Otras ideas para la construcción	35
Funcionamiento del vehículo	42
Consejos y cómo resolver problemas	43

Tú eres, ahora, el orgulloso dueño de BURNOUT, el coche de carreras, ¡el cual puedes construir y controlar! Este juego de construcción de K'NEX, no sólo te permite construir como un verdadero diseñador de autos, ¡sino que también te permite conducir como un verdadero corredor de carreras de autos!

Hay diez modelos para construir y cada uno viene provisto con sonidos de aceleración y acción de rápido despegue.

¡Finalmente, un juego de construcción que te pone en el asiento del conductor!

(Página 3)

IMPORTANTES REFERENCIAS PARA PADRES Y NIÑOS:

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.

ADVERTENCIAS ESPECIALES:

ADVERTENCIA: PELIGRO DE ASFIXIA. Contiene piezas pequeñas. No debe ser usado por niños menores de tres años.

PRECAUCIÓN: Las gomas elásticas pueden causar heridas si se estiran y luego se sueltan bruscamente, si se quiebran o se usan sin control. Cuando armes los modelos que se ven en las instrucciones, sujeta fuertemente la goma elástica, y no la estires demasiado. Usa las gomas elásticas solamente como se muestra en estas instrucciones. **NO SE DEBEN USAR GOMAS ELÁSTICAS QUE SE VEN DESGASTADAS O ROTAS.**

PRECAUCIÓN: Las gomas elásticas no deben usarse cerca de la cara o los ojos.

PRECAUCIÓN: Mantener las manos, la cara, el cabello, la ropa y los cordones eléctricos alejados de todas las partes en movimiento.

PRECAUCIÓN: No se debe acercar el oído al altavoz. El mal uso puede causar daño al oído.

PRECAUCIÓN: Construye los modelos exactamente como se muestran. El no seguir las instrucciones puede ocasionar lesiones personales o a otros.

Comunicación oficial de la FCC:

Este dispositivo cumple con lo estipulado en la Parte 15 del Reglamento de la FCC.

La operación está sujeta a las dos condiciones siguientes:

1. Este dispositivo no puede ocasionar interferencias perjudiciales.
 2. Este dispositivo debe aceptar cualquier interferencia recibida, incluso la interferencia que pueda ocasionar una operación indeseable.
- Tu modelo BURNOUT, controlado por radiomando, puede causar interferencias en el televisor o la radio, aún cuando esté funcionando correctamente.
 - Se debe apagar el modelo BURNOUT, controlado por radiomando, para determinar si el juego está causando la interferencia.
 - Si la interferencia desaparece, significa que tu modelo BURNOUT, controlado por radiomando, está causando la interferencia.
 - Trata de eliminar la interferencia, moviendo modelo BURNOUT, controlado por radiomando, lejos del receptor.
 - Si no puedes eliminar la interferencia, la FCC requiere que dejes de usar tu modelo BURNOUT, controlado por radiomando.

Requisitos para las pilas:

Vehículo: 8 pilas alcalinas AA (o LR6).

O, 1 conjunto de pilas Nicad de 9,6V, recargable.

Transmisor: 1 pila alcalina de 9V (o 6LR61).

- K'NEX no fabrica conjuntos de pilas Nicad de 9,6V, recargables.
- Cuando uses un conjunto de pilas Nicad de 9,6V, sigue todas las instrucciones del fabricante.
- El cargador se debe emplear solamente para los usos que indica el fabricante.
- Antes de cargar el vehículo, el conjunto de pilas debe ser quitado.
- No se deben recargar los conjuntos de pilas cuando están tibios o calientes. La duración del conjunto de pilas se acorta, cuando se recarga muy pronto.
- Es peligroso recargar las pilas cerca de un fuego o altas temperaturas.
- No se deben recargar conjunto de pilas que se ven gastados o tienen pérdidas.
- No se deben mezclar diferentes tipos de pilas; no se deben mezclar pilas alcalinas, regulares (carbón-cinc) o recargables (níquel-cadmio). No se deben mezclar pilas nuevas y usadas.
- Solamente se deben usar pilas del mismo tipo o equivalentes, al recomendado.
- Las pilas se deben insertar en la correcta polaridad (+/-), tal como se muestra.

(Página 4)

COMPONENTES ESPECIALES:

1. CAJA DEL MOTOR:

La "Caja del Motor" contiene los elementos electrónicos de tu modelo BURNOUT, incluyendo el receptor de control por radiomando, la rueda motriz (la cual hace que tu modelo vaya hacia adelante o hacia atrás) y el altavoz.

A. Interruptor de encendido/apagado - Tu modelo puede encenderse o apagarse con el interruptor que se encuentra en la parte inferior de la caja del motor. Si el modelo se enciende con todo éxito, vas a escuchar el sonido de un motor andando. Este sonido viene de la caja del motor.

B. Varilla de dirección - Hay una varilla saliendo del lado del frente de la caja del motor. Esta varilla se conecta al ensamblaje de las ruedas delanteras y hace que el modelo se dirija hacia la izquierda o hacia la derecha. Se controla usando la palanca de izquierda/derecha del receptor.

C. Conexiones con varillas - Hay un agujero en el lado del frente de la caja del motor. Cuando presionas una Varilla K'NEX en este agujero, verás que la Varilla girará al mismo tiempo que giran las ruedas. **NO SE DEBE PONER UNA VARILLA CORTA, DE COLOR NEGRO, DENTRO DE ESTE AGUJERO, PORQUE PUEDE QUEDAR ATASCADA O DAÑAR EL MOTOR.**

D. Interruptor para corregir la dirección - El interruptor para corregir la dirección de tu vehículo se encuentra también en la parte inferior de la caja del motor. Este interruptor se usa para corregir la orientación de las ruedas delanteras, lo cual permite que tu modelo corra en una línea recta, mientras va hacia adelante. La dirección se ajusta moviendo el interruptor hacia la derecha o hacia la izquierda.

E. Clavijas fijas - Estas clavijas se encuentran en los lados de la "Caja del Motor". Podrás presionar un conector K'NEX fácilmente contra estas clavijas y quedará asegurado. Hay un total de cuatro grupos de clavijas (dos por lado), sobre las cuales puedes construir.

F. Ruedas de carrera - Dos gigantescaas ruedas de carrera están ya sujetadas a la caja del motor. Sin embargo, se pueden quitar, sacándolas delicadamente, una a la vez. Para volverlas a sujetar, simplemente se presionan en el eje hasta que se oye un chasquido.

(Página 5)

2. RECEPTÁCULO DE PILAS:

La tapa del receptáculo de pilas se encuentra en la parte de arriba de la caja del motor. Para instalar las pilas, empuja el "cerrojo" hacia la derecha, trae la tapa hacia adelante y levántala.

A. Instala 8 pilas nuevas del tipo AA (o LR6) en la "bandeja para pilas", tal como se muestra. Después inserta la bandeja de pilas dentro del compartimiento de pilas y enchúfalo en el adaptador, tal como se muestra.

B. O, inserta un conjunto de pilas Nicad de 9,6V, recargable, dentro del compartimiento de pilas y enchúfalo en el adaptador, tal como se muestra.

3. ENSAMBLAJE DE LAS RUEDAS DELANTERAS:

El "Ensamblaje de las ruedas delanteras" permite dirigir el modelo hacia la izquierda o hacia la derecha.

A. Al final de esta unidad, hay cuatro agujeros que aceptan las Varillas K'NEX. Una vez que las Varillas estén puestas, se puede conectar la unidad al resto del modelo.

B. Hay también una Varilla K'NEX que sale por la parte de atrás de esta unidad. Esta Varilla se conecta a la "varilla de dirección" en la caja del motor y se usa para dirigir las ruedas delanteras hacia la izquierda y hacia la derecha.

C. Algunas partes tienen que ser armadas; se deben seguir las instrucciones muy cuidadosamente.

4. TRANSMISOR (CONTROL POR RADIOMANDO)

El "Transmisor" te permite tomar control del vehículo una vez que lo hayas construido.

Inserta una pila de 9V (o 6LR61) nueva dentro del receptor y vuelve a poner la tapa, tal como se muestra.

(Página 6)

CONSEJOS BÁSICOS DE CONSTRUCCIÓN DE K'NEX

1. Construcción con K'NEX:

¡Hola, soy el JEFE DE LA PISTA DE CARRERAS! Cuando me veas en las instrucciones, presta mucha atención a los detalles que se señalan.

2. 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.

3. Continúa:

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.

4. Espaciadores:

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

5. 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 "clik".

(Página 7)

LISTA DE PIEZAS E INFORMACIÓN PARA ORDENARLAS

Antes de empezar a construir, asegúrate de comparar las piezas en tu juego con las piezas de K'NEX que encontrarás en la lista. Si algo falta, lee la cubierta de atrás de este libro de instrucciones para saber cómo ponerte en contacto con nosotros. ¡Estamos aquí para ayudarte.

(Página 42)

FUNCIONAMIENTO DEL VEHÍCULO

MODELO:

1. Interruptor de encendido/apagado
2. Interruptor para corregir la dirección

TRANSMISOR:

3. Antena
4. Indicador luminoso
5. Palanca para control de la conducción
6. Palanca para control de la dirección
7. Staging Button

(Página 43)

CONTROLLING YOUR MODEL

- Antes de poner el modelo a funcionar, asegúrate de que pilas nuevas estén instaladas en tu MODELO y TRANSMISOR (Ver la página 5). Asegúrate, también, de que ambos tengan etiquetas de frecuencia que coincidan (ambos componentes deben tener etiquetas de 27 ó 49 Mhz).
- Enciende tu modelo, deslizando el interruptor de encendido/ apagado hacia la posición de encendido. Un sonido de motor te dirá que tu modelo está andando con todo éxito.
- Coloca tu modelo en una superficie dura y plana.
- El TRANSMISOR te permite tomar completo control de tu vehículo y además se enciende automáticamente cuando mueves las PALANCAS DE CONTROL o tocas el STAGING BUTTON. Cada vez que haces esto, notarás que la LUZ DE ENCENDIDO se enciende.
- Toca el STAGING BUTTON, y las ruedas de tu modelo girarán a medida que se va acercando a la verja de entrada.
- Cuando estás listo para empezar la carrera, usa la PALANCA PARA CONTROL DE LA CONDUCCIÓN. Así podrás hacer que el vehículo se mueva hacia adelante o en marcha atrás. Si mueves esta palanca hacia adelante, pero sólo hasta la mitad, puedes hacer girar las ruedas traseras y al mismo tiempo oír las rechinar.
- Usa la PALANCA PARA CONTROL DE LA CONDUCCIÓN para dirigir tu vehículo hacia la izquierda o hacia la derecha.

FUNCIONAMIENTO Y CUIDADO DE TU MODELO:

- Una vez terminado el modelo, verás que funciona mejor si lo usas en una superficie dura y plana. Puedes jugar con tu modelo tanto afuera como adentro.
- Si lo usas afuera, asegúrate de que haces funcionar tu modelo en un lugar en que no haya ningún peligro (no lo manejes en la calle).
- No uses el vehículo afuera, cuando está lloviendo, ni tampoco cerca de un lugar que produce agua o humedad.
- No uses el vehículo cerca de lugares arenosos o con polvo y no lo uses, tampoco, en alfombras gruesas.
- No juegues con el vehículo por largos períodos de tiempo bajo la acción directa del sol o del calor.
- Evita choques contra superficies duras.
- Evita correr dos vehículos que funcionan con la misma frecuencia.
- Guarda siempre el vehículo y el transmisor en un lugar seco y frío.
- Se debe evitar el funcionamiento cerca de radios banda ciudadana (CB), monitores para bebés, teléfonos inalámbricos, aparatos eléctricos, estufas eléctricas de zócalo, cables eléctricos de alto voltaje y grandes edificios de concreto reforzado en acero, ya que pueden causar interferencia.
- Tu modelo tiene un campo de funcionamiento de 50 pies (1524 cm)

CONSEJOS Y CÓMO RESOLVER PROBLEMAS

Mi vehículo no se mueve:

- Asegúrate de que el modelo y el transmisor tienen pilas (Ver la página 5).
- Asegúrate de que los contactos de las pilas (+/-) están correctamente emparejados en el modelo y el transmisor.
- Asegúrate de que las pilas estén tocando las lengüetas metálicas de contacto y de que las lengüetas no estén oxidadas o sucias.
- Asegúrate de que el interruptor de encendido/apagado en tu modelo está en la posición de encendido.
- Asegúrate de que las pilas no estén muy gastadas o de que ya no tengan poder

La dirección de mi vehículo no funciona:

- Asegúrate de que la "varilla de dirección" en la caja del motor está conectada con el ensamblaje de las ruedas delanteras.
- Vuelve a leer las instrucciones para asegurarte de que has construido tu modelo correctamente.
- Asegúrate de que tu transmisor y modelo tienen pilas nuevas, de que están insertadas en la polaridad correcta (+/-) y de que las lengüetas metálicas de contacto están limpias y tocando las pilas.

Mi vehículo se mueve por sí solo:

- Asegúrate de que no hay en la zona, interferencias producidas por las ondas de radio.
- Asegúrate de que no hay en la zona, ningún otro vehículo controlado por radiomando con la misma frecuencia.

Mi vehículo está andando más lento de lo normal:

- Quizás las pilas están muy gastadas o están perdiendo poder. Reemplázalas con pilas nuevas o recarga el conjunto de pilas de 9,6V (Ver la página 5).
- Asegúrate de que las pilas no están mezcladas o de que no sean viejas (Ver la página 5).

D Deutsch

(Seite 2)

Inhalt:

Wichtiges für Eltern und Kinder	3
K'NEX Baugrundlagen:	4
Besondere Bauteile	6
Teilleiste, Bestellinformationen und Garantie	7
Der Fahrzeugbau:	
Burnout Dragster	8
Scorpion Racer	18
Sprint Sport	26
Andere Ideen fürs Bauen	35
Bedienung deines Fahrzeugs	42
Tipps und Fehlerbehebungen	43

Du bist nun stolzer Besitzer eines BURNOUT! Dieser Dragster wird von dir gebaut und gesteuert!

Mit diesem K'NEX-Bausatz bist du nicht nur ein richtiger Automobilkonstrukteur, sondern du kannst auch fahren, wie ein richtiger Rennfahrer!

Es gibt 10 verschiedene Modelle, jedes davon ist mit einem dröhnenden Motor ausgestattet, der markerschütternde Geräusche machen kann!

Endlich ein Bausatz, bei dem Du am Steuer sitzt!

(Seite 3)

WICHTIGES FÜR ELTERN UND KINDER

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.

BESONDERE WARNHINWEISE:

WARNHINWEIS: VERSCHLUCKUNGS- UND ERSTICKUNGSGEFAHR - Enthält kleine Teile. Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren.

VORSICHT: Gummibänder können Verletzungen verursachen. Sie können zurückschnellen, brechen oder außer Kontrolle geraten. Während des Zusammenbaus der Modelle anhand der Abbildungen sollte das Gummiband immer festgehalten, aber nicht überdehnt werden. Behandle die Gummibänder immer so wie in dieser Anleitung gezeigt. **KEINE AUSGEFRANSTE ODER GERISSENE GUMMIBÄNDER VERWENDEN.** Vorsicht: Halte die Gummibänder entfernt vom Gesicht und von den Augen.

VORSICHT: Hände, Gesicht, Haare, Kleidung und Stromkabel von den sich bewegenden Teilen fernhalten.

VORSICHT: Das Ohr nicht nahe am Lautsprecher halten. Bei Missbrauch kann das Gehör beschädigt werden.

VORSICHT: Bau' die Modelle genau nach der Anleitung. Sonst besteht Verletzungsgefahr für dich oder andere.

FCC Aussagen:

Dieses Gerät stimmt mit den Vorgaben in Absatz 15 der FCC-Regeln überein.

Der Betrieb erfolgt unter den beiden folgenden Voraussetzungen:

1. Das Gerät darf keine schädlichen Störungen verursachen.
2. Das Gerät selbst muss jede beliebige Störung aushalten können, einschließlich solcher Störungen, die unbeabsichtigten Betrieb verursachen.
 - Dein ferngesteuerter BURNOUT-Bausatz kann auch bei ordnungsgemäßem Betrieb den Fernseh- oder Radioempfang stören.
 - Um festzustellen ob dein ferngesteuerter BURNOUT-Bausatz diese Störung bewirkt, schaltest du ihn aus.
 - Wenn die Störung verschwindet, wird die Störung von deinem ferngesteuerten BURNOUT-Bausatz verursacht.
 - Versuche, die Störung zu beseitigen, indem du deinen ferngesteuerten BURNOUT-Bausatz vom Empfänger entfernst.
 - Falls du die Störung nicht beseitigen kannst, schreibt die FCC vor, dass du deinen ferngesteuerten BURNOUT-Bausatz nicht mehr verwendest.

Benötigte Batterien:

Fahrzeug: 8 x AA Alkalibatterien (oder LR6).

Oder ein wiederaufladbares 9,6 V Nicad-Batterieteil.

Sender: 1 x 9 V (oder 6LR61) Alkalibatterie.

- K'NEX stellt keine wiederaufladbaren 9,6 V Nicad-Batterieteile her.
- Bei der Verwendung eines 9,6 V Nicad-Batterieteils sind die Empfehlungen des Herstellers zu beachten
- Das Ladegerät nur für die vom Hersteller vorgeschriebene Verwendung einsetzen.
- Das Batterieteil vor dem Laden vom Fahrzeug entfernen.
- Aufgewärmte oder erhitzte Batterieteile nicht laden. Zu frühes Wiederaufladen verkürzt die Lebenszeit des Batterieteils.
- Das Wiederaufladen in der Nähe von hohen Temperaturen ist gefährlich.
- Batterieteile, die sichtbar abgenutzt oder undicht sind, dürfen nicht verwendet werden.
- Das Batterieteil nicht in offene Flammen werfen. Dies könnte sonst zu einer Explosion oder Verletzung führen.
- Nicad-Batterieteile müssen fachgerecht entsorgt werden. Nicht auseinander bauen!
- Das Batterieteil immer ausstecken, wenn es nicht in Gebrauch ist.
- Verschiedene Batterietypen nicht miteinander mischen. Keine Alkali-, Standard- (Kohle-Zink) oder wiederaufladbare Batterien (Nickel-Cadmium) miteinander mischen. Neue und alte Batterien nicht miteinander mischen.
- Es sollten nur Batterien des empfohlenen oder diesem ähnlichen Typs verwendet werden.
- Beim Einlegen der Batterie auf richtige Polarität achten (+/-), wie in der Abbildung.

(Seite 4)

BESONDERE BAUTEILE:

1. MOTORGEHÄUSE:

Im Motorgehäuse befindet sich auch die Elektronik deines BURNOUT-Bausatzes, einschließlich des Empfängers für die Fernsteuerung, die Antriebsscheibe (die dein Modell vorwärts und rückwärts fahren lässt) und der Lautsprecher.

A. Ein/Aus-Schalter – Dein Modell kann EIN und AUS-geschaltet werden (ON/OFF). Der Schalter dazu befindet sich auf der Unterseite des Motorgehäuses. Nachdem dein Modell erfolgreich eingeschaltet ist, hörst du ein Motorengeräusch (Leerlauf), das vom Motorgehäuse kommt.

B. Lenkstange – Aus der vorderen Seite deines Motorgehäuses ragt ein Stab heraus. Er ist mit der Vorderradaufhängung verbunden und erlaubt die Steuerung nach links oder rechts. Die Steuerung erfolgt über den Links/Rechts-Hebel deines Empfängers.

C. Laschenverbindung – An der vorderen Seite deines Motorgehäuses befindet sich ein Loch. In dieses Loch kannst du eine K'NEX-Lasche einrasten lassen. Das Loch dreht den Stab wie ein Rad. **KEINE KURZE, SCHWARZE LASCHE IN DAS LOCH EINFÜHREN, DIESER KÖNNTE SICH FESTKEILEN ODER DEN MOTOR BESCHÄDIGEN.**

D. Steuerjustierung – Die Justierung für die Steuerung befindet sich ebenfalls an der Unterseite des Motorgehäuses. Mit diesem Schalter können die Vorderräder justiert werden, damit dein Modell beim Vorwärtsfahren geradeaus fährt. Die Steuerung wird justiert, indem der Schalter nach links oder rechts bewegt wird.

E. Befestigungsstifte – Diese Stifte befinden sich seitlich am Motorgehäuse. An diese Stifte kannst du problemlos ein K'NEX-Verbindungsstück anbringen. Es bleibt fest verbunden. Es gibt insgesamt 4 Gruppen von Stiften (2 auf jeder Seite), an die angebaut werden kann.

F. Rennreifen – Zwei riesige Rennreifen sind bereits an deinem Motorgehäuse befestigt. Man kann sie jedoch vorsichtig, eins nach dem anderen, abstreifen. Man kann sie einfach wieder auf die Achse aufschieben, und zwar soweit, bis ein Klickgeräusch zu hören ist.

(Seite 5)

2. BATTERIEFACH:

Die Abdeckung des Batteriefachs befindet sich oben auf dem Motorgehäuse. Um die Batterien einzulegen, das „Schloss“ nach rechts schieben, die Abdeckung nach vorne schieben und abheben.

A. 8 neue AA-Batterien (oder LR6) in den Batterietrog legen (wie in der Abbildung gezeigt). Dann den Batterietrog in das Batterieteil einlegen und ihn in den Adapter stecken (wie in der Abbildung gezeigt).

B. Oder ein volles, wiederaufladbares 9,6 V Nicad-Batterieteil in das Batterieteil einlegen und dieses in den Adapter stecken (wie in der Abbildung gezeigt).

3. VORDERRADAUFHÄNGUNG:

Durch die Vorderradaufhängung kann dein Modell nach links oder rechts gelenkt werden.

A. An einem Ende dieser Einheit befinden sich vier Löcher, in die K'NEX-Laschen eingeführt werden können, mit denen die Einheit mit dem K'NEX-Modell verbunden werden kann.

B. Von der Rückseite dieser Einheit hängt ebenfalls eine K'NEX-Lasche heraus. Diese Lasche ist mit der „Lenkstange“ des Motorgehäuses verbunden und dient dazu, die Vorderräder nach links und rechts zu bewegen.

C. Dieses Teil muss noch fertig zusammengebaut werden. Folge den Anweisungen genau.

4. SENDER (STEUERUNG):

Über den „Sender“ kannst du dein Fahrzeug steuern, nachdem du es fertig gebaut hast.

Lege eine volle 9 V (oder 6LR61) Batterie in den Sender ein und tausche die Batterieabdeckung aus (wie auf der Abbildung gezeigt).

(Seite 6)

GRUNDLEGENDE BAUANLEITUNGEN FÜR K'NEX

1. So baust du mit K'NEX:

Hallo, ich bin dein Boxenchef! Also aufgepasst, wenn ich in den Anleitungen aufkreuze! Denn dann heisst es, dass alle Anweisungen genauestens zu befolgen sind.

2. 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.

3. Und weiter geht's:

Blaue 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.

4. 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.

5. Steckanschlüsse:

Blaue und silberfarbene Steckanschlüsse haben besonders lange Schlitzlöcher. 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.

(Seite 7)

TEILELISTE UND BESTELLINFORMATIONEN

Bevor du mit dem Bauen anfängst, solltest du prüfen ob die Teile in deinem Bausatz mit denen auf der K'NEX-Teileliste übereinstimmen. Bitte setze dich mit uns in Verbindung, falls der Inhalt unvollständig ist (siehe Rückseite dieser Anleitung). Wir sind für dich da!

(Seite 42)

STEUERUNG DEINES FAHRZEUGS

MODELL:

1. Ein/Aus-Schalter
2. Steuerjustierung

SENDER:

3. Antenne
4. Kontrolllampe
5. Antriebssteuerhebel
6. Lenksteuerungshebel
7. Staging-Knopf

(Seite 43)

STEUERUNG DEINES MODELLS:

- Zuerst solltest du sicherstellen, dass dein MODELL und dein SENDER mit vollen Batterien ausgestattet ist (siehe Seite 5). Außerdem müssen die Frequenzetiketten übereinstimmen (beide Komponenten sollten die gleichen Etiketten für 27 oder 49 Mhz haben).
- Schalte dein Modell ein, indem du den Ein/Aus-Schalter (ON/OFF) auf „ON“ stellst. Wenn du das Modell richtig eingeschaltet hast, hörst du ein Motorengeräusch (Leerlauf).
- Setze dein Modell auf eine harte, ebene Oberfläche.
- Mit dem SENDER kannst du dein Fahrzeug vollständig steuern. Er wird automatisch eingeschaltet, wenn du die Steuerhebel bewegst oder den Staging-Knopf bedienst. Wie du siehst, leuchtet gleichzeitig auch immer das Kontrolllicht auf.
- Wenn du den Staging-Knopf drückst, drehen sich die Räder deines Modells auf dem Weg zur Startlinie.
- Wenn du bereit bist für das Rennen, kannst du dein Fahrzeug mit dem Antriebssteuerhebel vorwärts oder rückwärts fahren lassen. Wenn du diesen Hebel halb nach vorne schiebst, drehen sich die Hinterreifen. Gleichzeitig ertönt ein Geräusch wie Reifenquietschen.
- Mit dem Lenksteuerungshebel kannst du dein Fahrzeug nach links oder rechts steuern.

BEDIENUNG UND INSTANDHALTUNG DEINES MODELLS:

- Dein fertiges Modell funktioniert am Besten auf einer harten, ebenen Oberfläche. Du kannst damit drinnen und im Freien spielen.
- Wenn du im Freien damit spielst, musst du auf Gefahren aufpassen (nicht auf der Straße spielen!).
- Spiele nicht im Freien mit deinem Fahrzeug, wenn es regnet und halte es von Wasser und Feuchtigkeit fern.
- Fahre nicht auf sandigen oder staubigen Oberflächen und vermeide hohen Teppich.
- Vermeide lange Spielzeit in direktem Sonnenlicht oder Hitze.
- Vermeide Zusammenstöße mit harten Oberflächen.
- Vermeide das gleichzeitige Bedienen von zwei Fahrzeugen mit derselben Frequenz.
- Bewahre das Fahrzeug und den Sender immer an einem trockenen und kühlen Ort auf.
- Vermeide den Betrieb in der Nähe von CB-Funkgeräten, Babyfons, schnurlosen Telefonen, elektrischen Geräten, Hochspannungsleitungen und großen Gebäuden aus Stahlbeton. Es kann sonst zu Störungen kommen.
- Dein Modell kann in einem Umkreis von ca. 15 m betrieben werden.

TIPPS UND FEHLERBEHEBUNGEN

Mein Fahrzeug bewegt sich nicht:

- Vergewissere dich, dass Batterien in das Modell und den Sender eingelegt sind (siehe Seite 5).
- Vergewissere dich, dass die Batteriekontakte (+/-) beim Modell und dem Sender in die richtige Richtung zeigen.
- Vergewissere dich, dass die Batterien mit den Metallzungen in Kontakt sind und dass diese nicht rostig oder verschmutzt sind.
- Vergewissere dich, dass der Ein/Aus-Schalter deines Modells auf „ON“ steht.
- Vergewissere dich, dass die Batterien nicht schwach oder leer sind.

Mein Fahrzeug lässt sich nicht steuern:

- Vergewissere dich, dass die „Lenkstange“ auf dem Motorgehäuse mit der „Vorderradaufhängung“ verbunden ist.
- Überprüfe die Bauanleitung und vergewissere dich, dass dein Modell richtig zusammengebaut ist.
- Vergewissere dich, dass die Batterien in deinem Sender und Modell voll sind und dass die Polarität stimmt (+/-). Achte auch darauf, dass die Kontaktzungen sauber sind und sie die Batterien berühren.

Mein Fahrzeug bewegt sich von alleine:

- Vergewissere dich, dass es keine Funkstörung in der Nähe gibt.
- Vergewissere dich, dass sich kein anderes ferngesteuertes Fahrzeug mit der selben Frequenz in der Nähe befindet.

Mein Fahrzeug fährt langsamer als sonst:

- Die Batterien sind evtl. schwach oder fast leer. Tausche die Batterien gegen volle aus oder lade das 9,6 V-Batterieteil auf (siehe Seite 5).
- Vergewissere dich, dass die Batterien nicht falsch eingelegt oder alt sind (siehe Seite 5).

NL Nederlands

(Bladzijde 2)

Inhoud:

Belangrijke gegevens voor ouders en kinderen	3
K'NEX bouwprincipes	4
Speciale onderdelen	6
Stukken tellen, bestellingsinformatie en garantie	7
Bouw je voertuig:	
Burnout Dragster	8
Scorpion Racer	18
Sprint Sport	26
Andere bouwvideeën	35
Je voertuig gebruiken	42
Tips en oplossen van problemen	43

Nu ben je de fiere eigenaar van BURNOUT, de dragster die je bouwt en beheerst.

Dit K'NEX bouwgeheel laat je niet enkel toe te bouwen zoals een echte wagenontwerper, maar het laat je eveneens rijden zoals een echte autopiloot.

Er zijn 10 modellen te bouwen en elk bevat motorbrommende geluiden en ontpoppende actie!

Uiteindelijk, een bouwgeheel dat JOU achter het stuur plaatst.

(Bladzijde 3)

BELANGRIJKE GEGEVENS VOOR OUDERS EN KINDEREN

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.

SPECIALE WAARSCHUWINGEN:

WAARSCHUWING: VERSTIKKINGSGEVAAR - Bevat kleine onderdelen. Niet geschikt voor kinderen onder 3.

OPGEPAST: Elastiekjes kunnen pijn of blessures veroorzaken wanneer ze terugsprongen of breken of wanneer ze niet goed beheerst worden. Wanneer de in de aanwijzingen afgebeelde modellen worden in mekaar gestoken, moet het elastiekje strak gehouden worden en niet overmatig uitgerekt worden. Gebruik elastiekjes uitsluitend zoals afgebeeld in deze aanwijzingen. **GEBRUIK GEEN GERAFELDE OF GESCHEURDE ELASTIEKJES.** **OPGEPAST:** Hou elastiekjes verwijderd van het gezicht en de ogen.

OPGEPAST: Hou handen, gezicht, haar, kleding en elektriciteitsnoeren verwijderd van alle draaiende onderdelen.

OPGEPAST: Ga niet met je oren kort bij de luidspreker liggen. Het verkeerd gebruik kan het gehoor beschadigen.

OPGEPAST: Bouw de modellen precies zoals afgebeeld; zoniet kan het eventueel blessures aan jezelf of aan anderen veroorzaken.

FCC Verklaringen

Dit apparaat stemt overeen met deel 15 van de FCC Regels.

Het gebruik ervan is onderhevig aan de volgende twee voorwaarden:

1. Dit apparaat mag geen schadelijke stoornissen veroorzaken.
 2. Dit apparaat moet gelijk welke stoornissen aanvaarden met inbegrip van deze die een ongewenste werking kunnen veroorzaken.
- Je afstandsbediend BURNOUT geheel kan eventueel TV of radiostoornissen veroorzaken zelfs wanneer het goed werkt.
 - Om te bepalen of je afstandsbediend BURNOUT geheel de stoornissen veroorzaakt, zet het af.
 - Wanneer de stoornissen verdwijnen, is het je afstandsbediend BURNOUT geheel dat de stoornissen veroorzaakt.
 - Tracht de stoornissen uit te schakelen door je afstandsbediend BURNOUT geheel te verwijderen van de ontvanger.
 - Wanneer de stoornissen niet kunnen uitgeschakeld worden, vereist de FCC dat je het BURNOUT geheel niet meer gebruikt.

Batterijenvereisten:

Voertuig: 8 x AA alkalische batterijen (of LR6). Of 1 x 9,6 V Nicad herlaadbaar batterijpakket.

Zender: 1 x 9 V (of 6LR61) alkalische batterij.

- K'NEX produceert geen 9,6 V Nicad herlaadbare batterijpakketten.
- Volg alle aanbevelingen van de fabrikant wanneer een 9,6 V Nicad batterijpakket wordt gebruikt.
- Gebruik de herlader uitsluitend voor het gebruik aanbevolen door de fabrikant.
- Verwijder steeds het stroompakket van het voertuig vóór het opladen.
- Herlaad geen stroompakketten die warm of heet zijn. Te vroeg herladen zal het gebruiksleven van het pakket verkorten.
- Herladen bij het vuur of tegen hoge temperatuur is gevaarlijk.
- Herlaad geen pakketten die sleet of lekkage vertonen.
- Werp het pakket niet weg in het vuur. Eventueel zou het een ontploffing of persoonlijke blessures kunnen veroorzaken.
- Doe Nicad stroompakketten passend van de hand. Neem ze niet uit mekaar.
- Ontkoppel het stroompakket steeds wanneer het niet in gebruik is.
- Meng geen verschillende soorten batterijen met mekaar; meng geen alkalische, gewone (koolstof-zink) of herlaadbare (nikkel-cadmium) batterijen. Meng geen nieuwe met gebruikte batterijen.
- Uitsluitend batterijen van hetzelfde of een dergelijk aanbevolen type dienen gebruikt te worden.
- Steek de batterijen erin volgens de correcte polariteit (+/-) zoals afgebeeld.

(Bladzijde 4)

SPECIALE ONDERDELEN

1. AANDRIJFBAK:

De "aandrijfbak" bevat de elektronische apparatuur van je BURNOUT geheel met inbegrip van de R/C ontvanger, het aandrijf wiel (dat je model toelaat naar voor en naar achter te rijden) en de luidspreker.

A. Aan/Af schakelaar – Je model kan AAN- of AFgezet worden door middel van de schakelaar onderaan de aandrijfbak. Wanneer je model met succes werd aangezet, zal je het geluid van een draaiende motor horen uit de aandrijfbak.

B. Stuurstang – Aan de voorkant van je aandrijfbak steekt er een stang uit. Deze stang is verbonden aan het voorwielmechanisme en doet je model naar links of naar rechts sturen. Het wordt bestuurd door het linkse/rechte stokje op je ontvanger.

C. Stangverbinding – Een opening bevindt zich aan de voorkant van je aandrijfbak. Een K'NEX stang kan in deze opening geduwd worden and het zal de stang doen draaien wanneer de wielen draaien. **STEEK GEEN KORTE ZWARTE STANG IN DEZE OPENING ZONIEZOU HET ER NIET KUNNEN UIT VERWIJDERD WORDEN OF DE MOTOR BESCHADIGEN.**

D. Stuuraccessoire – De besturingsaccessoire bevindt zich eveneens aan de onderkant van de aandrijfbak. Deze schakelaar wordt gebruikt om de voorwielen aan te passen zodat je model steeds in een rechte lijn naar voor rijdt. Stel de besturing in door de schakelaar naar links of naar rechts te bewegen.

E. Vaste pinnen – Deze pinnen bevinden zich op de kanten van de "aandrijfbak". Een K'NEX koppelstuk kan gemakkelijk op deze pinnen gedrukt worden en het zal op zijn plaats blijven zitten. Er zijn in totaal 4 groepen pinnen (2 per kant) om mee te bouwen.

F. Renwielen – Twee gigantische renwielen zijn reeds vastgemaakt aan je aandrijfbak. Ze kunnen echter zorgvuldig een per een verwijderd worden. Om ze terug vast te maken, druk ze gewoonweg aan de as tot je een "snap" hoort.

(Bladzijde 5)

2. BATTERIJDOOS:

Het deksel van de batterijdoos bevindt zich bovenaan de aandrijfbak. Om de batterijen erin te steken, duw het slot ("lock") naar rechts, duw het deksel naar voor en hef het op.

A. Steek 8 nieuwe AA batterijen (of LR6) in de batterijhouder zoals afgebeeld. Steek dan de batterijhouder in het batterijencompartiment en koppel het aan de adapter, zoals afgebeeld.

B. Of, steek een nieuw 9,6 V Nicad herlaadbaar batterijpakket in het batterijencompartiment en koppel het aan de adapter, zoals afgebeeld.

3. VOORWIELMECHANISME:

Het voorwielmechanisme laat je toe je model naar links of naar rechts te sturen.

A. Aan het uiteinde van dit mechanisme bevinden zich vier openingen die K'NEX stangen aanvaarden en ze maken het mogelijk ze vast te maken aan de rest van je K'NEX model.

B. Een K'NEX stang steekt eveneens uit de achterkant van dit mechanisme. Deze stang maakt zich vast aan de "stuurstang" van de aandrijfbak en hij dient om de voorwielen naar links en rechts te sturen.

C. Een weinig monteren is vereist; zodus, volg de aanwijzingen zorgvuldig.

4. ZENDER (CONTROLLER)

De zender laat je toe je voertuig te besturen eens dat je het gebouwd hebt.

Steek een nieuwe batterij van 9 V (of 6LR61) in de ontvanger en zet het batterijdeksel terug op zijn plaats, zoals afgebeeld.

(Bladzijde 6)

Basisstappen voor K'NEX bouwen

1. Bouwen met K'NEX

Hello, ik ben je PIT BAAS! Wanneer je me in de aanwijzingen ziet, gelieve volledige aandacht te geven aan de details die worden aangeduid.

2. 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.

3. 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.

4. Tussenstukken

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

5. 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.

(Bladzijde 7)

Onderdelenlijst en gegevens om te bestellen

Vóór je begint te bouwen, verzekeer je ervan om de onderdelen in je geheel na te kijken met de onderdelenlijst van K'NEX. Is er iets afwezig, kijk dan naar de achterkant van dit boekje om met ons contact op te nemen. We staan er om je te helpen!

(Bladzijde 42)

JE VOERTUIG GEBRUIKEN

MODEL:

1. Aan/Af schakelaar
2. Stuuraccessoire

ZENDER:

3. Antenne
4. Stroomlicht
5. Rijbesturingsstokje
6. Besturingsstokje
7. Staging knop

(Bladzijde 43)

JE MODEL BEHEERSEN:

- Vóór je start, verzekeer je ervan dat je MODEL en ZENDER nieuwe batterijen bevatten (Zie bladzijde 5). Verzekeer je er ook van dat ze over overeenstemmende frequentielabels beschikken (beide onderdelen zouden overeenstemmende 27 of 49 Mhz etiketten moeten vertonen).
- Schakel je model aan door de AAN/AF SCHAKELAAR naar de "AAN" ("ON") positie te schuiven. Je zal het geluid van een draaiende motor horen wanneer dit met succes werd gedaan.
- Plaats het model op een harde en platte oppervlakte.
- De ZENDER laat je toe volledig controle over je voertuig te nemen en zet zich automatisch "aan" wanneer je de CONTROLE STOKKEN beweegt of de STAGING KNOP aanstoot. Je zal opmerken dat het STROOMLICHT zich aanzet wanneer je dit doet.

- Stoot tegen de STAGING KNOP en je model zal zijn wielen doen draaien terwijl het zich naar de startlijn begeeft.
- Wanneer je klaar bent om te koersen, gebruik het CONTROLESTOKJE om je voertuig naar voor of naar achter te doen rijden. Wanneer je dit stokje half naar voor duwt, kan je de achterste banden hevig doen draaien met een oorverdovend lawaai.
- Gebruik het STUURCONTROLESTOKJE om je voertuig naar links of naar rechts te besturen.

WERKING EN ONDERHOUD VAN JE MODEL.

- Je afgewerkt model zal het best presteren wanneer het op een harde en platte oppervlakte wordt geplaatst. Spelen ermee binnen of buiten is mogelijk.
- Wanneer je er buiten mee speelt, verzekeer je ervan dat dit gedaan wordt op een veilige plaats (speel er niet mee op straat!).
- Gebruik dit voertuig niet buiten wanneer het regent of kort bij water of vochtigheid. Gebruik het ook niet bij plaatsen met zand of stof of op dikke tapijten.
- Speel er niet lange tijd mee in rechtstreeks zonlicht of in hitte.
- Vermijd alle aanrijdingen met een harde oppervlakte.
- Laat geen 2 voertuigen werken met dezelfde frequentie.
- Bewaar het voertuig en de zender steeds op een droge en koele plaats.
- Gebruik dit apparaat niet rond CB radio's, baby monitors, draadloze telefoonapparaten, elektrische toestellen, elektrische verwarmingsapparaten, elektrische hoge spanningskabels en grote gebouwen uit gewapend beton die stroomrissen kunnen veroorzaken.
- Je model heeft een werkingbereik van 15 meter.

TIPS EN OPLOSSEN VAN PROBLEMEN

Mijn voertuig beweegt niet:

- Verzekeer je ervan dat er batterijen in het model en in de zender steken (zie bladzijde 5)
- Verzekeer je ervan dat de batterijcontacten (+/-) goed overeenstemmen in het model en de zender.
- Verzekeer je ervan dat de batterijen de metalen contactplaatjes aanraken en dat deze plaatjes niet vuil of roestig zijn.
- Verzekeer je ervan dat de AAN/AF schakelaar van je model zich op "AAN" ("ON") bevindt.
- Verzekeer je ervan dat de batterijen niet uitgeput zijn.

Mijn voertuig stuurt niet:

- Verzekeer je ervan dat de "stuurstang" aan de aandrijfbak verbonden is aan het "voorwielmechanisme".
- Kijk de bouwaanwijzingen na om te verzekeren dat je model behoorlijk werd opgebouwd.
- Verzekeer je ervan dat er nieuwe batterijen in je zender en model zitten; dat ze met de juiste polariteit (+/-) werden aangebracht en dat de metalen contactplaatjes proper zijn en in aanraking komen met de batterijen.

Mijn voertuig beweegt zich alleen:

- Verzekeer je ervan dat er geen radiotoornissen aanwezig zijn in de onmiddellijke omgeving.
- Verzekeer je ervan dat er geen ander dergelijk voertuig met dezelfde frequenties aanwezig is in de onmiddellijke omgeving.

Mijn voertuig verplaatst zich trager dan gewoonlijk:

- De batterijen kunnen eventueel uitgeput zijn of hun kracht verliezen. Vervang ze door nieuwe batterijen of herlaad het 9,6 V batterijpakket (zie bladzijde 5)
- Verzekeer je ervan dat de batterijen niet oud zijn en dat ze wel degelijk overeenstemmen (zie bladzijde 5).

US Printed in China

Product and colors may vary.
Models can be built one at a time.
K'NEX is a registered trademark of K'NEX Industries, Inc.

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.

F Imprimerie aux China

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.

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.



©2002 K'NEX Industries, Inc.
P.O. Box 700
Hatfield, PA 19440-0700

15129-V1-1/02
15128-V1-1/02



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

GB 00800-22427276 UK/IRELAND only

F E D NL + 1-215-996-4823

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 OYH



www.knex.com



email@knex.com