

63172/63184

K'NEX®



⚠ 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.

**Build It
5ft Tall!
Constuis-le
1 mètre 52
de hauteur!**



Get more, See more, Do more!

Obtiens plus, Vois plus, Fais plus !



K'NEX.com

10+

Building System
Système de Construction



Big Air Boz here, getting geared up to take on the **ULTIMATE BIG AIR BALL TOWER**. Daredevils like you and I can construct a colossal tower over 5 feet tall (1.52 m). With obstacles you build and customize, it's a totally tubular ride. Start with the **JUNIOR BALL TOWER** to get to the action in $\frac{1}{3}$ the time, or create the ultimate Big Air model! I'll help you through every step of the action and then we'll blast off on the awesome air lift to start our rockin' ride through the tower!



CONTENTS

Important Stuff for Parents & Kids	3
Building Tips	3
K'NEX Building Basics	4
Before You Build	5
Parts Count	5
Junior Ball Tower	6
Big Air Ball Tower	30
Let's Get Started	107
Tips & Troubleshooting	107
French Language	108
Spanish Language	109
German Language	110
Dutch Language	111



IMPORTANT STUFF FOR PARENTS & KIDS

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.

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

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

Battery Information:

Caution: To Avoid Battery Leakage

- Be sure to insert the batteries correctly and always follow the toy and battery manufacturers' instructions.
- Do not mix old and new batteries or alkaline, standard (carbon-zinc) or rechargeable (nickel-cadmium) batteries. Only batteries of the same or equivalent type recommended should be used.
- Always remove weak or dead batteries from the product; do not short-circuit supply terminals.
- Insert batteries with correct polarity (+/-) as shown.

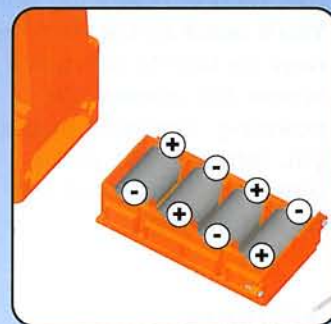
Important Tips

- Alkaline batteries D (LR20) are recommended.
- Rechargeable batteries are not recommended.
- Remove rechargeable batteries from toy before charging; they must be charged only under adult supervision.

- Non-rechargeable batteries must not be recharged.
- Keep components free of dust; do not immerse or use in water.
- Do not dispose of batteries in a fire; they could leak or explode and cause injury.
- Remove all batteries if the toy will not be used for a long period of time.

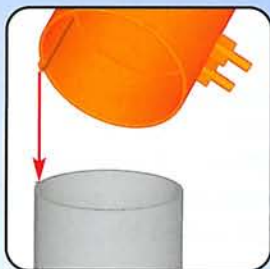
How to Insert and Remove Batteries:

- Use a small Phillips head screwdriver to loosen the 2 screws (side 4) of the Air Motor. Insert 4 fresh "D" batteries (LR20) into the compartment with the correct polarity (+/-) as shown here.



Building Tips:

- **Important Tip:** Do not bend the Chutes, Clamps or Basket back and forth too much.

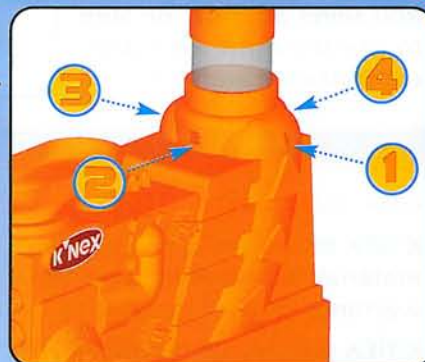


- Make sure all Tubes and Holders are aligned in the grooves. Push the clear Tubes all the way into the orange Holders until they are tight.



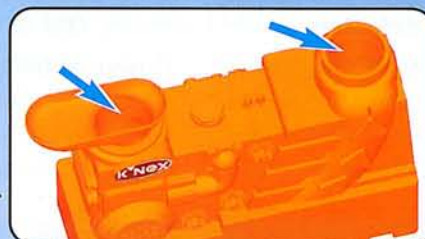
- ALWAYS attach the orange Holders to the model before you attach the K'NEX parts to them.
- Stretch out the orange Flexible Tubes fully before using.

- Follow the numbers in the instructions and on the Air Motor to see the correct orientation of the parts. Be careful to build the K'NEX parts on the proper side of the model.



- Do not put anything other than the K'NEX Balls from this set into the Air Motor or Tubes.

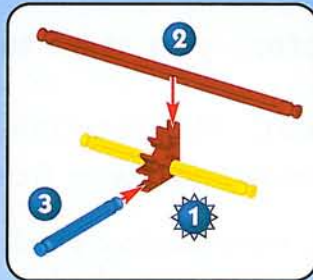
- **Be careful** not to drop any K'NEX pieces or anything else into the Air Motor while building.



K'NEX BUILDING BASICS

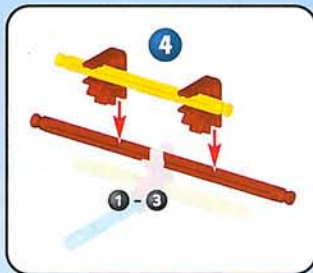
Ready, Set, Build

To begin your model, find the **1** and follow the numbers. Each piece has its own shape and color. Just look at the pictures, find the pieces in your set that match and then connect them together. Try to face your model in the same direction as the instructions while you build.



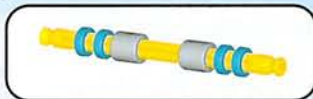
Movin' On

Faded colors show you this section is already built. You'll want to connect the new section to the place where the arrows are pointing. The new pieces you add and the place where they connect will be in full color.



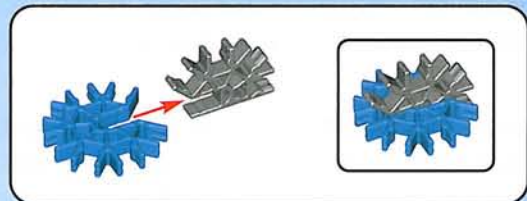
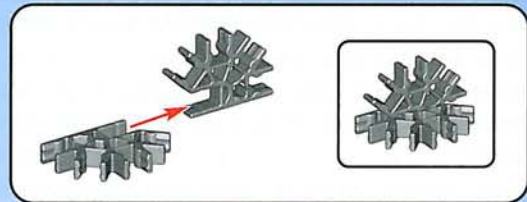
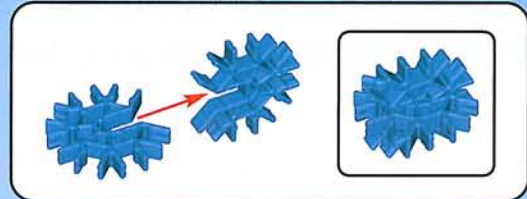
Spacers

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".



Flexi-rods

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



Our Warranty (US and Canada)

K'NEX Industries warrants the ULTIMATE BIG AIR BALL TOWER 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 ULTIMATE BIG AIR BALL TOWER 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.

K'NEX's sole and exclusive liability for defects in materials and workmanship shall be limited to repair or replacement by our Consumer Services Department, and K'NEX shall not be liable of incidental, consequential, contingent damages, except in those states that do not allow this exclusion or limitation. This warranty gives you specific legal rights. You may have other rights which vary from state to state.

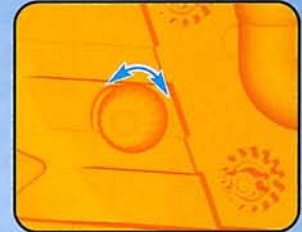
BEFORE YOU BUILD

- You will need 3' x 3' (.91 m x .91 m) of floor space to build the Big Air Ball Tower model.
- You will need 18" x 11" (46 cm x 28 cm) of floor space to build the Junior Ball Tower model.
- Build on a flat, level surface.
- Take your time to enjoy the building process.
- Take breaks often and ask a family member or friend to help. Most importantly, don't rush!
- Install batteries before building models.
- If you need to move your model after it's built, two people can lift it carefully, making sure you are not unsnapping the connections.
- Product and colors may vary.

Test the Air Motor:

- Before you start building, insert 4 fresh "D" size batteries (LR20) with the correct polarity as shown (compartment is on side 4 of the Air Motor).
- Use the black on/off switch (on side 3) to see if the Air Motor is working.

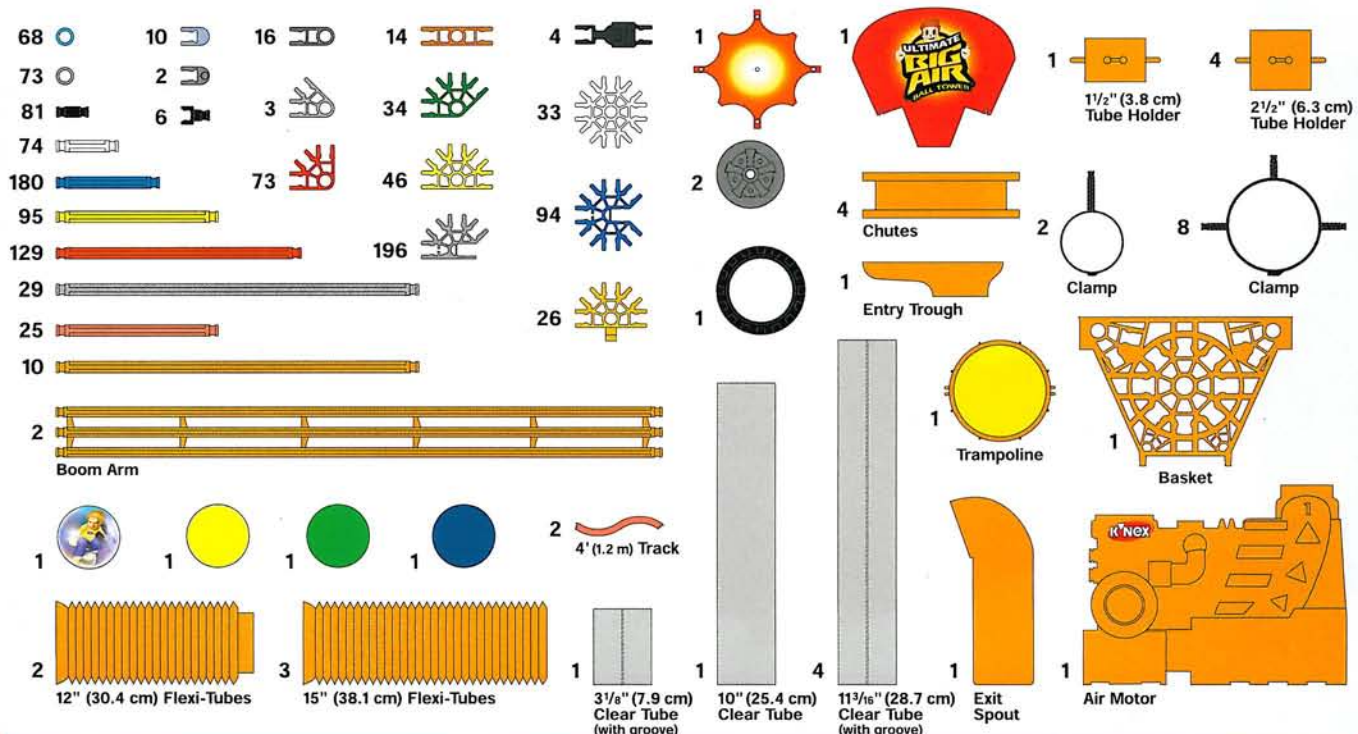
- Attach a small clear Tube 3 1/8" (7.9 cm) in the top numbered opening and attach the Ball Entry Trough to the opening above the K'NEX logo. Place 3 Balls in the opening above the K'NEX logo. Turn the Air Flow Knob (on side 3) back and forth and listen as the air flow changes. Set the knob on high (turn to the left) and see a Ball lift into the clear Tube. Then turn off the Air Motor and dump out all the Balls before you start building the model.



- If the Air Motor is not working, check to see if you have fresh batteries inserted with the correct polarity. If it is still not working, call our Consumer Hotline at 1-800-KID-KNEX (USA & Canada only). Or see back cover for other ways to contact K'NEX Industries, Inc.

Parts Count

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!



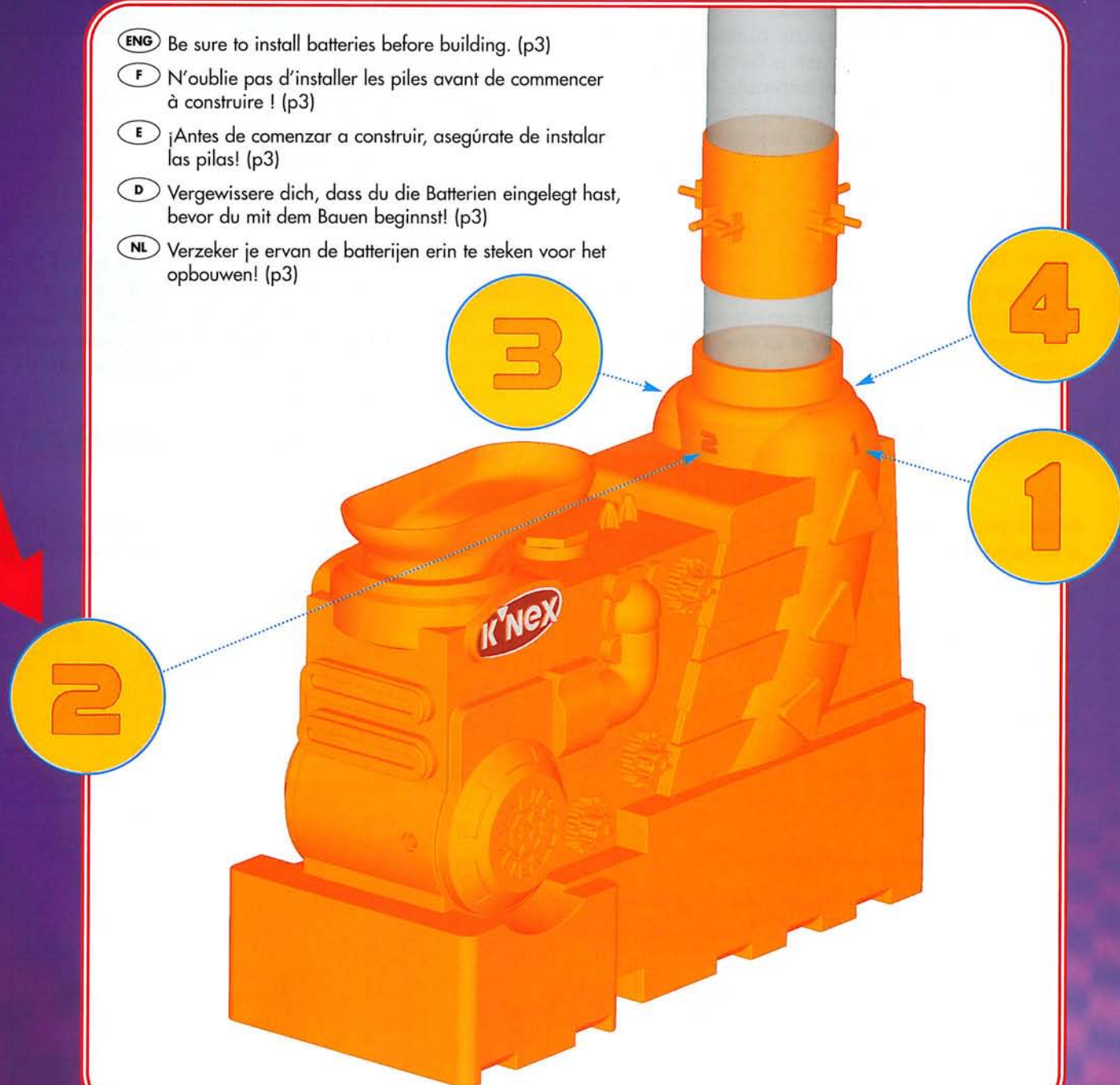
ENG

Look for these numbers in the instructions. They will help you attach the K'NEX parts to the correct side of the model.



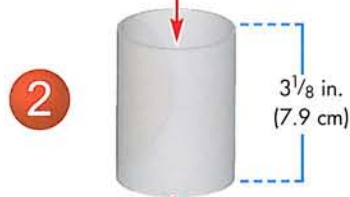
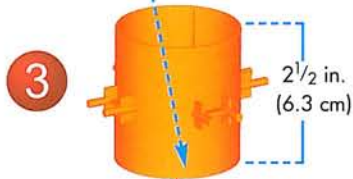
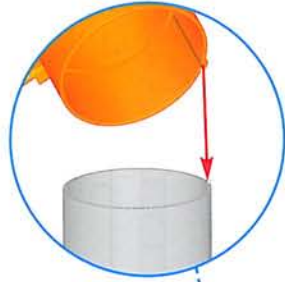
- F Cherche ces numéros dans les instructions. Ils vont t'aider à attacher les éléments K'NEX au bon côté du modèle du Moteur à Air.
- E Busca estos números en las instrucciones. Te ayudarán a sujetar las piezas de K'NEX al lado correcto del modelo del Motor Neumático.
- D Schau nach diesen Nummern in der Anleitung. Sie dienen dazu, die K'NEX-Teile an der richtigen Seite des Luftmotors anzubringen.
- NL Kijk uit naar deze nummers in de aanwijzingen. Ze zullen je helpen bij het vastmaken van de K'NEX onderdelen aan de juiste kant van het model van de Luchtmotor.

- ENG Be sure to install batteries before building. (p3)
- F N'oublie pas d'installer les piles avant de commencer à construire ! (p3)
- E ¡Antes de comenzar a construir, asegúrate de instalar las pilas! (p3)
- D Vergewissere dich, dass du die Batterien eingelegt hast, bevor du mit dem Bauen beginnst! (p3)
- NL Verzeker je ervan de batterijen erin te steken voor het opbouwen! (p3)



Junior Ball Tower

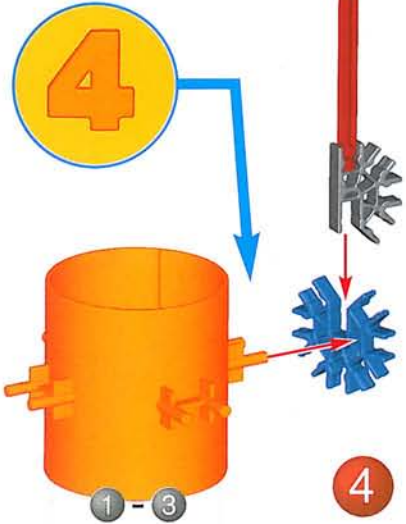
- (ENG) Align grooves.
- (F) Aligner des sillons.
- (E) Alinee ranuras.
- (D) Richten Sie Rillen aus.
- (NL) Richt groeven.



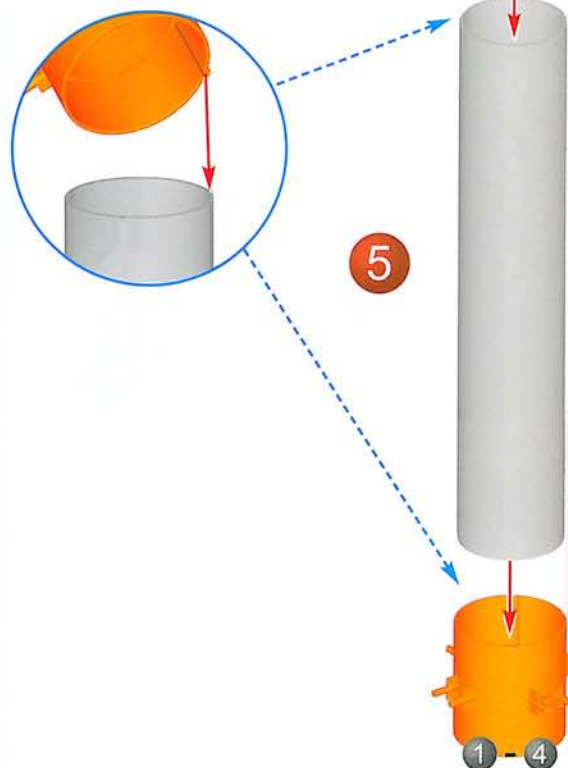
1



- (ENG) Attaches to side 4.
- (F) S'attache au côté 4.
- (E) Se sujeta al lado 4.
- (D) Wird auf der Seite 4 befestigt.
- (NL) Maakt zich vast aan kant 4.

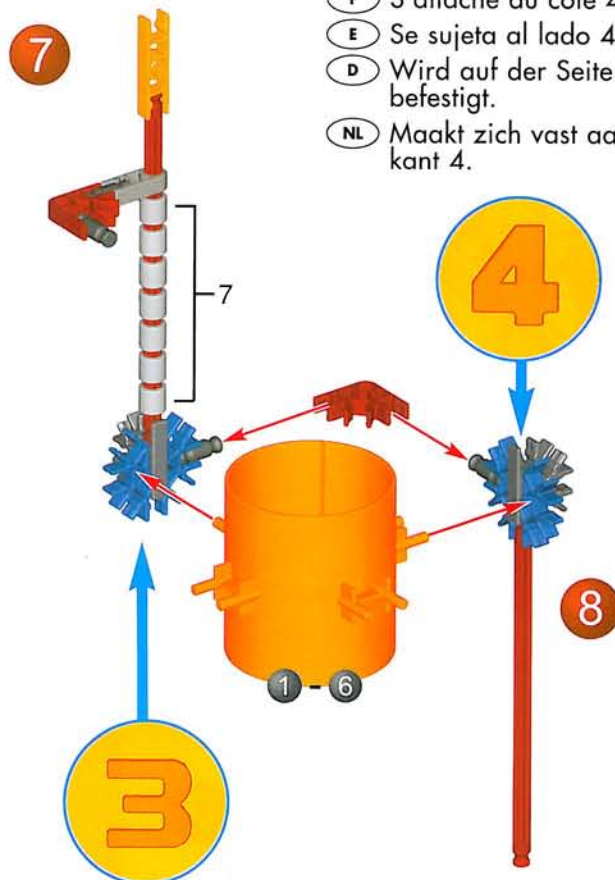


- (ENG) Align grooves.
- (F) Aligner des sillons.
- (E) Alinee ranuras.
- (D) Richten Sie Rillen aus.
- (NL) Richt groeven.



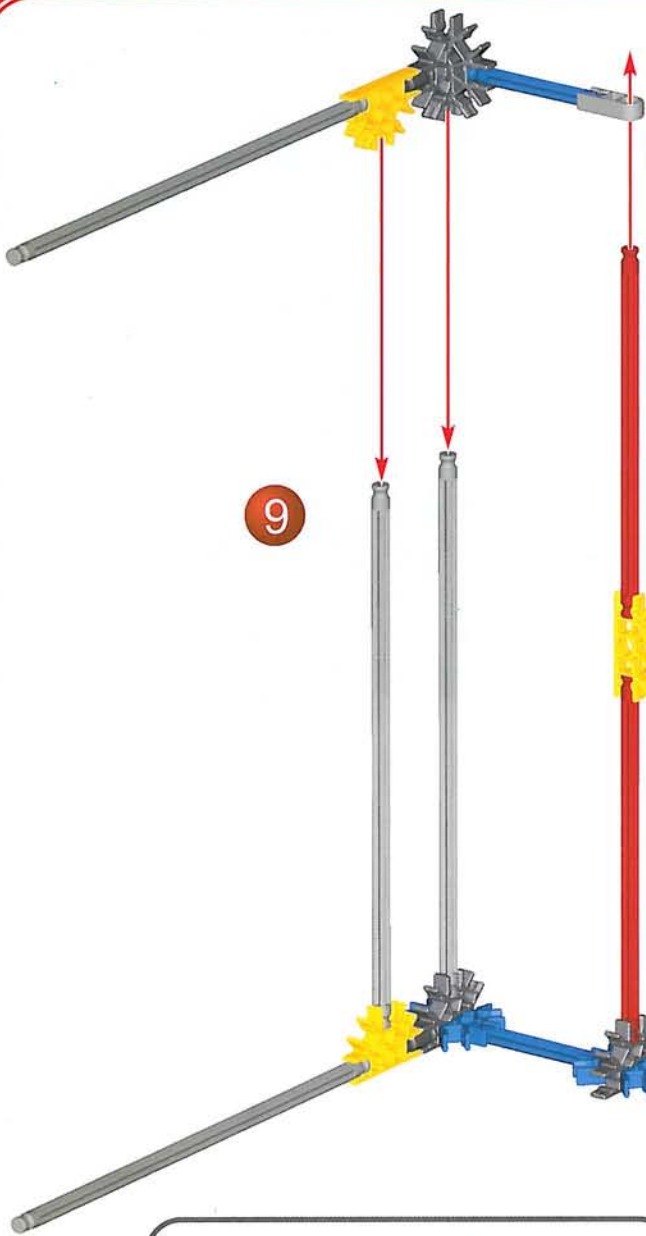
- (ENG) ALWAYS attach the orange Holder to the model before you attach the K'NEX parts to them!
- (F) Attache TOUJOURS le Support orange au modèle avant d'y attacher les éléments K'NEX !
- (E) ¡SIEMPRE sujeta el Soporte anaranjado al modelo antes de sujetar las piezas de K'NEX!
- (D) Befestige den orangefarbenen Halter IMMER zuerst am Modell, bevor du die K'NEX-Teile anbringst!
- (NL) Maak de oranje houder STEEDS vast aan het model alvorens de K'NEX onderdelen aan ze vast te maken!

- (ENG) Attaches to side 4.
- (F) S'attache au côté 4.
- (E) Se sujeta al lado 4.
- (D) Wird auf der Seite 4 befestigt.
- (NL) Maakt zich vast aan kant 4.

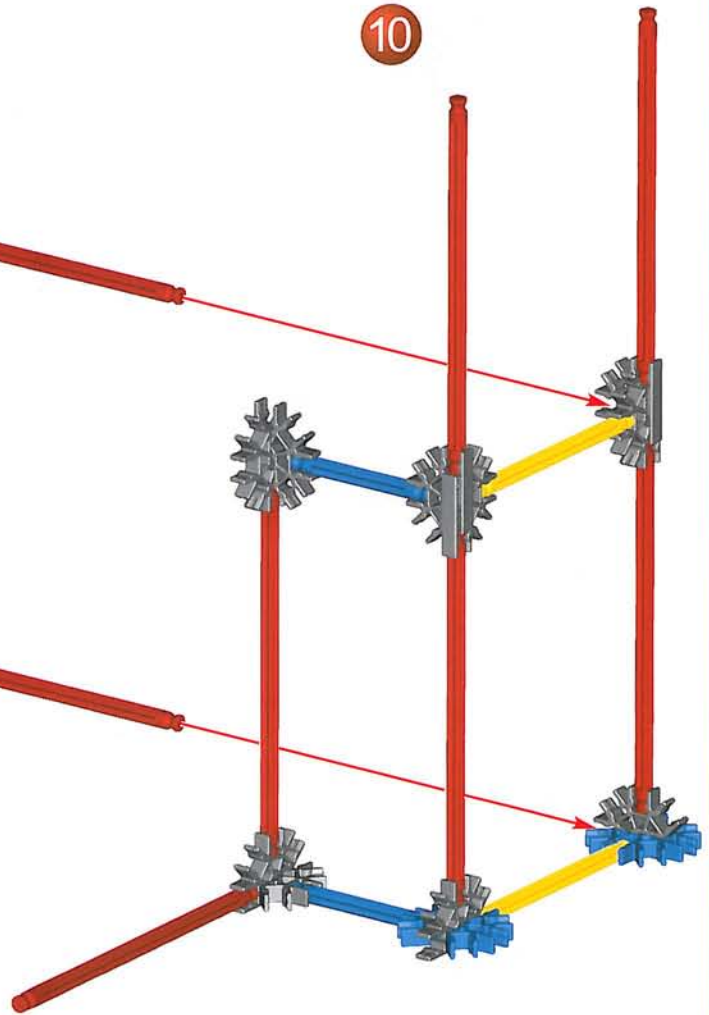


- (ENG) Attaches to side 3.
- (F) S'attache au côté 3.
- (E) Se sujeta al lado 3.
- (D) Wird auf der Seite 3 befestigt.
- (NL) Maakt zich vast aan kant 3.

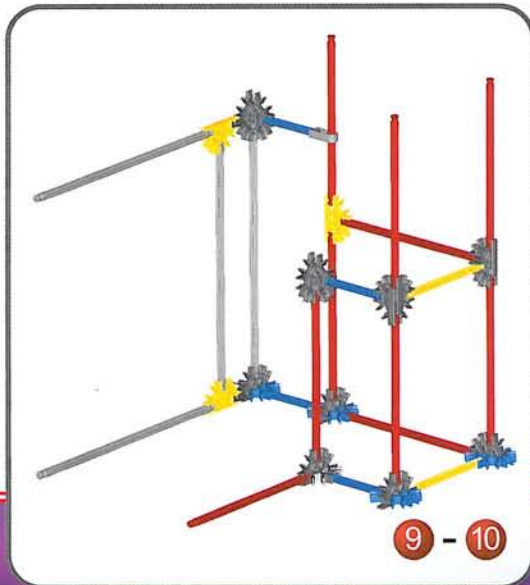




9

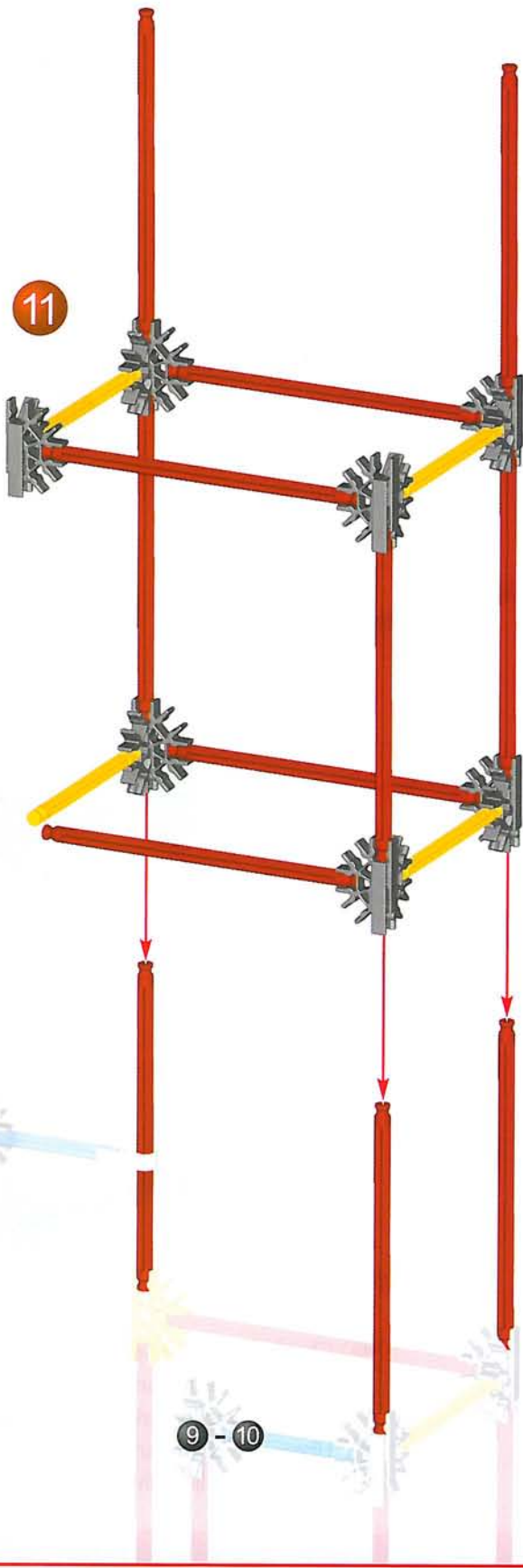


10



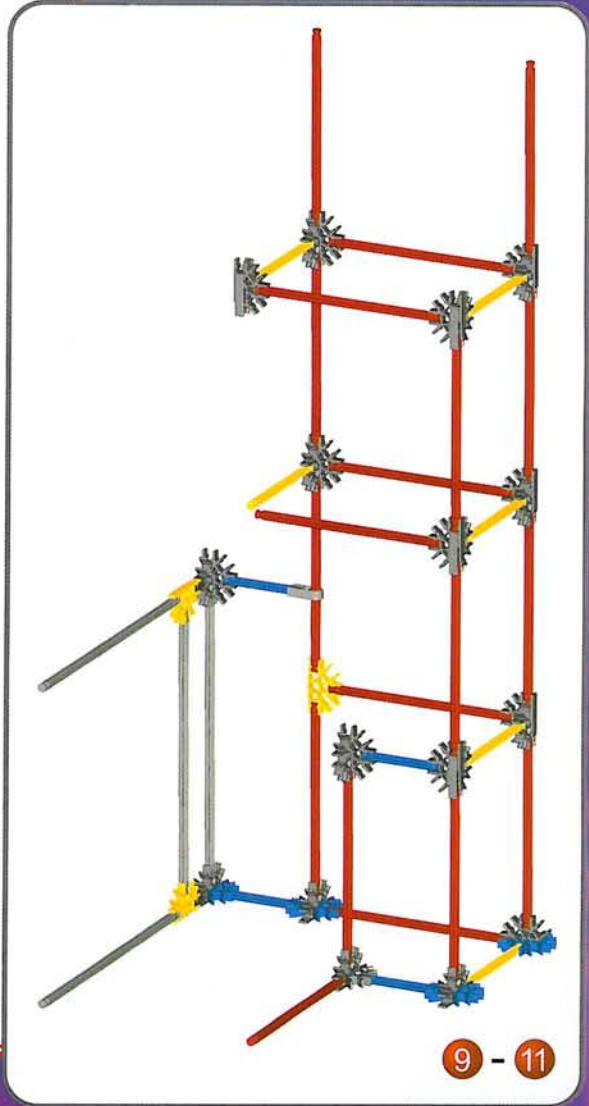
- (ENG) Check the orientation of all Connectors.
- (F) Vérifiez toutes les orientations des connecteurs.
- (E) Revisa todas las orientaciones de los Conectores.
- (D) Überprüfe die Ausrichtung aller Verbindungsstücke.
- (NL) Controleer alle richtingen van de koppelstukken.

11



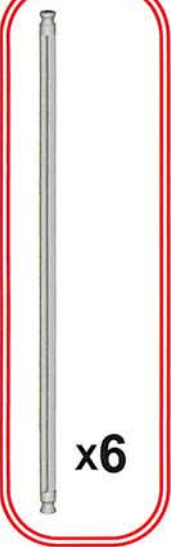
9 - 10

10

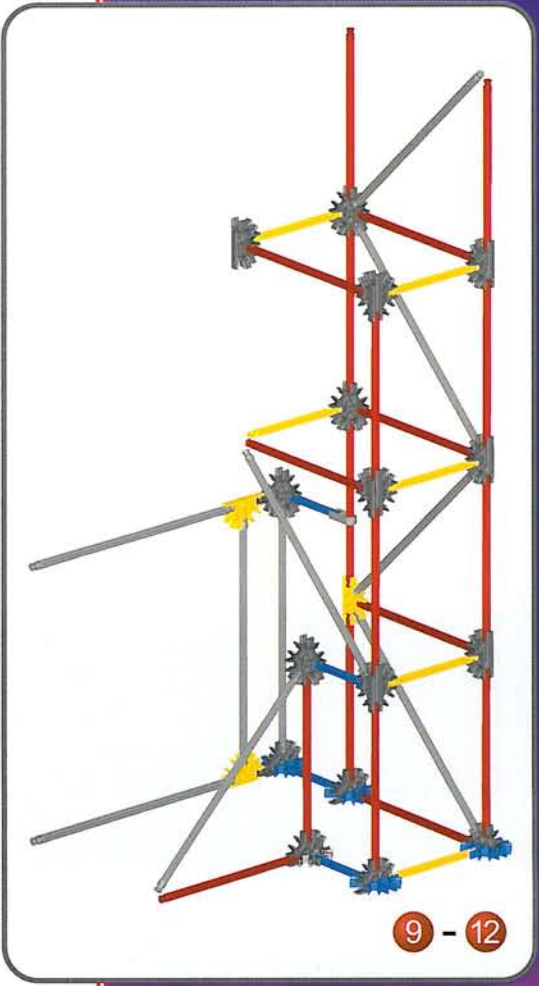


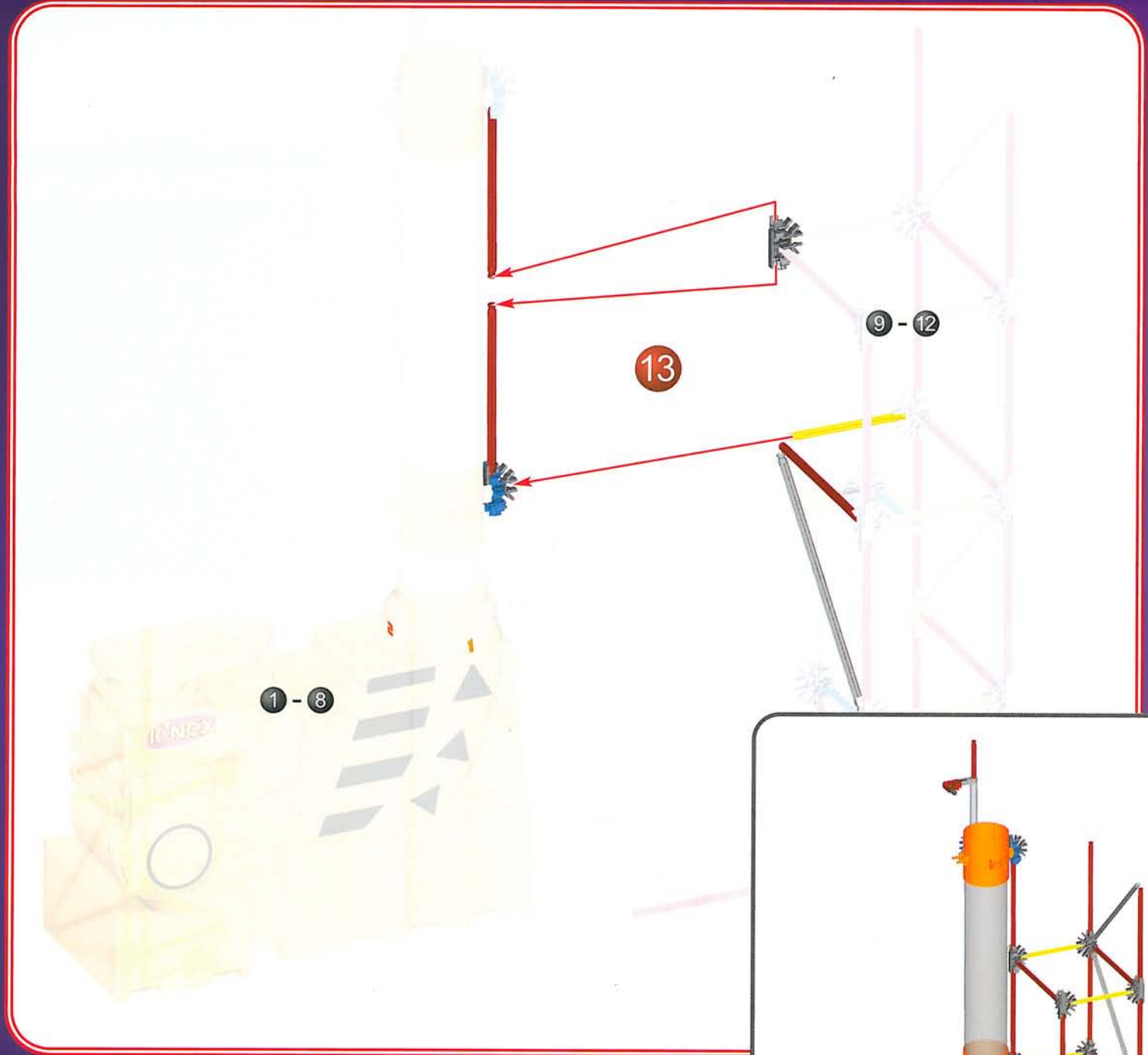
9 - 11

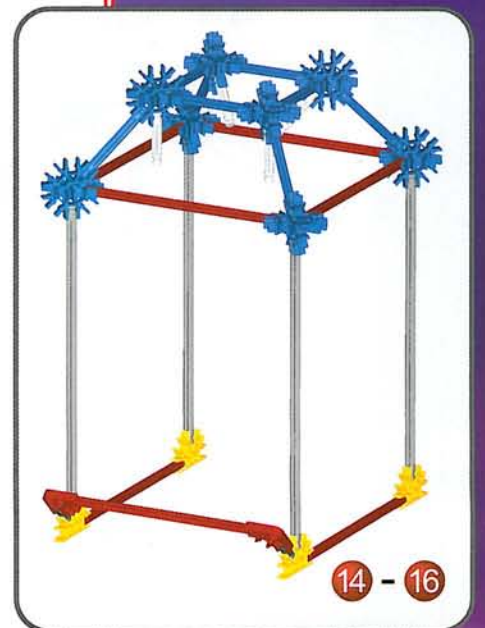
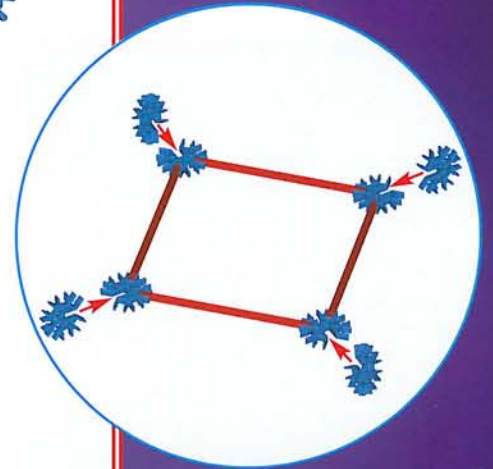
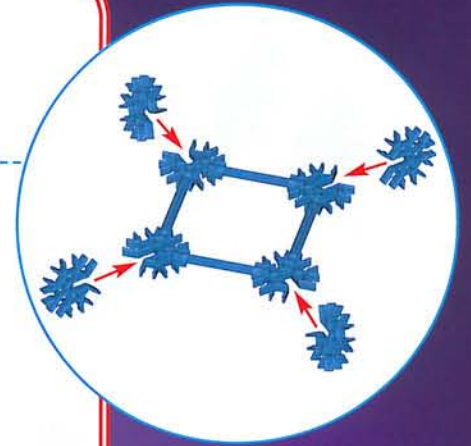
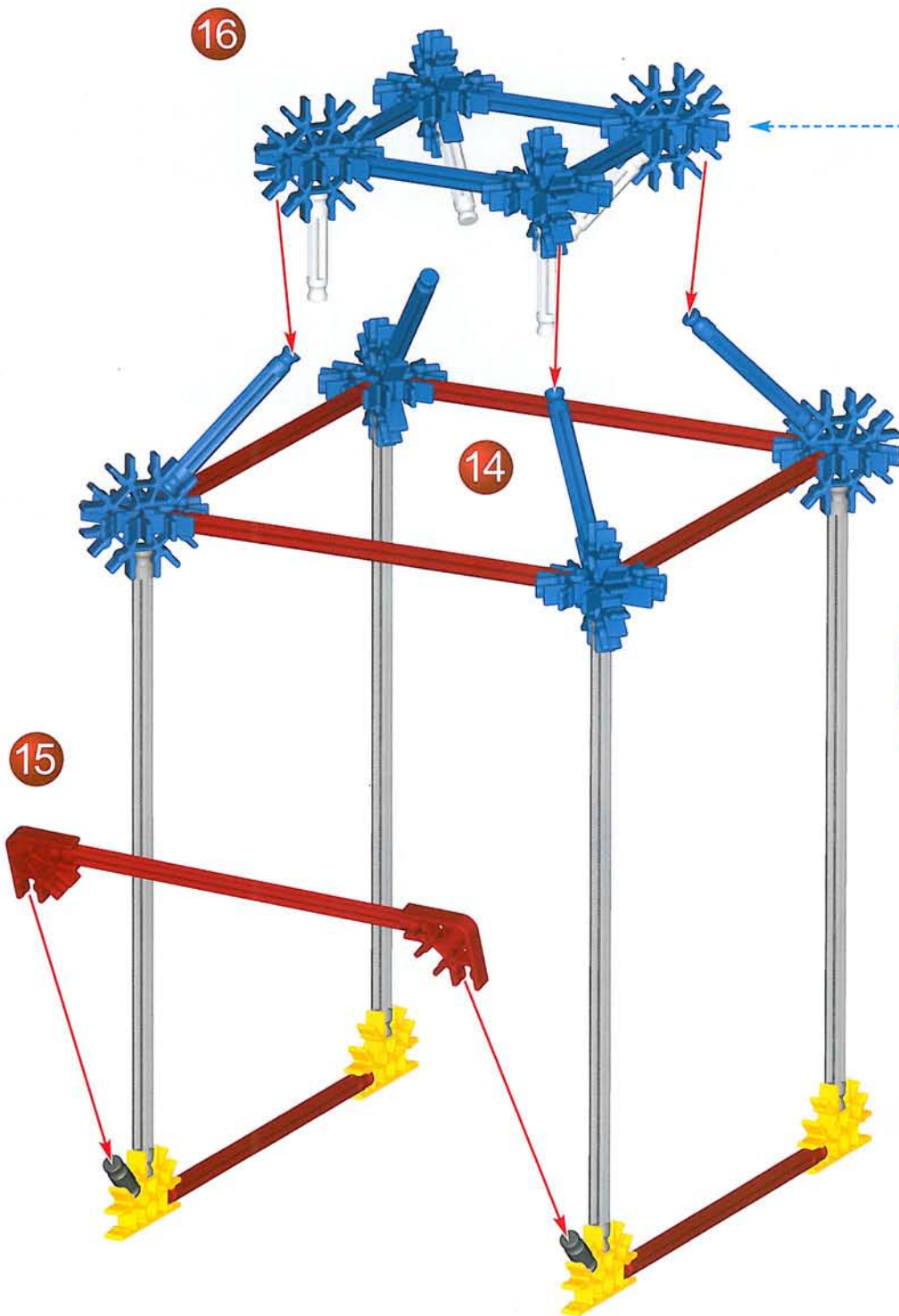
12



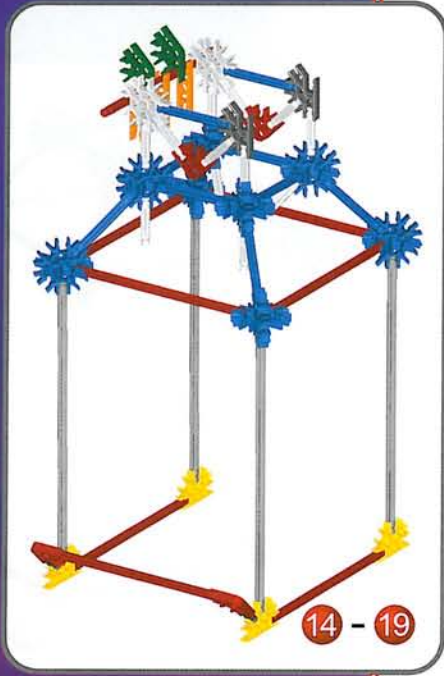
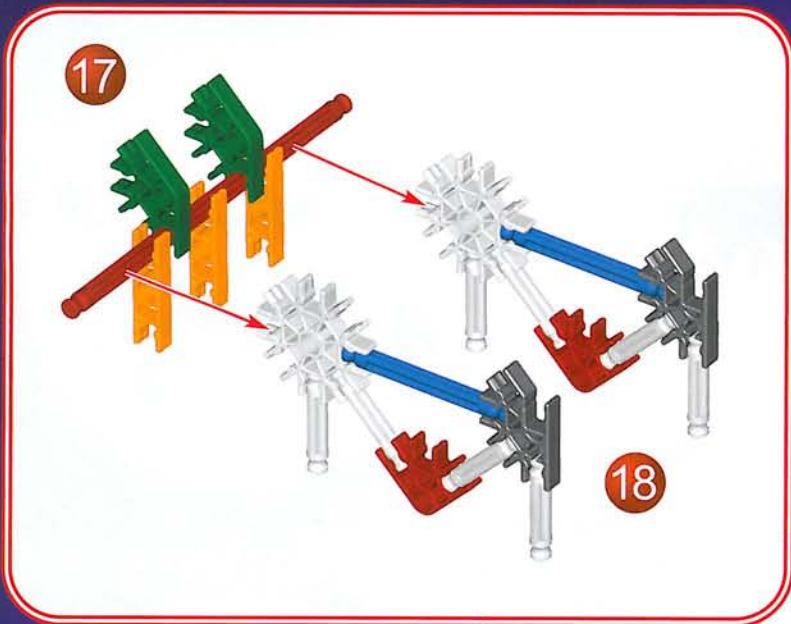
9 - 11

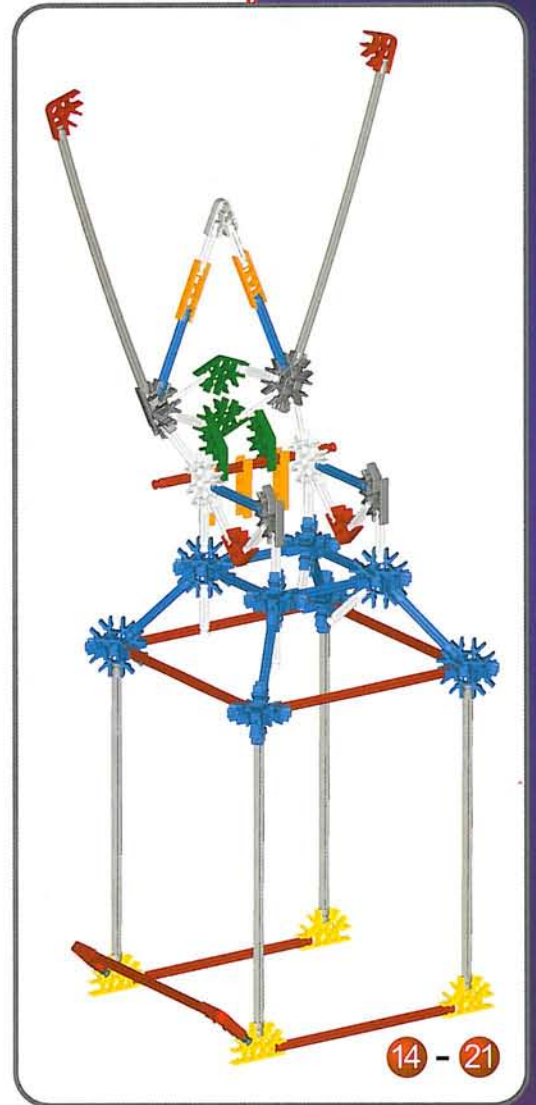






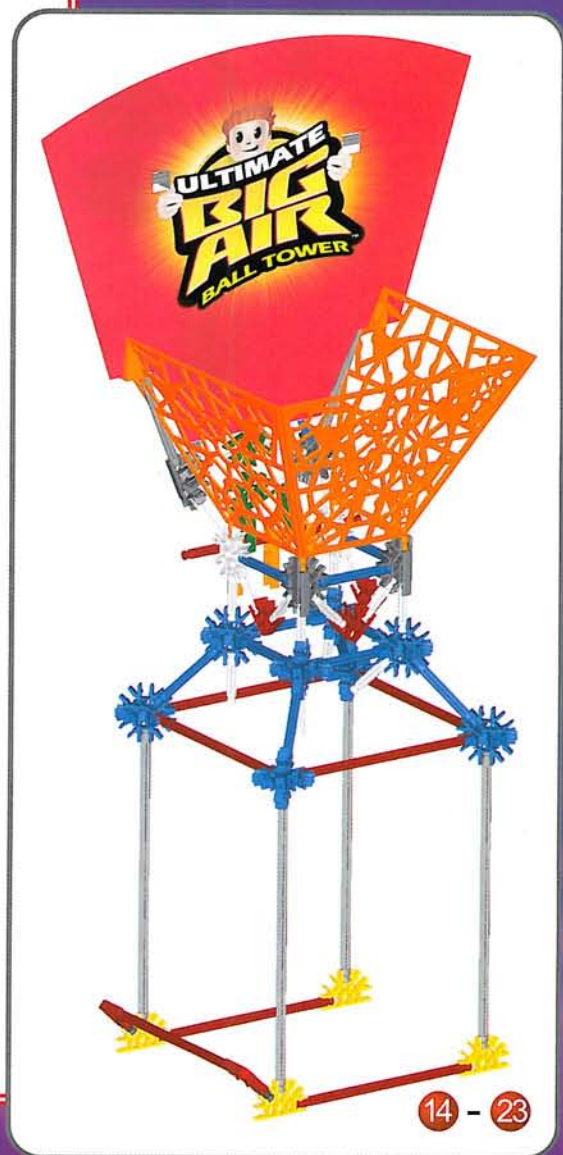
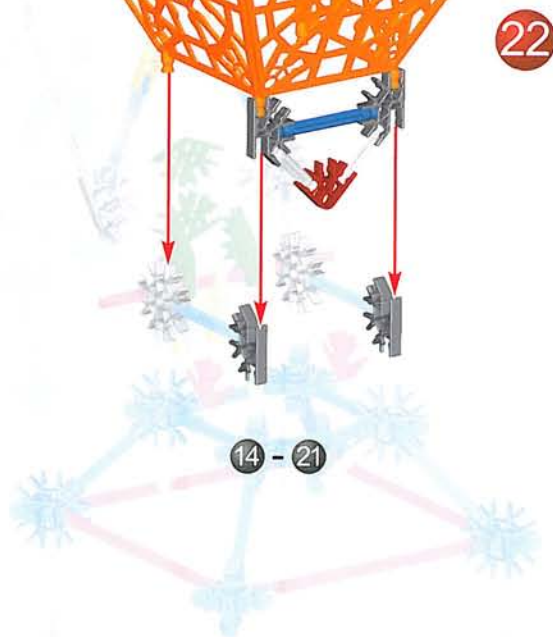
- Ⓔ Check the orientation of all Connectors.
- Ⓕ Vérifiez toutes les orientations des connecteurs.
- Ⓖ Revisa todas las orientaciones de los Conectores.
- Ⓗ Überprüfe die Ausrichtung aller Verbindungsstücke.
- Ⓝ Controleer alle richtingen van de koppelstukken.

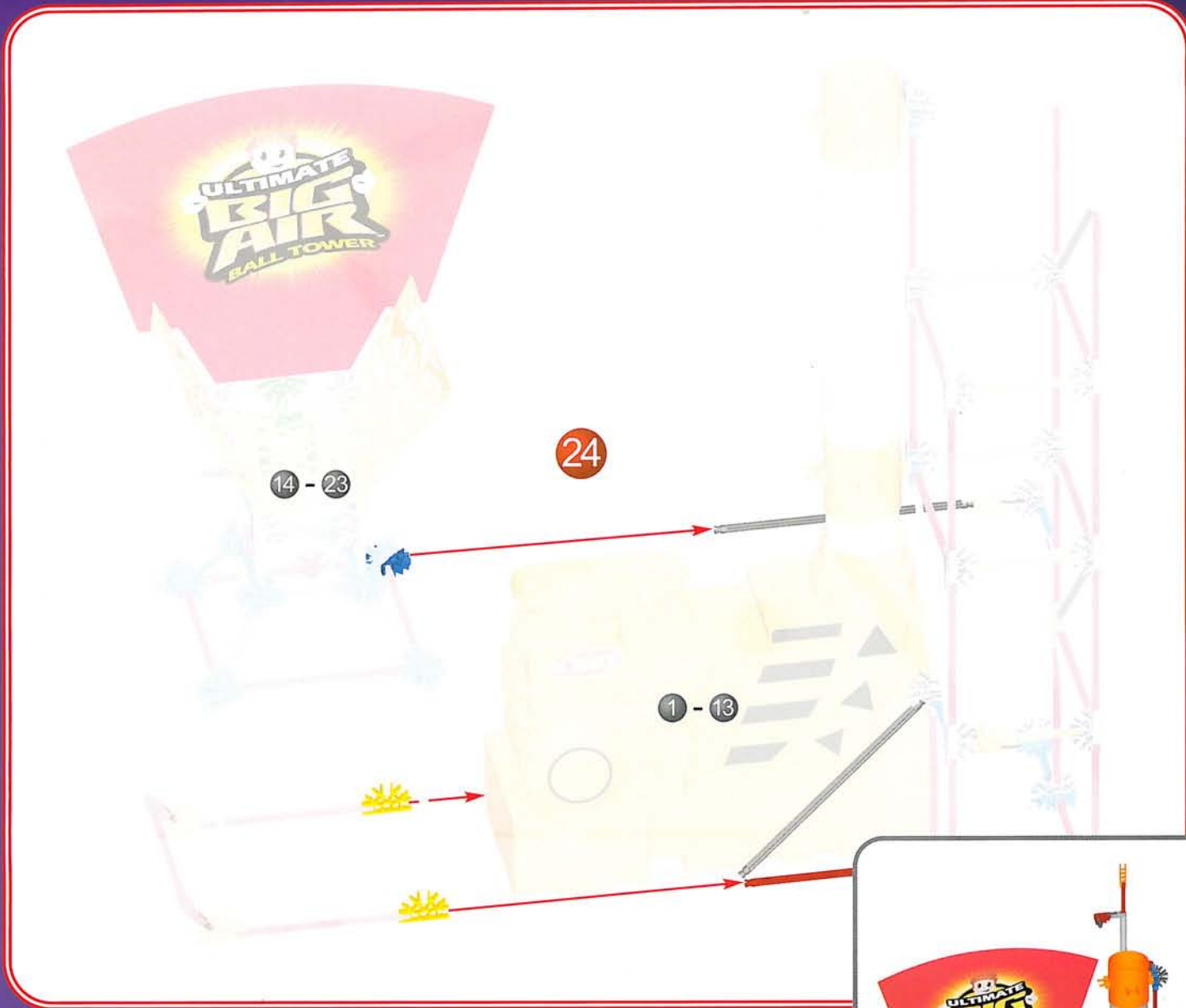


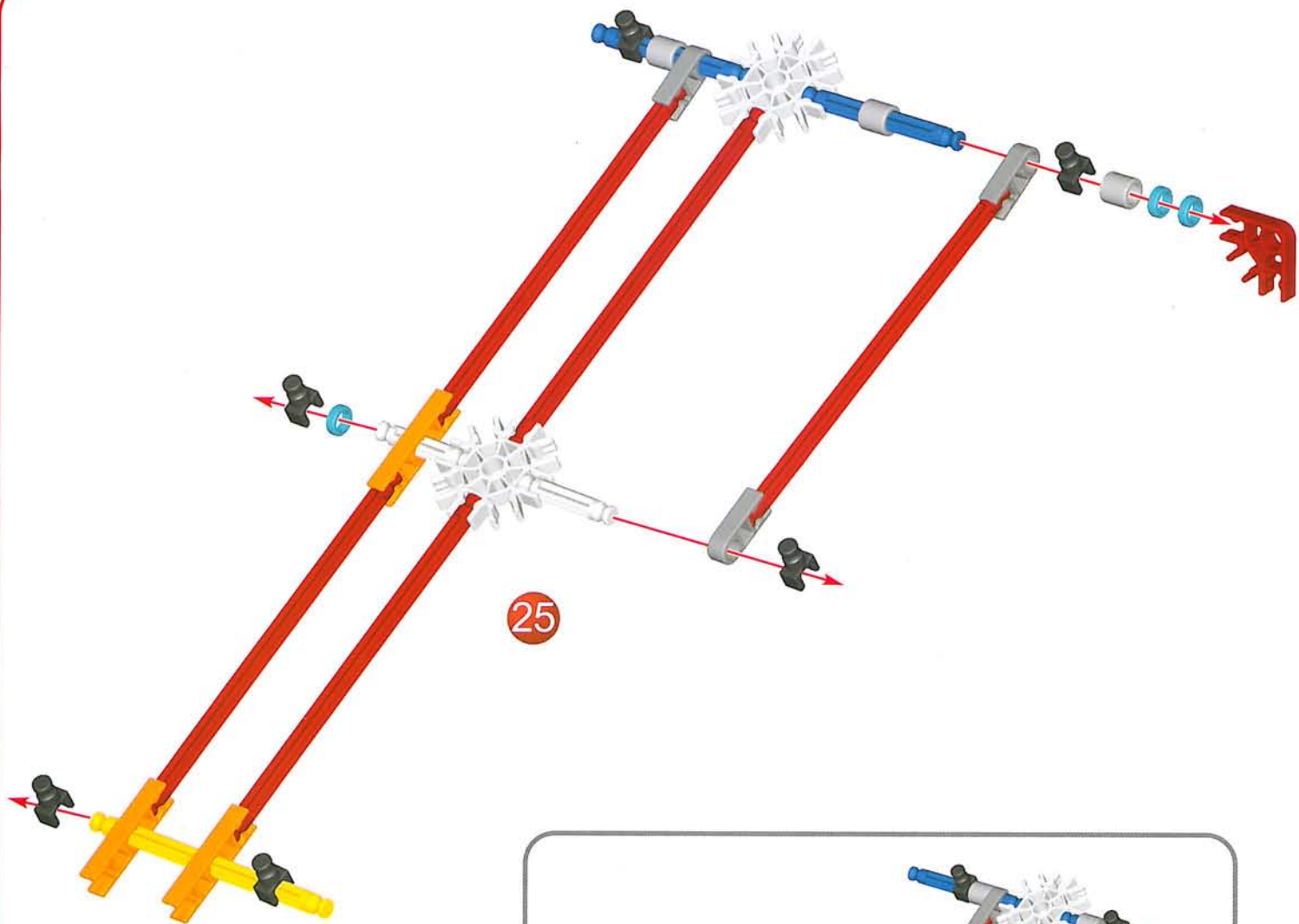




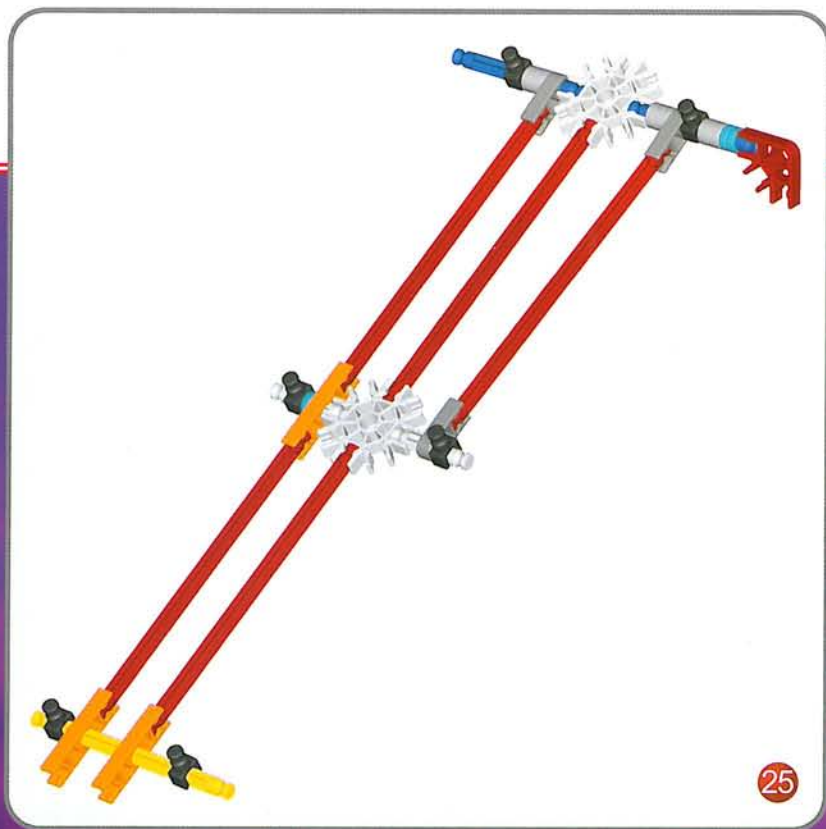
23



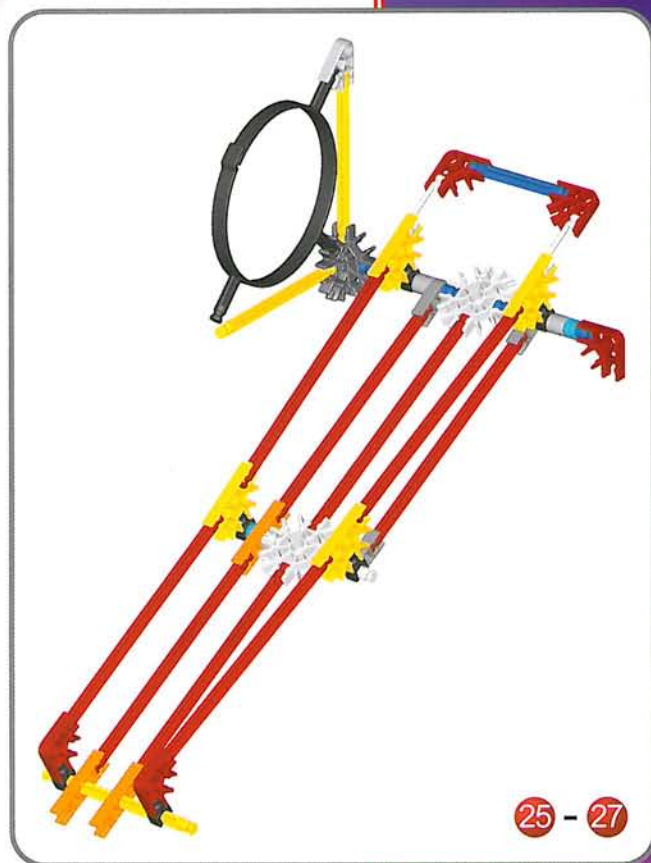




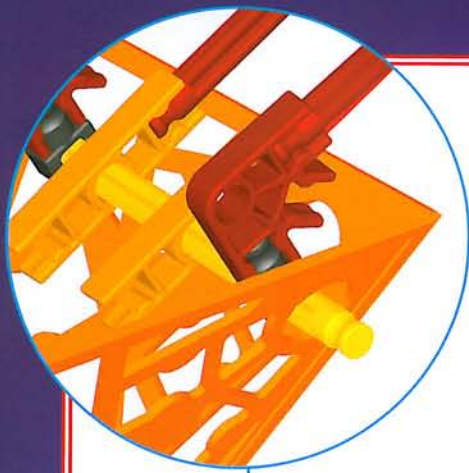
25



25



25 - 27



28

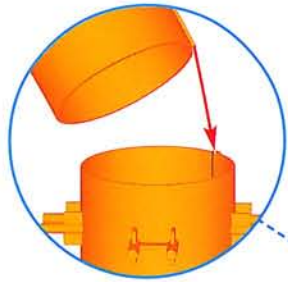
25 - 27

ULTIMATE
BIG AIR
BALL TOWER

1 - 24

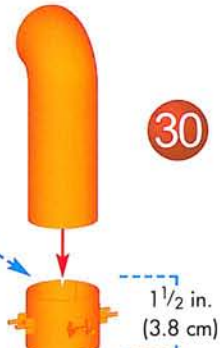


1 - 28

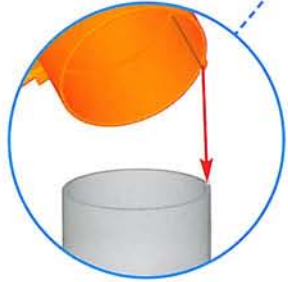


30

- (ENG) Align grooves.
- (F) Aligner des sillons.
- (E) Alinee ranuras.
- (D) Richten Sie Rillen aus.
- (NL) Richt groeven.



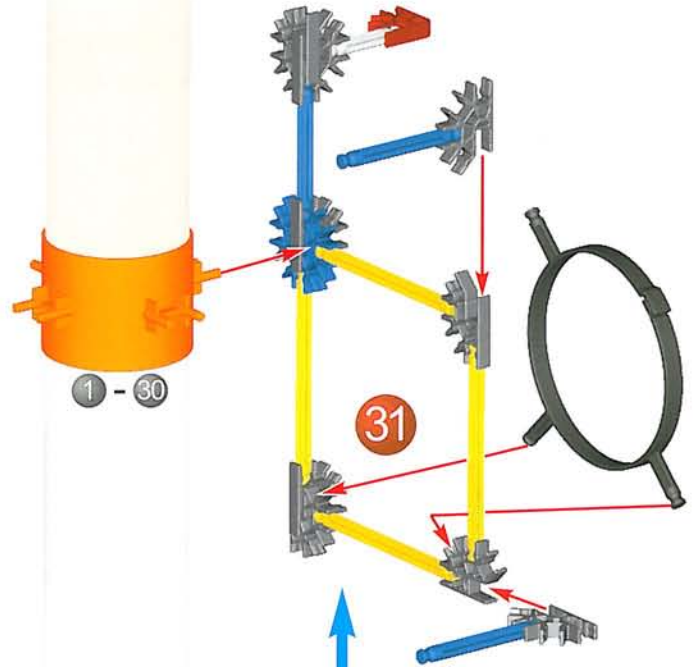
1 1/2 in.
(3.8 cm)



29



1 - 28



1 - 30

31

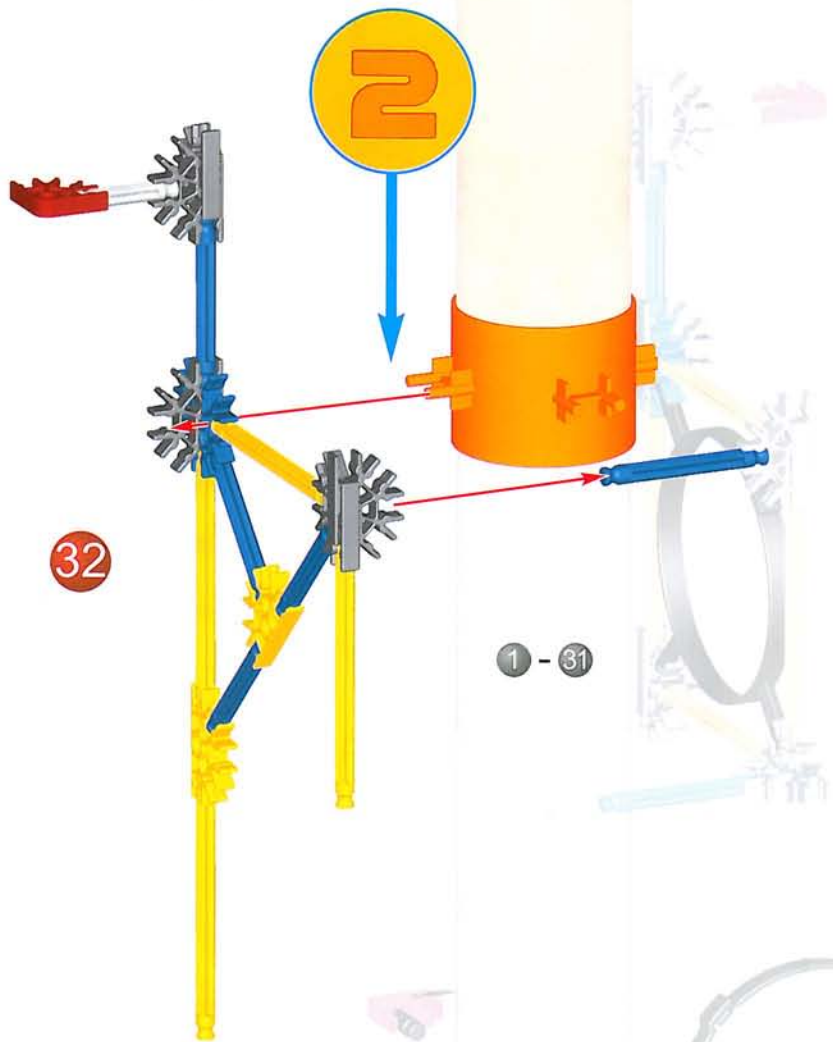
4

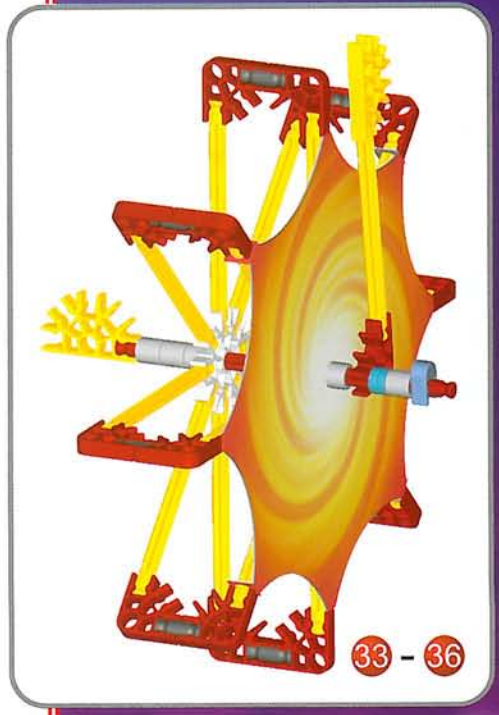
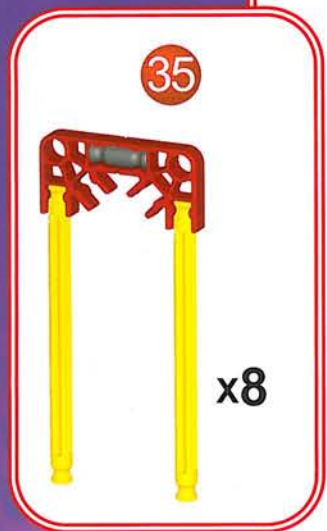
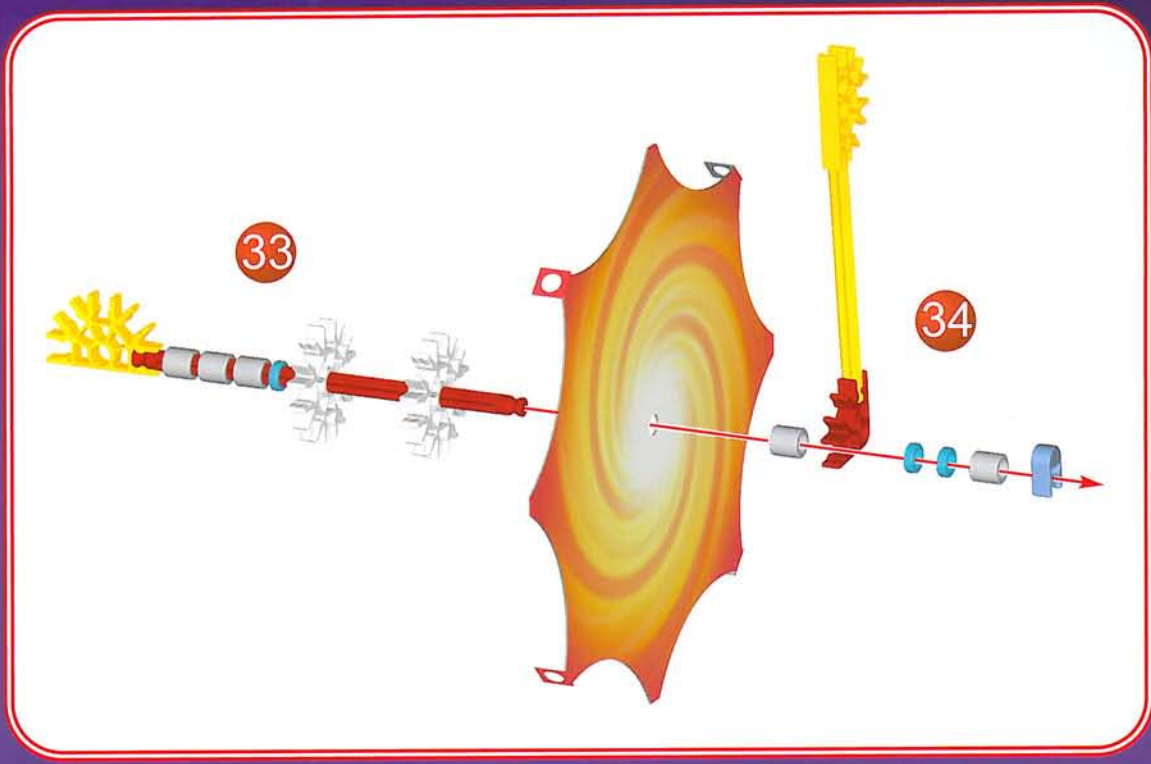
- (ENG) Attaches to side 4.
- (F) S'attache au côté 4.
- (E) Se sujeta al lado 4.
- (D) Wird auf der Seite 4 befestigt.
- (NL) Maakt zich vast aan kant 4.

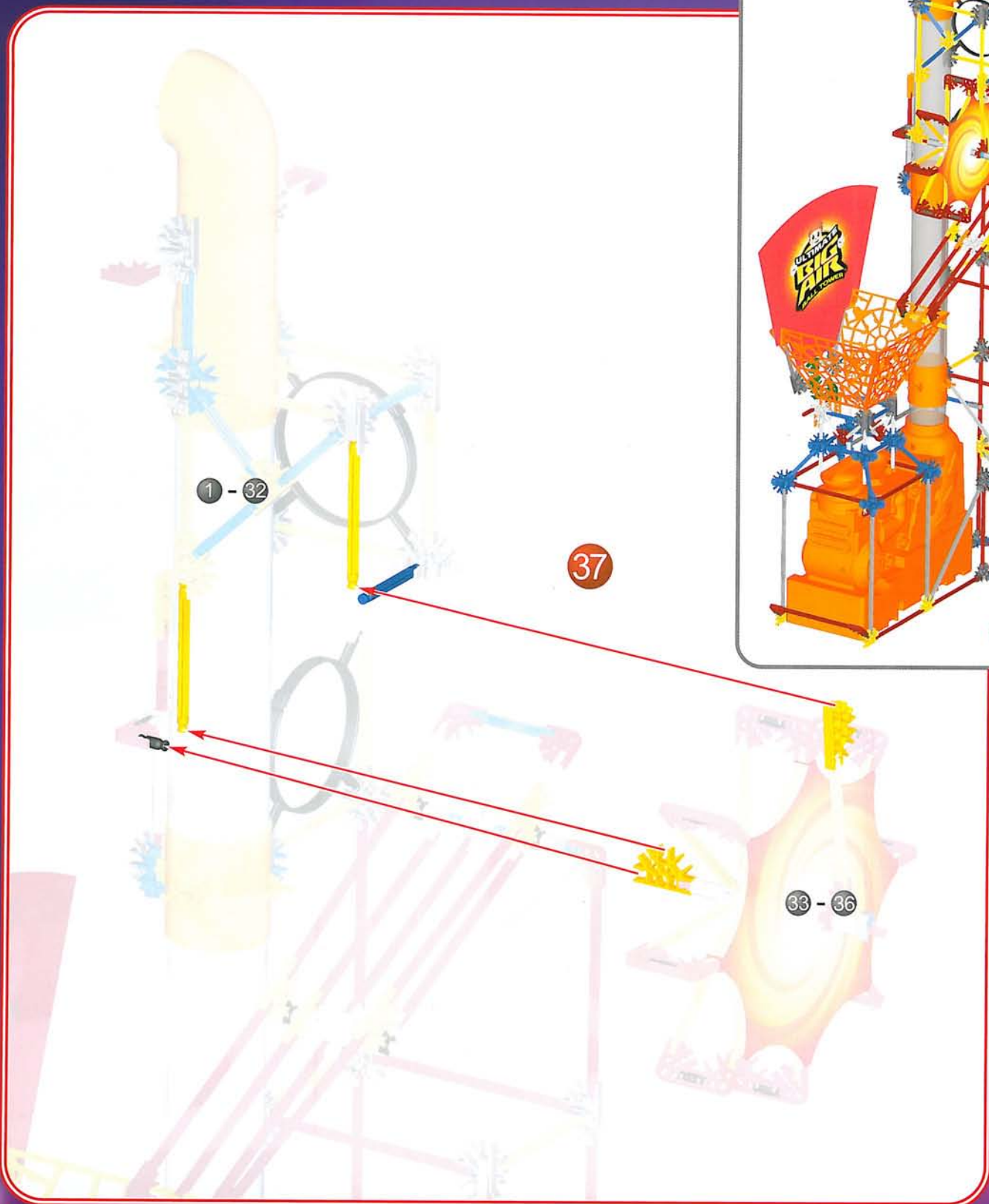


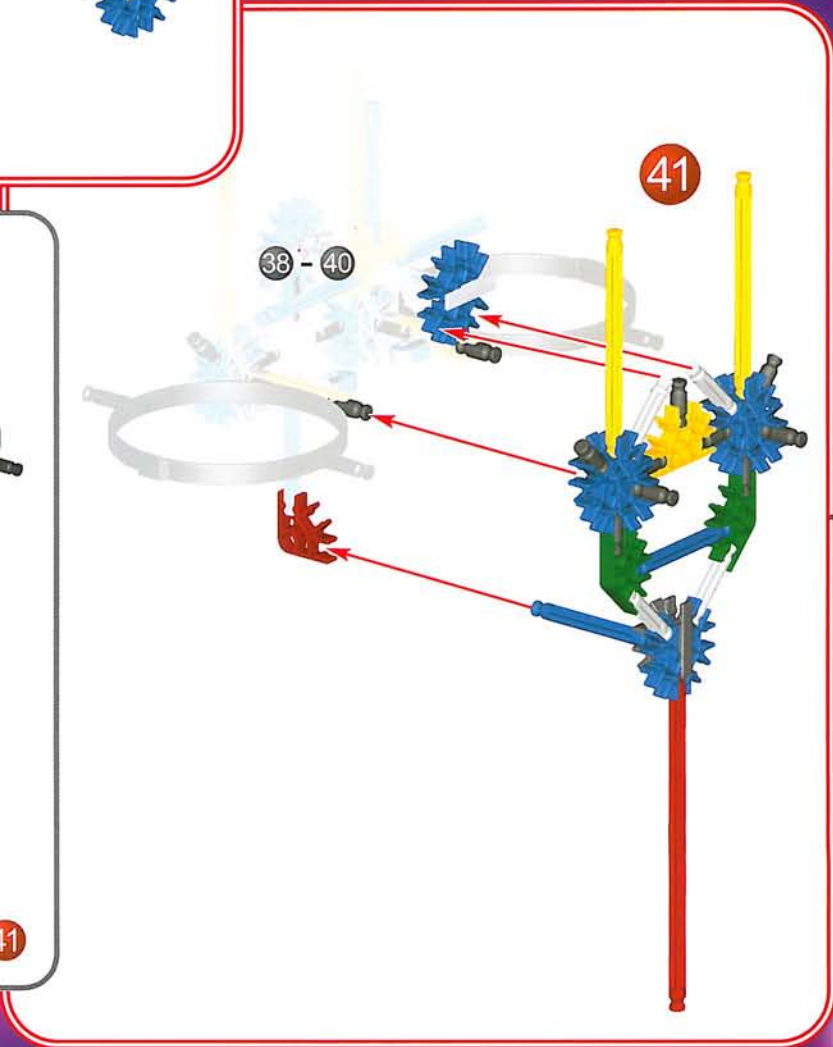
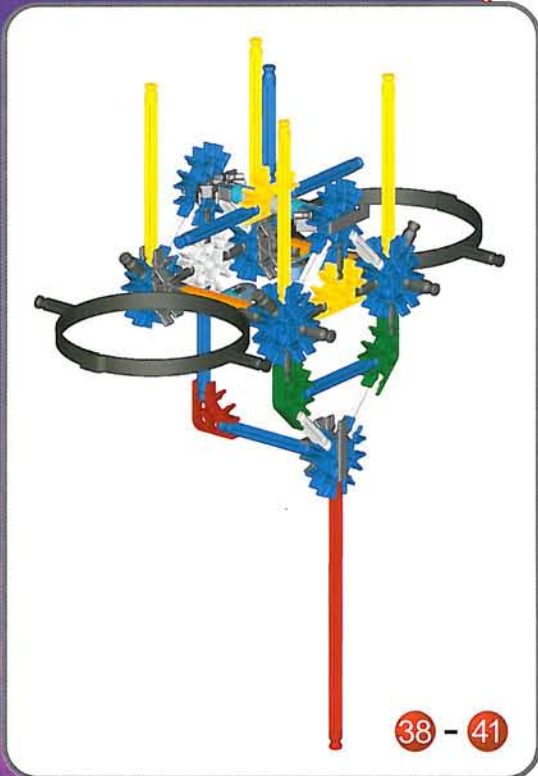
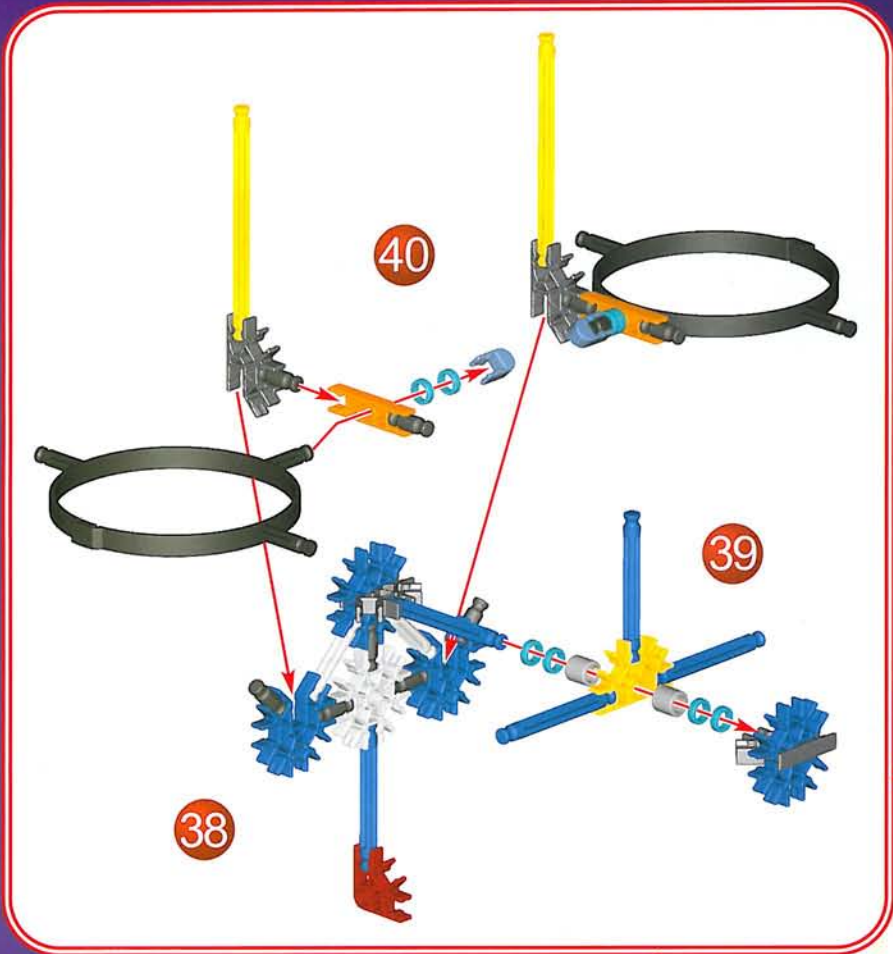
1 - 31

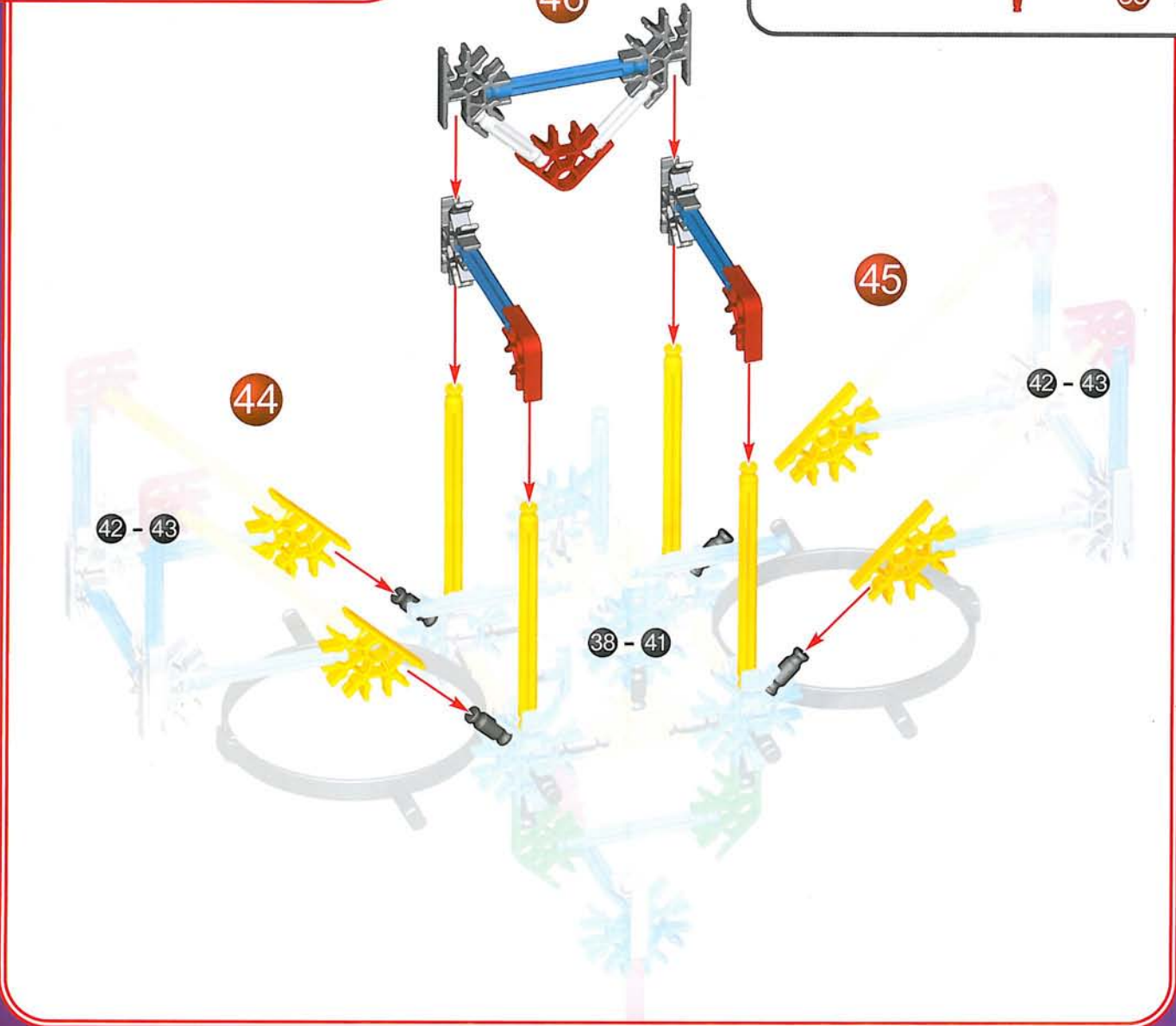
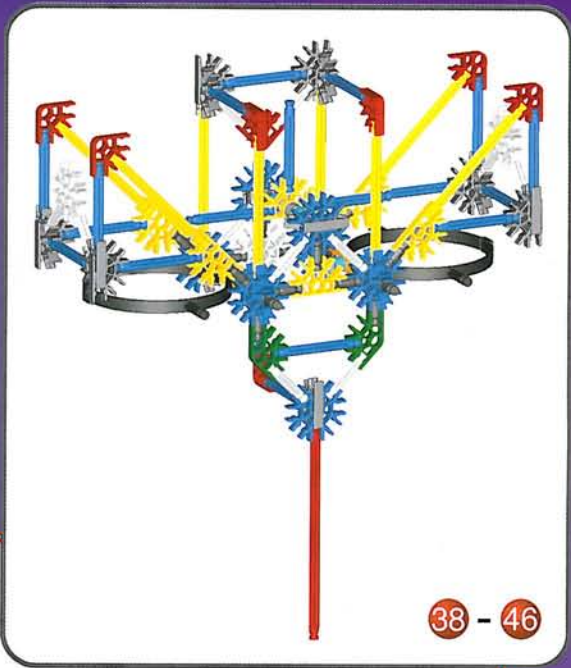
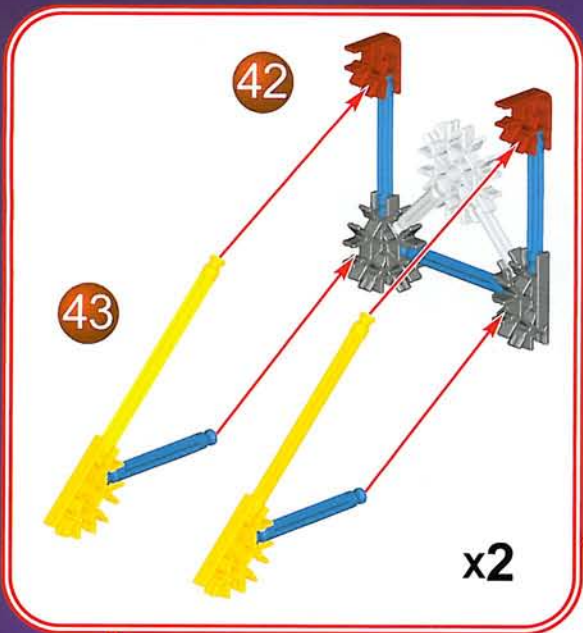
- (ENG) Attaches to side 2.
- (F) S'attache au côté 2.
- (E) Se sujeta al lado 2.
- (D) Wird auf der Seite 2 befestigt.
- (NL) Maakt zich vast aan kant 2.

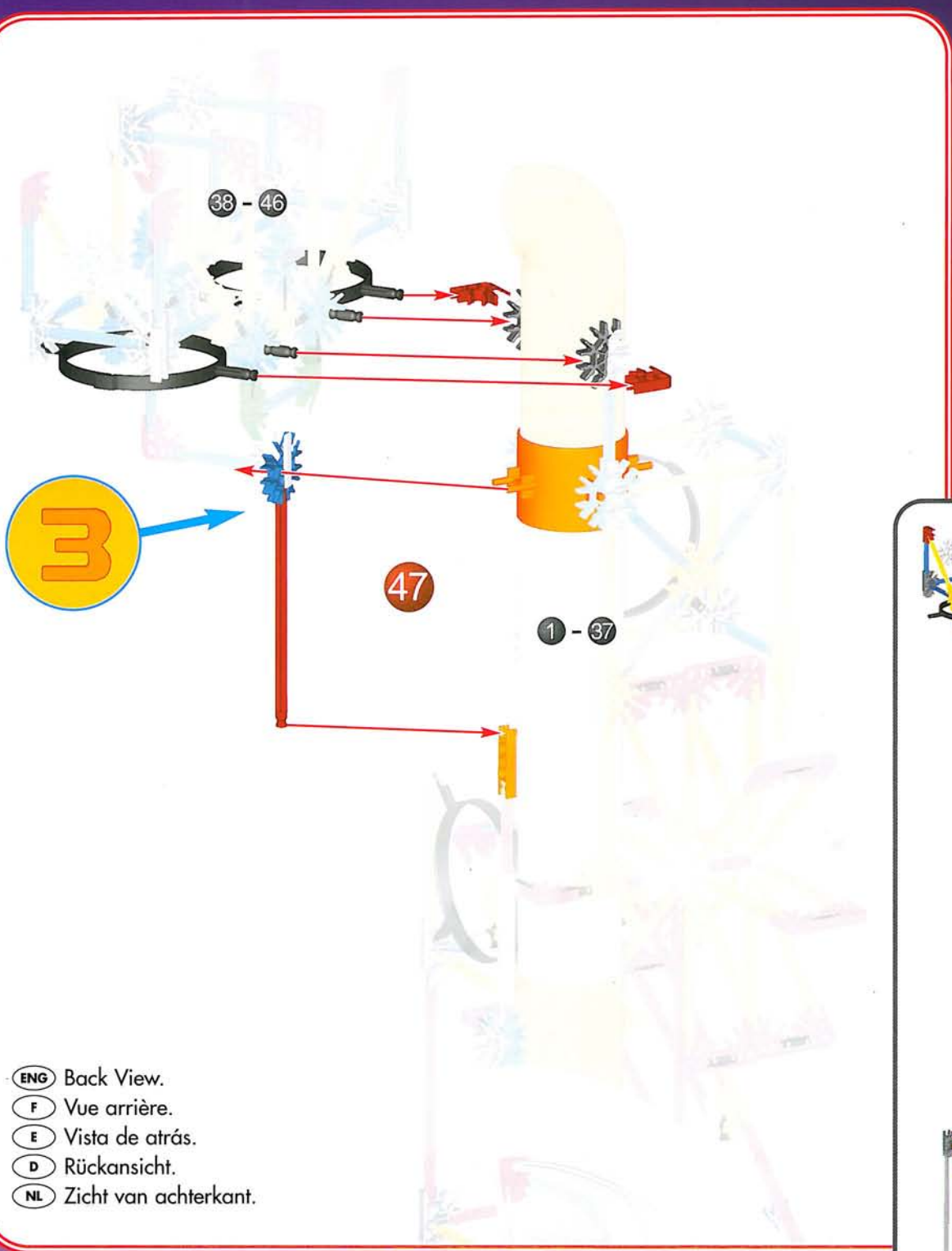












- ENG Back View.
- F Vue arrière.
- E Vista de atrás.
- D Rückansicht.
- NL Zicht van achterkant.

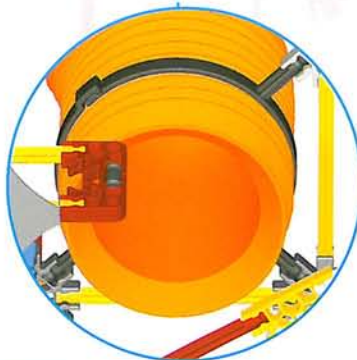
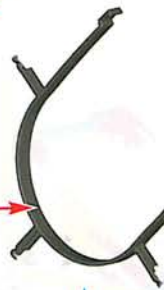
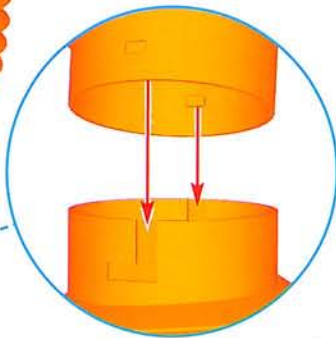
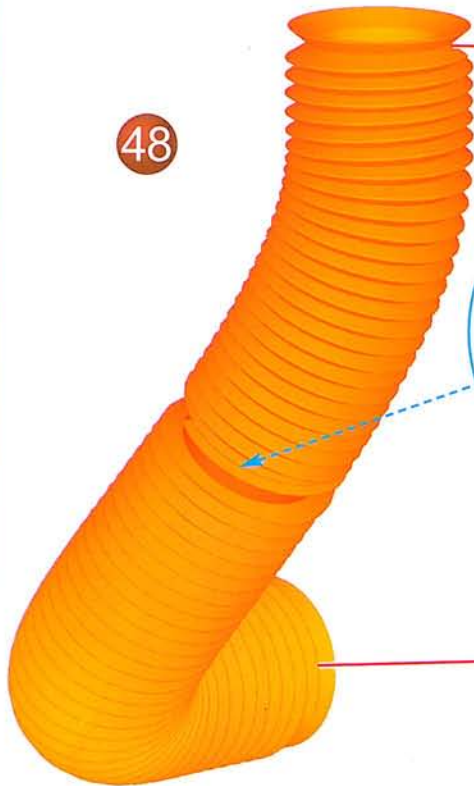




1 - 47



48



- (ENG)** Back View. Twist the two short Flexi-Tubes together to make one long Tube.
- (F)** Vue arrière. Tords les deux Tubes flexibles courts ensemble pour en faire un Tube long.
- (E)** Vista de atrás. Junta los dos Tubos Flexibles, enrollándolos, para hacer un Tubo largo.
- (D)** Rückansicht. Stecke die zwei kurzen Flexi-Röhren ineinander, um eine lange Röhre daraus zu machen.
- (NL)** Zicht van achterkant. Draai de twee korte flexi-tubes in mekaar om één lange tube te vormen.



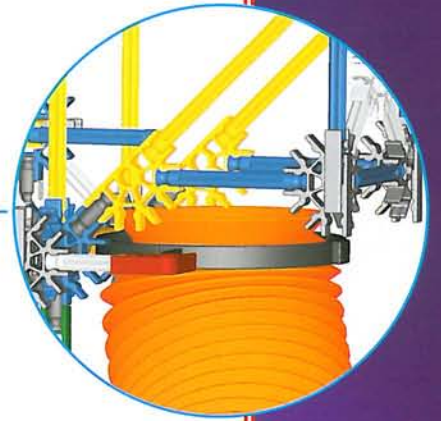
1 - 48

1 - 48

49

- (ENG) Position as shown.
- (F) Positionne comme indiqué.
- (E) Se coloca como se muestra.
- (D) So positionieren, wie es die Abbildung zeigt.
- (NL) Zet op zijn plaats zoals afgebeeld.

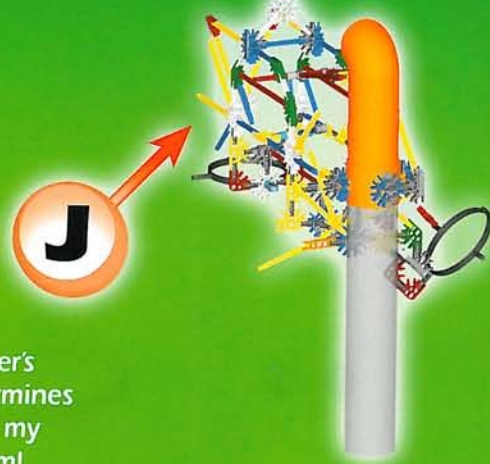
- (ENG) See page 107, Let's Get Started!
- (F) Voir que la page 108 reçoit commencé!
- (E) ¡Véase la página 109 en empezar!
- (D) Siehe, daß Seite 110 angefangen wird!
- (NL) Zie pagina 111 begonnen te worden!





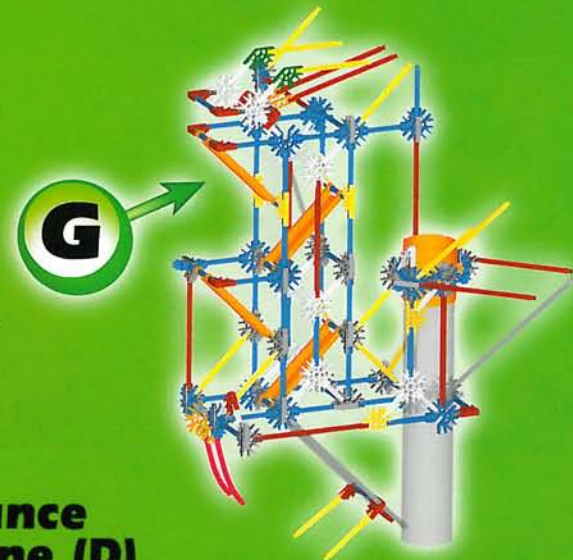
(ENG) We'll build the Ultimate Big Air Ball Tower in 11 sections (A - K).

- (F)** Le Big Air Ball Tower se construit en 11 sections (A-K).
- (E)** La Torre Big Air Ball Tower se construirá en 11 secciones (A-K).
- (D)** Der Big Air Ball Tower wird in 11 Teilen (A-K) gebaut.
- (NL)** De Big Air Ball Tower zal opgebouwd worden in 11 delen (A-K).



Toggler (J)

My adventure begins! Positioned at the Tower's top, this toggler determines which path I'll take in my wild ride to the bottom!

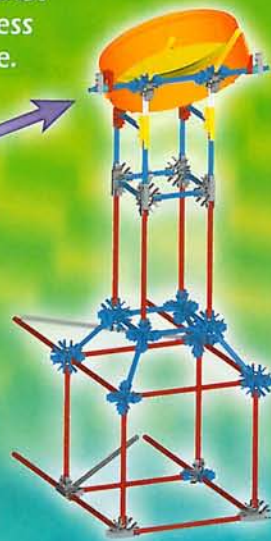


Chute Slide (G)

Whoa... when I face this vertical obstacle, I actually slide through a series of 4 chutes all in a row! Build 'em and see how they work.

Megabounce Trampoline (D)

You're kickin' now! This Megabounce Trampoline propels me through the air for a perfect shot into the Bottomless Basket every time.



Back Ramp (F)

The coolest riders can handle a ramp no sweat. Build this ramp section and see how fast I can go!

Bottomless Basket (E)

Once I'm thrown into the Bottomless Basket, I know I've survived the Big Air Ball Tower... until the air lift blasts me right back up for another wild ride! See ya at the top!



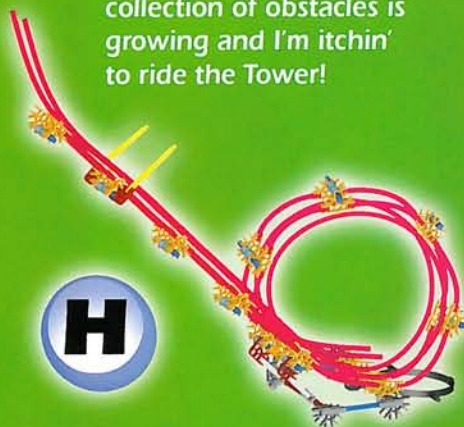
Super Spin Wheel (I)

The Super Spin Wheel hurls me around, but I always make it through without a wipeout... and I know you'll pull off the building challenge, too.



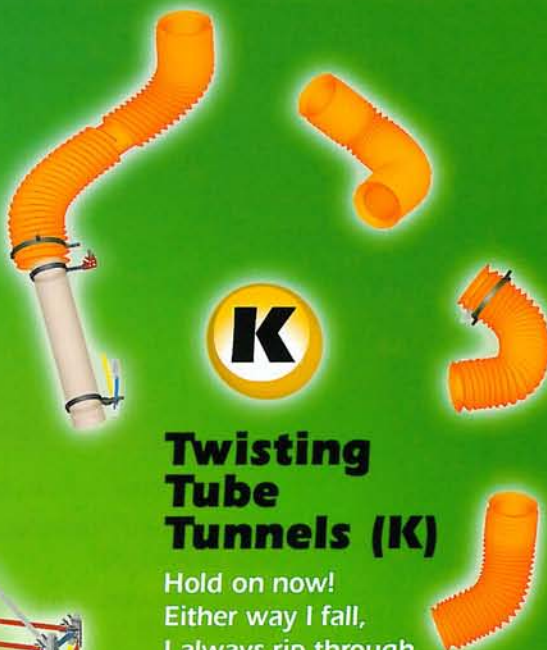
Spiral Adventure Loop (H)

Turn my world upside down... build the Spiral Adventure Loop! Your collection of obstacles is growing and I'm itchin' to ride the Tower!



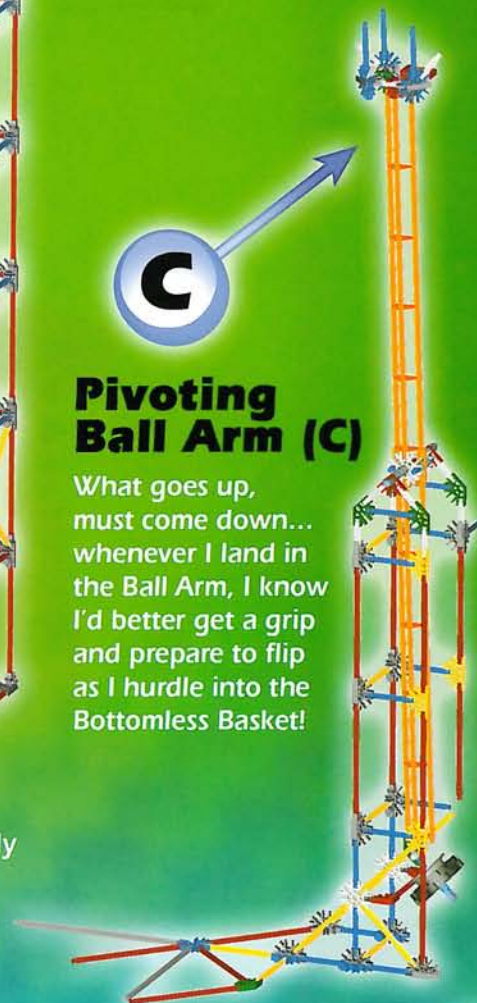
Twisting Tube Tunnels (K)

Hold on now! Either way I fall, I always rip through one of these flexible Twisting Tube Tunnels.



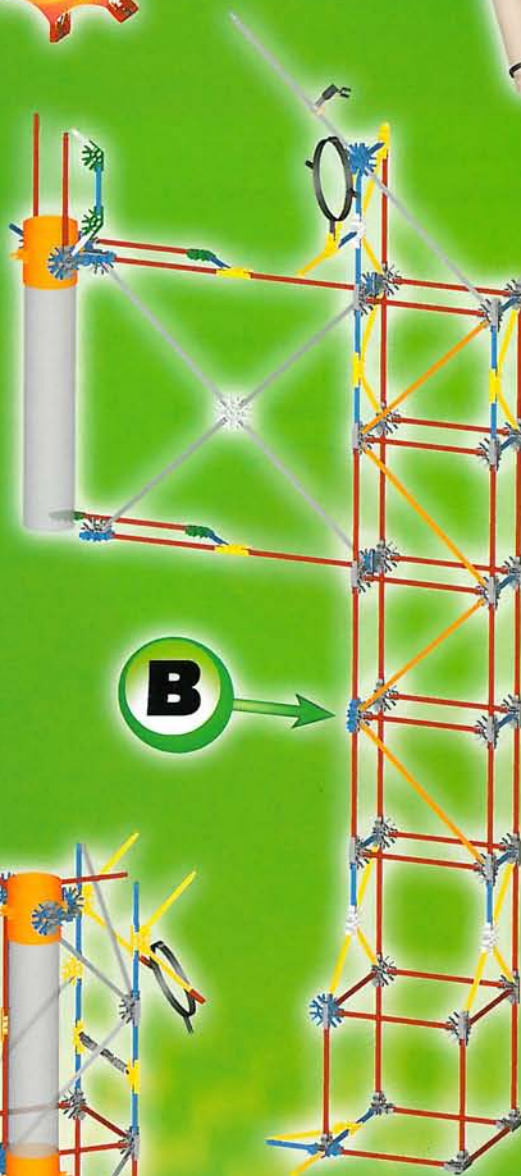
Pivoting Ball Arm (C)

What goes up, must come down... whenever I land in the Ball Arm, I know I'd better get a grip and prepare to flip as I hurdle into the Bottomless Basket!



Support (B)

Check it out! You already built a smaller support, now build this big one... it gives the Big Air Ball Tower its tremendous height.



Motor & Support (A)

This Motorized Air Blast makes sure the ride is extreme while the Support holds the Twisting Tube Tunnels high off the ground.



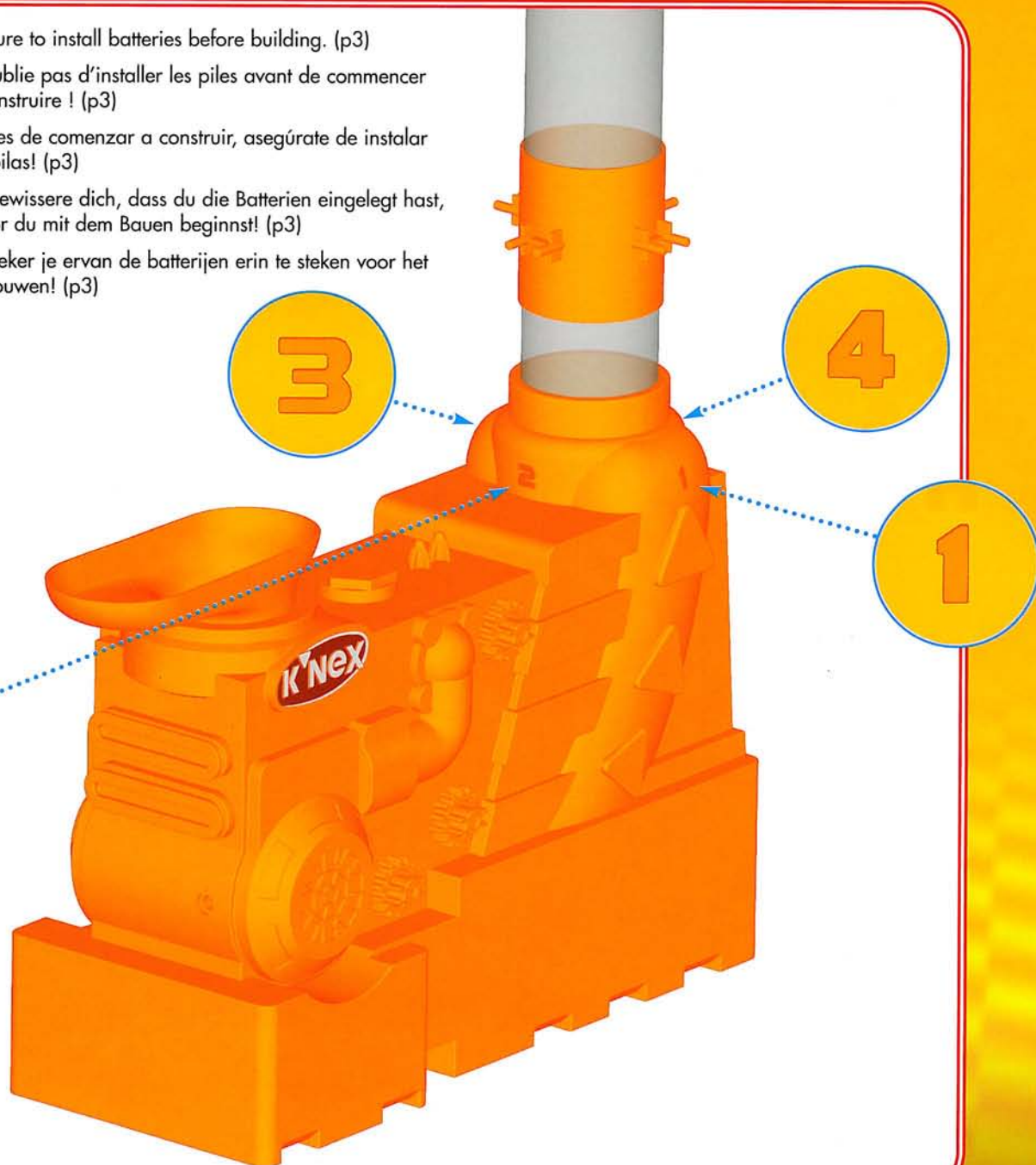
ENG

Look for these numbers in the instructions. They will help you attach the K'NEX parts to the correct side of the model.



- F Cherche ces numéros dans les instructions. Ils vont t'aider à attacher les éléments K'NEX au bon côté du modèle du Moteur à Air.
- E Busca estos números en las instrucciones. Te ayudarán a sujetar las piezas de K'NEX al lado correcto del modelo del Motor Neumático.
- D Schau nach diesen Nummern in der Anleitung. Sie dienen dazu, die K'NEX-Teile an der richtigen Seite des Luftmotors anzubringen.
- NL Kijk uit naar deze nummers in de aanwijzingen. Ze zullen je helpen bij het vastmaken van de K'NEX onderdelen aan de juiste kant van het model van de Luchtmotor.

- ENG Be sure to install batteries before building. (p3)
- F N'oublie pas d'installer les piles avant de commencer à construire ! (p3)
- E ¡Antes de comenzar a construir, asegúrate de instalar las pilas! (p3)
- D Vergewissere dich, dass du die Batterien eingelegt hast, bevor du mit dem Bauen beginnst! (p3)
- NL Verzeker je ervan de batterijen erin te steken voor het opbouwen! (p3)





ENG Section A - The Motor & Support

F Section A - Le Support de Moteur & Tube

D Teil A - Der Motor & Röhrenhalter

E Sección A - El Soporte del Motor & Tubo

NL Deel A - De motor & tubeondersteuning

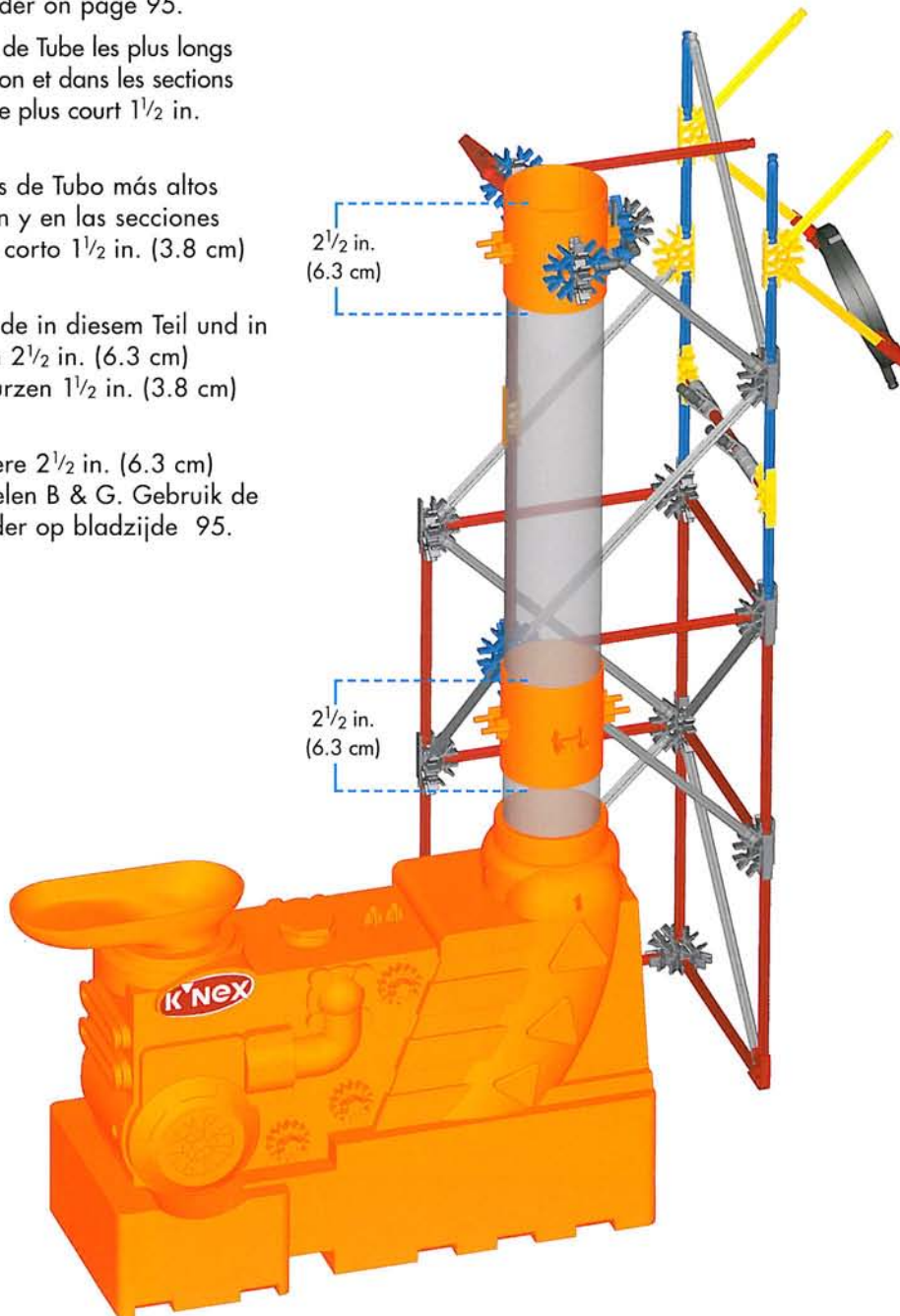
ENG IMPORTANT: Use the taller 2½ in. (6.3 cm) Tube Holders in this section and in Sections B & G. Use the short 1½ in. (3.8 cm) Tube Holder on page 95.

F IMPORTANT: Utilisez les Supports de Tube les plus longs 2½ in. (6.3 cm) dans cette section et dans les sections B & G. Utilisez le Support de Tube plus court 1½ in. (3.8 cm) à la page 95.

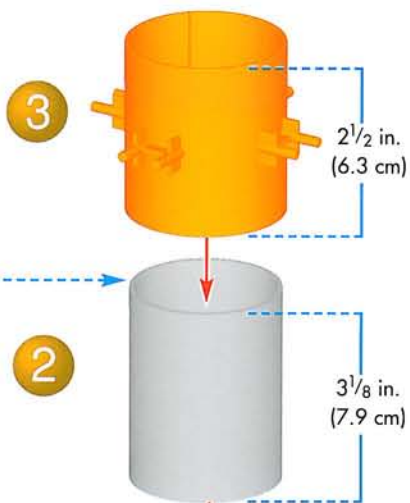
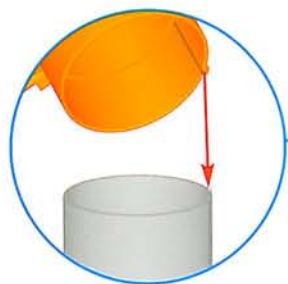
E IMPORTANTE: Usa los Soportes de Tubo más altos 2½ in. (6.3 cm) en esta sección y en las secciones B y G. Usa el Soporte de Tubo corto 1½ in. (3.8 cm) en la página 95.

D WICHTIGER HINWEIS: Verwende in diesem Teil und in den Teilen B & G die längeren 2½ in. (6.3 cm) Röhrenhalter. Verwende den kurzen 1½ in. (3.8 cm) Röhrenhalter auf Seite 95.

NL BELANGRIJK: Gebruik de grotere 2½ in. (6.3 cm) tubehouders in dit deel en in delen B & G. Gebruik de korte 1½ in. (3.8 cm) tubehouder op bladzijde 95.



- (ENG) Align grooves.
- (F) Aligner des sillons.
- (E) Alinee ranuras.
- (D) Richten Sie Rillen aus.
- (NL) Richt groeven.

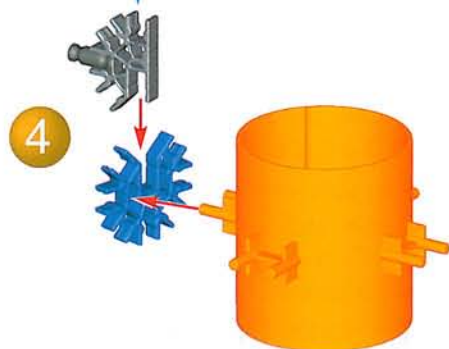


1



- (ENG) Attaches to side 3.
- (F) S'attache au côté 3.
- (E) Se sujeta al lado 3.
- (D) Wird auf der Seite 3 befestigt.
- (NL) Maakt zich vast aan kant 3.

3



4



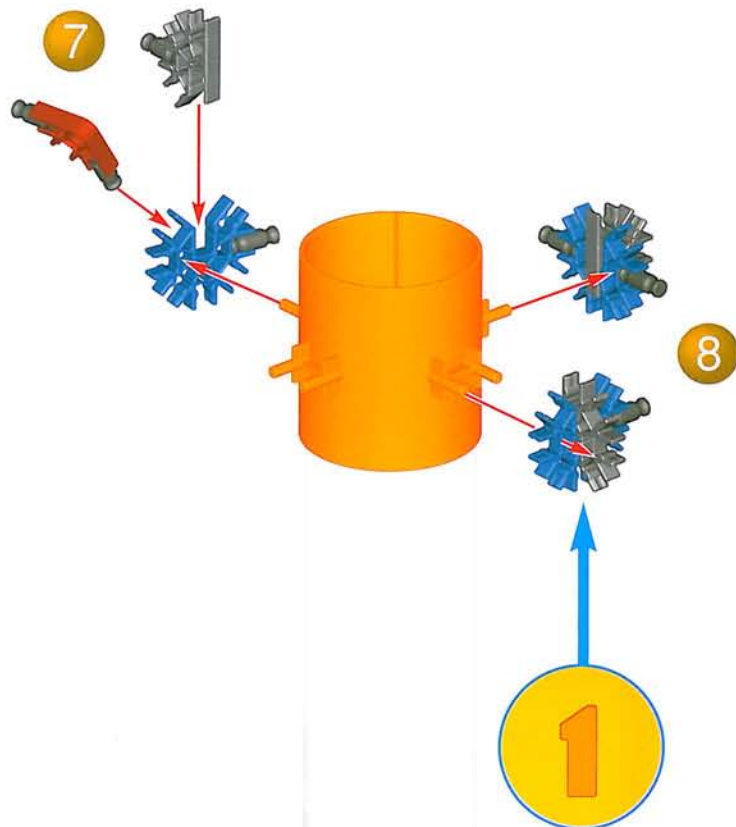
ENG ALWAYS attach the orange Holder to the model before you attach the K'NEX parts to them!

F Attache TOUJOURS le Support orange au modèle avant d'y attacher les éléments K'NEX !

E ¡SIEMPRE sujeta el Soporte anaranjado al modelo antes de sujetar las piezas de K'NEX!

D Befestige den orangefarbenen Halter IMMER zuerst am Modell, bevor du die K'NEX-Teile anbringst!

NL Maak de oranje houder STEEDS vast aan het model alvorens de K'NEX onderdelen aan ze vast te maken!



ENG Attaches to side 1.

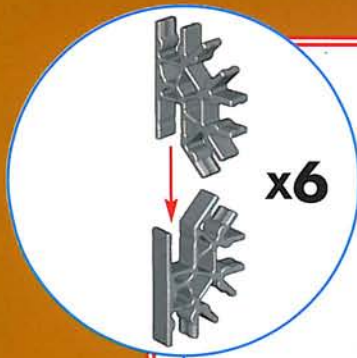
F S'attache au côté 1.

E Se sujeta al lado 1.

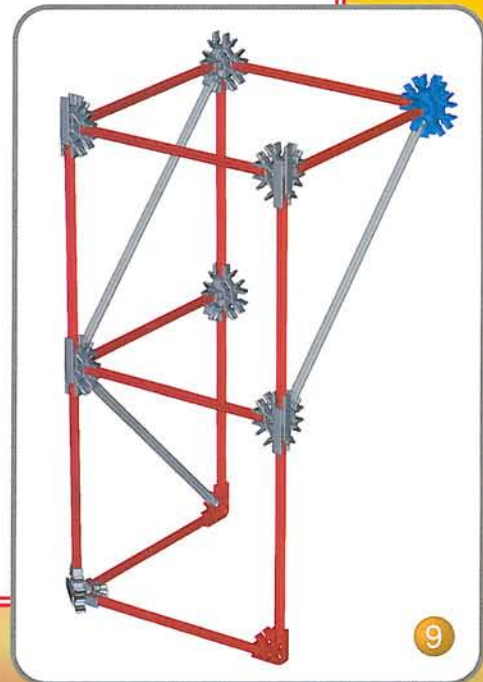
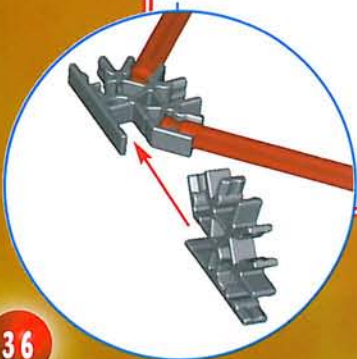
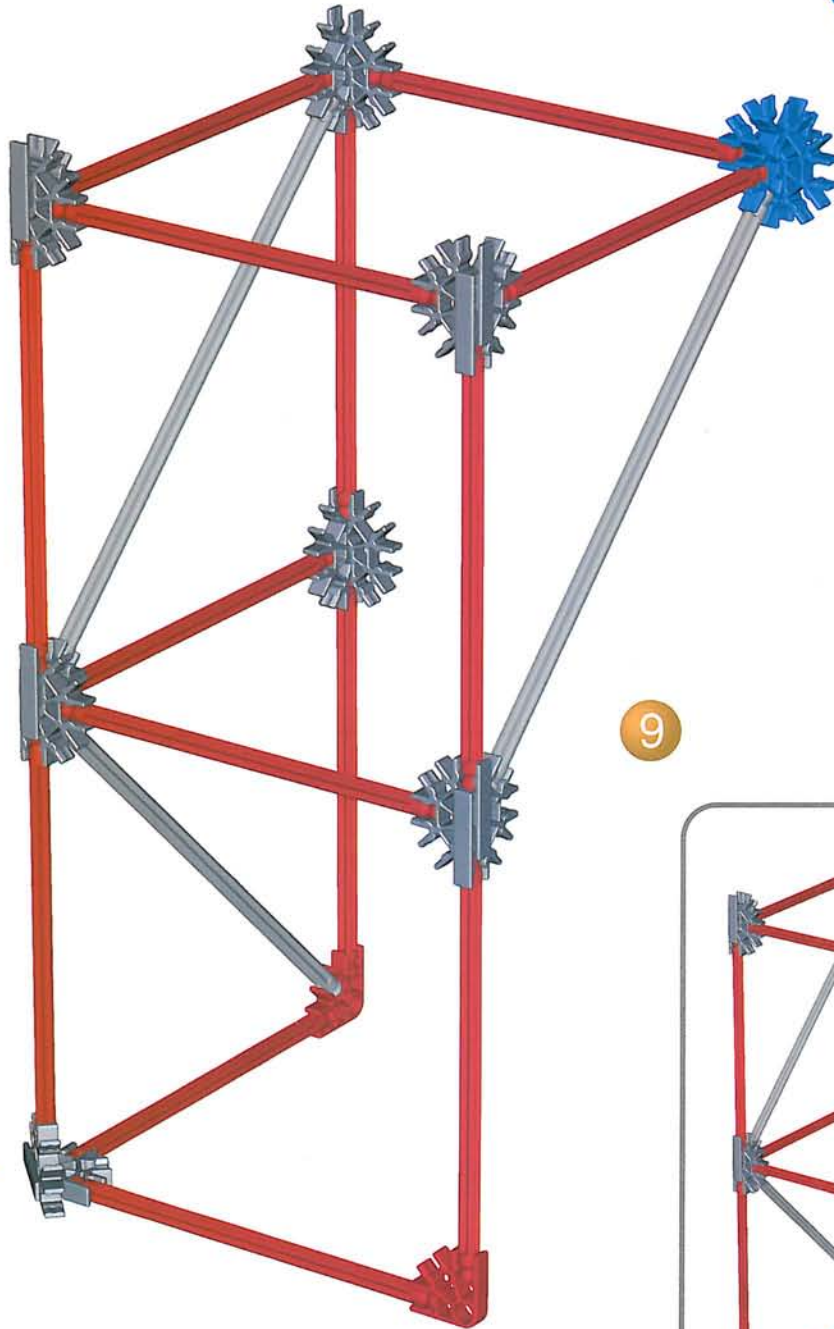
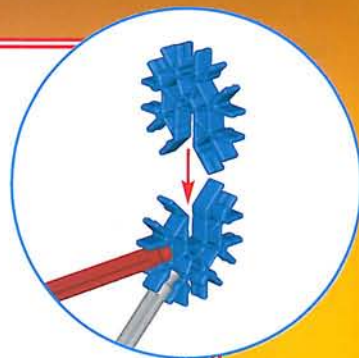
D Wird auf der Seite 1 befestigt.

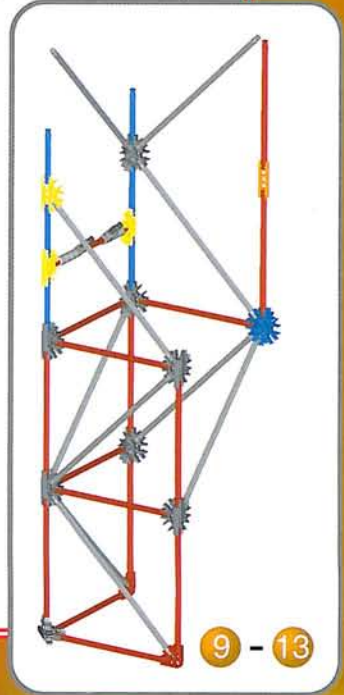
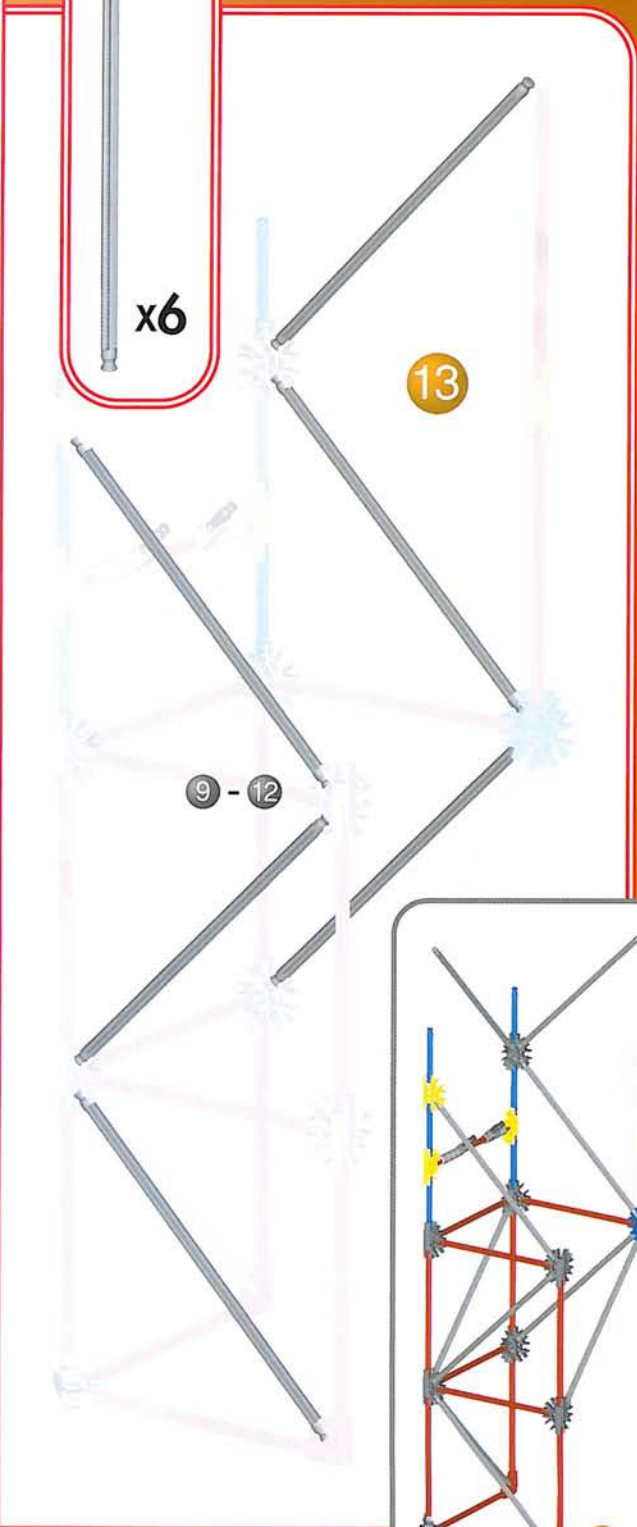
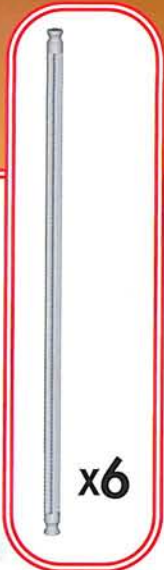
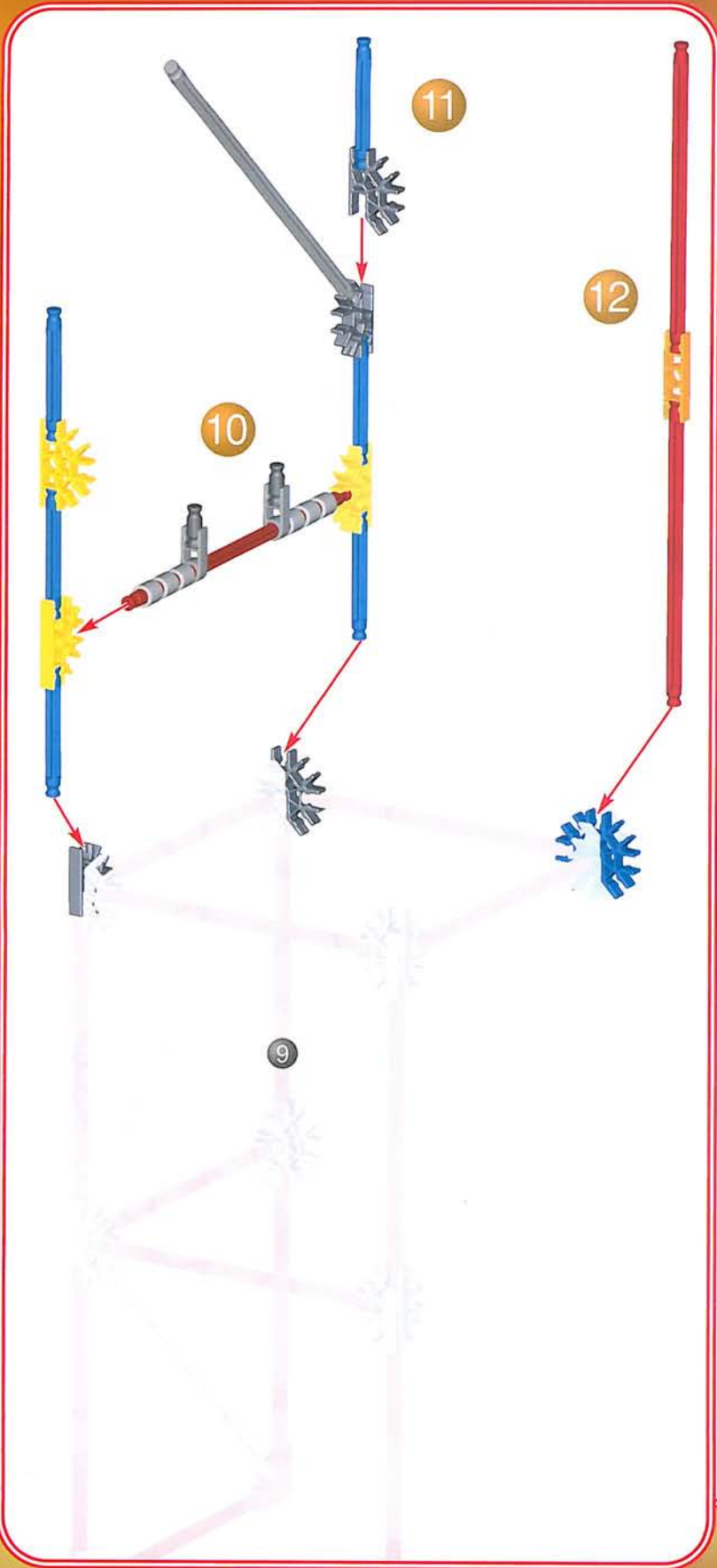
NL Maakt zich vast aan kant 1.

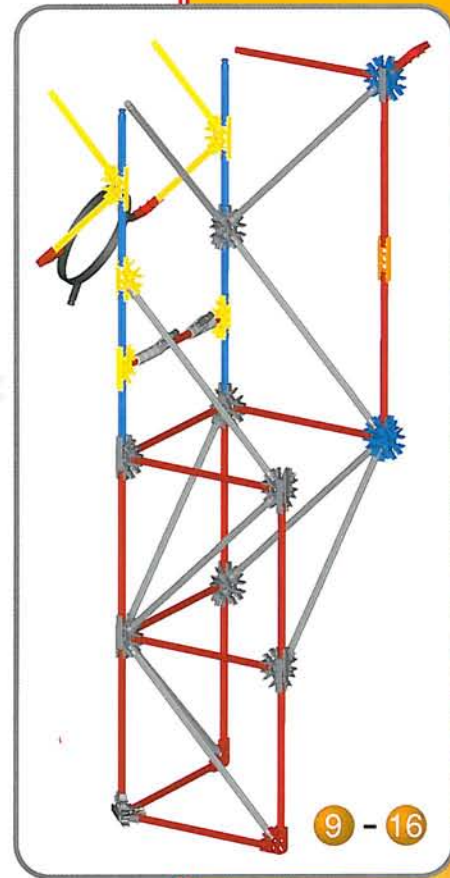
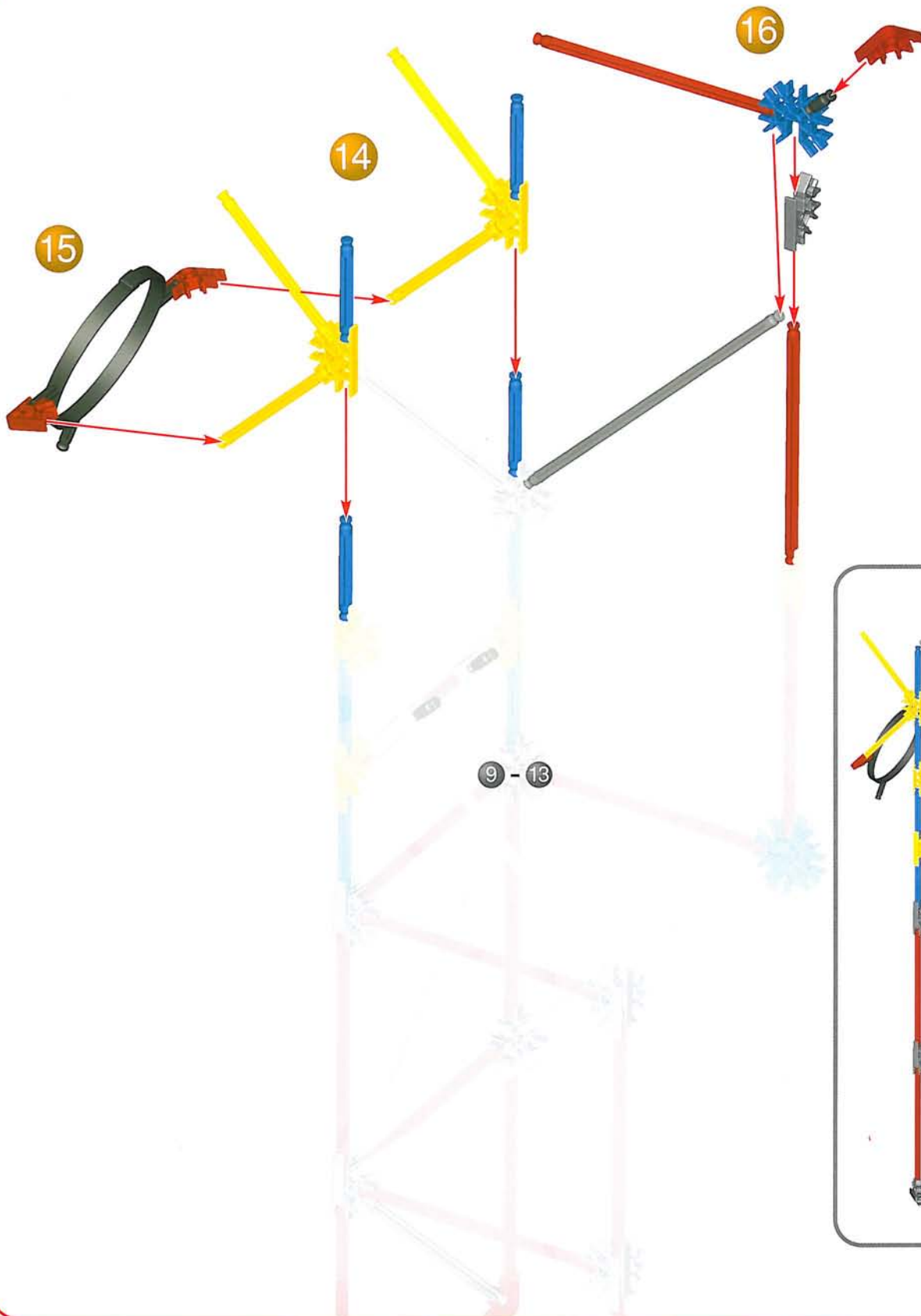


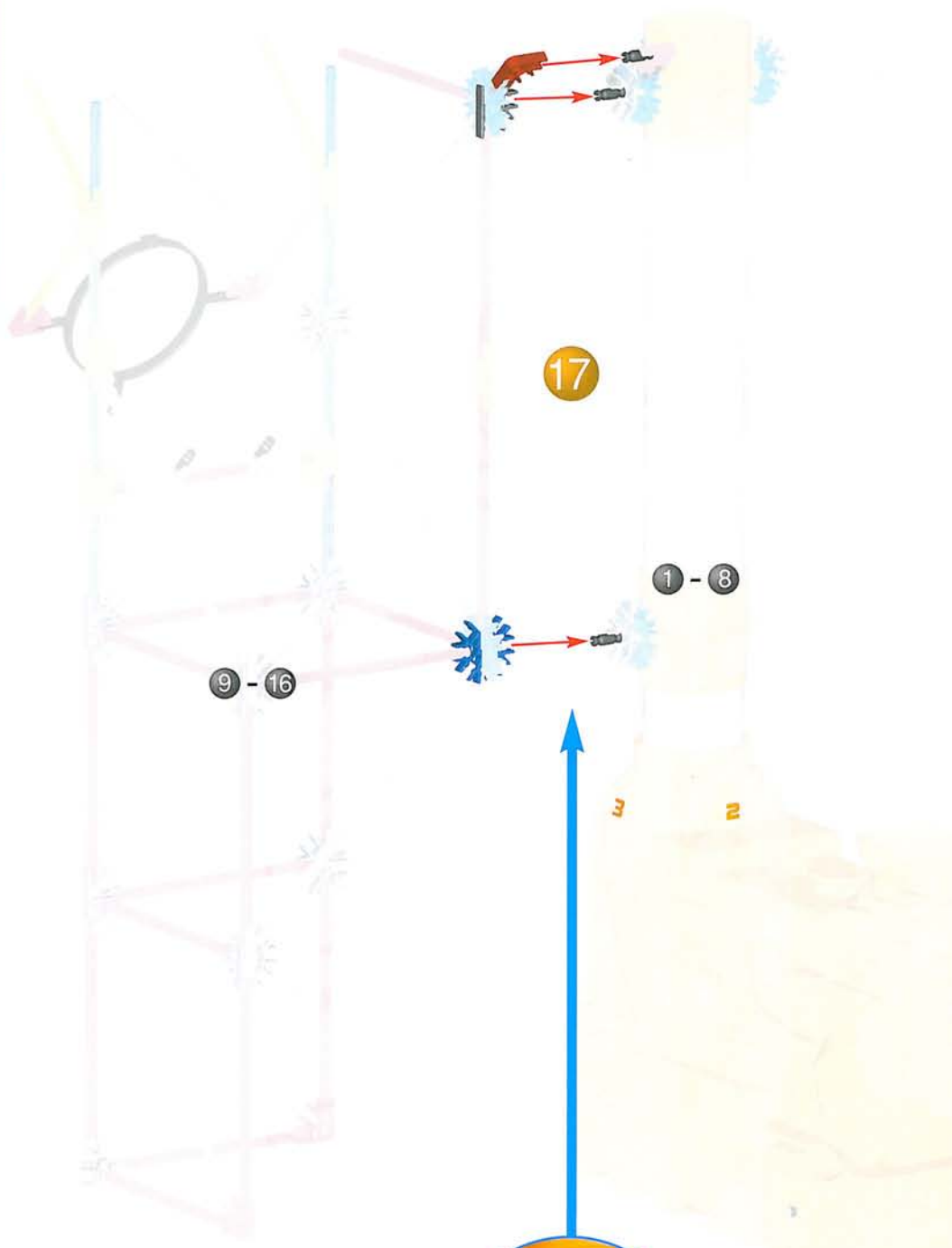


- (ENG) Check the orientation of all Connectors.
- (F) Vérifie toutes les orientations des connecteurs.
- (E) Revisa todas las orientaciones de los Conectores.
- (D) Überprüfe die Ausrichtung aller Verbindungsstücke.
- (NL) Controleer alle richtingen van de koppelstukken.

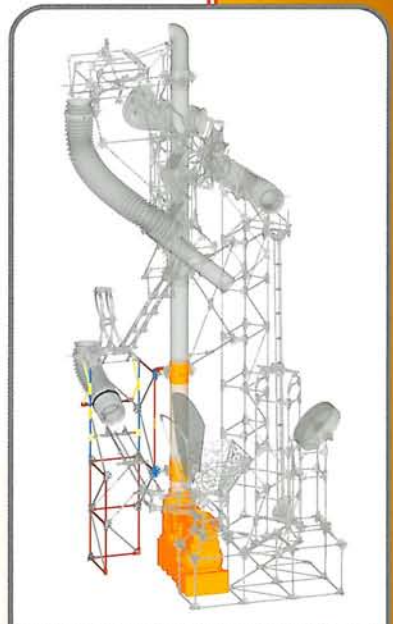








- (ENG) Attaches to side 3.
- (F) S'attache au côté 3.
- (E) Se sujeta al lado 3.
- (D) Wird auf der Seite 3 befestigt.
- (NL) Maakt zich vast aan kant 3.



ENG Section **B** - Support

F Section B - La Tour de Côté

E Sección B - La Torre Lateral

D Teil B - Der Seitenturm

NL Deel B - De laterale toren



4

- ENG Attaches to side 4.
- F S'attache au côté 4.
- E Se sujeta al lado 4.
- D Wird auf der Seite 4 befestigt.
- NL Maakt zich vast aan kant 4.

1 - 17

18



1 - 18



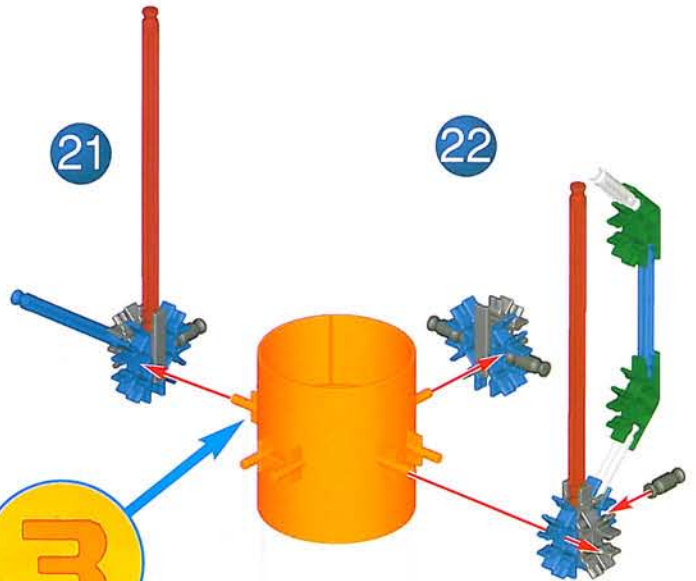
19



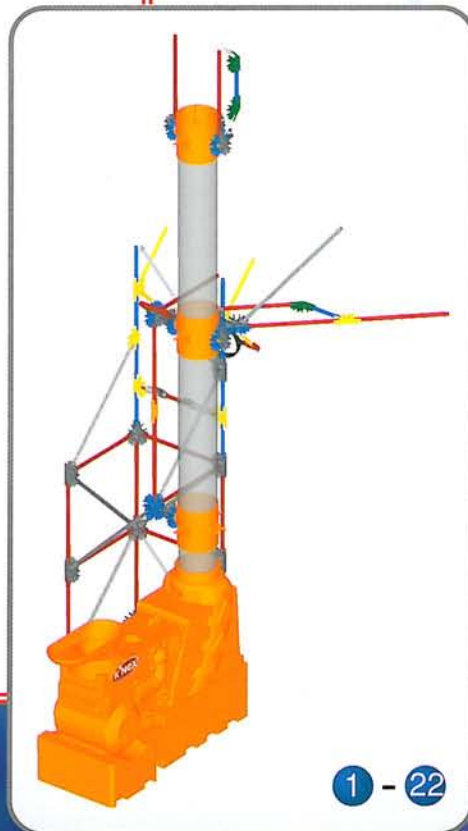
1 - 18

21

22



- (ENG) Attaches to side 3.
- (F) S'attache au côté 3.
- (E) Se sujeta al lado 3.
- (D) Wird auf der Seite 3 befestigt.
- (NL) Maakt zich vast aan kant 3.

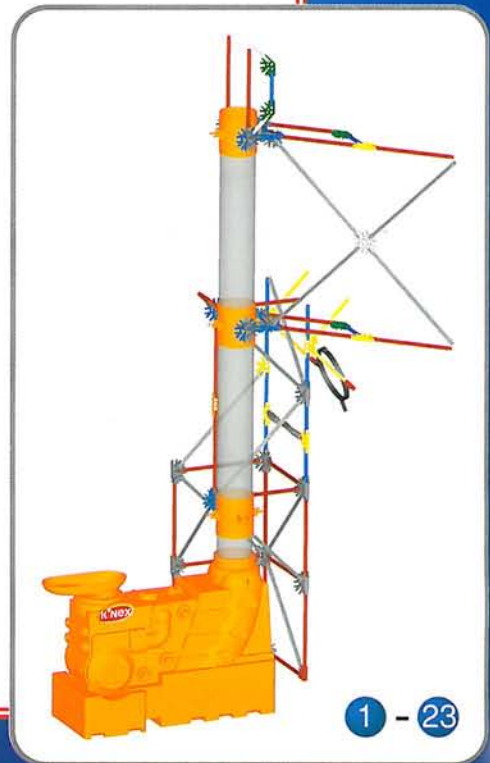


1 - 22

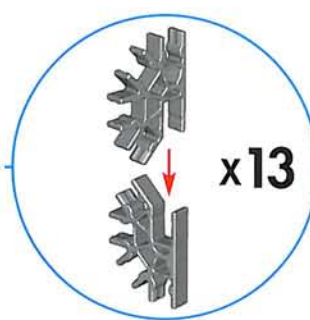
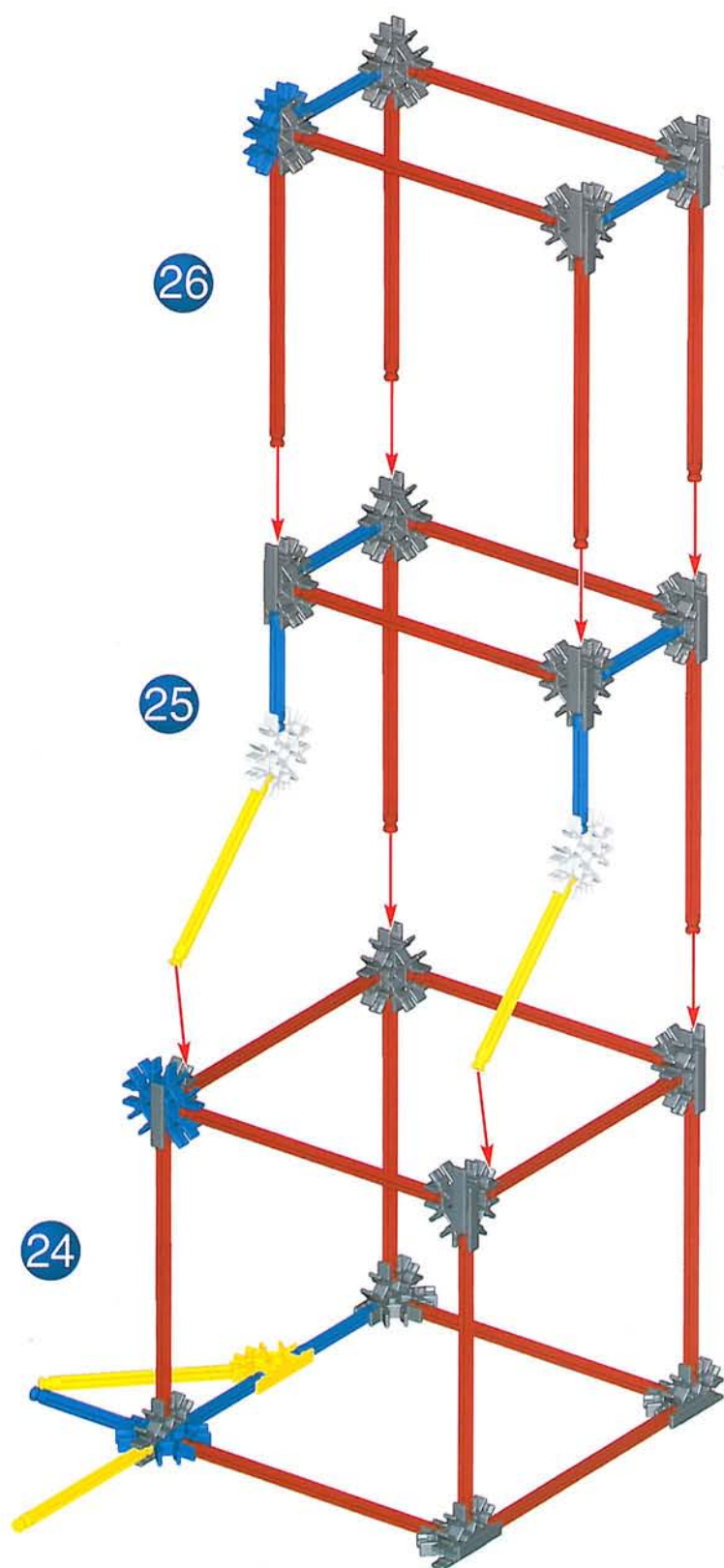
1 - 20

1 - 22

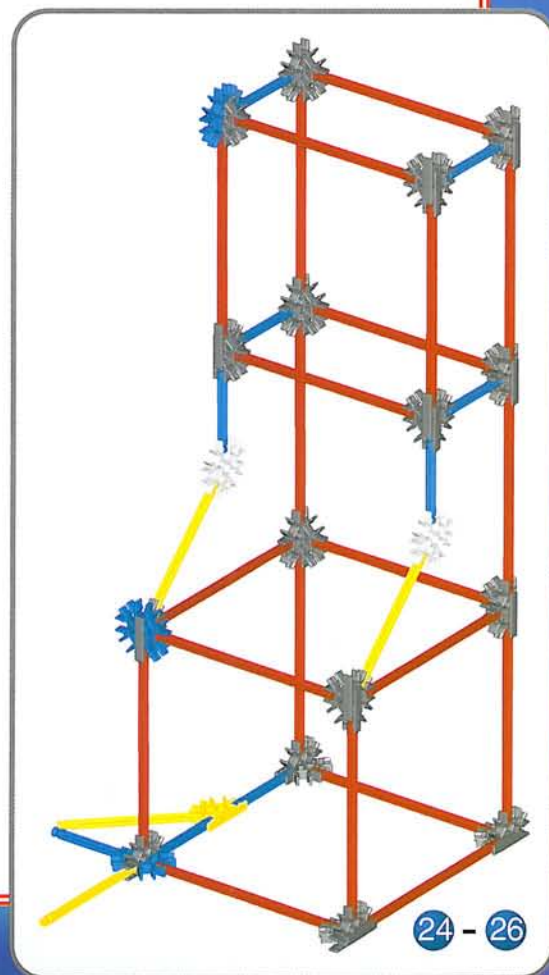
23

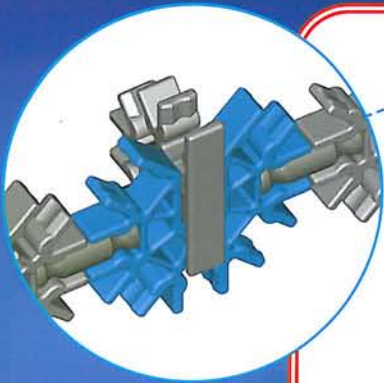


1 - 23



- (ENG) Check the orientation of all Connectors.
- (F) Vérifiez toutes les orientations des connecteurs.
- (E) Revisa todas las orientaciones de los Conectores.
- (D) Überprüfe die Ausrichtung aller Verbindungsstücke.
- (NL) Controleer alle richtingen van de koppelstukken.

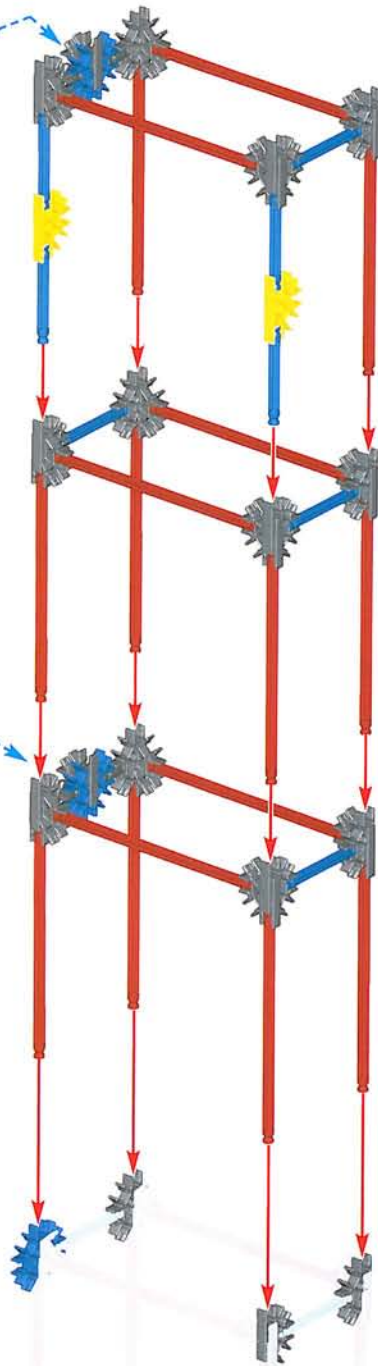




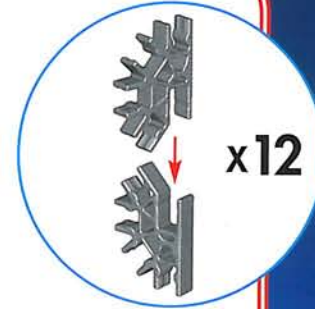
29

28

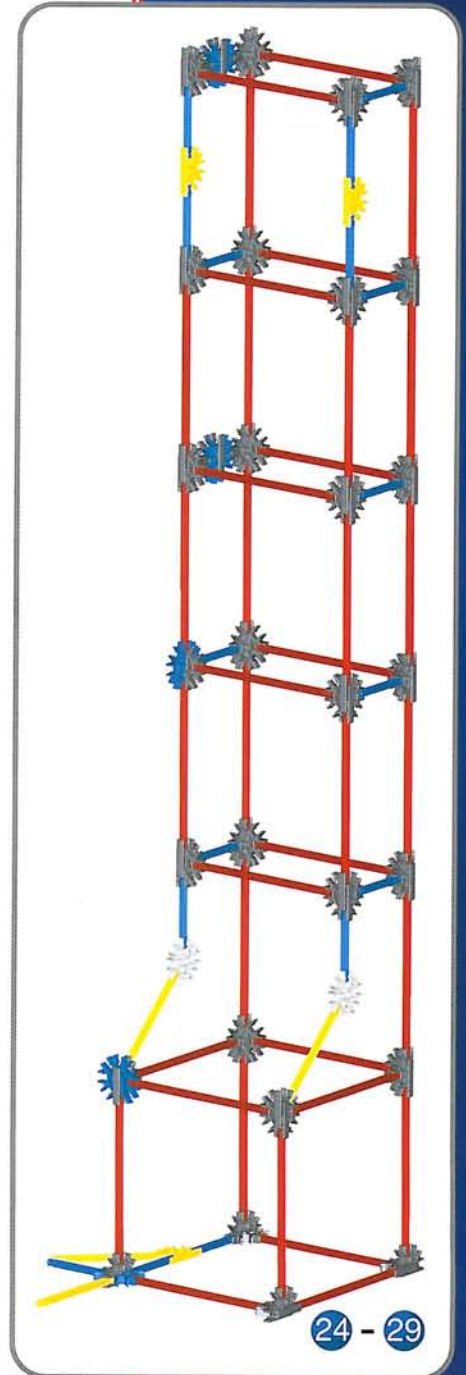
27



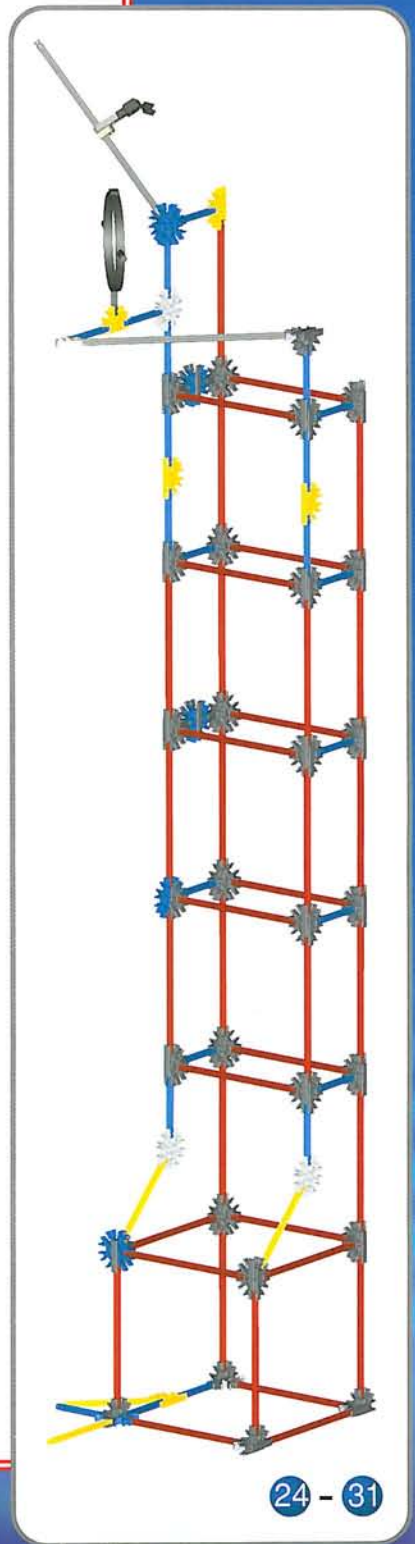
24 - 26

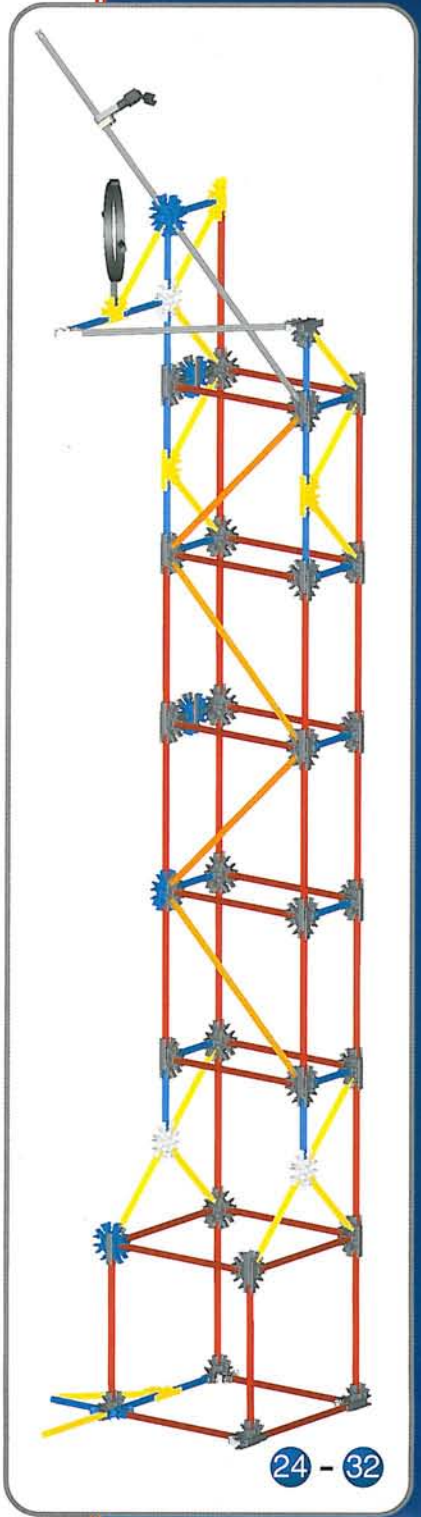
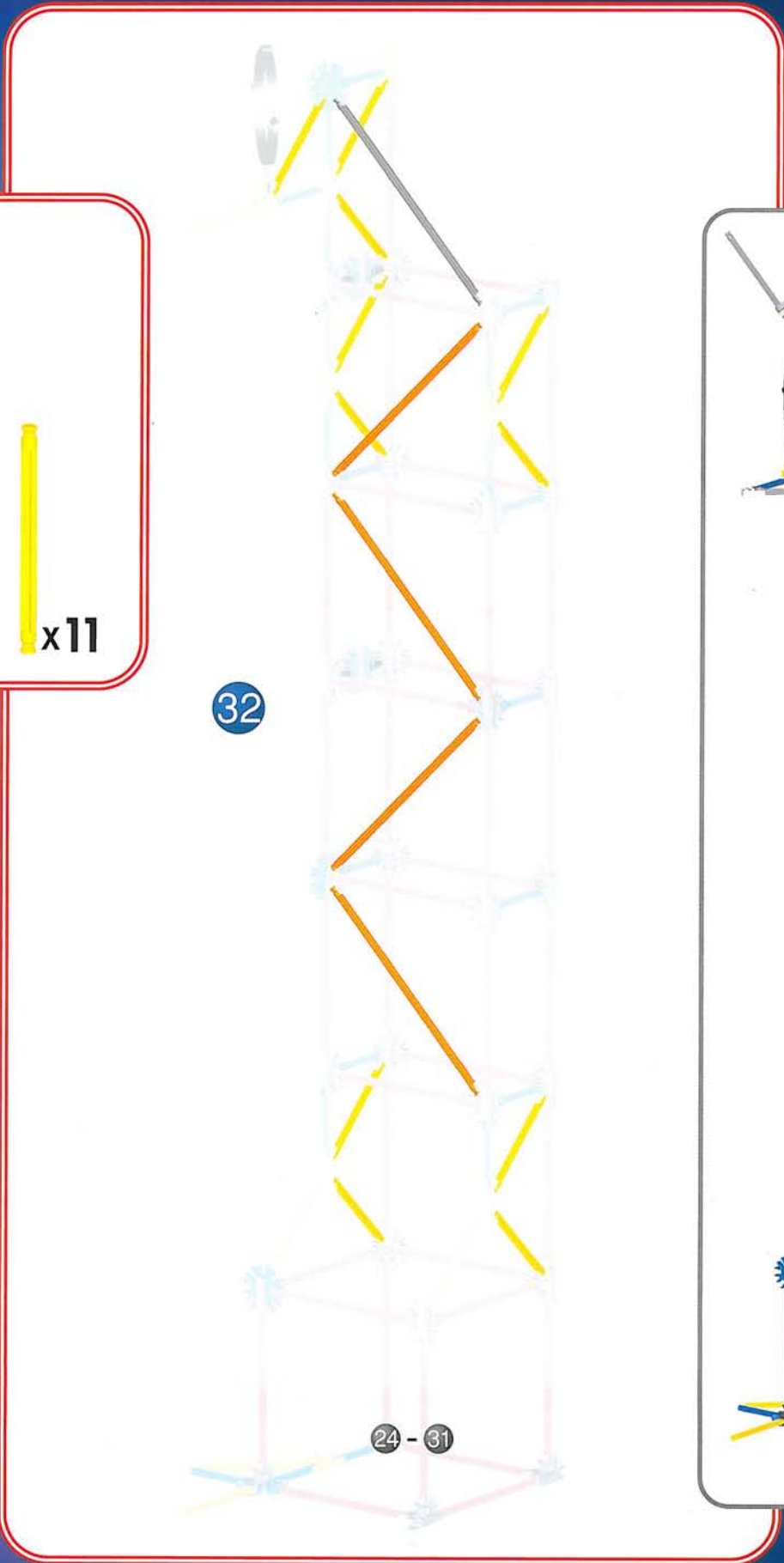
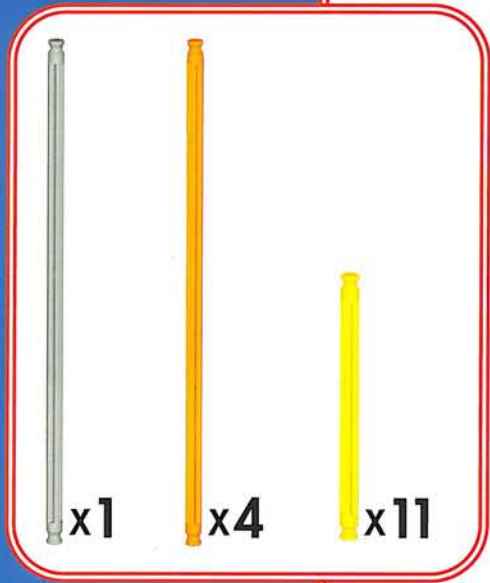


x12



24 - 29





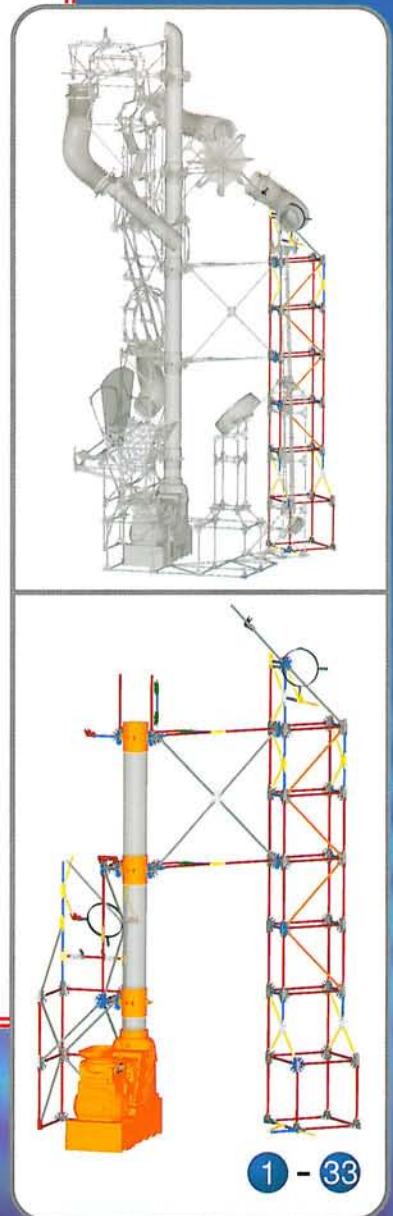
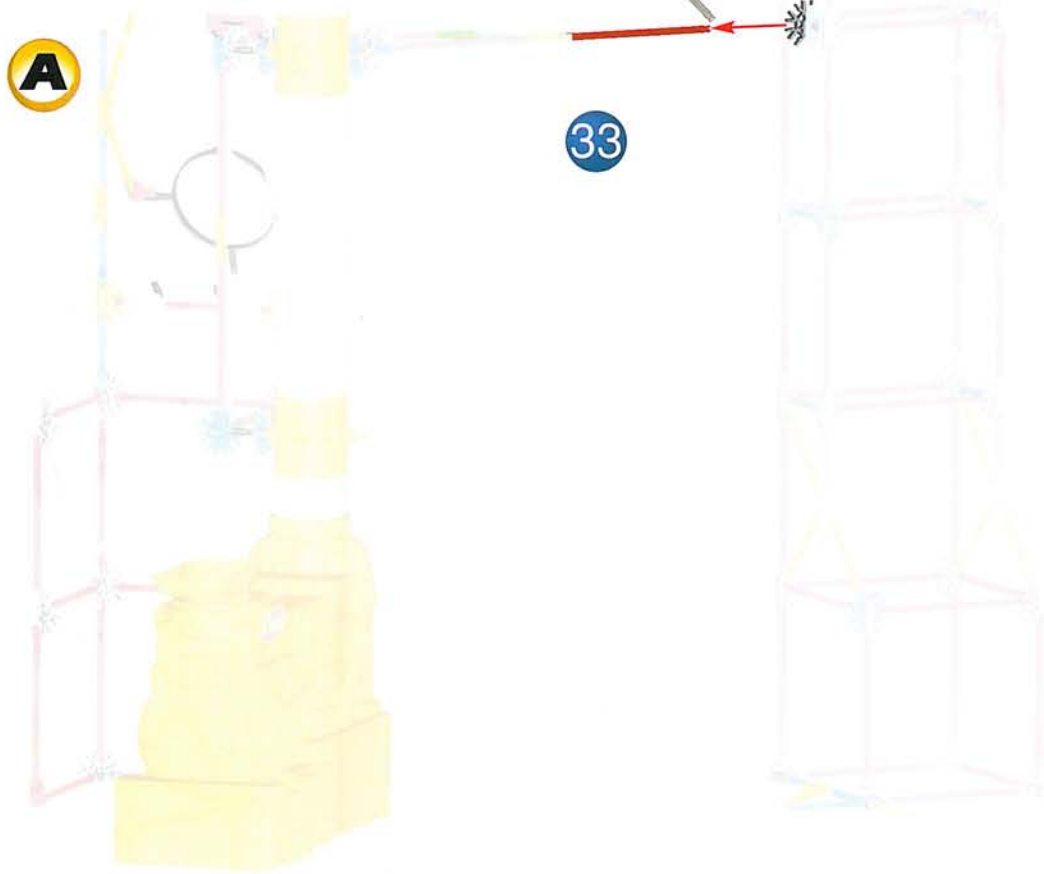
A

1 - 23

33

B

24 - 32





ENG Section C - Pivoting Ball Arm

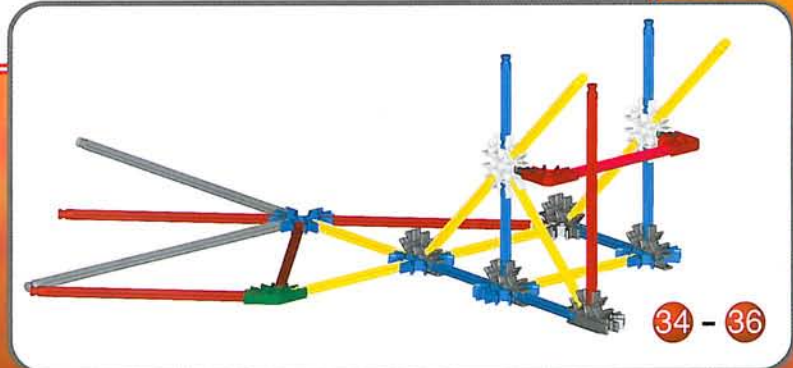
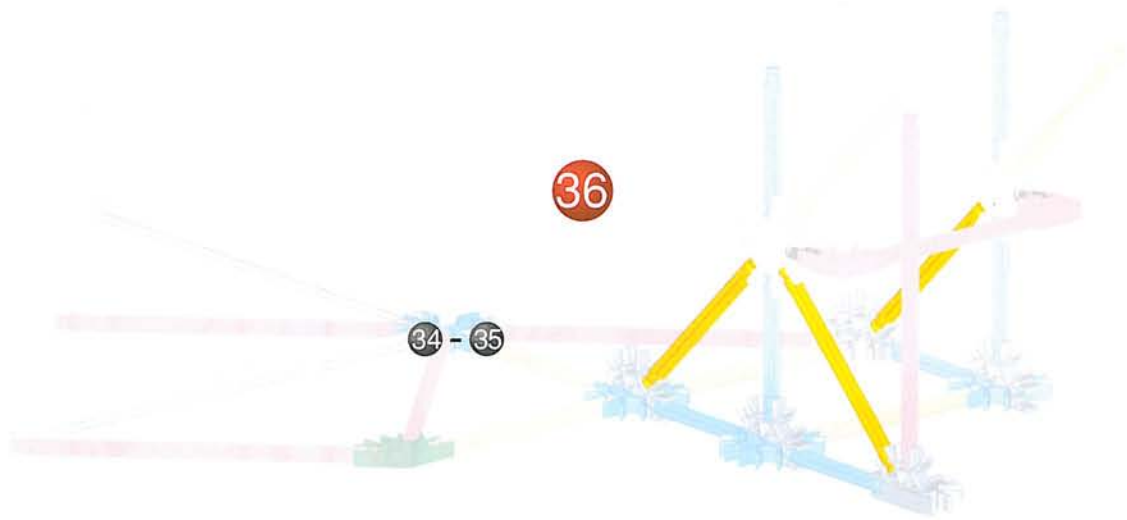
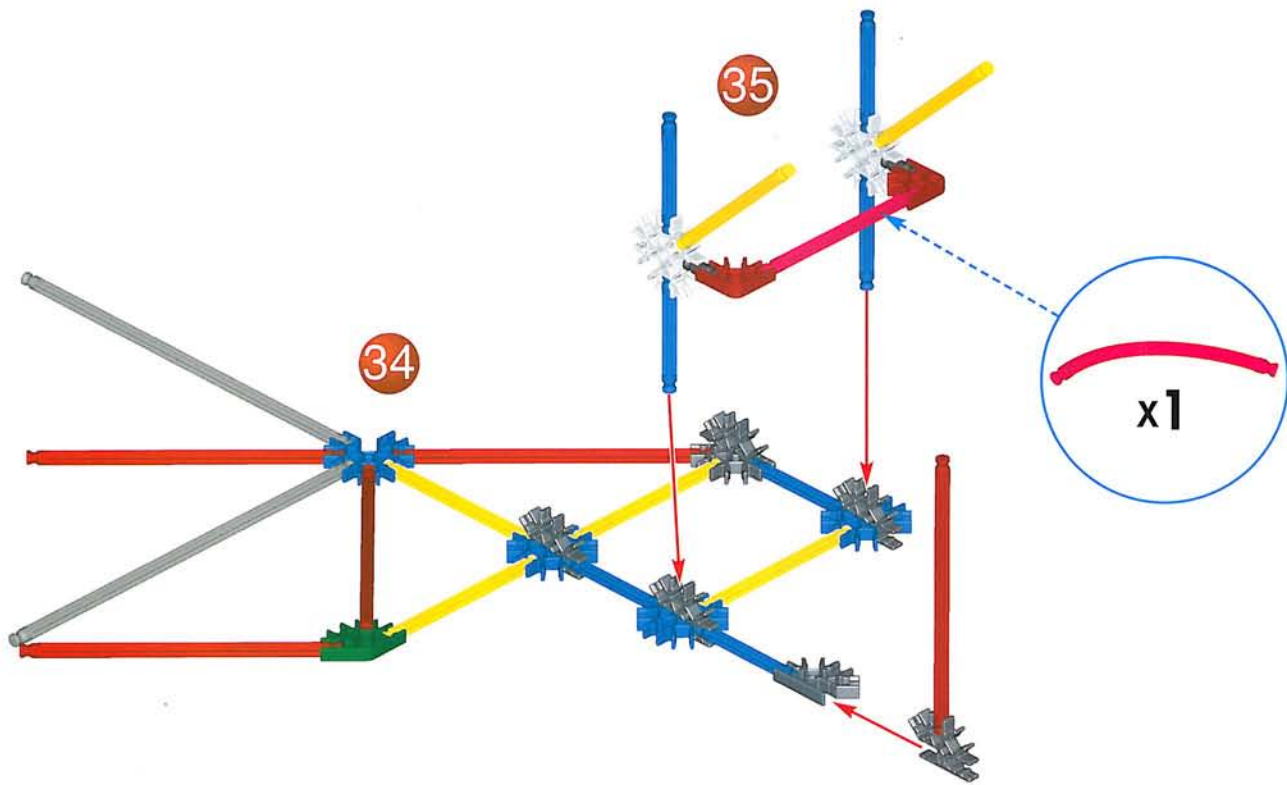
F Section C - La Tour du Bras Pivotant

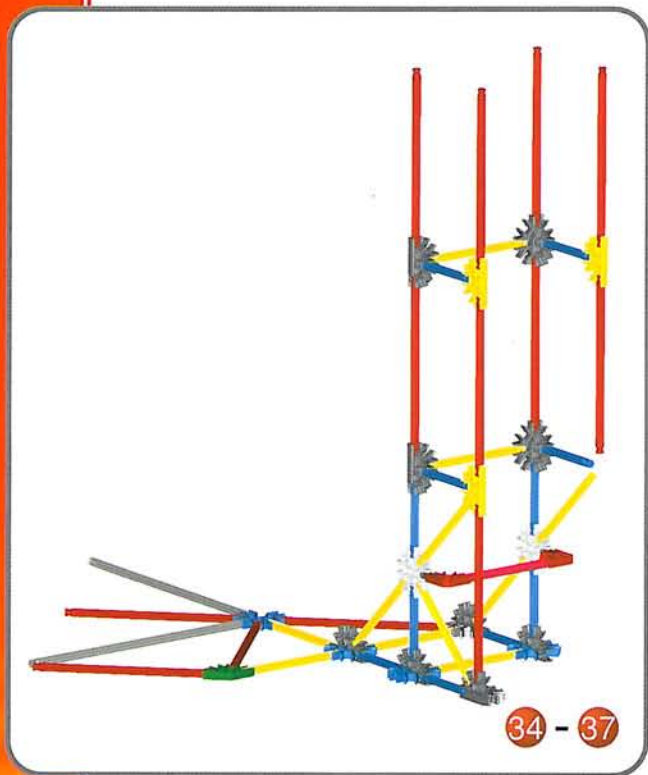
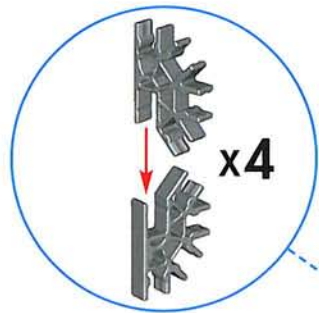
D Teil C - Der Turm mit Ausleger

E Sección C - La Torre del Brazo

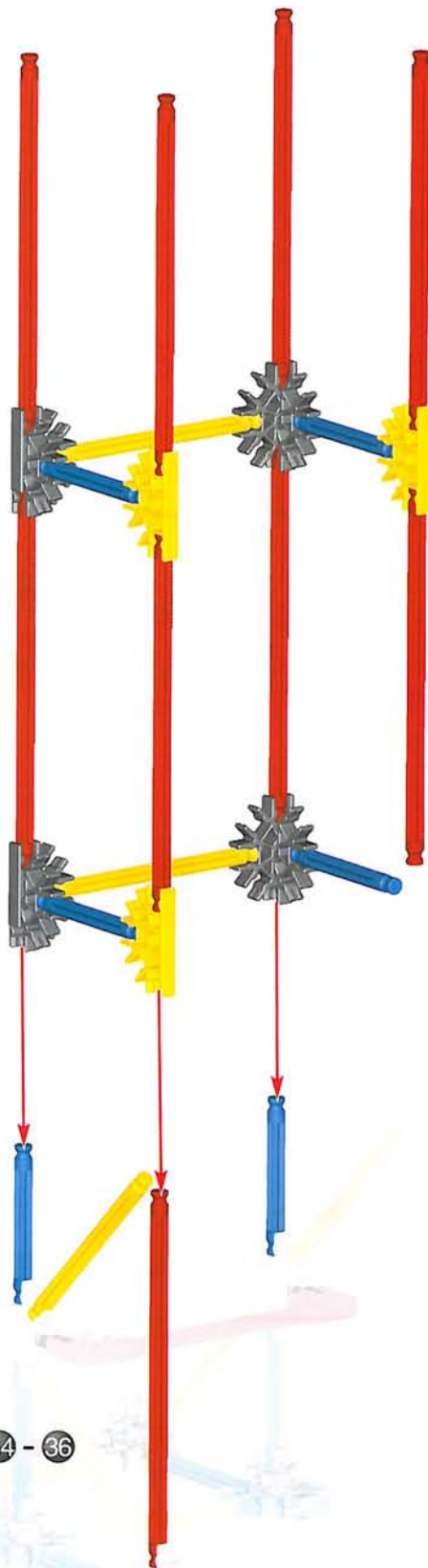
NL Deel C - De toren met draaiarm





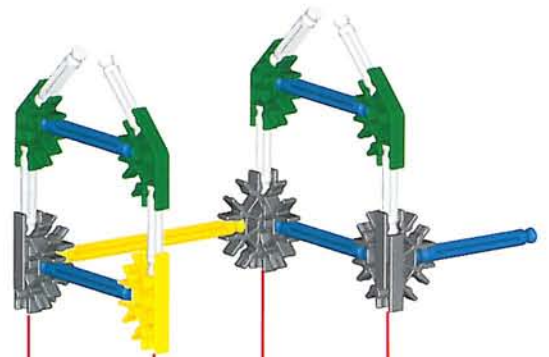


37

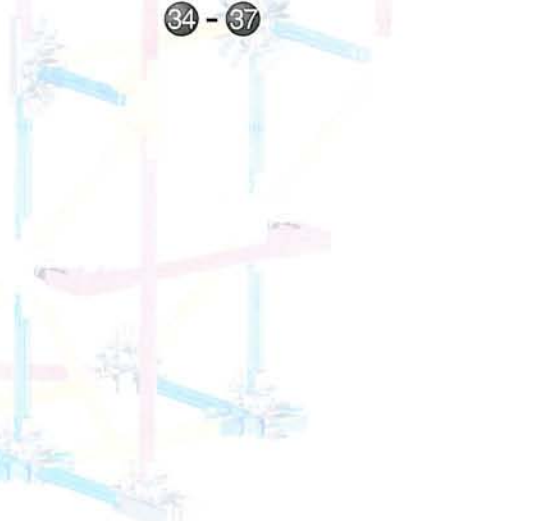


34 - 36

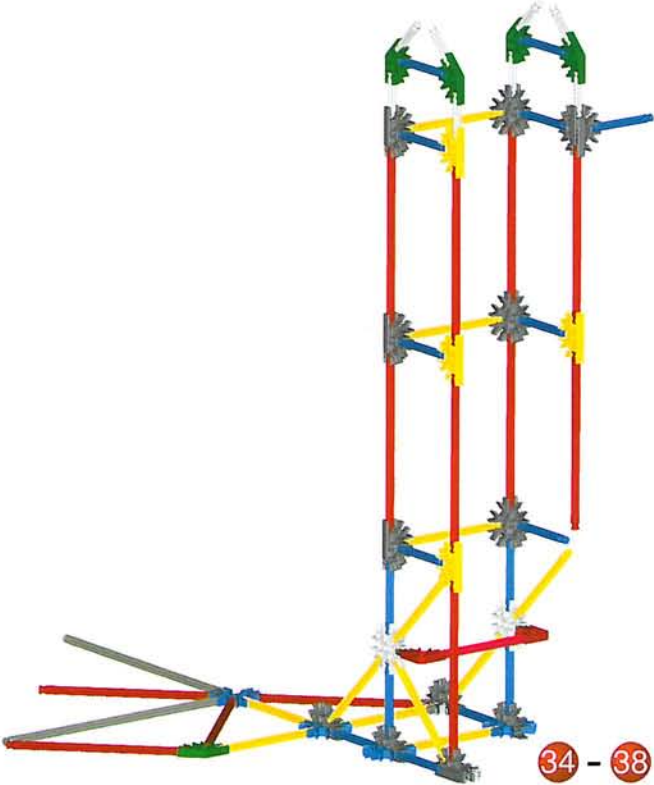
38

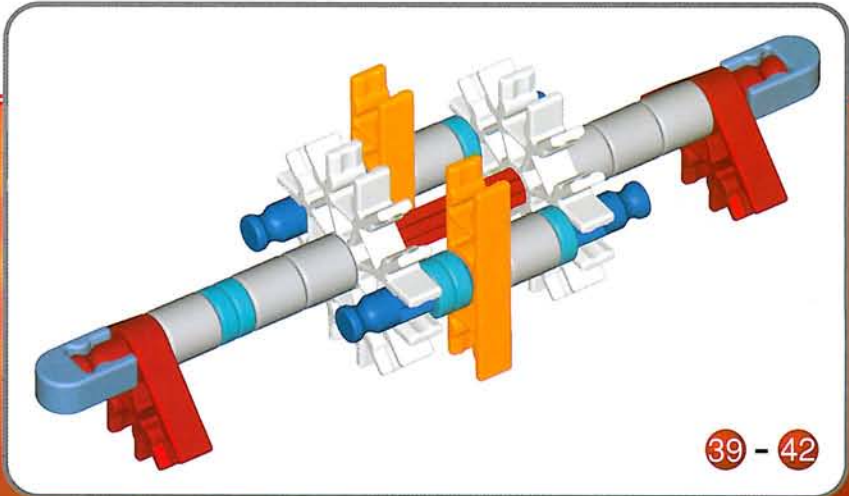
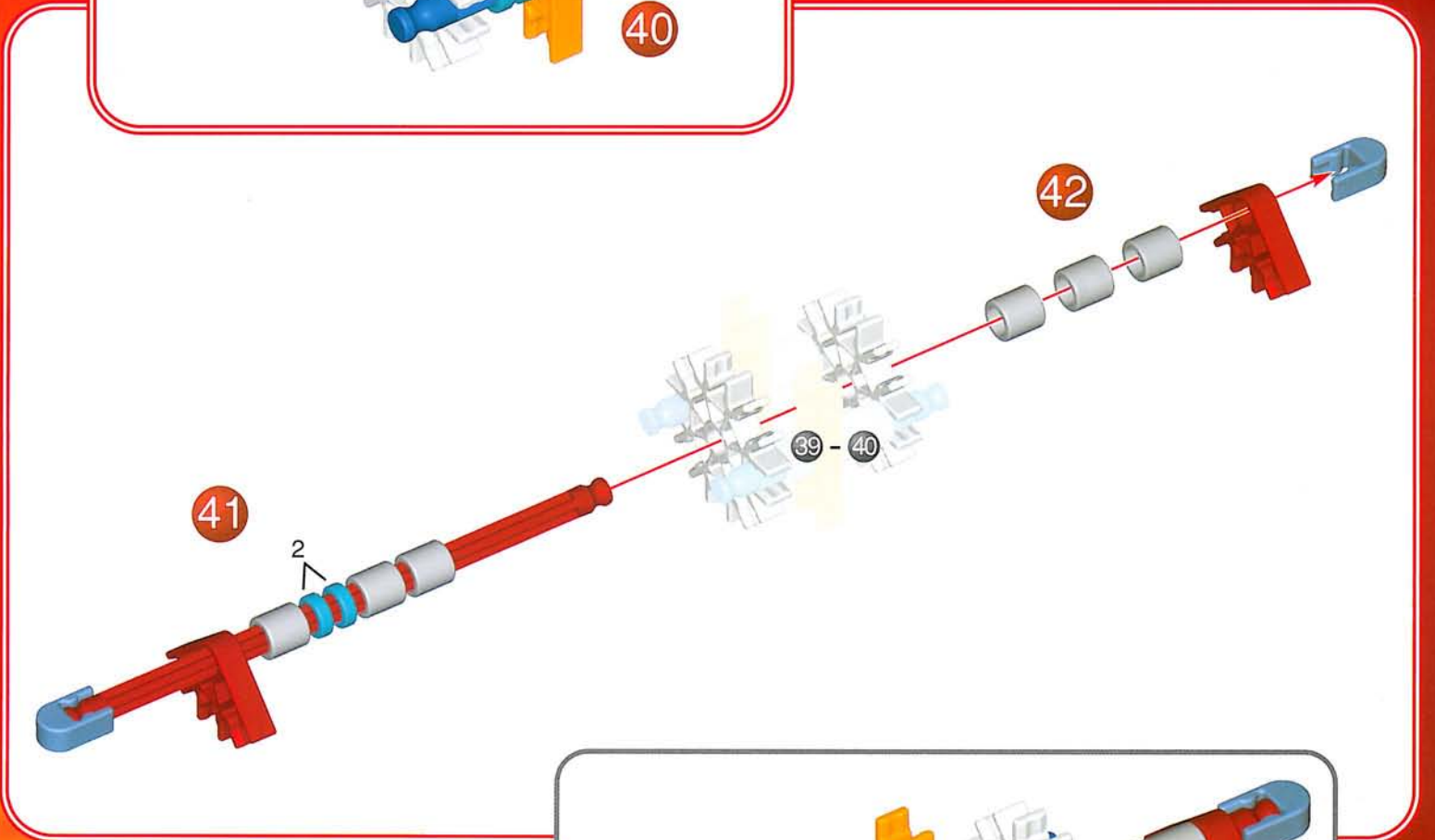
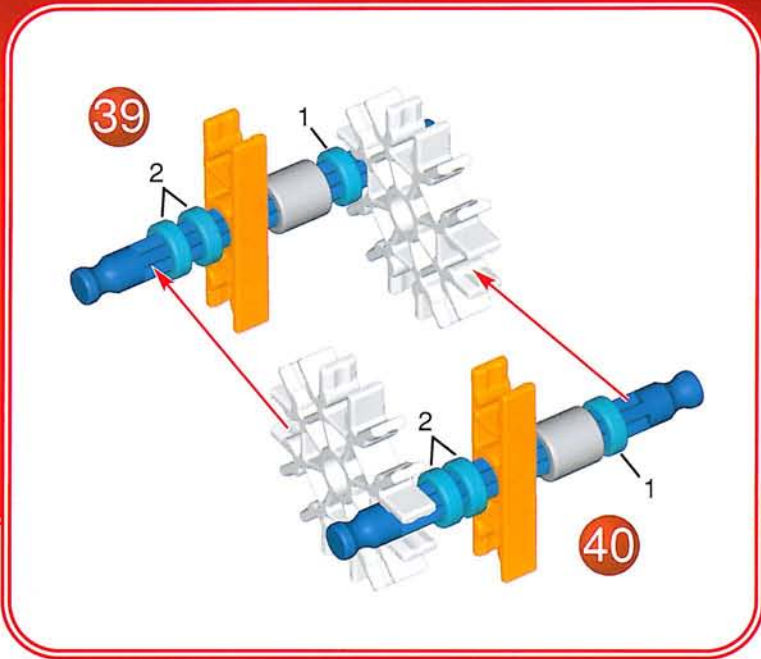


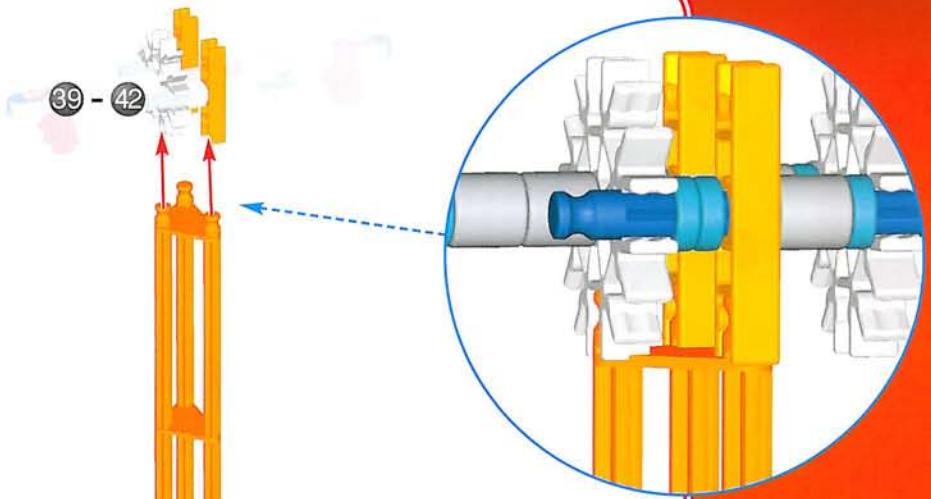
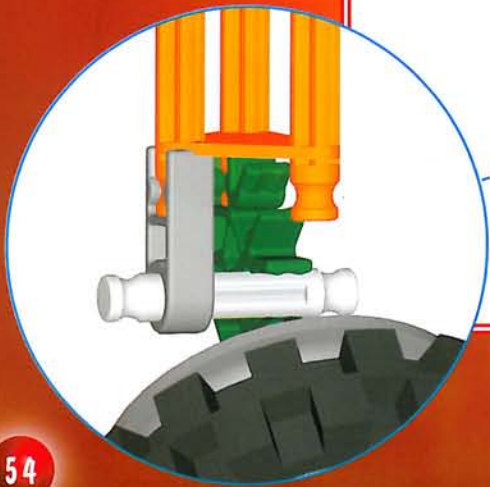
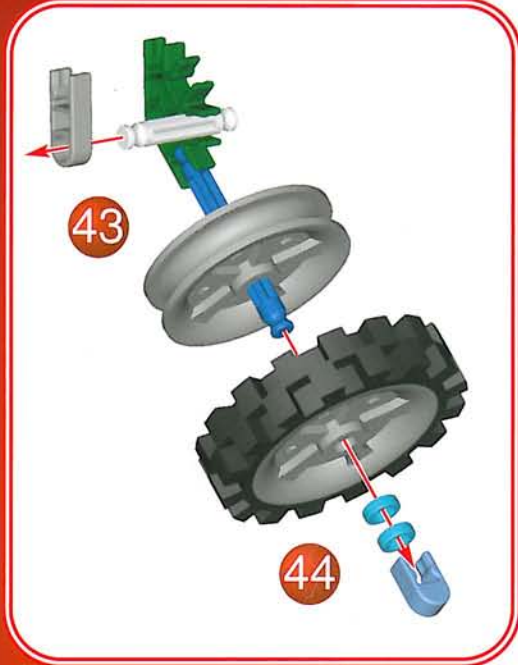
34 - 37



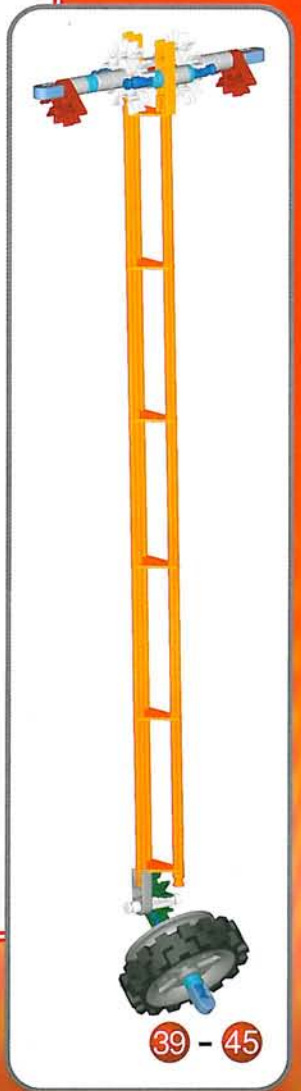
34 - 38

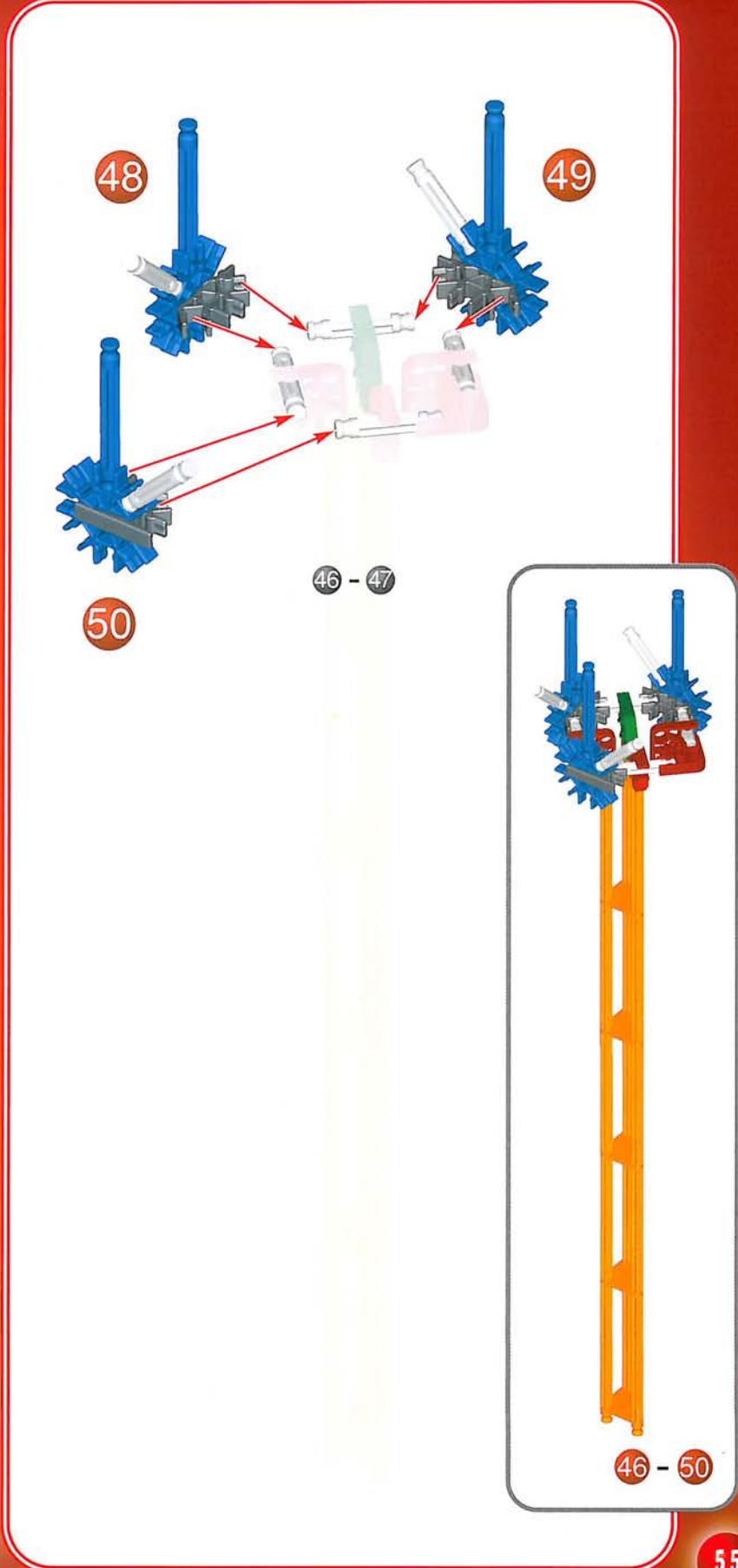
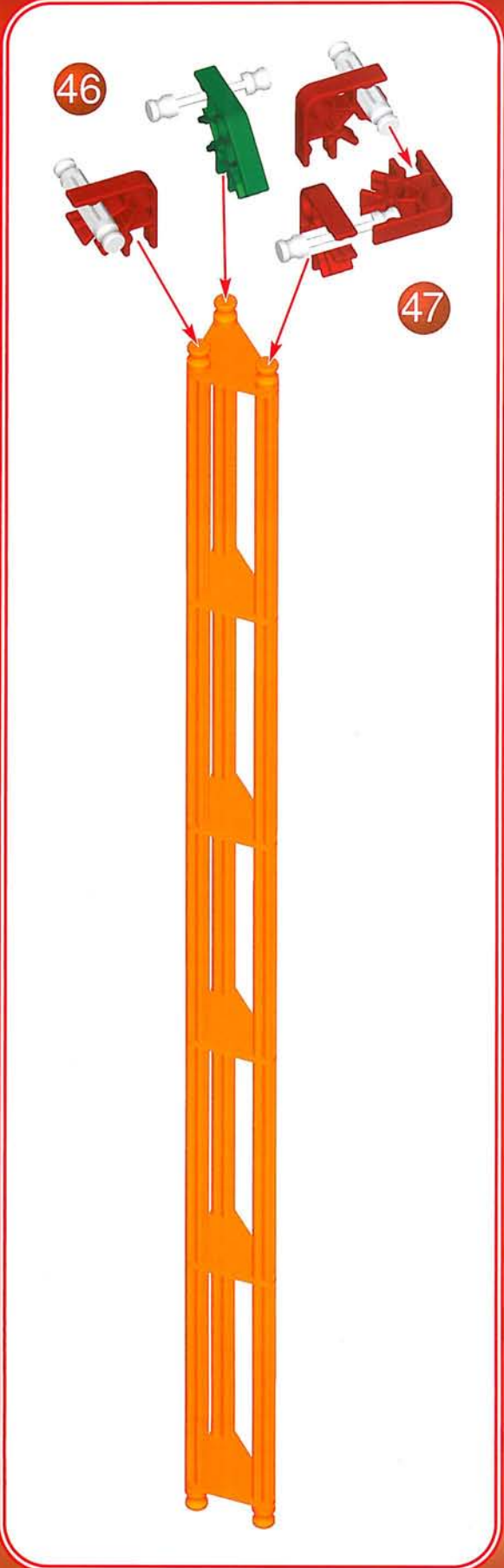


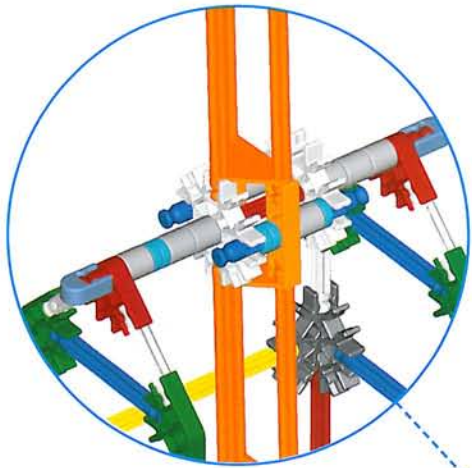




45







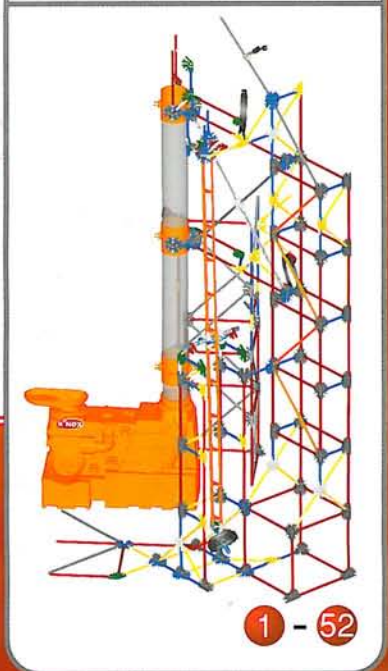
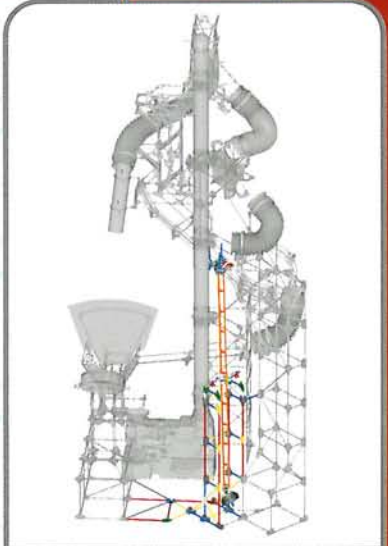
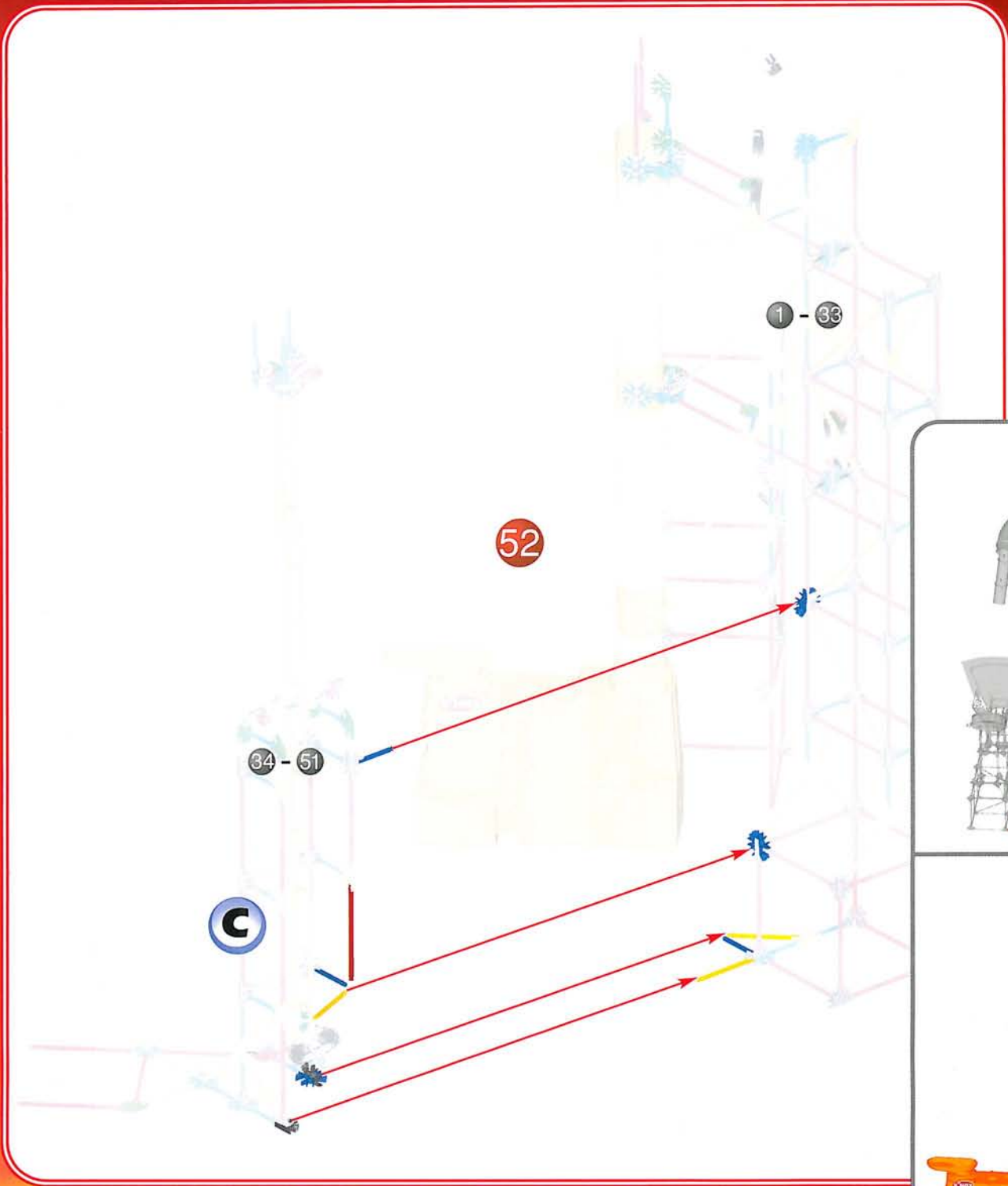
46 - 50

51

34 - 38

39 - 45

34 - 51

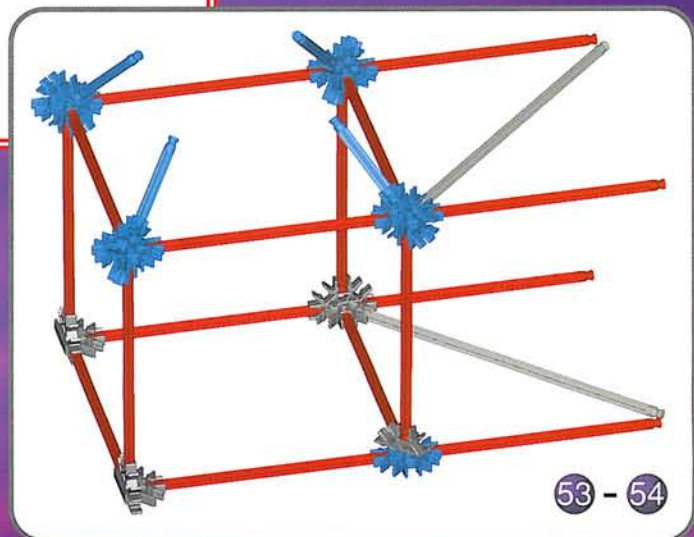
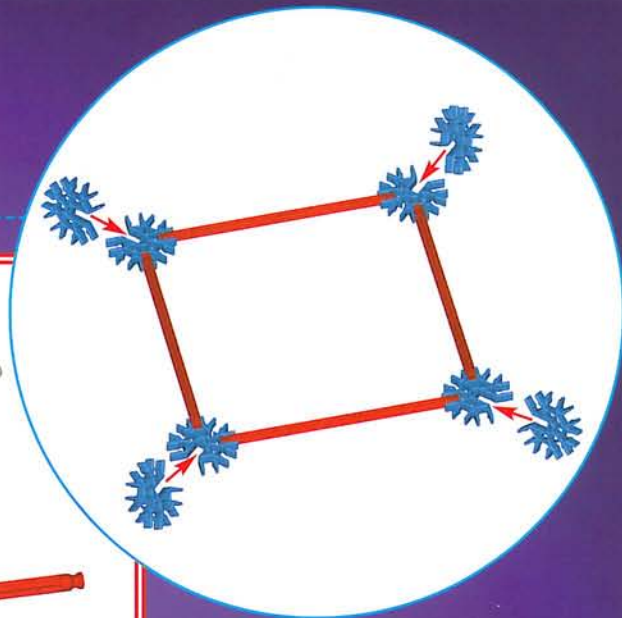
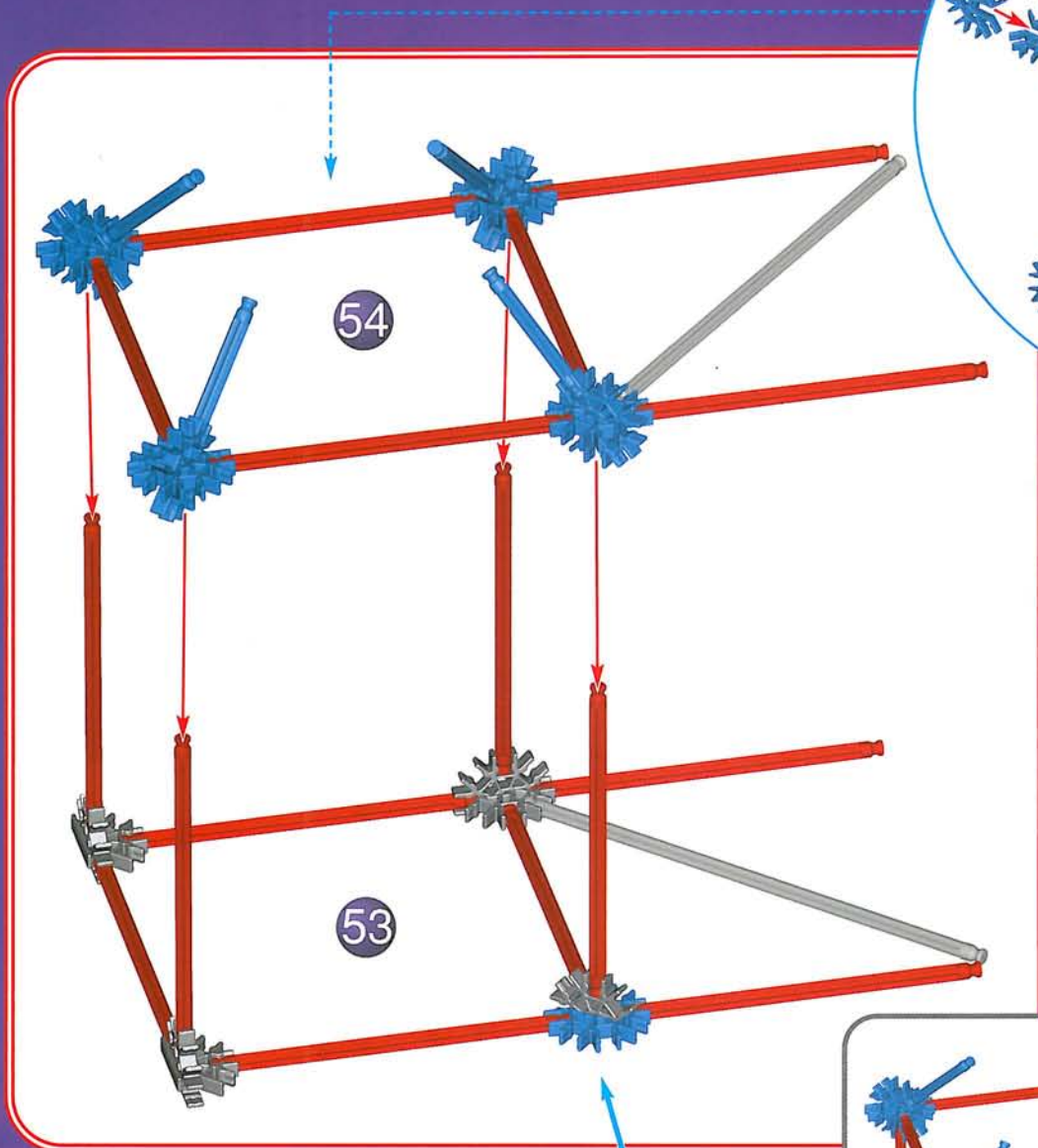


ENG Section **D** - The Trampoline

F Section D - Le Tremplin
E Sección D - El Trampolín

D Teil D - Das Trampolin
NL Deel D - De trampoline





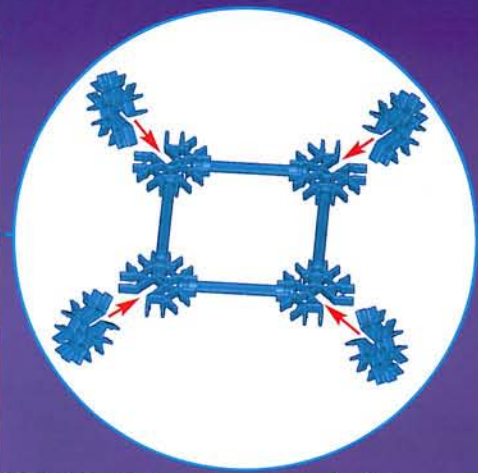
- ENG** Check the orientation of all Connectors.
- F** Vérifiez toutes les orientations des connecteurs.
- E** Revisa todas las orientaciones de los Conectores.
- D** Überprüfe die Ausrichtung aller Verbindungsstücke.
- NL** Controleer alle richtingen van de koppelstukken.



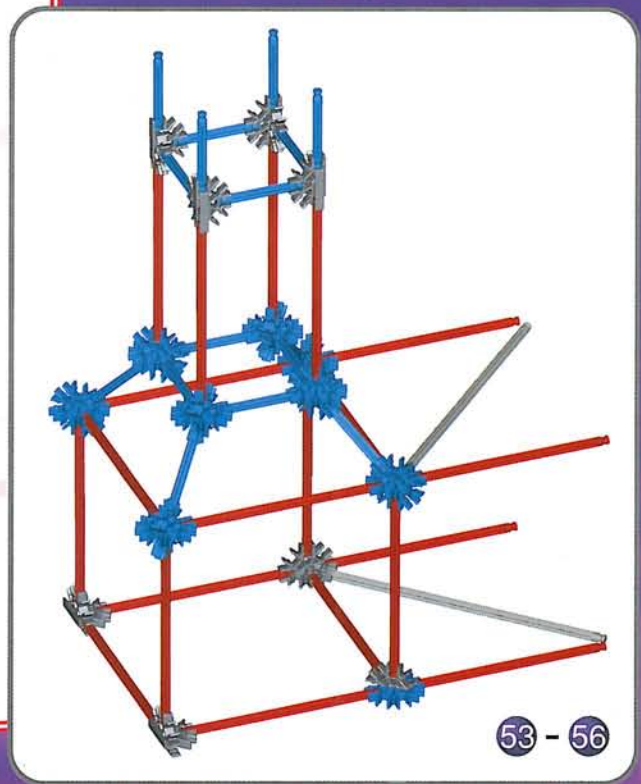
56

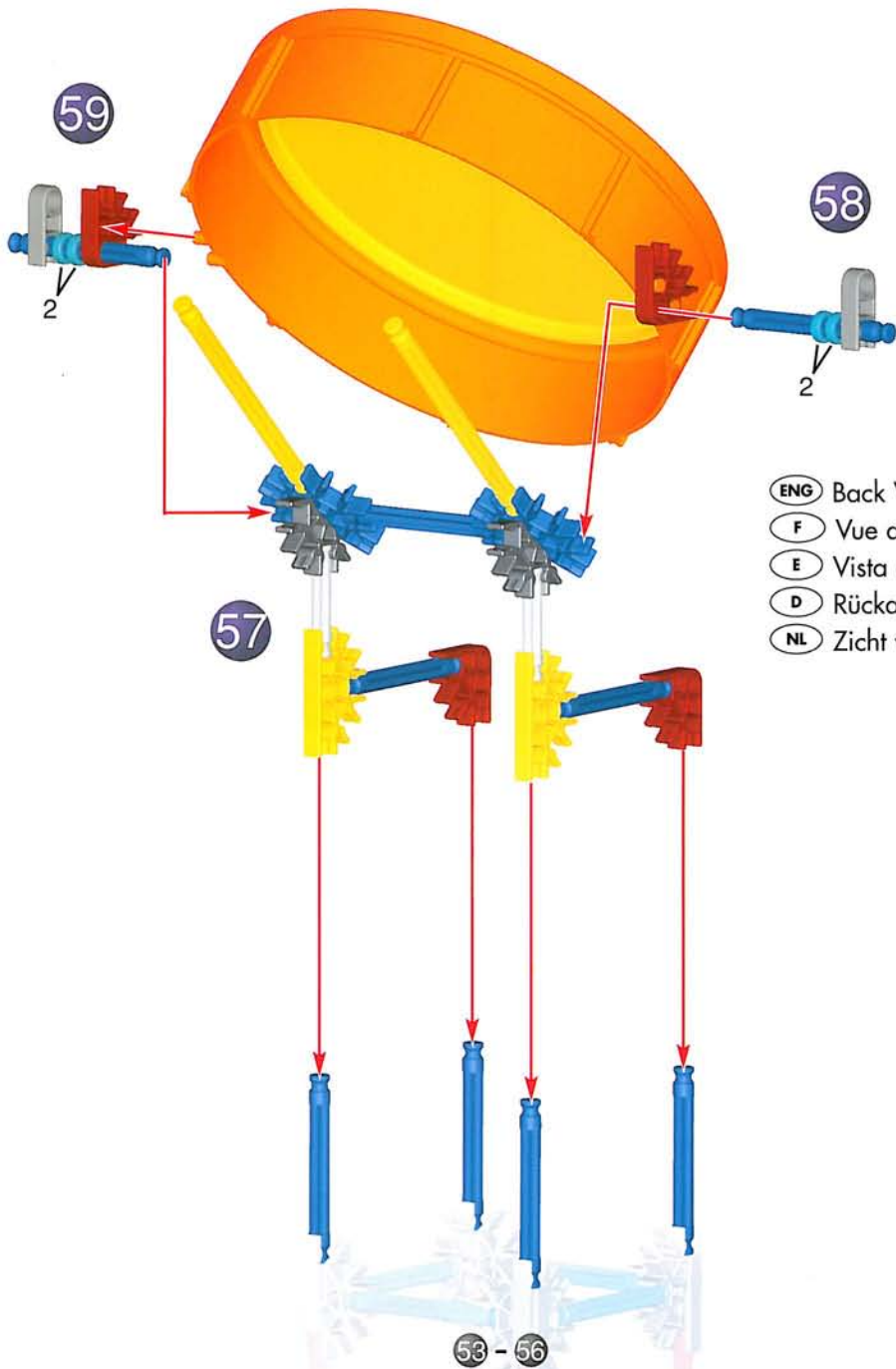
55

53 - 54

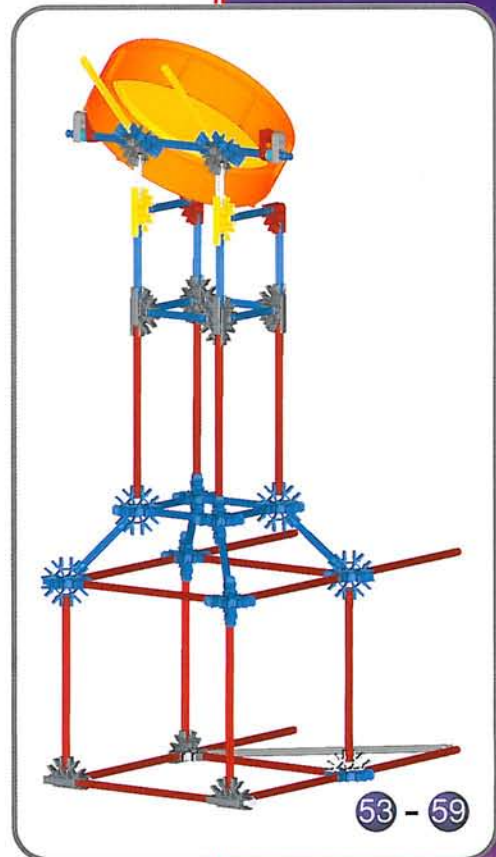


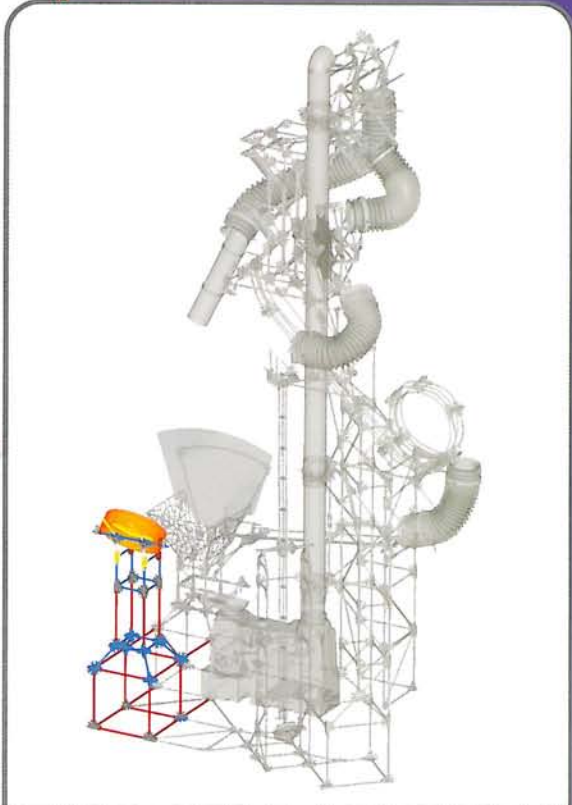
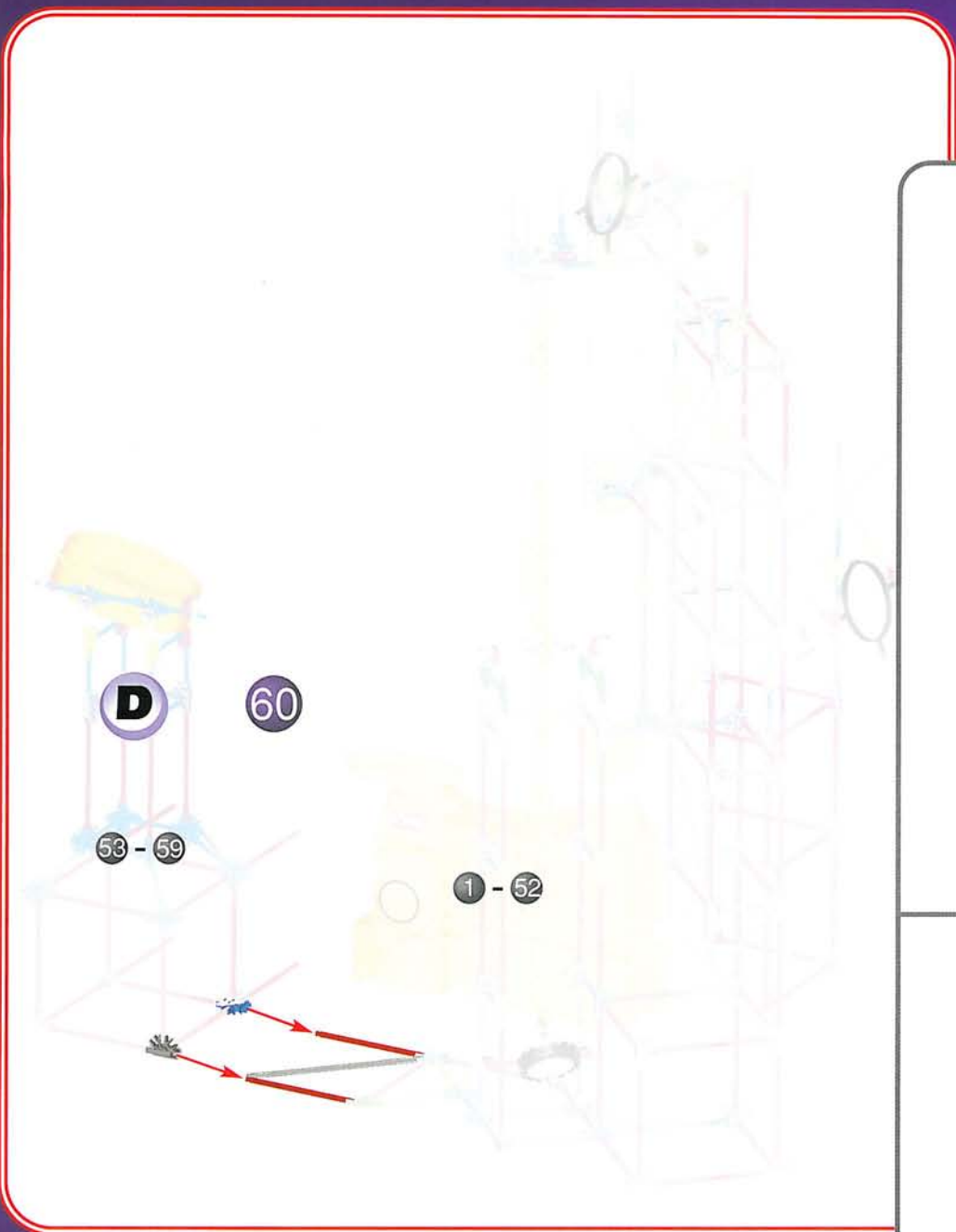
- (ENG) Check the orientation of all Connectors.
- (F) Vérifiez toutes les orientations des connecteurs.
- (E) Revisa todas las orientaciones de los Conectores.
- (D) Überprüfe die Ausrichtung aller Verbindungsstücke.
- (NL) Controleer alle richtingen van de koppelstukken.





- (ENG) Back View.
- (F) Vue arrière.
- (E) Vista de atrás.
- (D) Rückansicht.
- (NL) Zicht van achterkant.



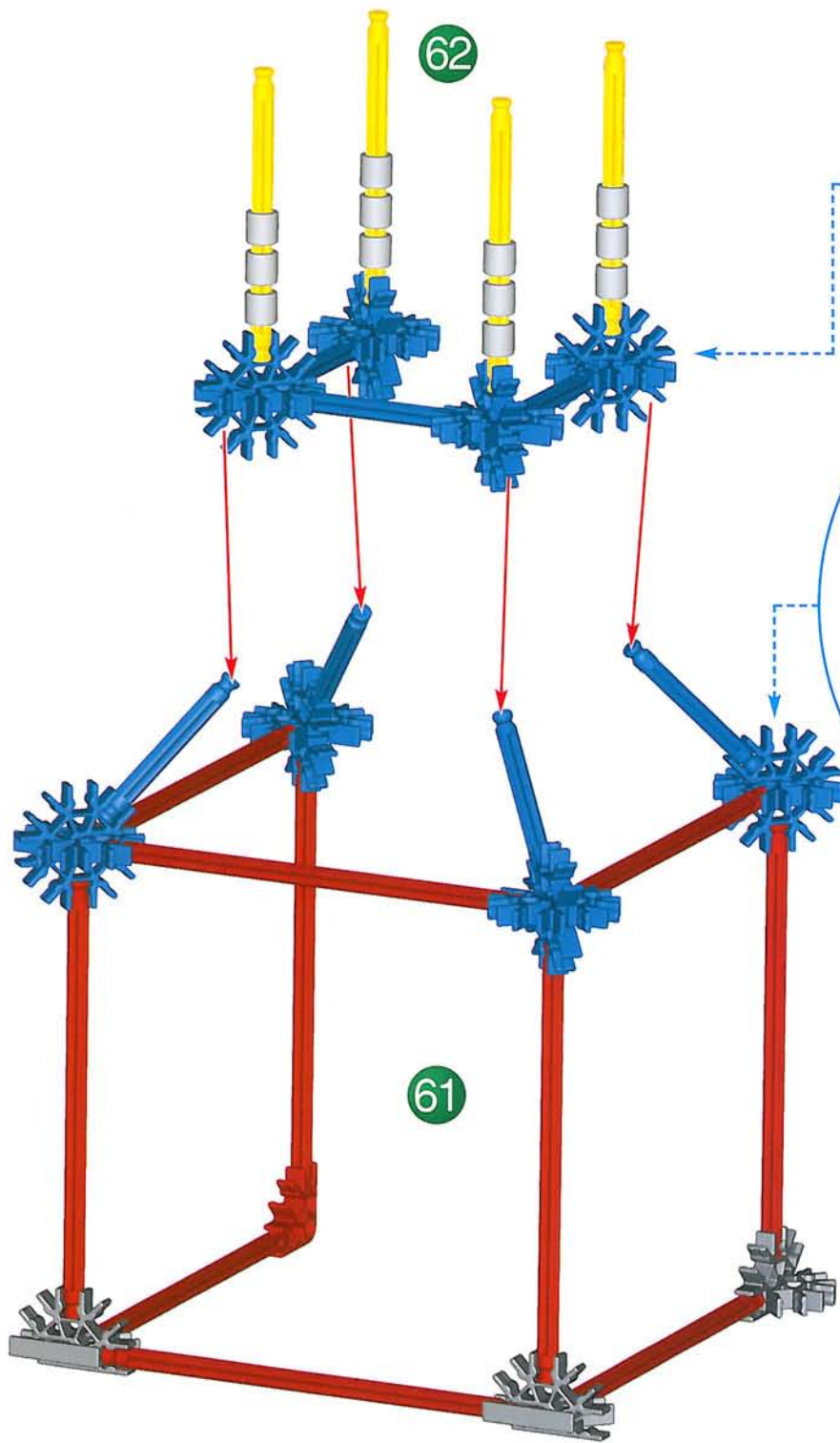




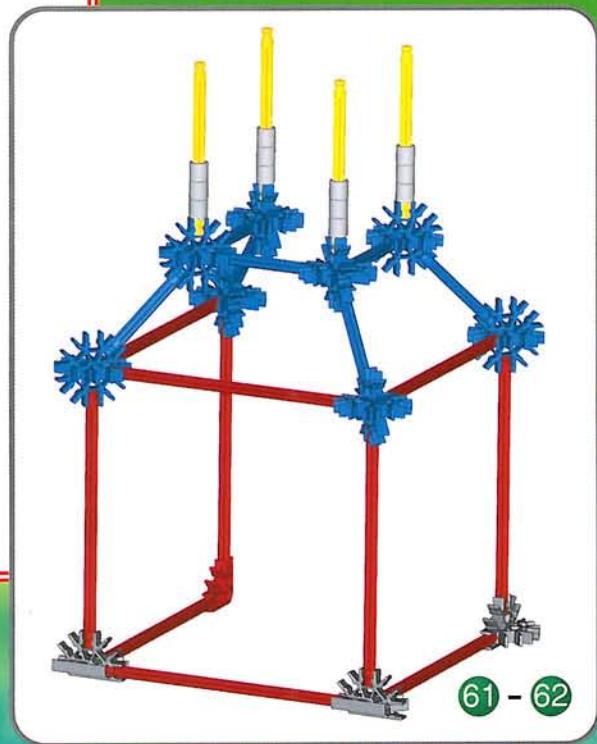
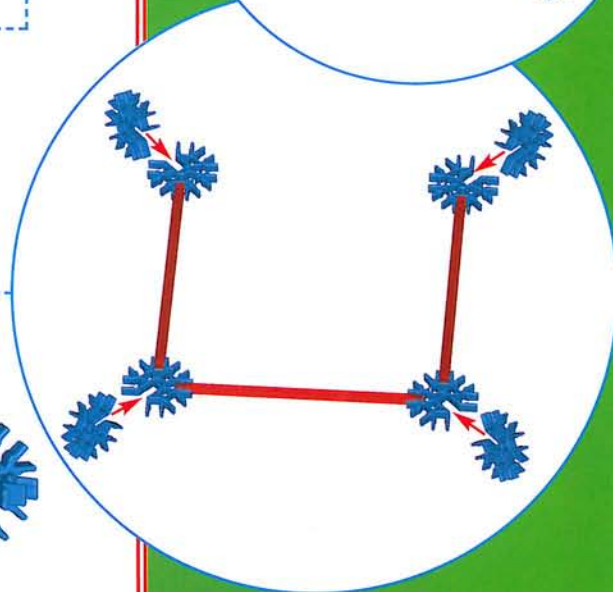
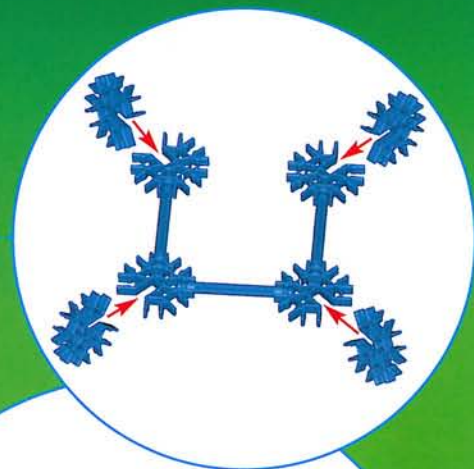
Section **E** - Bottomless Basket

- (ENG) Section E - Le Capteur de Balles
- (F) Section E - El Elemento que agarra las Pelotas
- (D) Teil E - Der Ballfänger
- (NL) Deel E - De balvanger

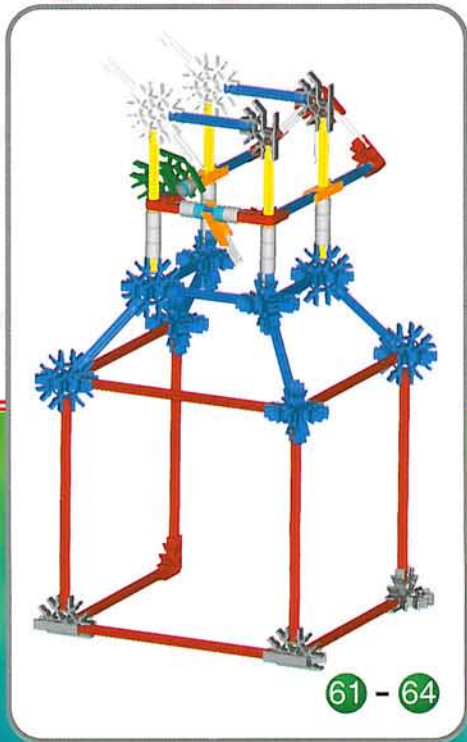
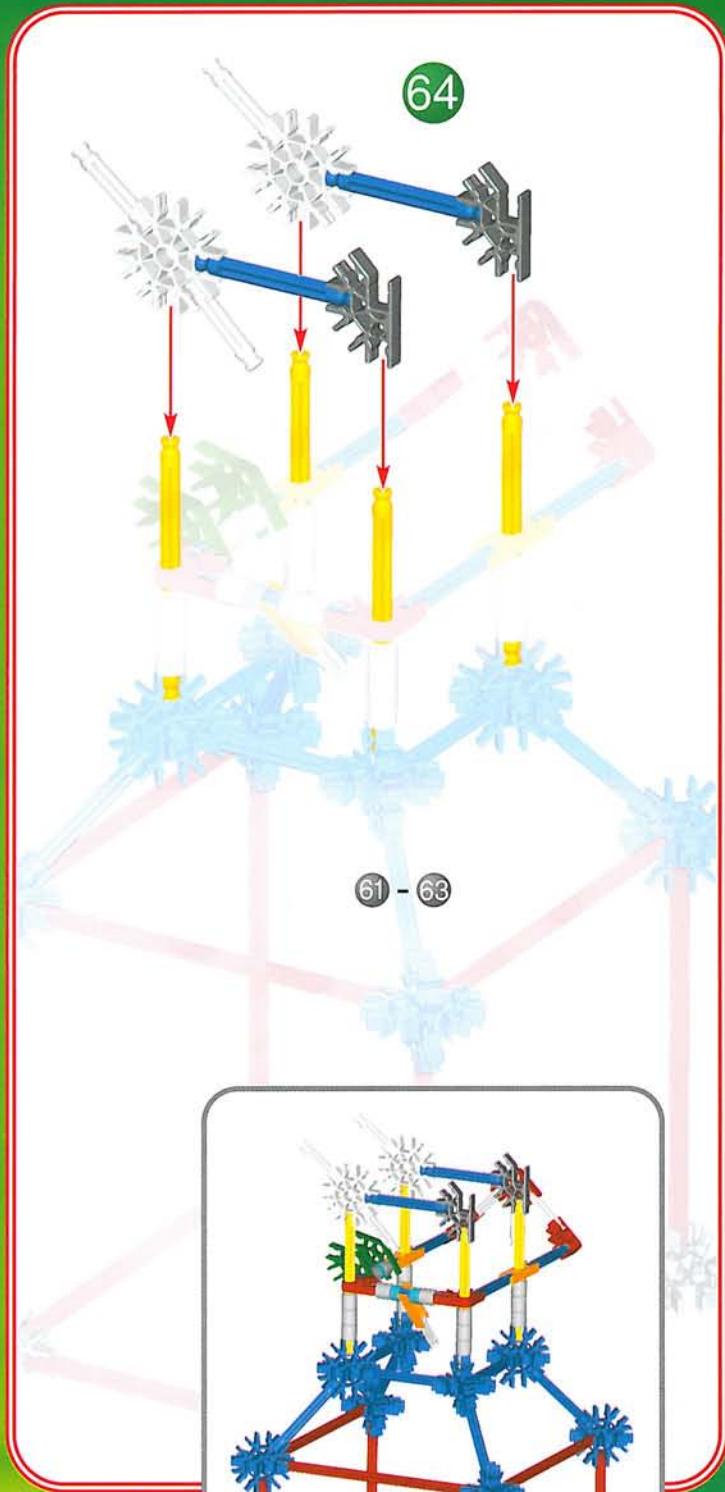
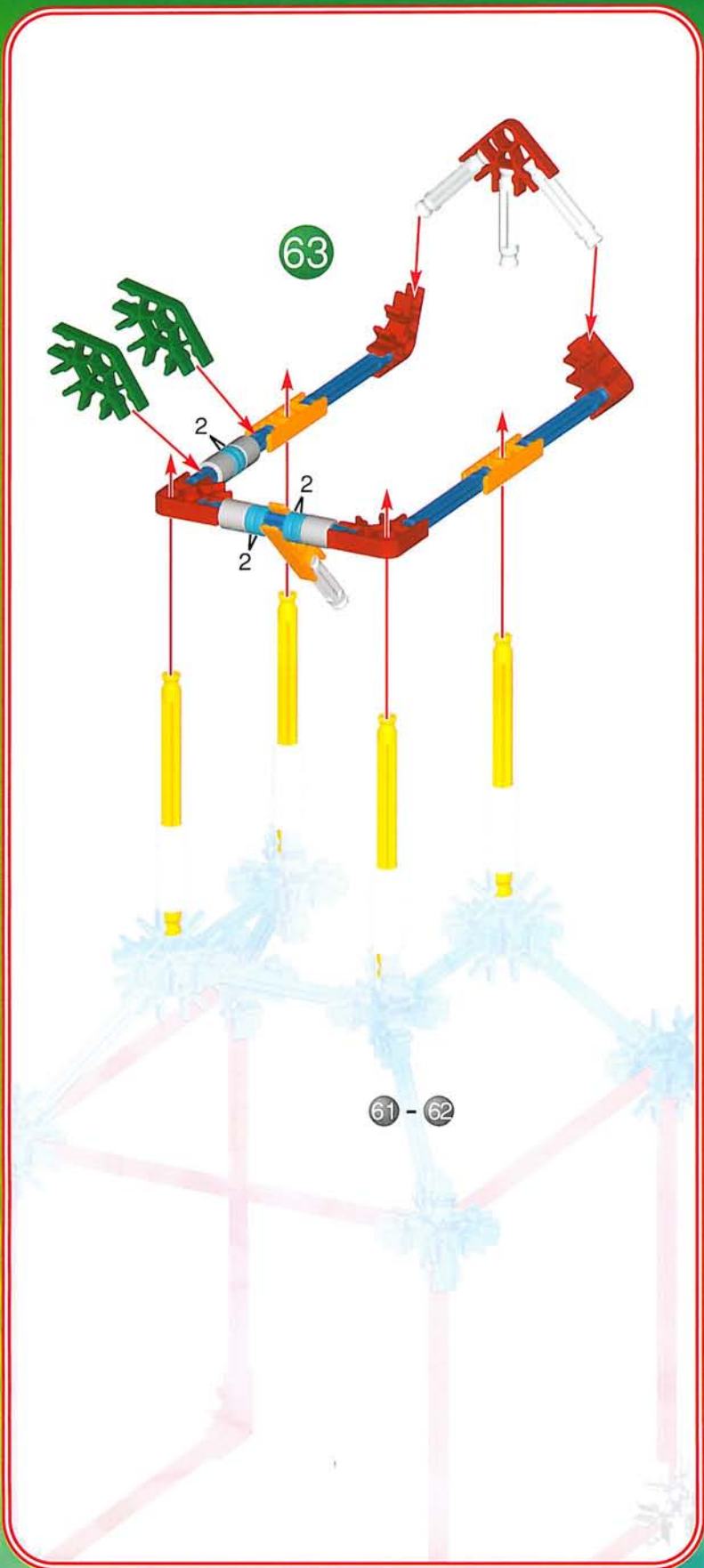


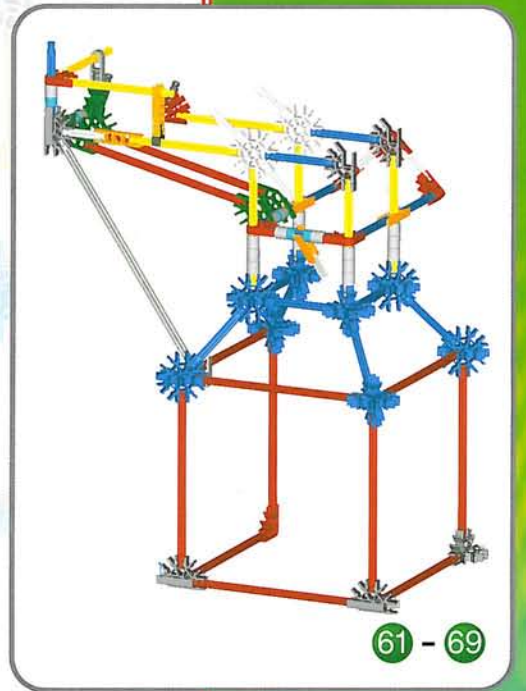
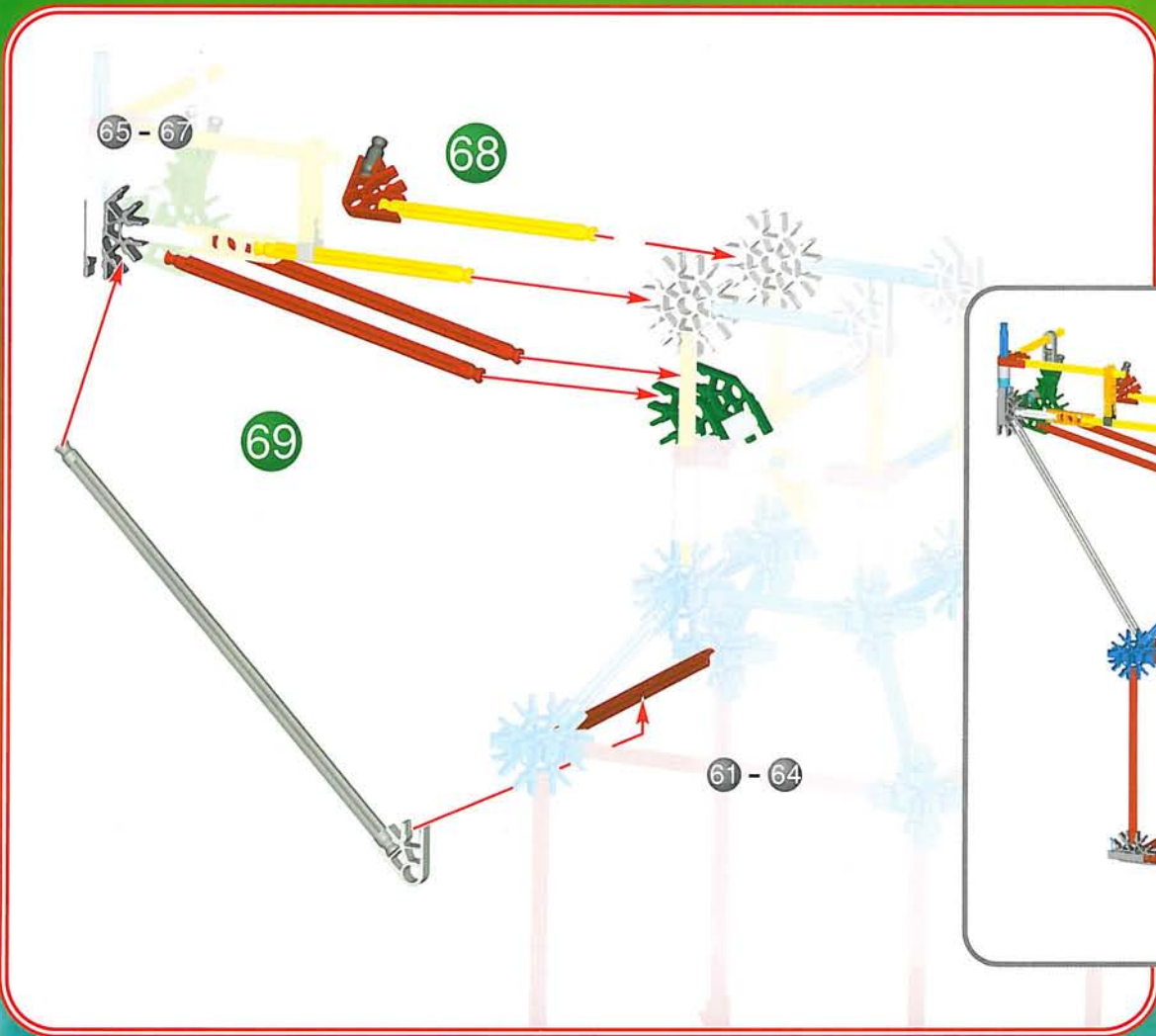
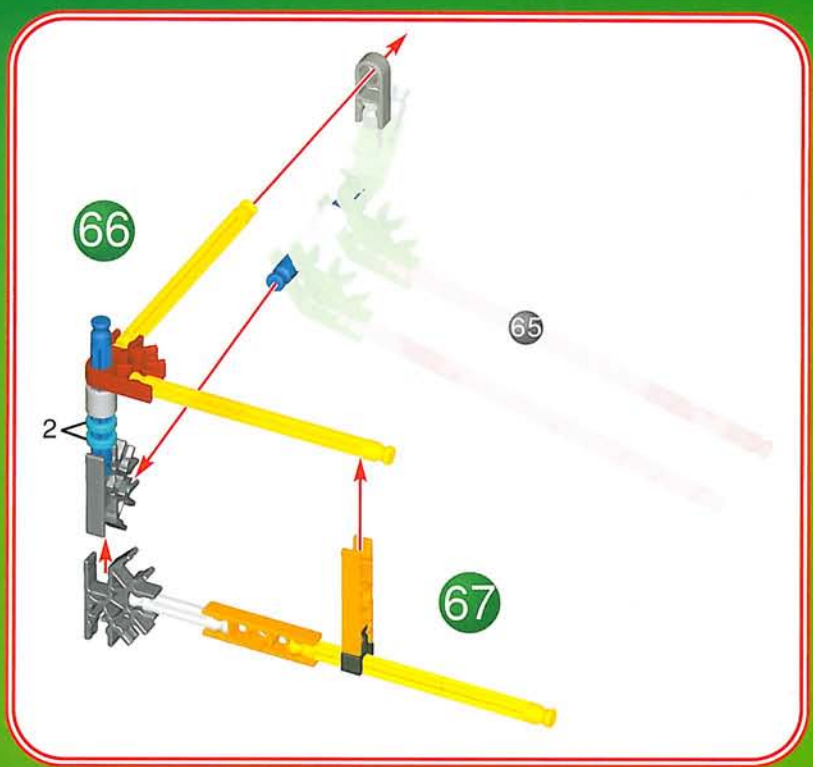
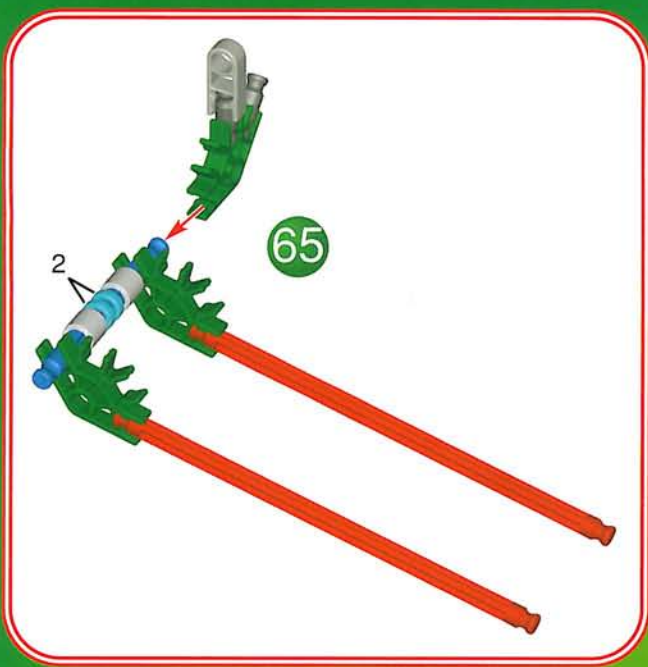


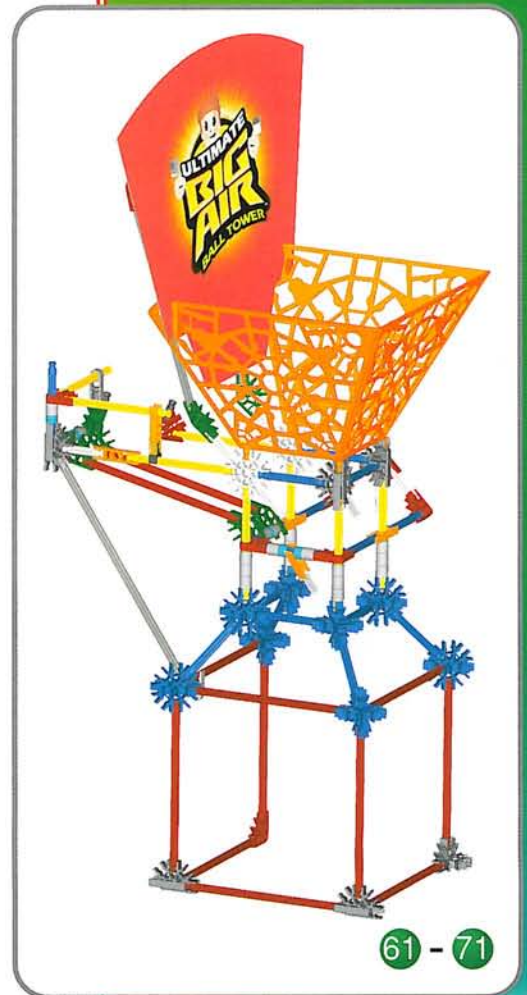
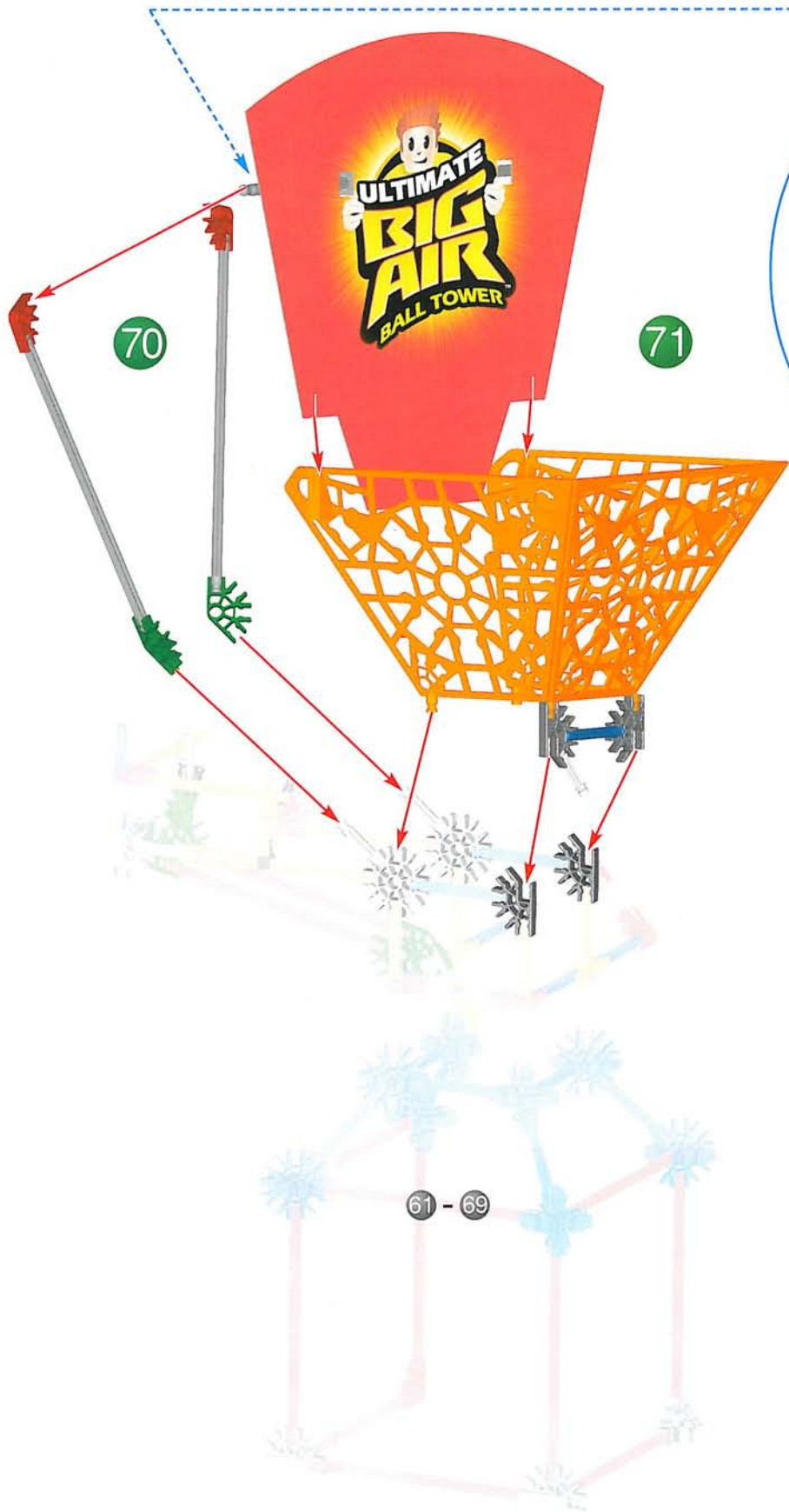
62



- (ENG) Check the orientation of all Connectors.
- (F) Vérifiez toutes les orientations des connecteurs.
- (E) Revisa todas las orientaciones de los Conectores.
- (D) Überprüfe die Ausrichtung aller Verbindungsstücke.
- (NL) Controleer alle richtingen van de koppelstukken.







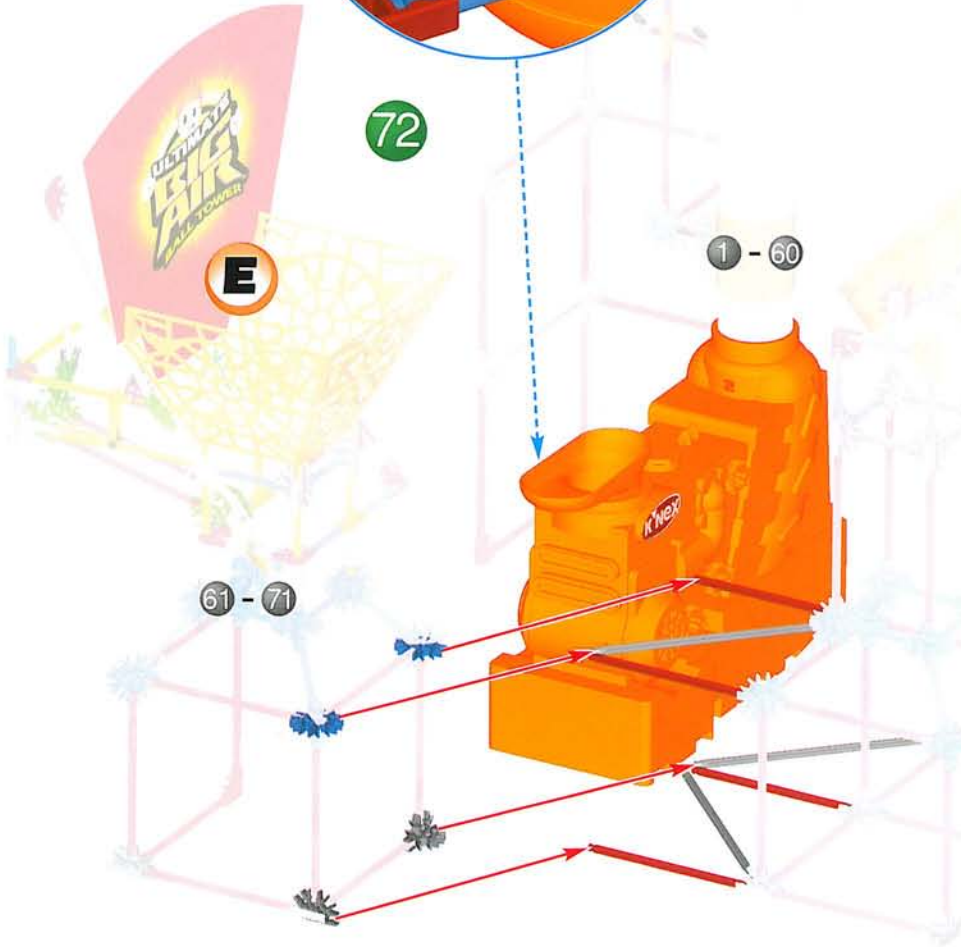


72

E

1 - 60

61 - 71



1 - 72



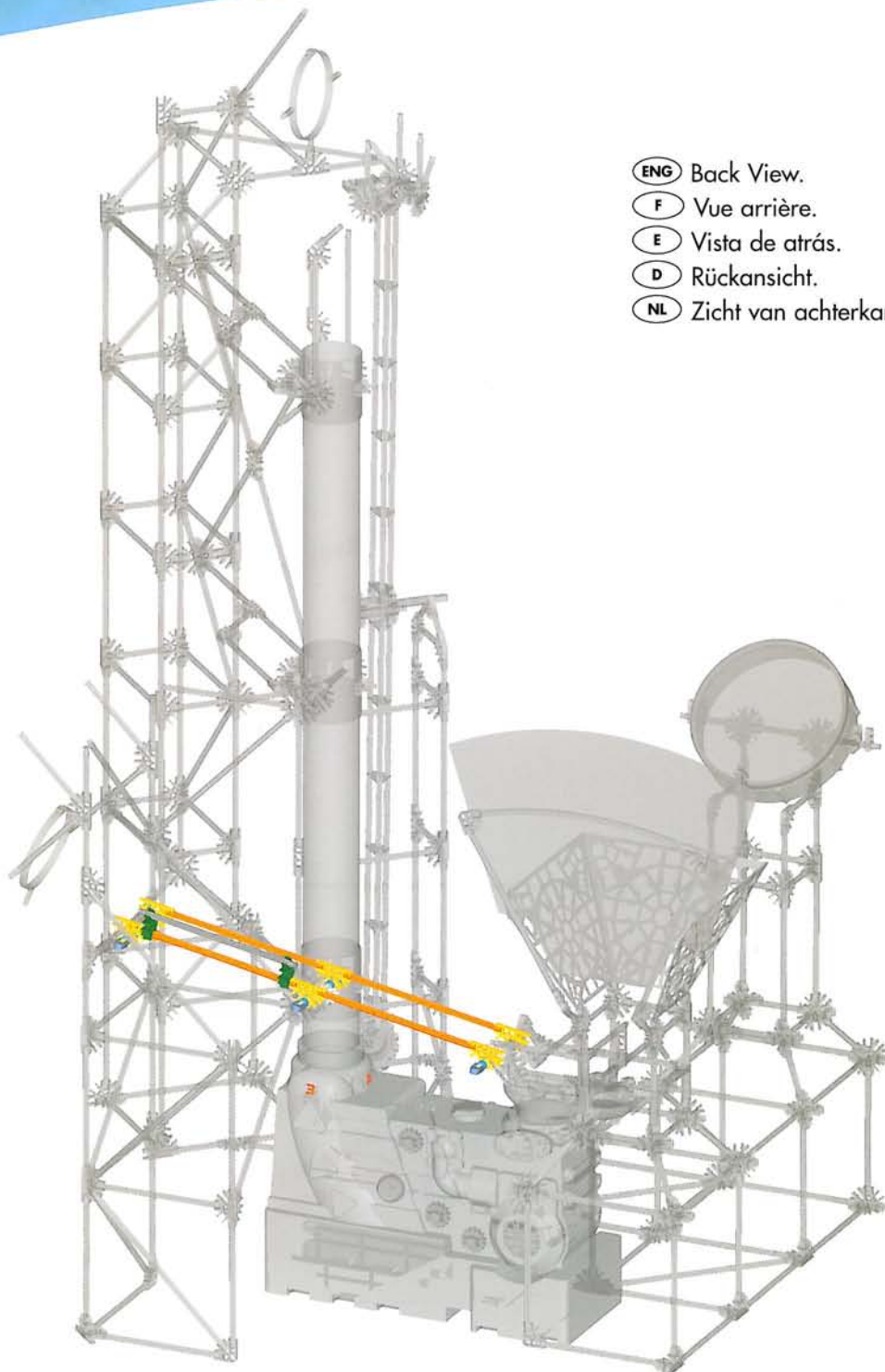
ENG Section **F** - The Back Ramp

F Section F - La Rampe Arrière

E Sección F - La Rampa de Atrás

D Teil F - Die hintere Rampe

NL Deel F - De achterste helling



ENG Back View.

F Vue arrière.

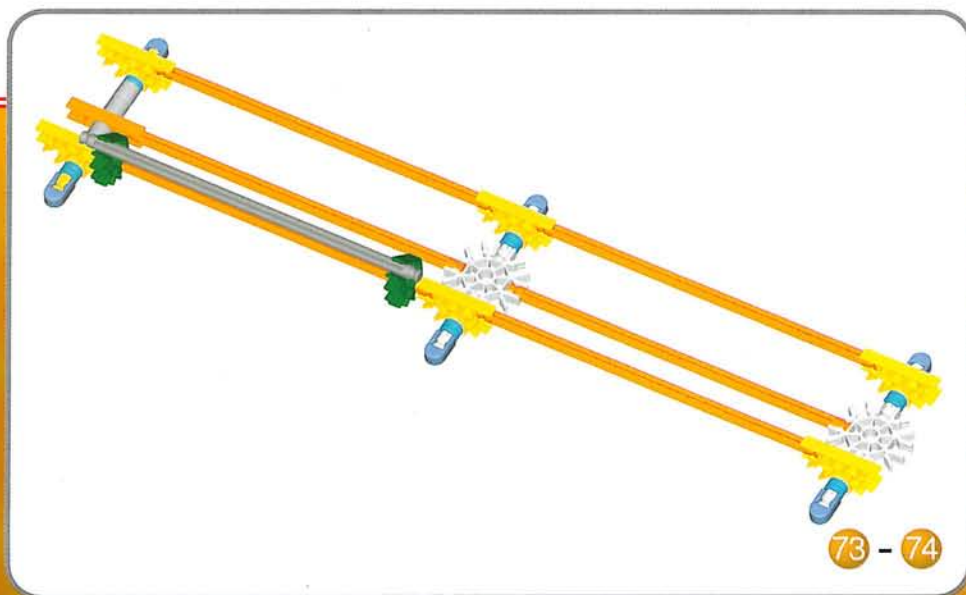
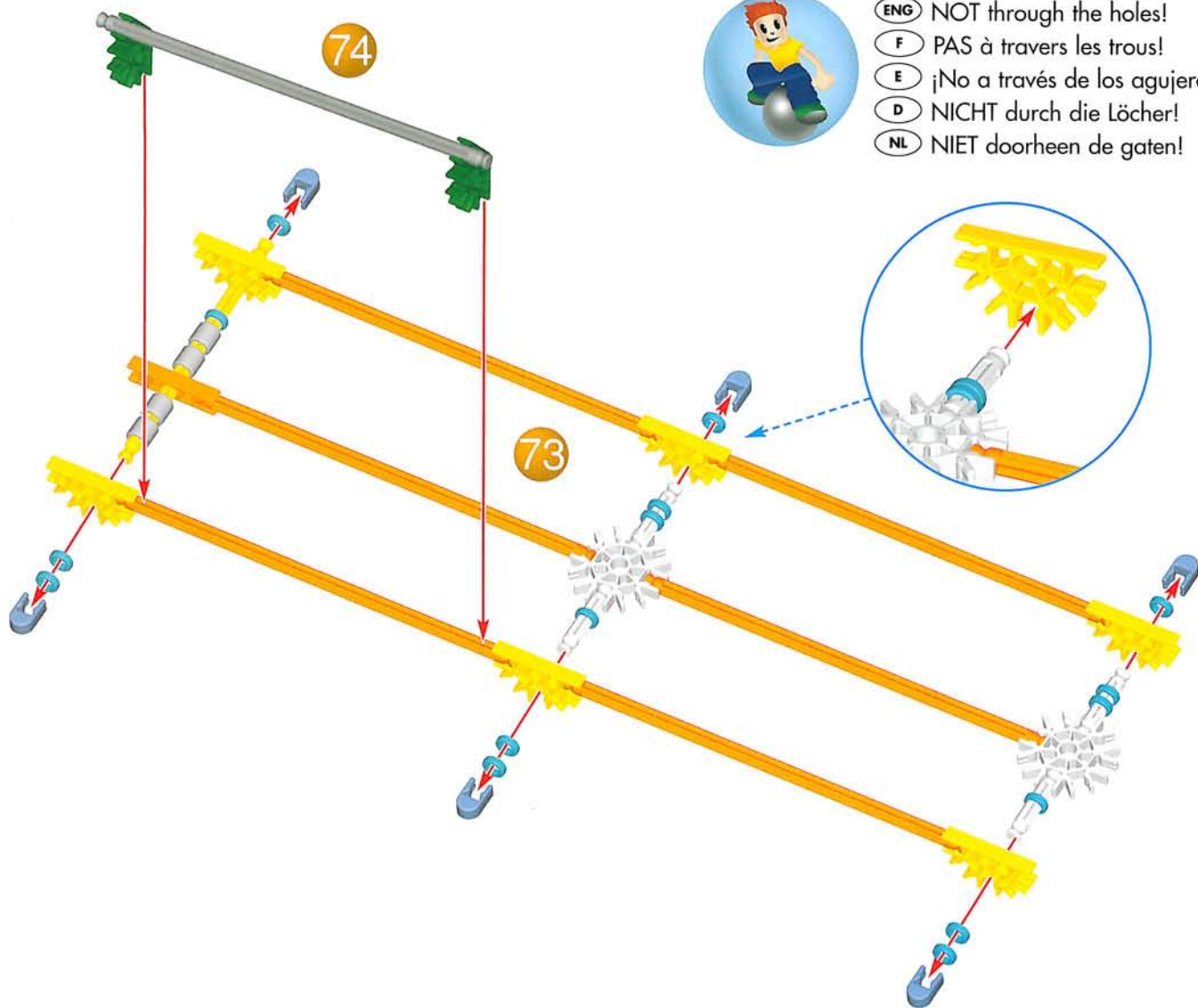
E Vista de atrás.

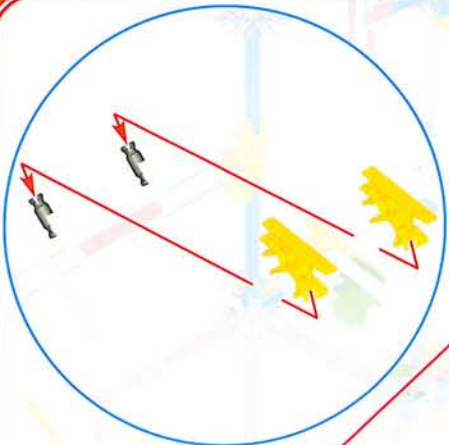
D Rückansicht.

NL Zicht van achterkant.



- (ENG) NOT through the holes!
- (F) PAS à travers les trous!
- (E) ¡No a través de los agujeros!
- (D) NICHT durch die Löcher!
- (NL) NIET doorheen de gaten!





F

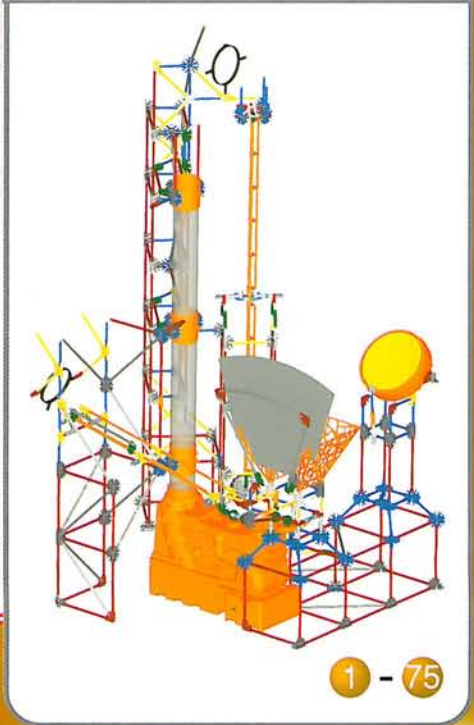
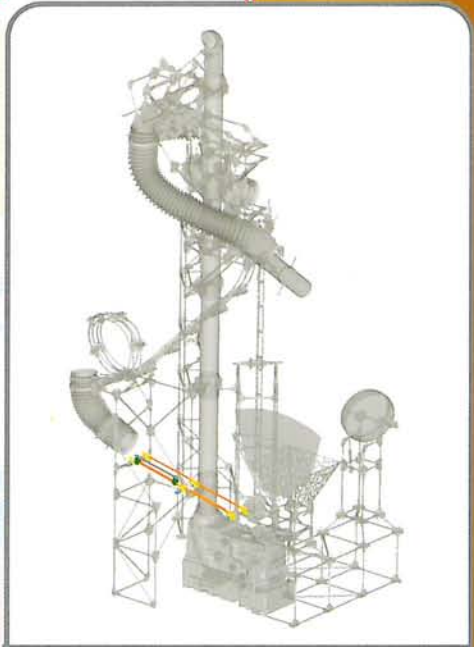
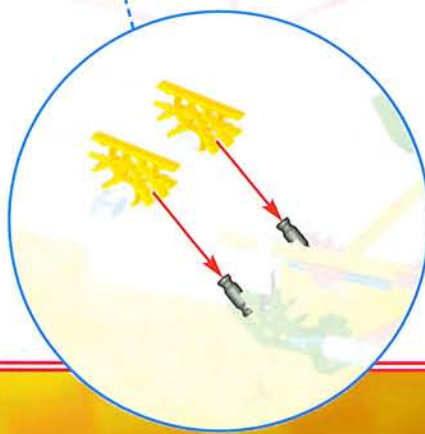
73 - 74

75

1 - 72

1

1



1 - 75

- (ENG) Back View.
- (F) Vue arrière.
- (E) Vista de atrás.
- (D) Rückansicht.
- (NL) Zicht van achterkant.

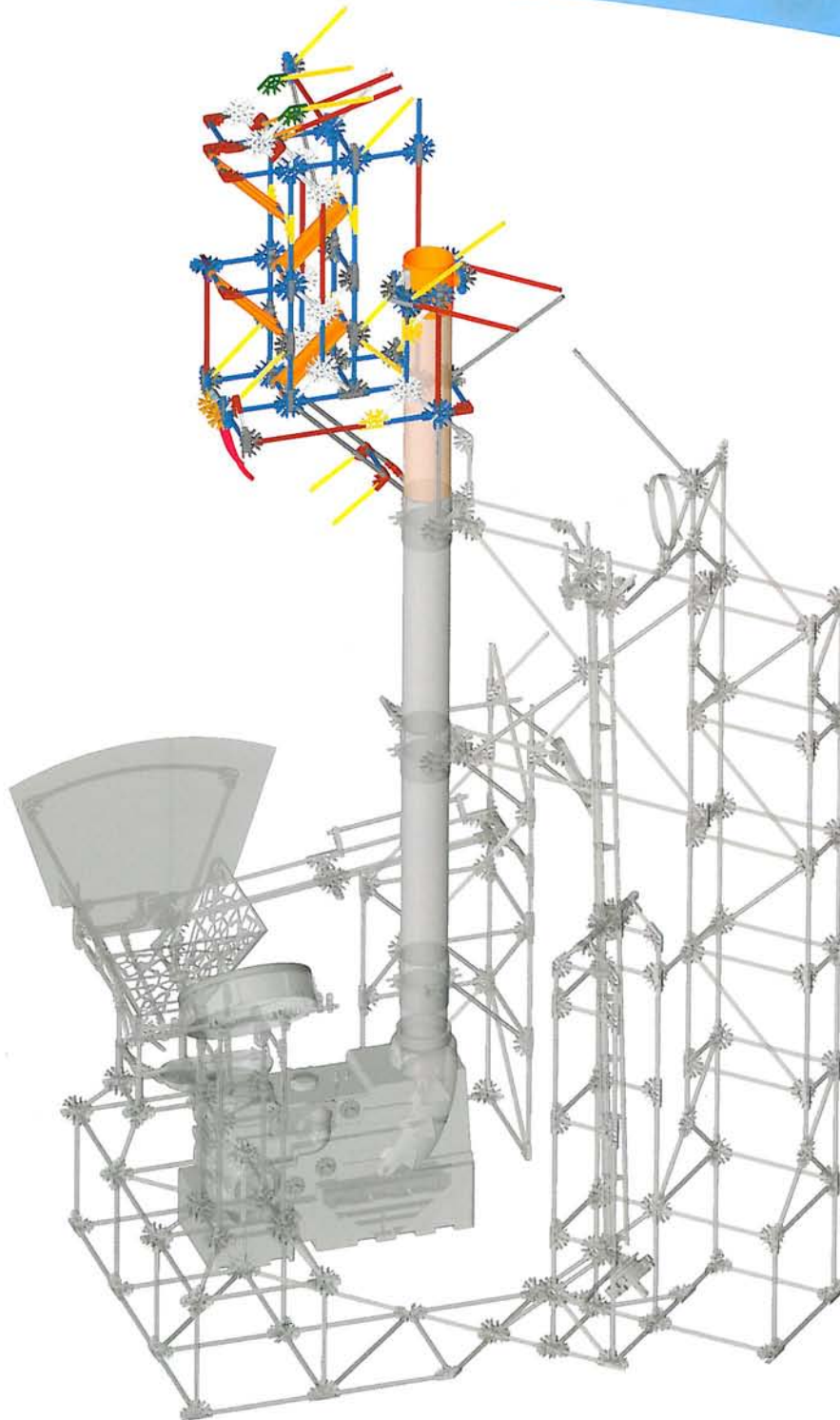
ENG Section G - Chute Slide

F Section G - Les Chutes orange

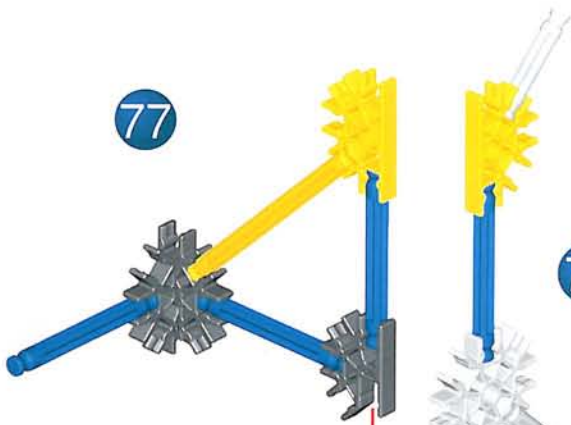
D Teil G - Die orangefarbenen Rutschen

E Sección G - Los Rodaderos anaranjados

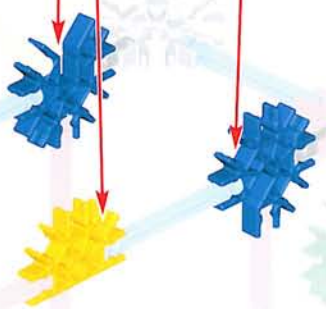
NL Deel G - De oranje gaten



77



78



1 - 76



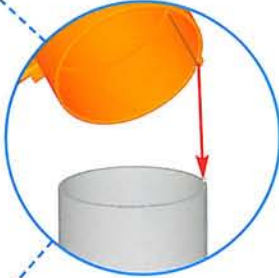
1 - 78

80



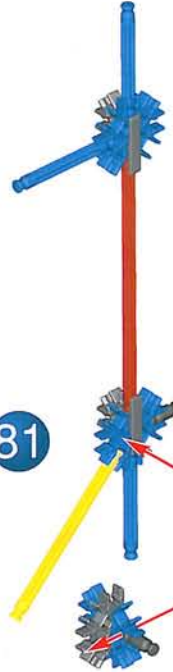
- (ENG) Align grooves.
- (F) Aligner des sillons.
- (E) Alinee ranuras.
- (D) Richten Sie Rillen aus.
- (NL) Richt groeven.

79



1 - 78

81



82

1 - 80



- (ENG) Attaches to side 1.
- (F) S'attache au côté 1.
- (E) Se sujeta al lado 1.
- (D) Wird auf der Seite 1 befestigt.
- (NL) Maakt zich vast aan kant 1.

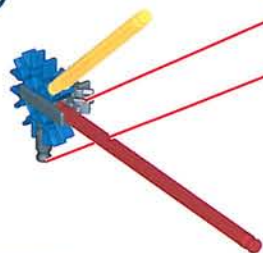


1 - 82

- ENG Attaches at the corner of side 1 & 2.
- F S'attache au coin des côtés 1 et 2.
- E Se sujeta a la unión formada por los lados 1 y 2.
- D Wird an der Ecke zwischen Seite 1 und 2 befestigt.
- NL Hecht zich vast aan de hoek van kant 1 en 2.

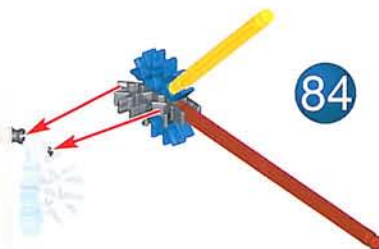


83

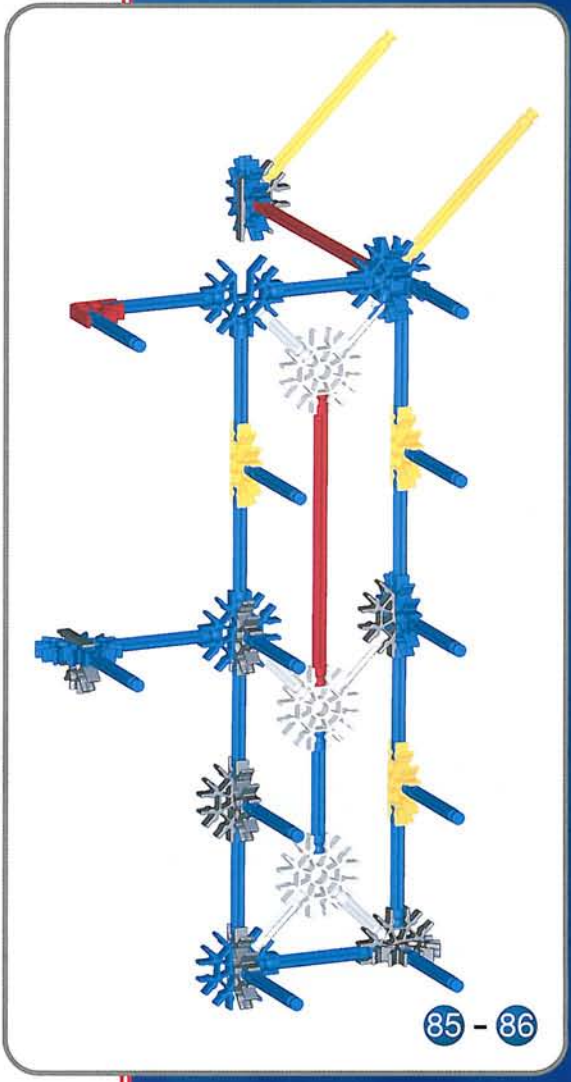
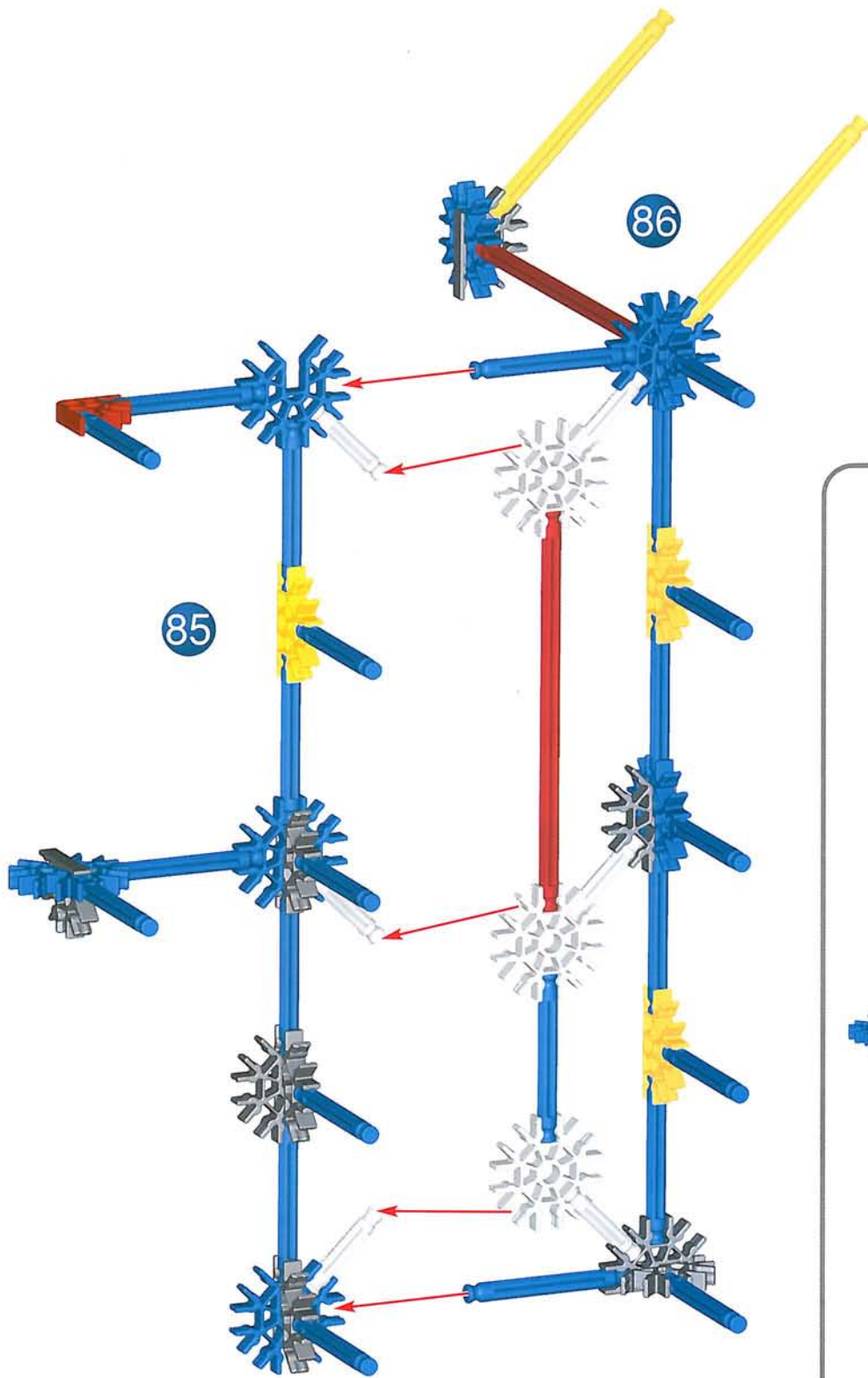


1 - 82

84

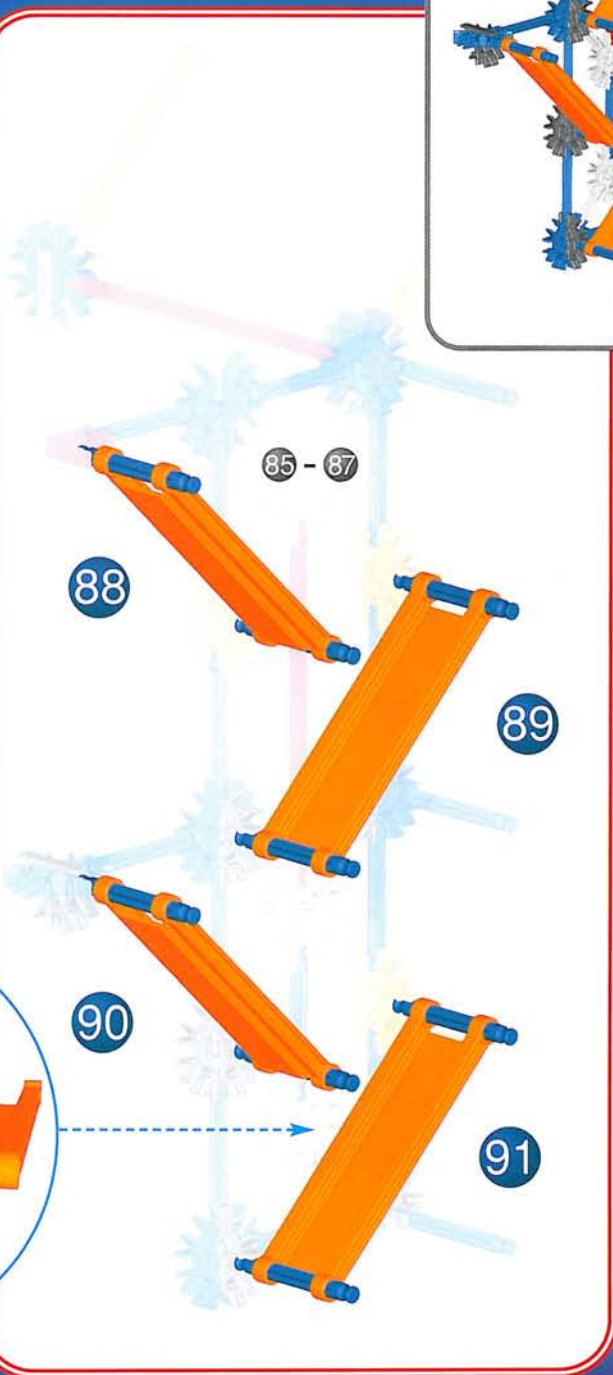
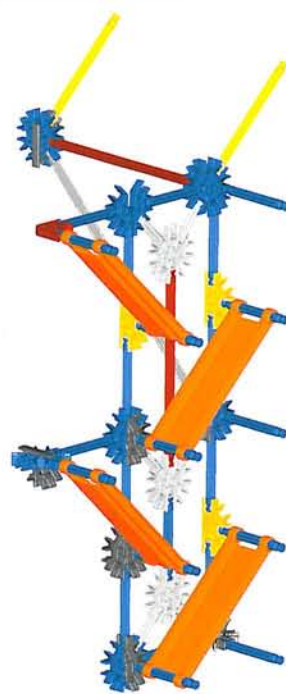
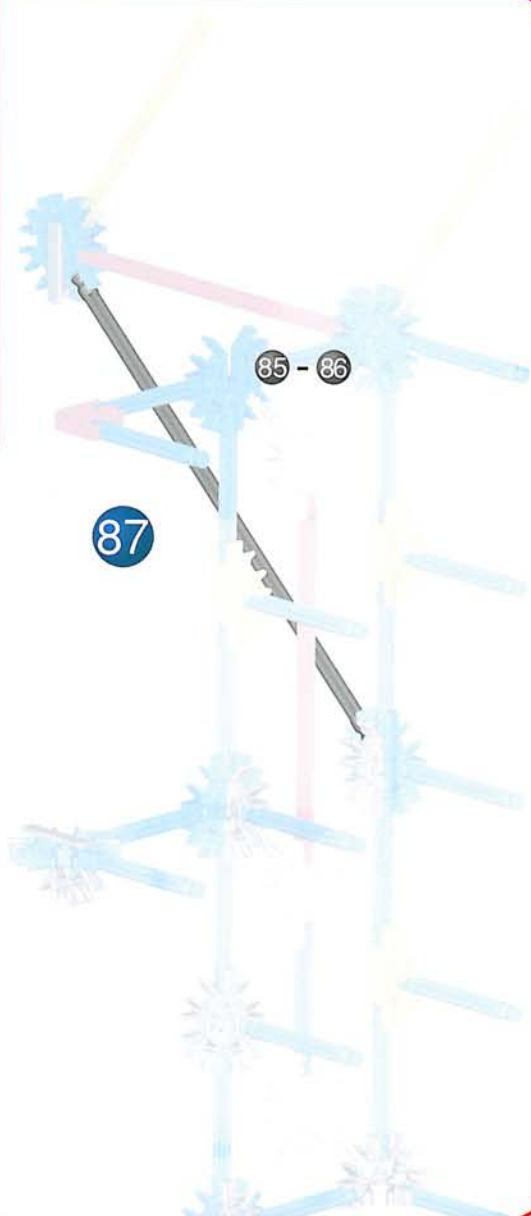


1 - 84





x1



ENG Fold edges up and slide onto blue Rods.

F Plie les bords vers le haut et glisse-les sur les tiges bleues.

E Dobra los bordes hacia arriba y colócalos sobre las Varillas azules.

D Falte die Kanten nach oben und das Teil danach auf die blauen Laschen schieben.

NL Vouw de randen omhoog en schuif ze op de blauwe stangen.

CHUTES

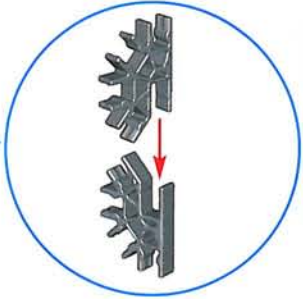
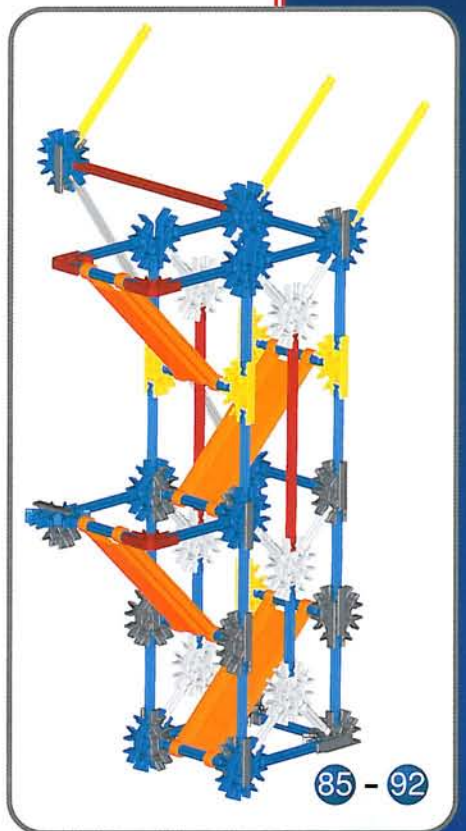
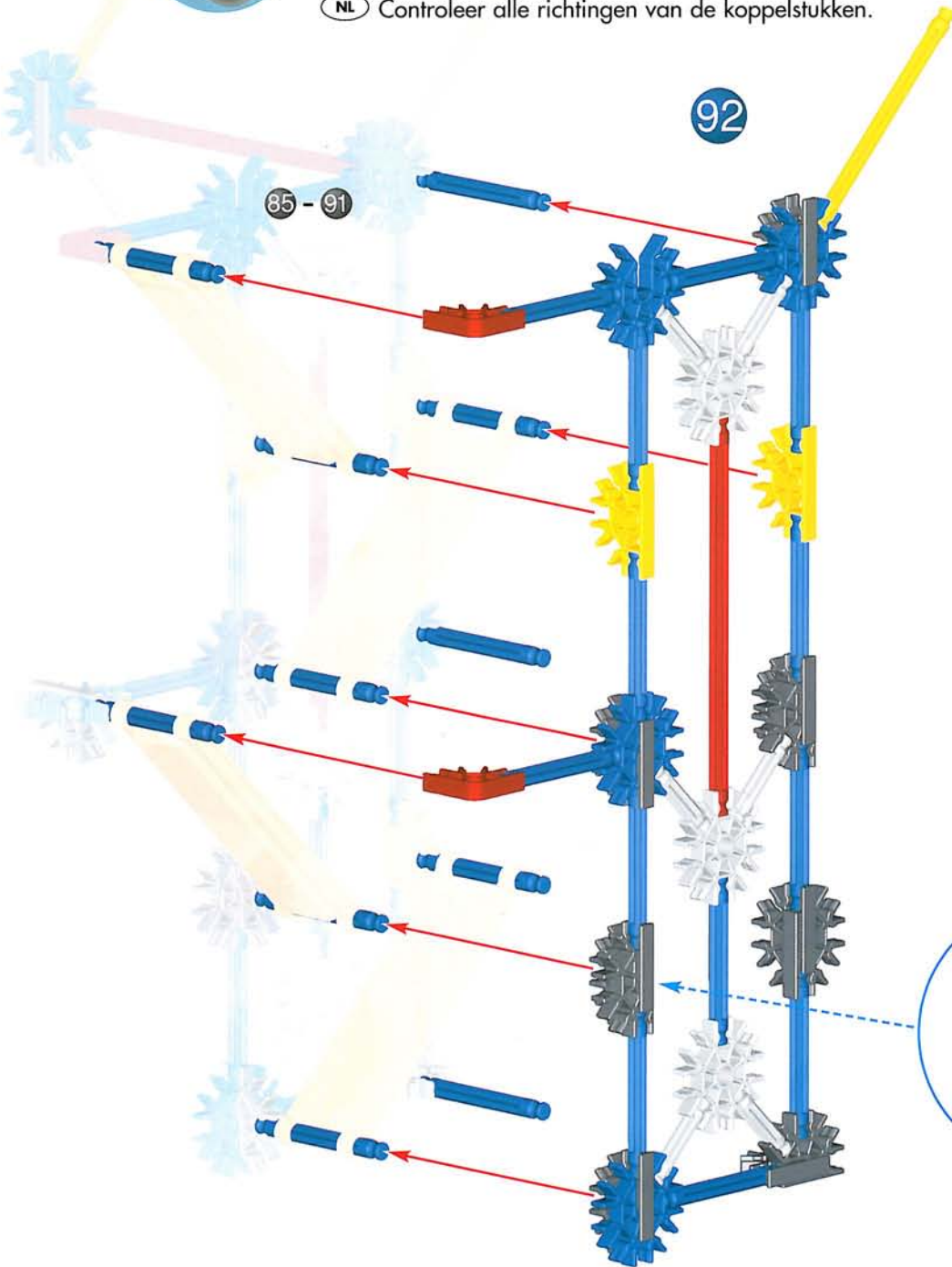




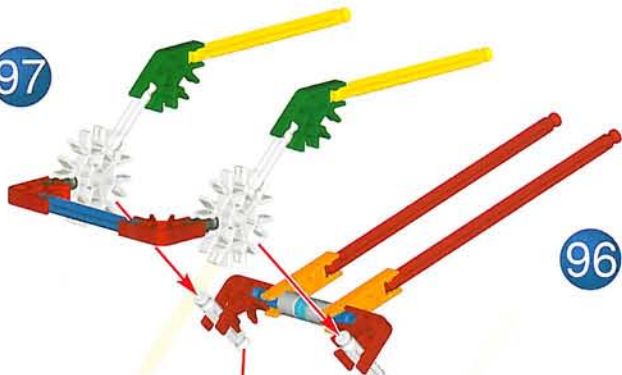
- (ENG) Check the orientation of all Connectors.
- (F) Vérifie toutes les orientations des connecteurs.
- (E) Revisa todas las orientaciones de los Conectores.
- (D) Überprüfe die Ausrichtung aller Verbindungsstücke.
- (NL) Controleer alle richtingen van de koppelstukken.

92

85 - 91

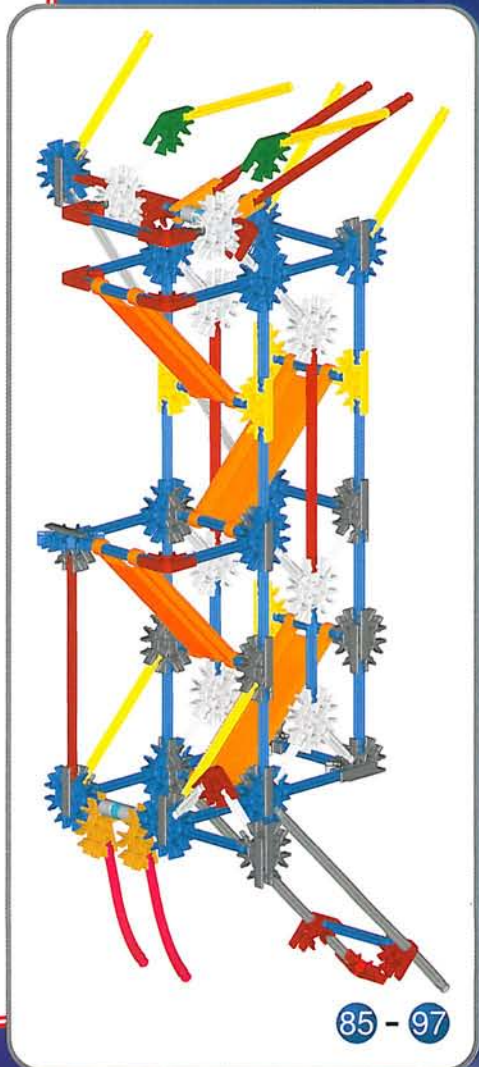
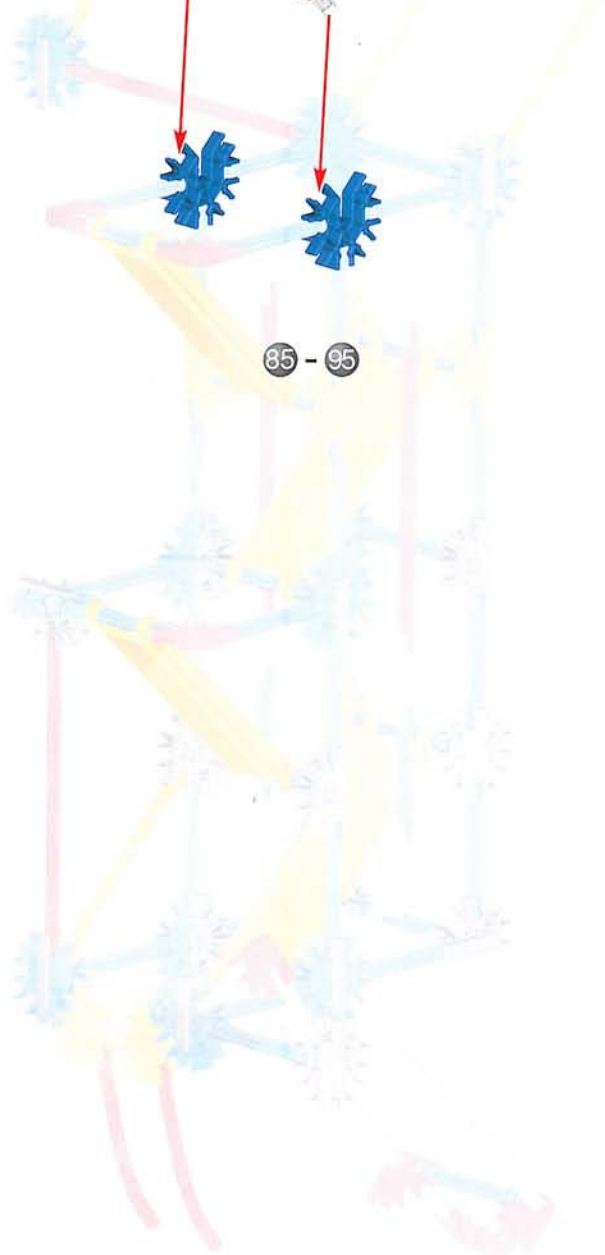


97

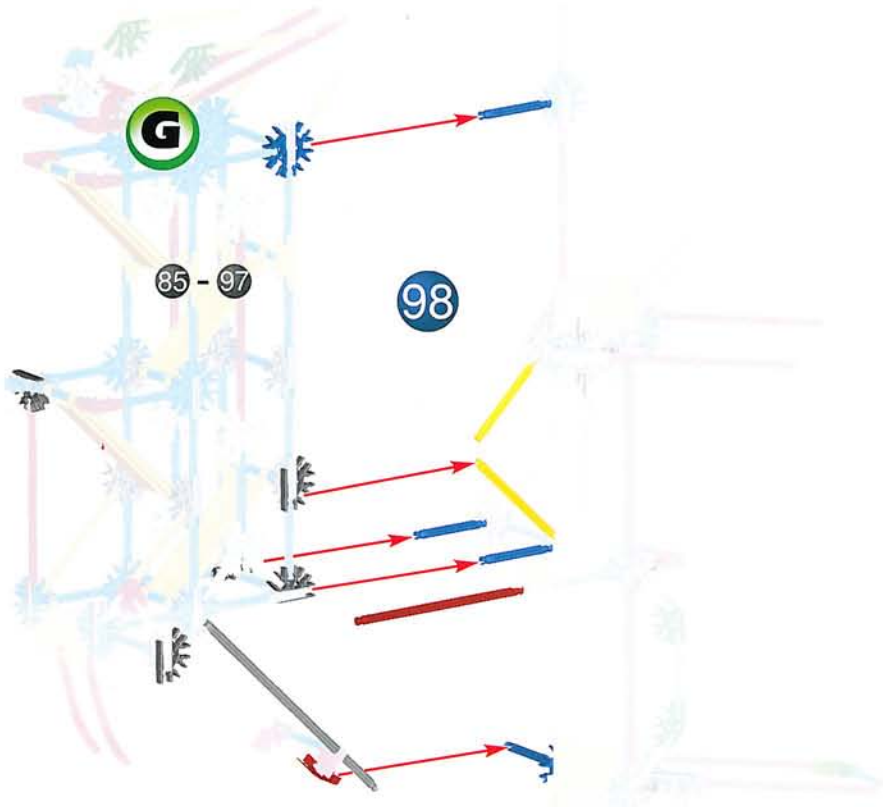


96

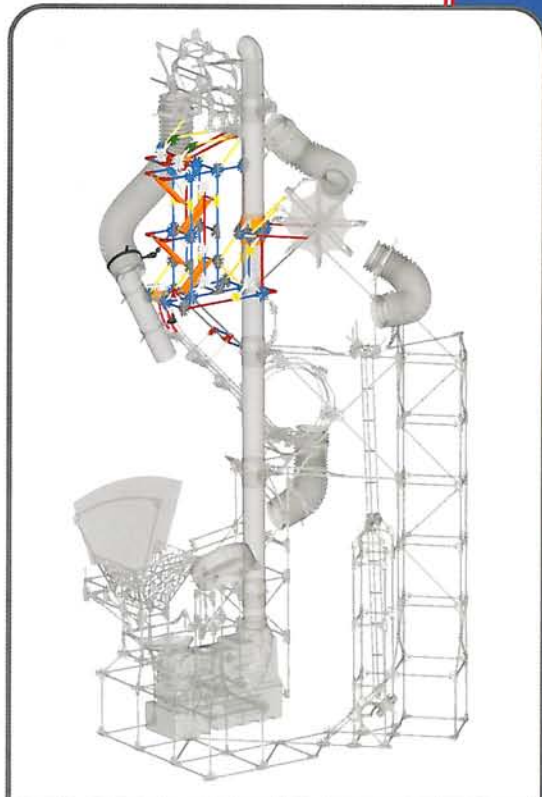
85 - 95



85 - 97



1 - 84



1 - 98





ENG Section **H** - The Loop

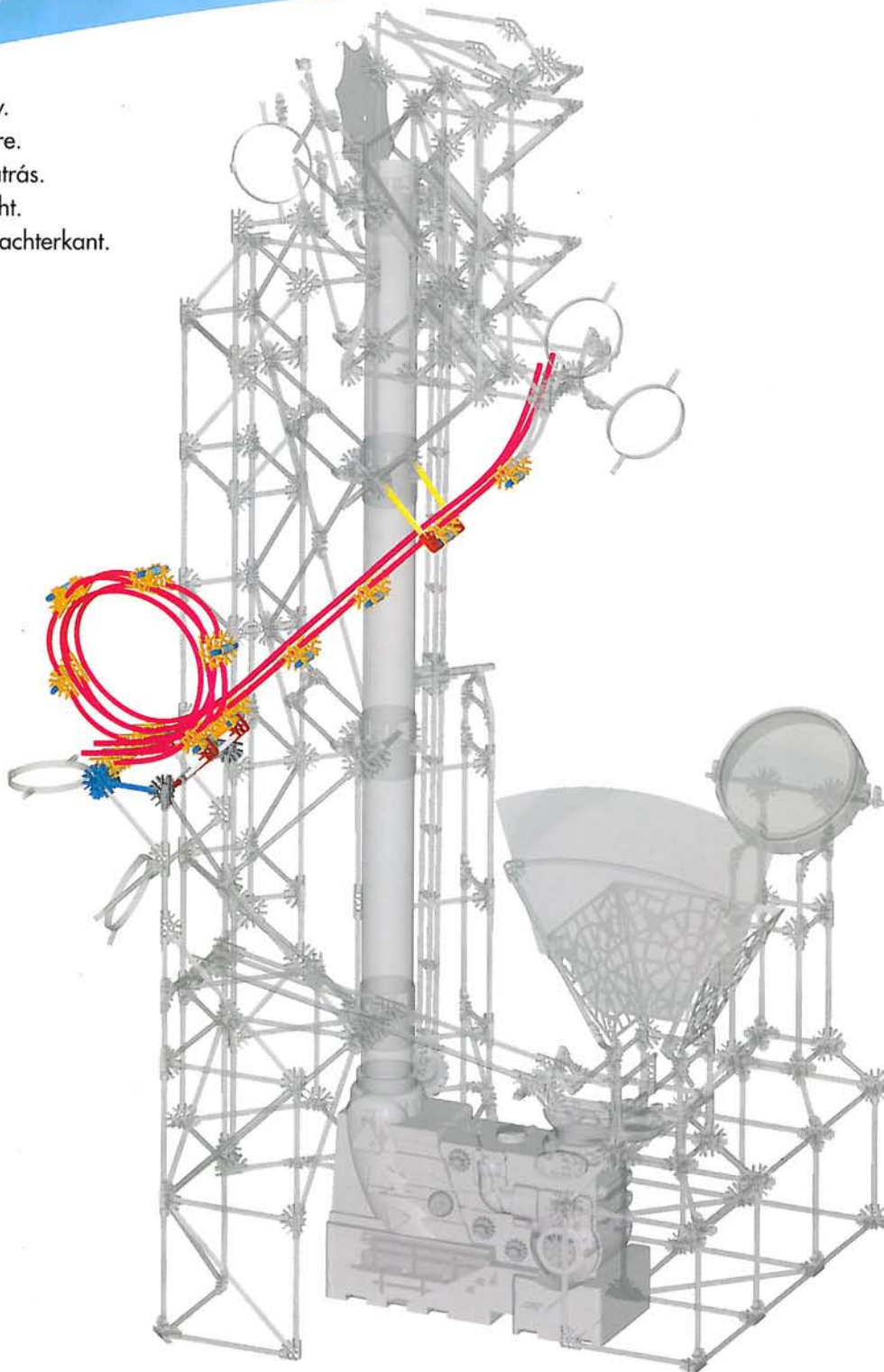
F Section H - La Boucle

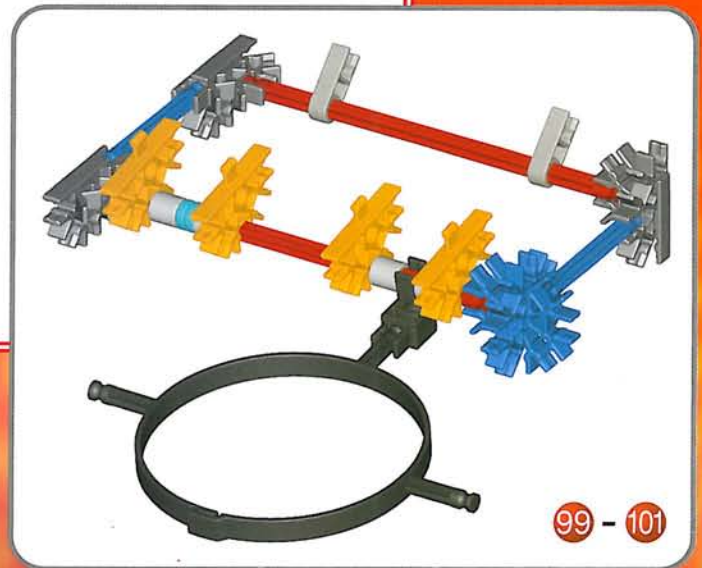
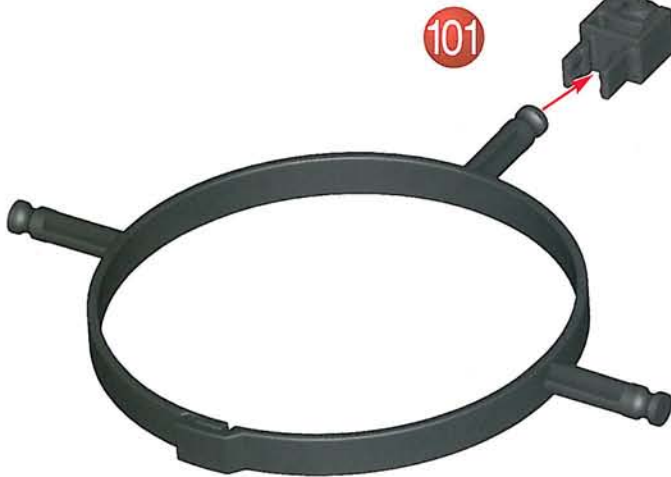
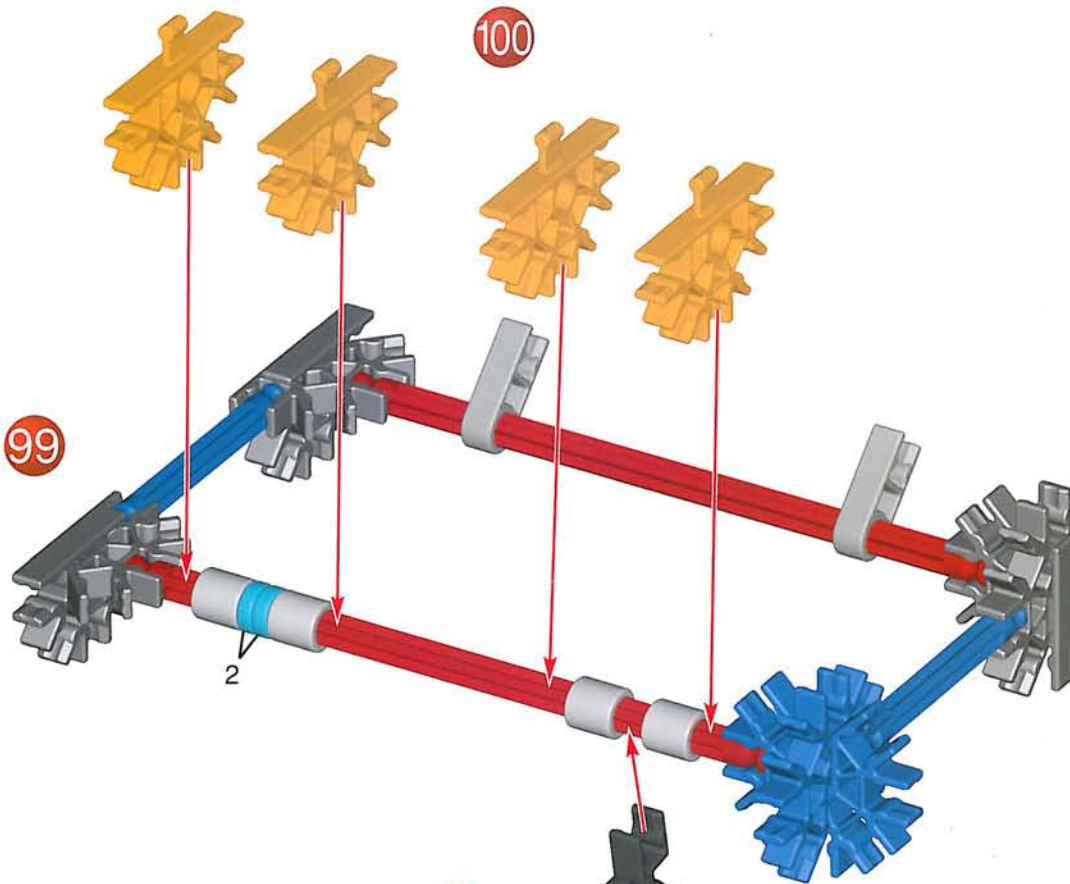
E Sección H - El Lazo

D Teil H - Die Schleife

NL Deel H - De lus

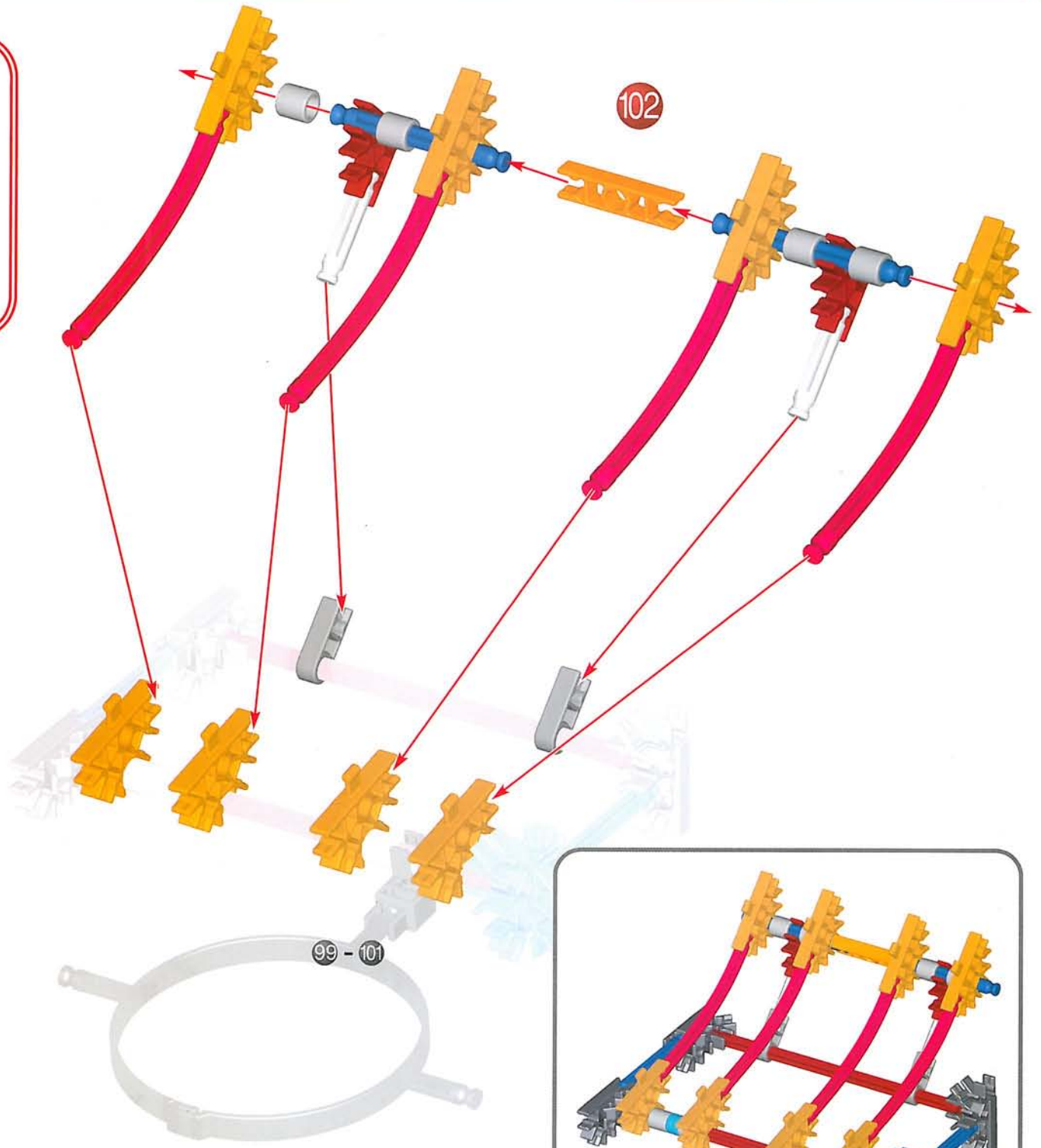
- ENG Back View.
- F Vue arrière.
- E Vista de atrás.
- D Rückansicht.
- NL Zicht van achterkant.





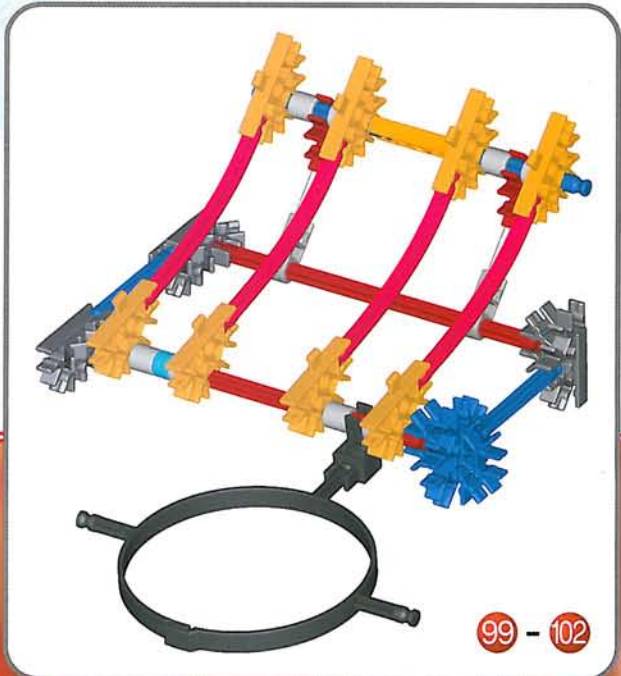


x4

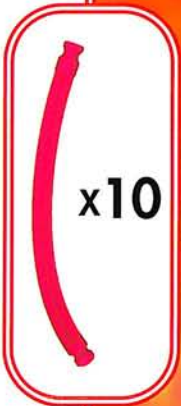
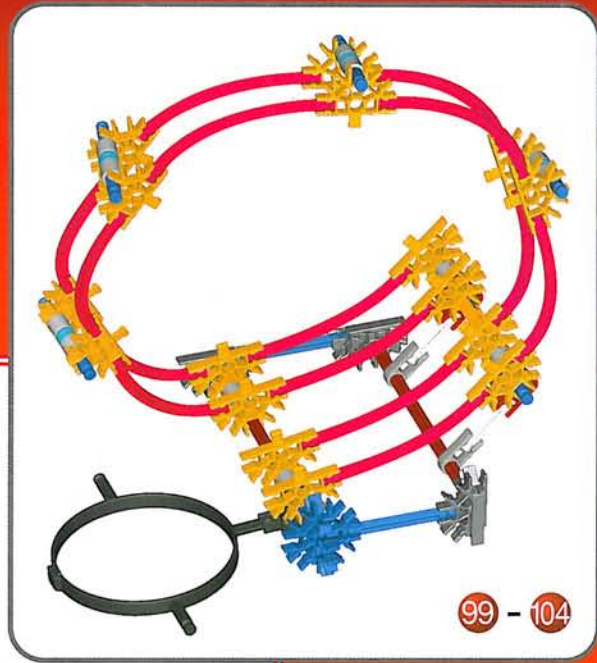
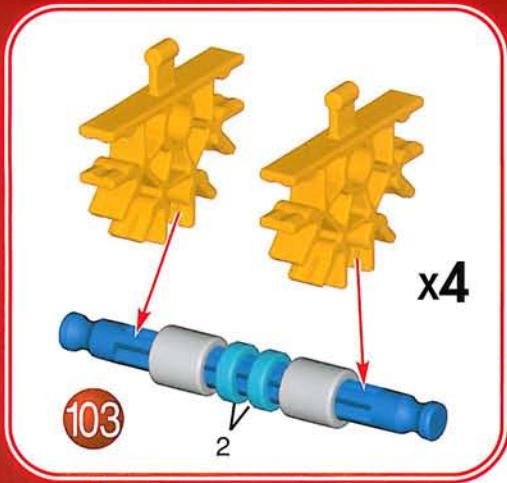


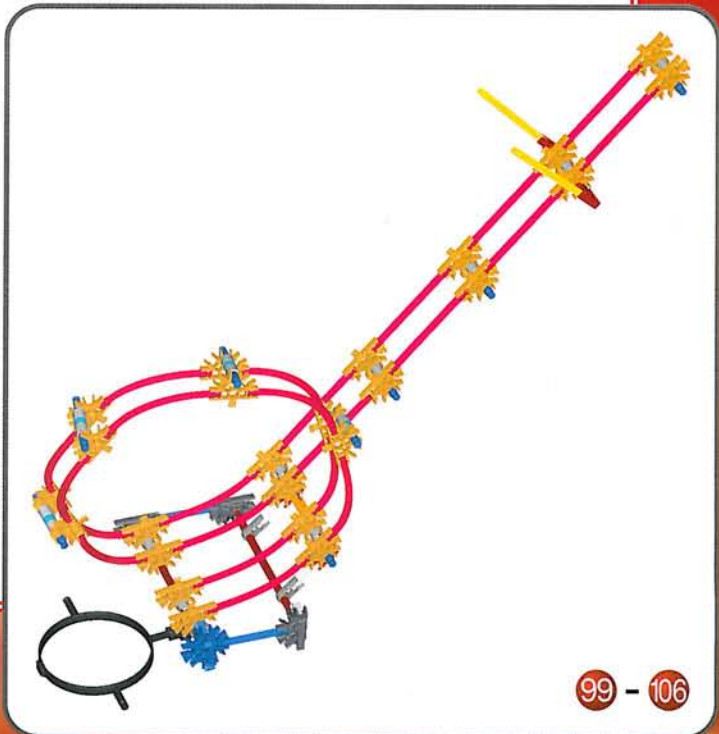
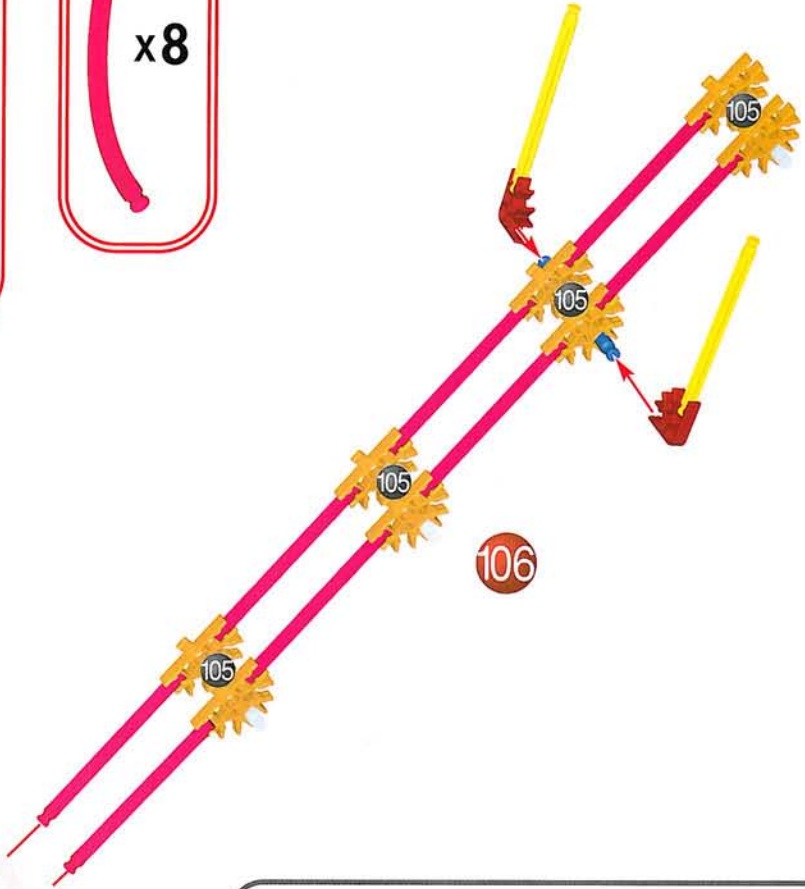
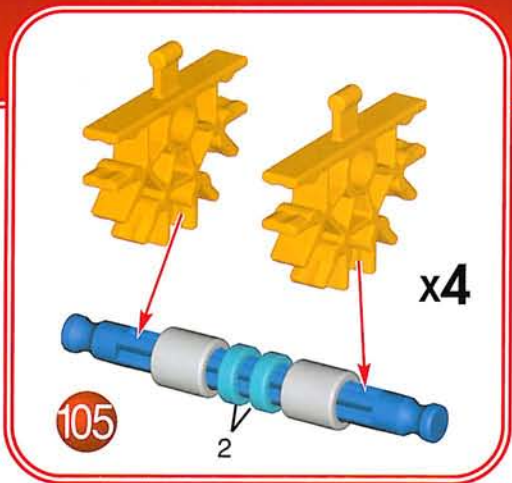
102

99 - 101



99 - 102

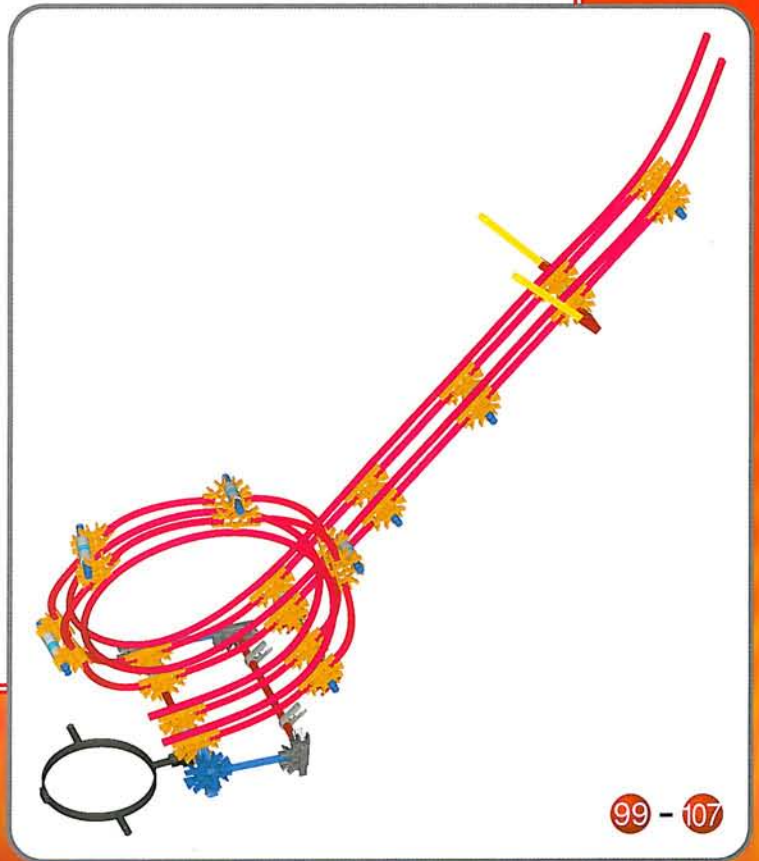
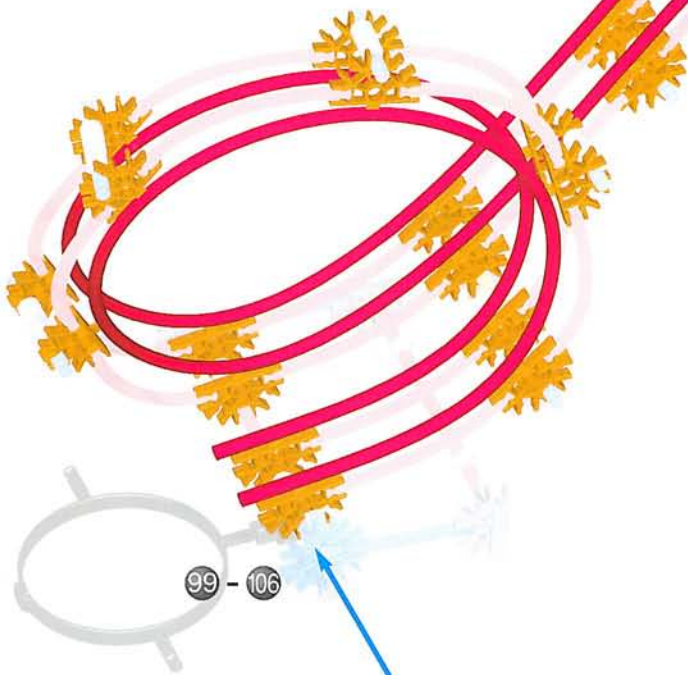






- (ENG) Add Track to gold Connectors.
- (F) Ajoute la Piste aux Connecteurs dorés.
- (E) Agregue la Pista a los Conectores dorados.
- (D) Diese Schiene an die goldfarbenen Verbindungsstücke anbringen.
- (NL) Voeg het spoor toe aan de gouden Koppelstukken.

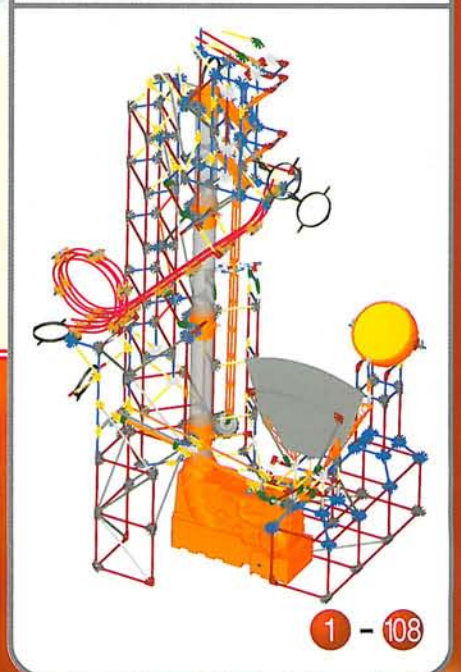
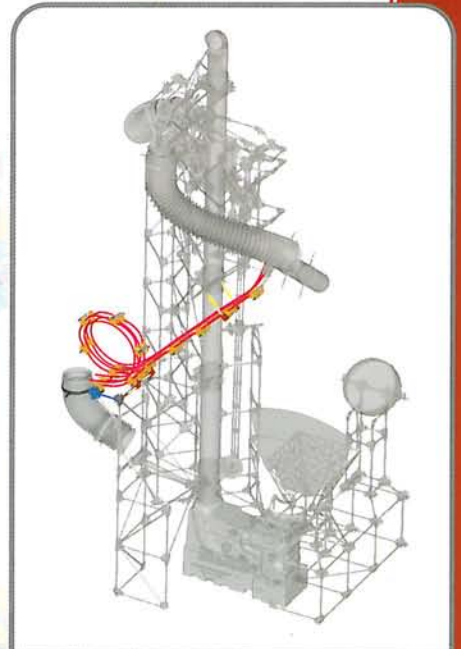
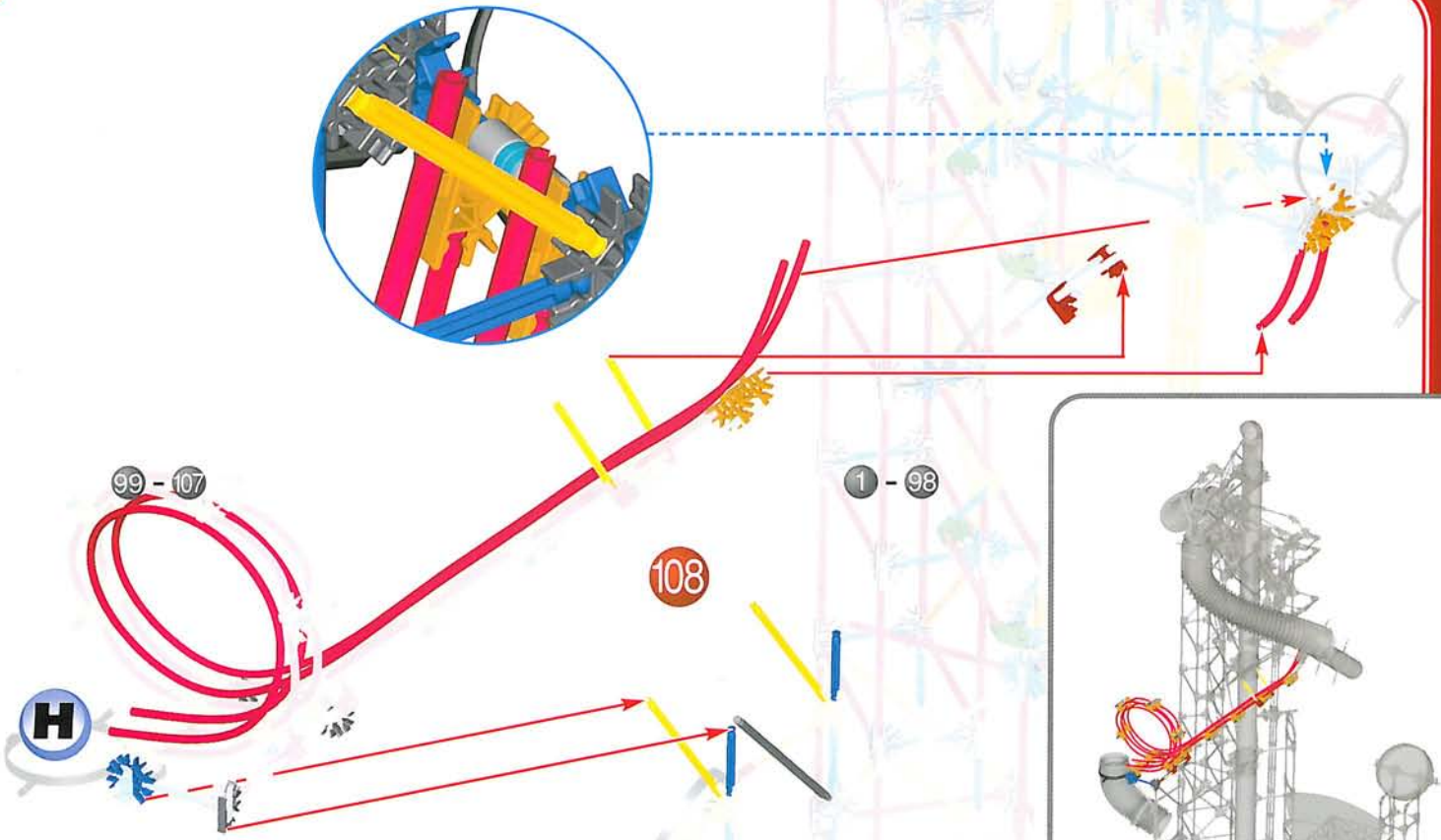
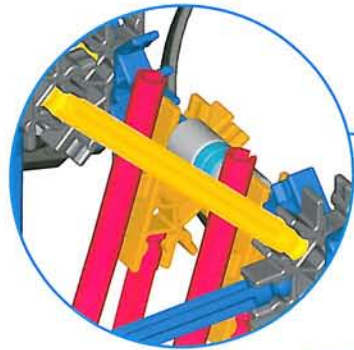
107



- (ENG) Start at the bottom.
- (F) Commence par le bas.
- (E) Empezar por la parte inferior.
- (D) Unten anfangen.
- (NL) Begin aan de onderkant.



99 - 107



- ENG** Back View.
- F** Vue arrière.
- E** Vista de atrás.
- D** Rückansicht.
- NL** Zicht van achterkant.

1 - 108

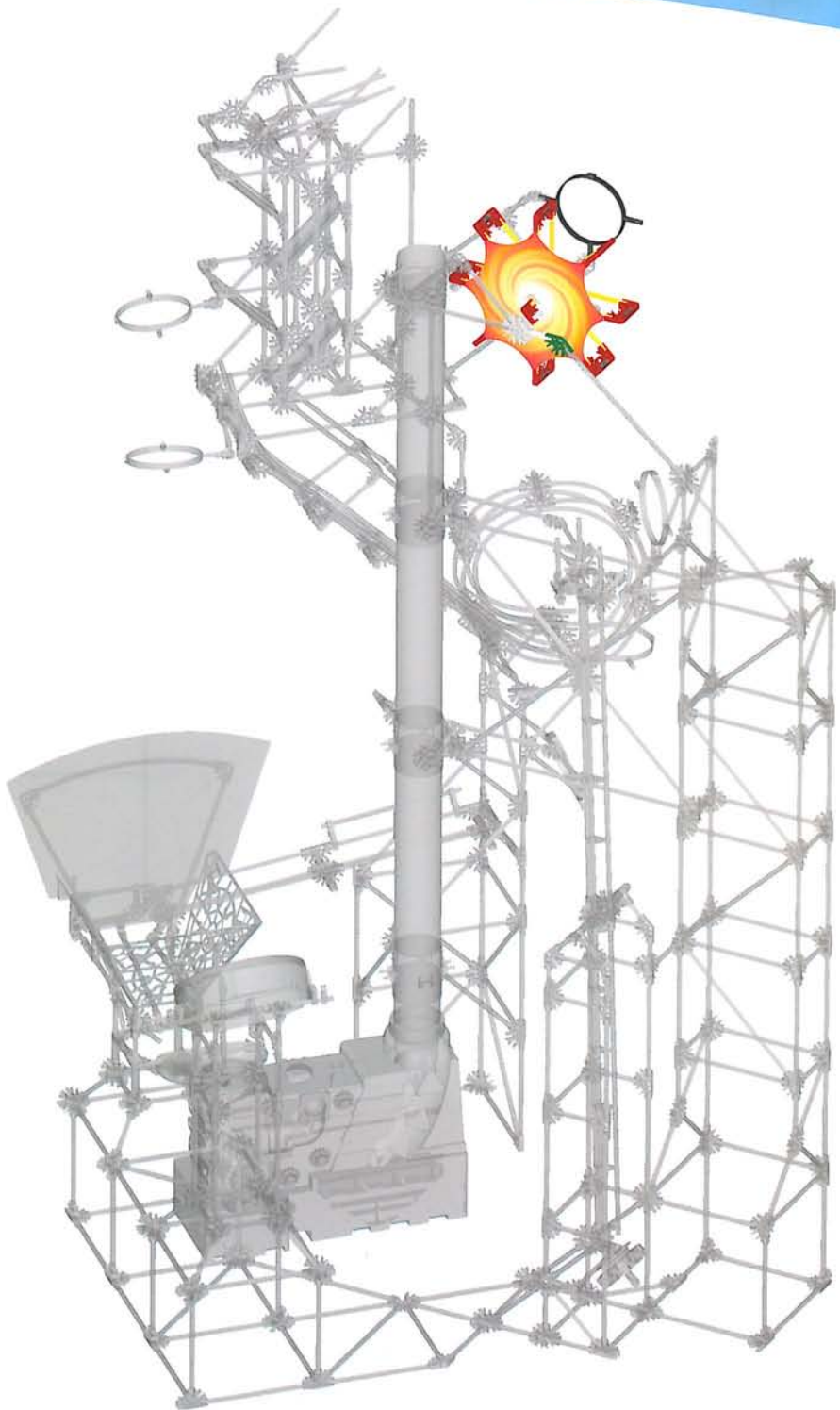
ENG Section I - Super Spin Wheel

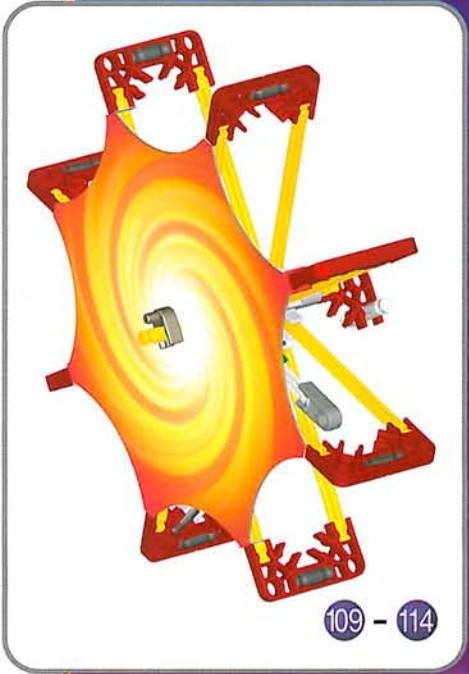
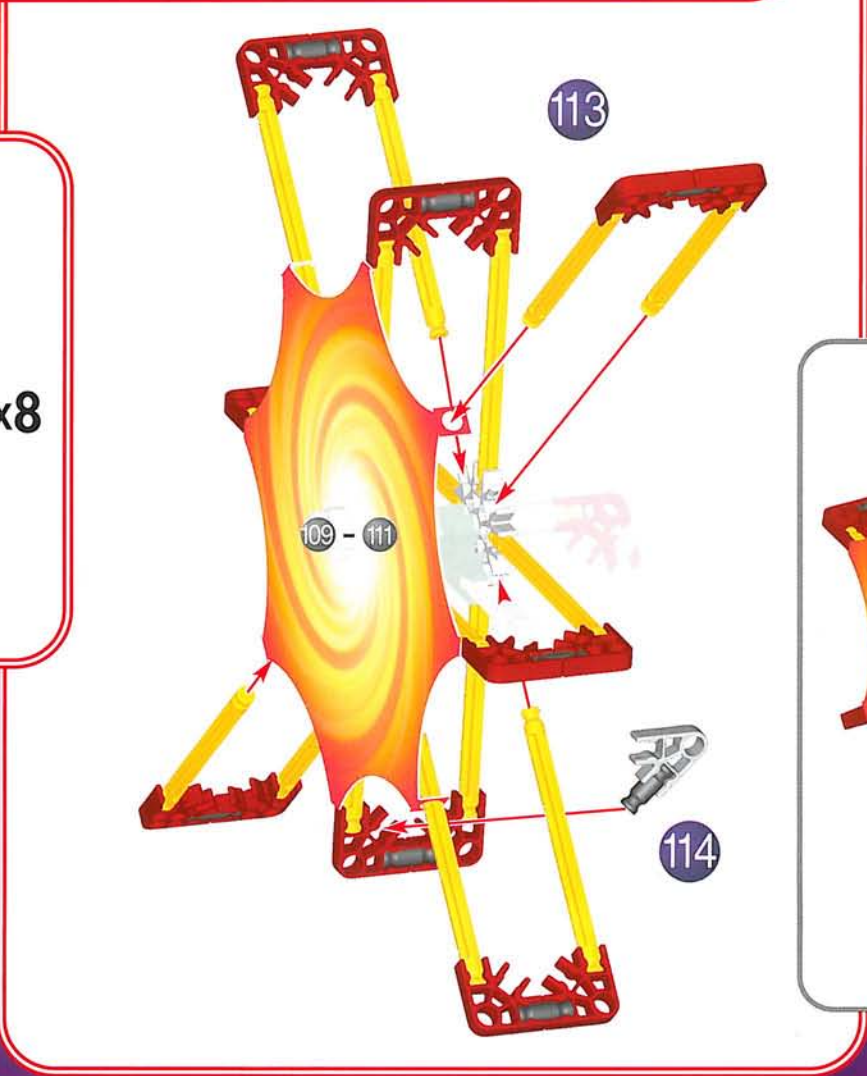
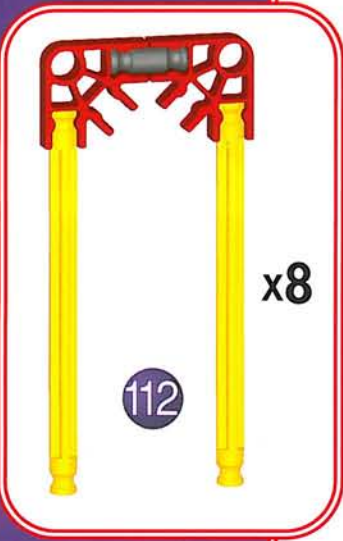
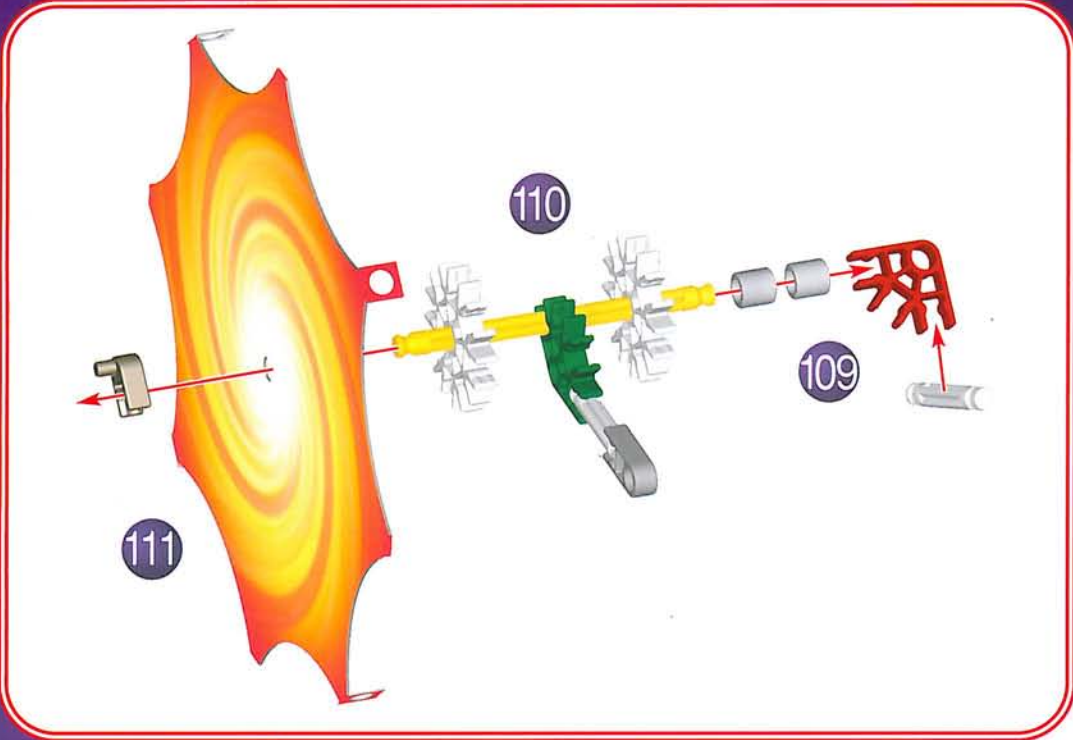
F Section I - La Toupie

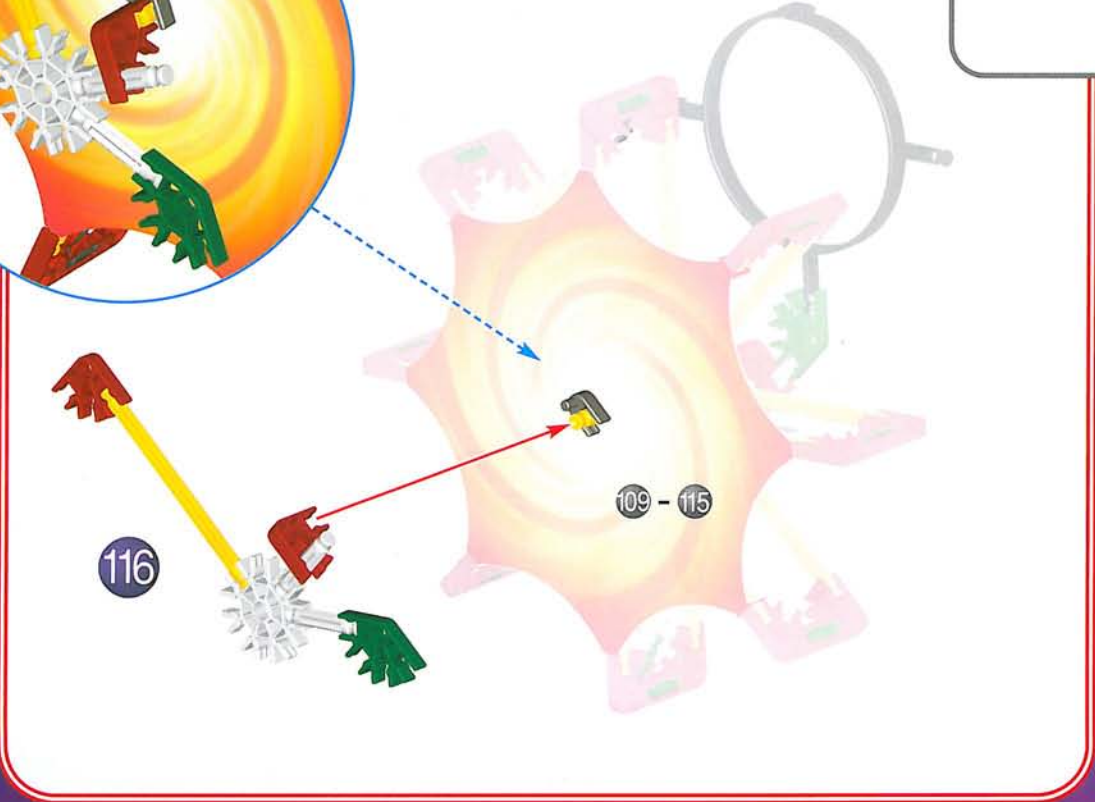
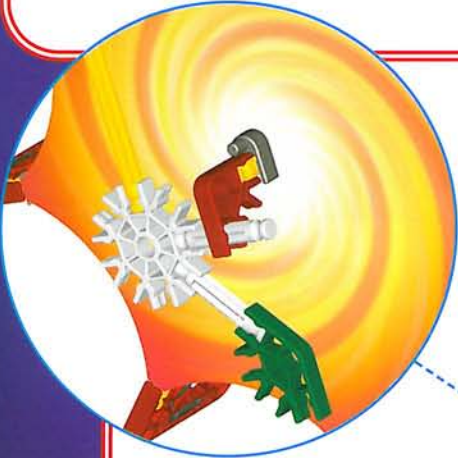
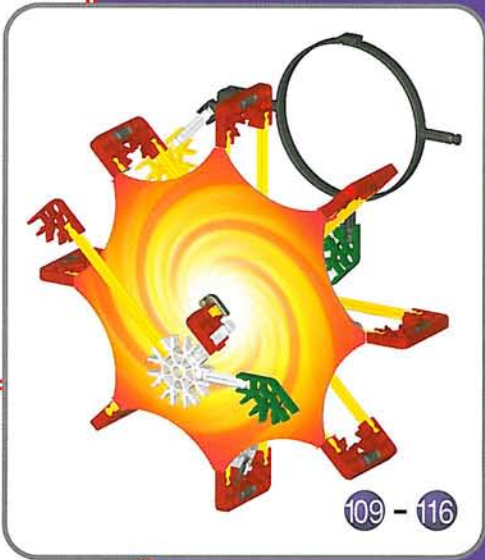
E Sección I - El Elemento que Gira

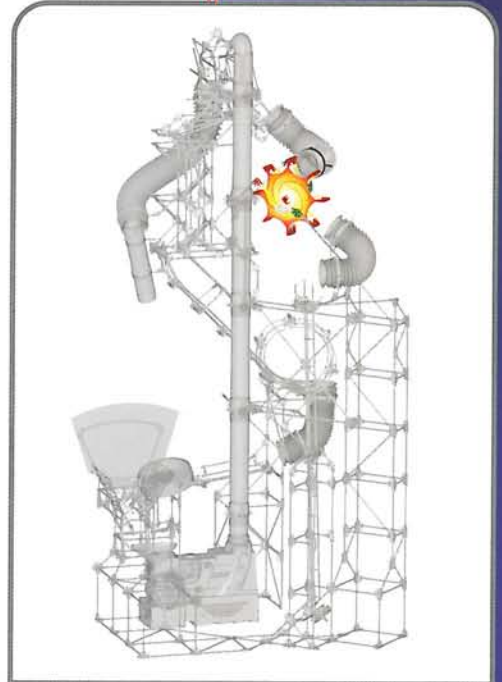
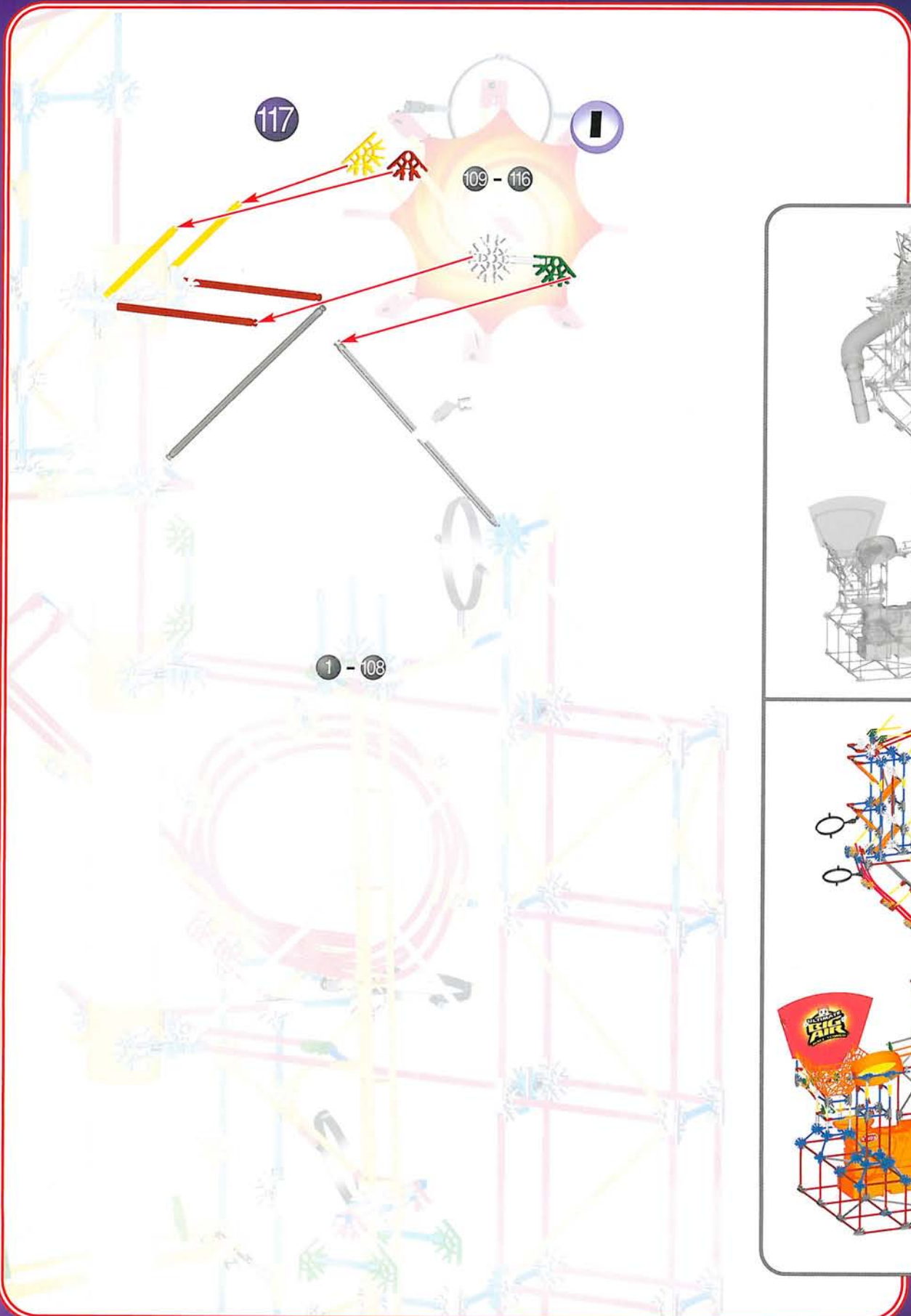
D Teil I - Die Schleuder

NL Deel I - De Spinner









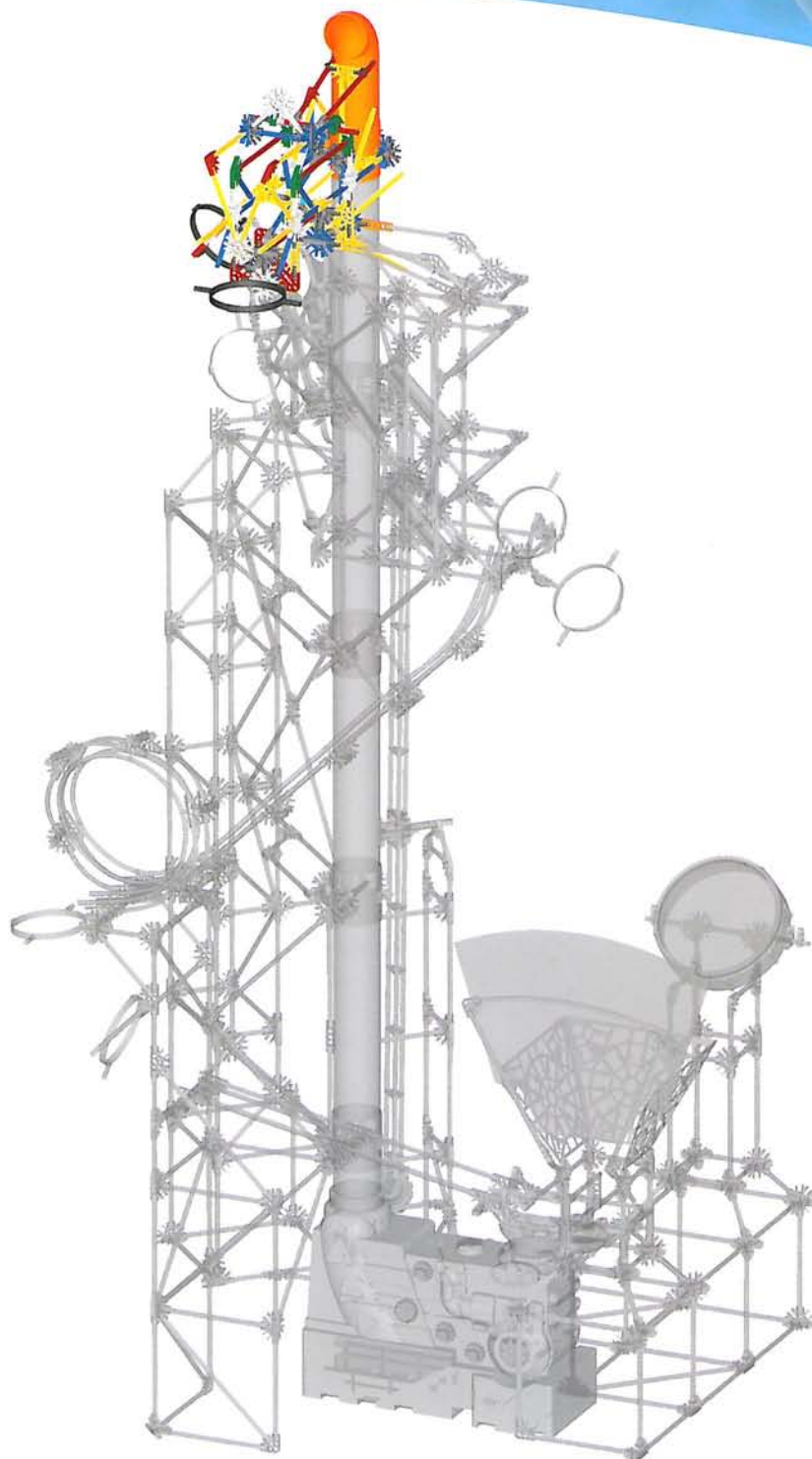
ENG Section J - Toggler

F Section J - Bouton Bascule

E Sección J - Balancín

D Teil J - Kipphebel

NL Deel J - Schommel





119



118



1 - 117

- (ENG) Use the short 1½ in. (3.8 cm) orange Tube Holder here!
- (F) Utilisez le Support de Tube orange court 1½ in. (3.8 cm) ici !
- (E) ¡Usa el Soporte de Tubo corto 1½ in. (3.8 cm) anaranjado aquí!
- (D) Verwende an dieser Stelle den kurzen 1½ in. (3.8 cm) orangefarbenen Röhrenhalter!
- (NL) Gebruik hier de korte 1½ in. (3.8 cm) oranje tubehouder!

120



121



122



123



1 - 119

- (ENG) Attaches to side 2.
- (F) S'attache au côté 2.
- (E) Se sujeta al lado 2.
- (D) Wird auf der Seite 2 befestigt.
- (NL) Maakt zich vast aan kant 2.



1 - 123

124

125

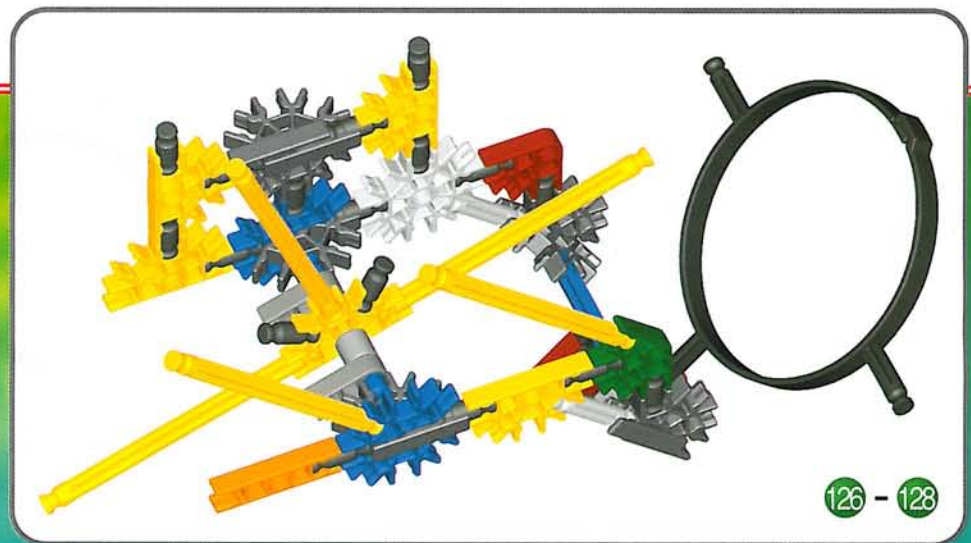
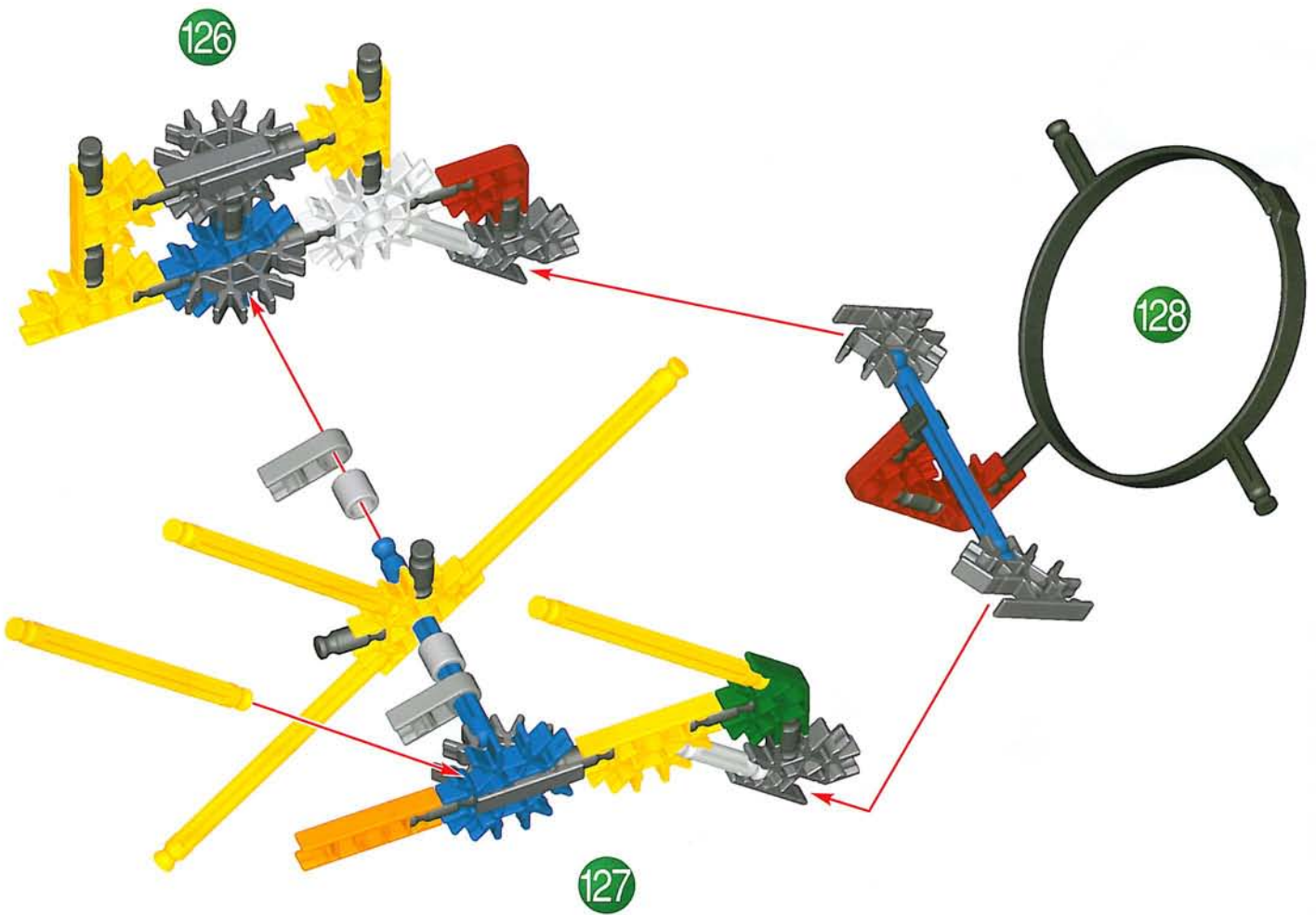
4

- (ENG) Attaches to side 4.
- (F) S'attache au côté 4.
- (E) Se sujeta al lado 4.
- (D) Wird auf der Seite 4 befestigt.
- (NL) Maakt zich vast aan kant 4.

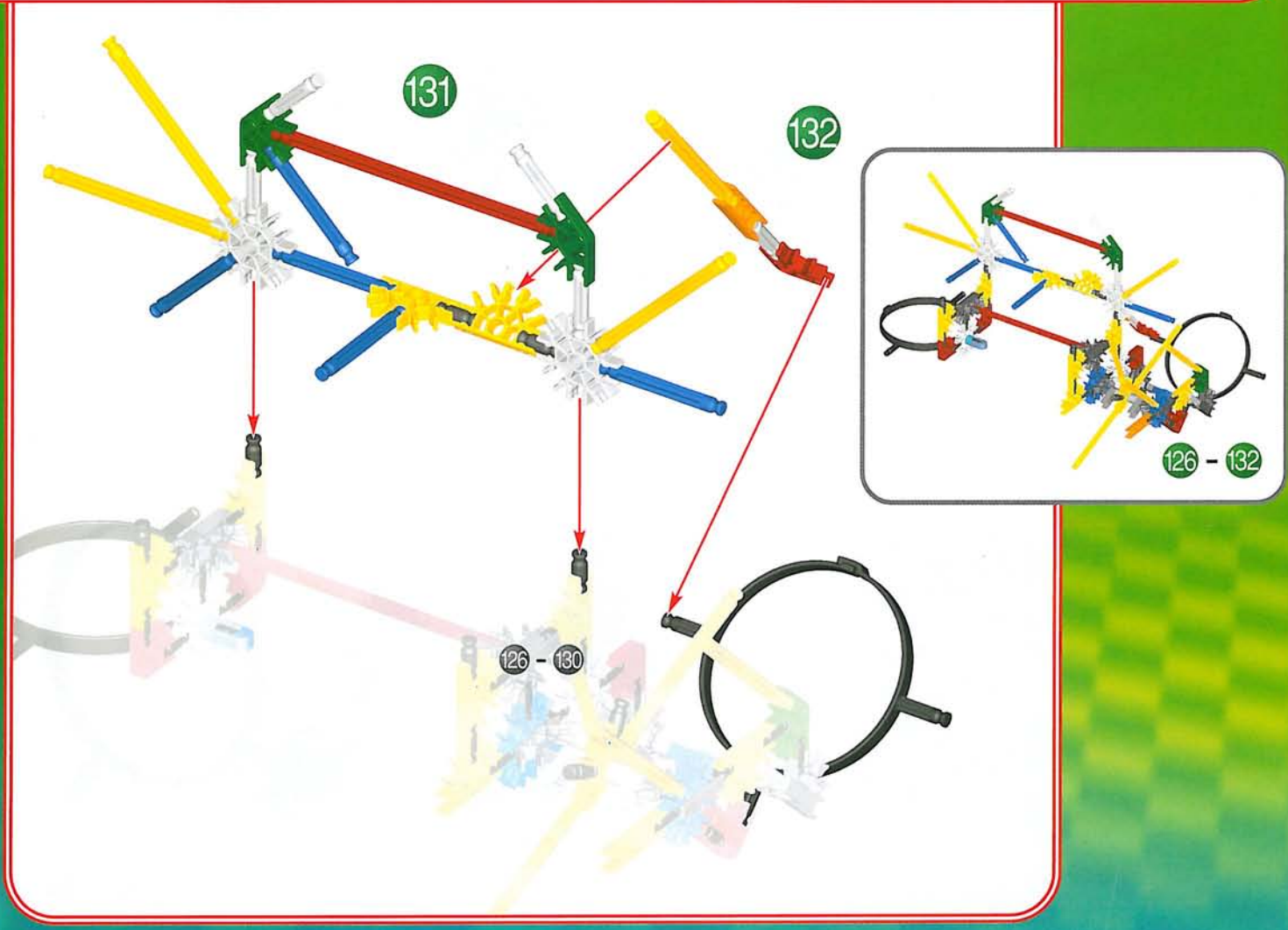
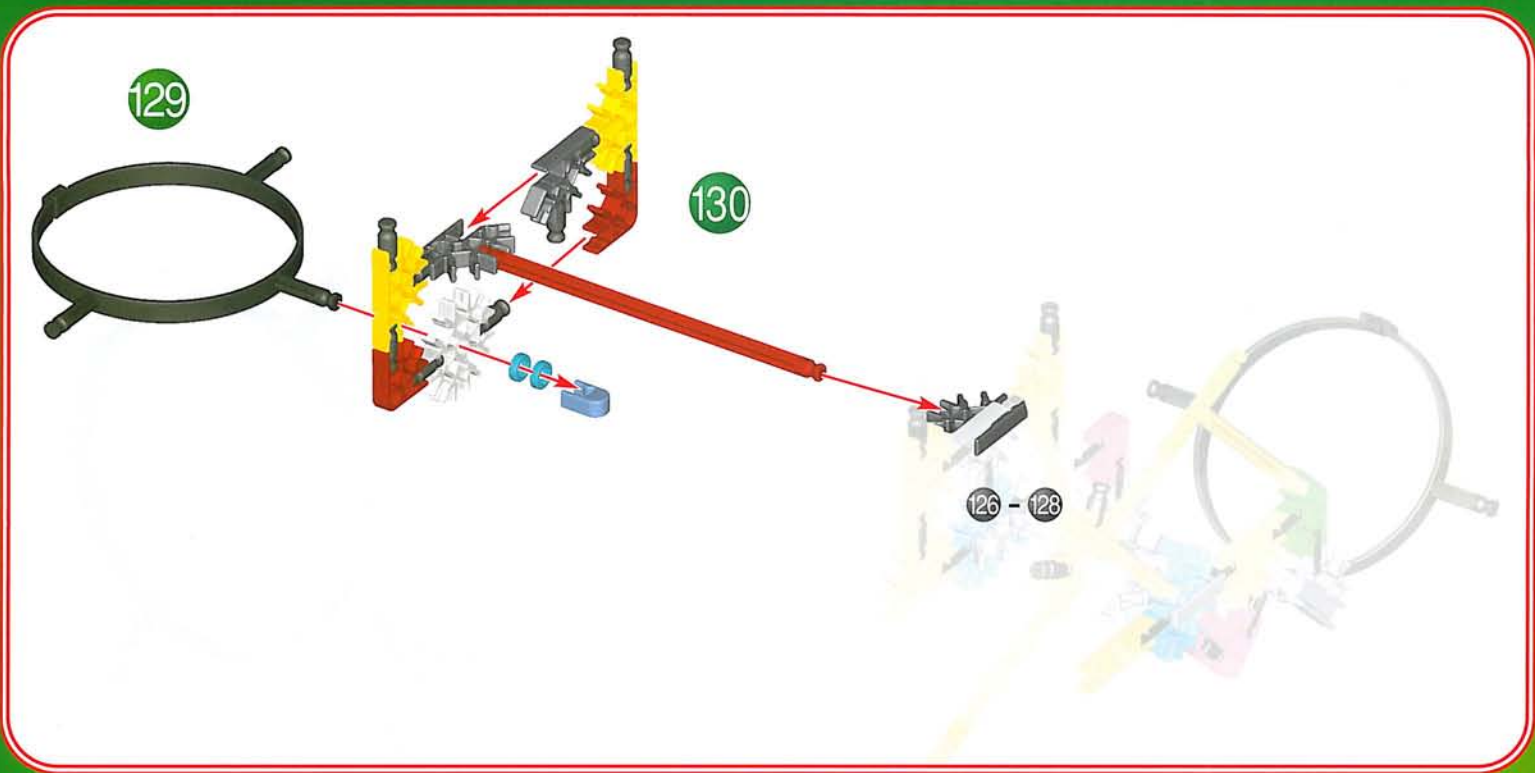
1 - 123

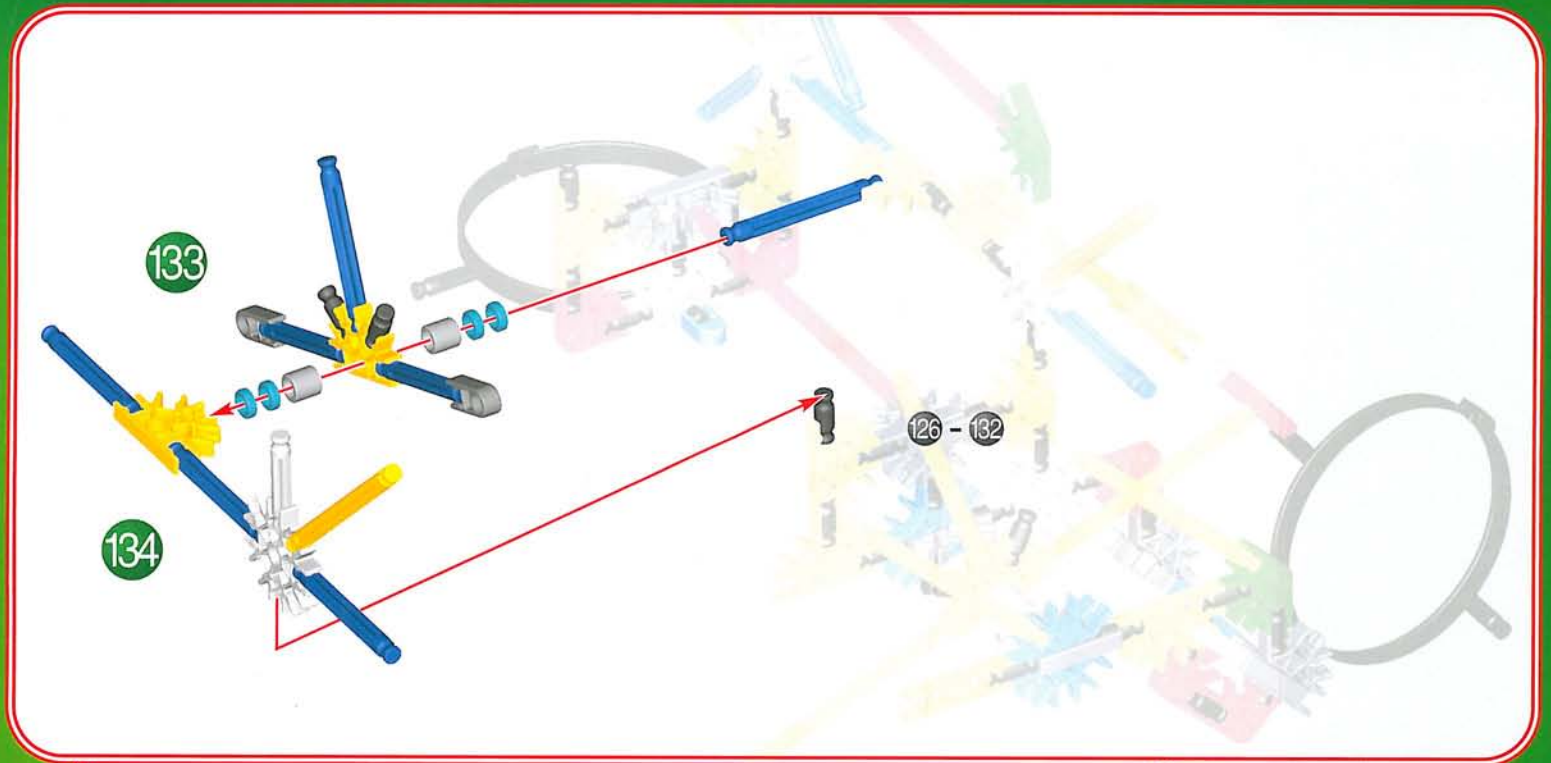


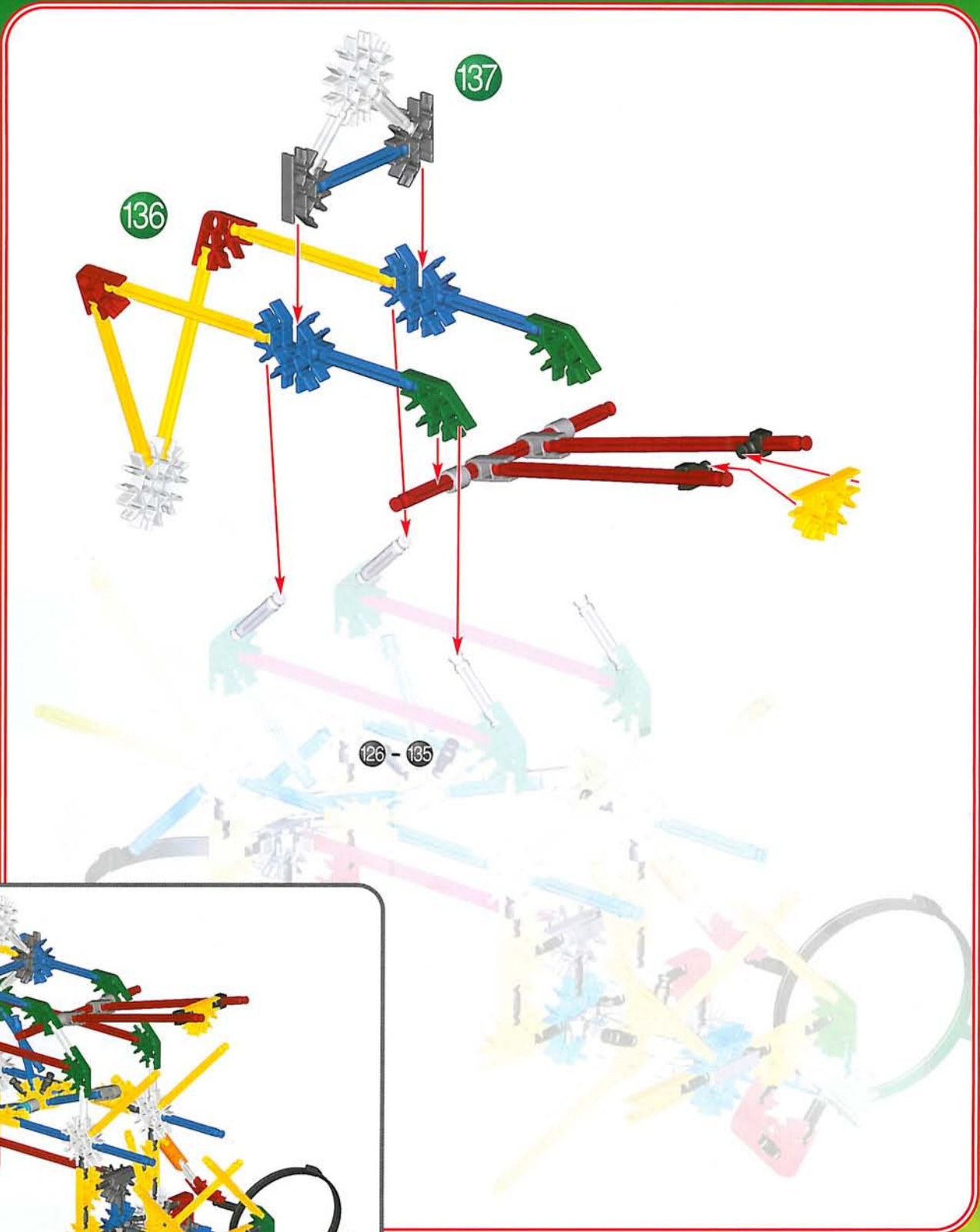
1 - 125

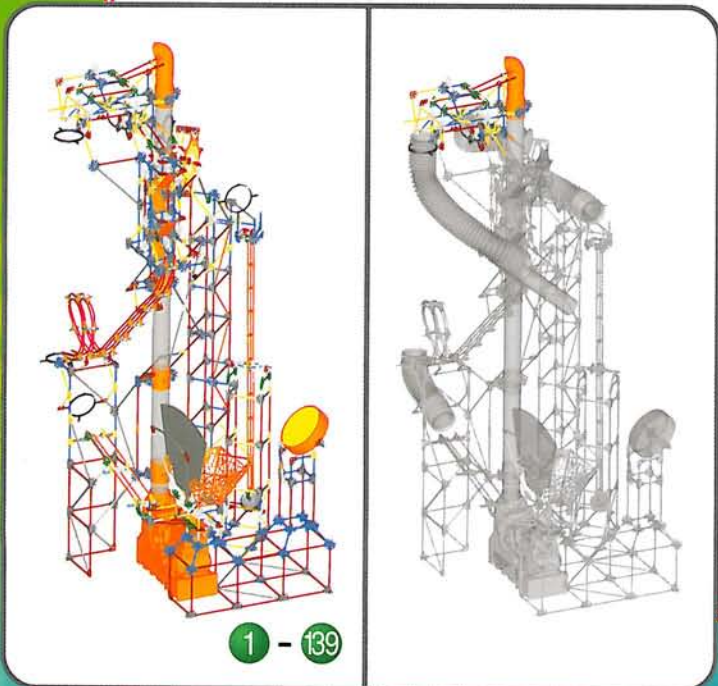
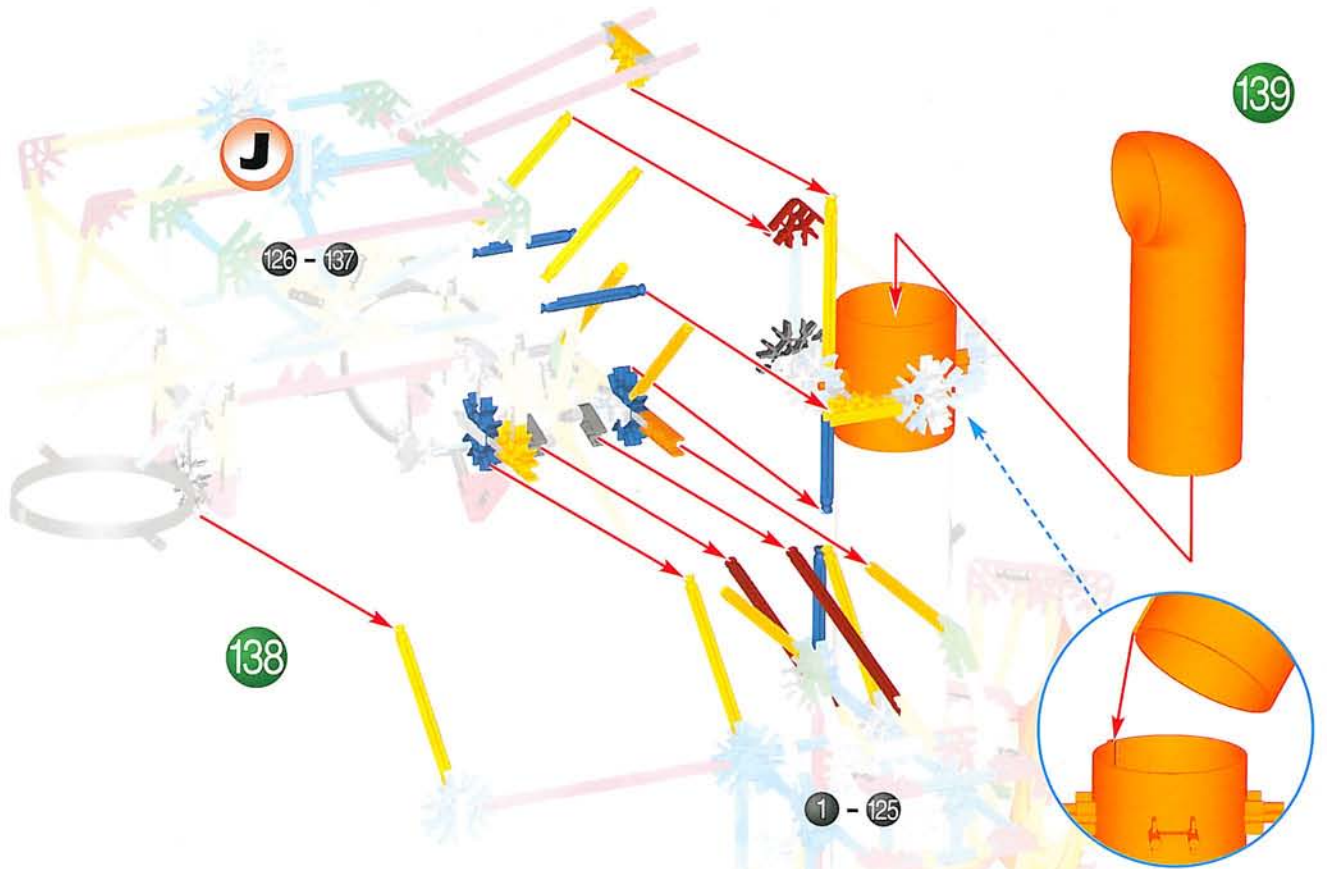


126 - 128





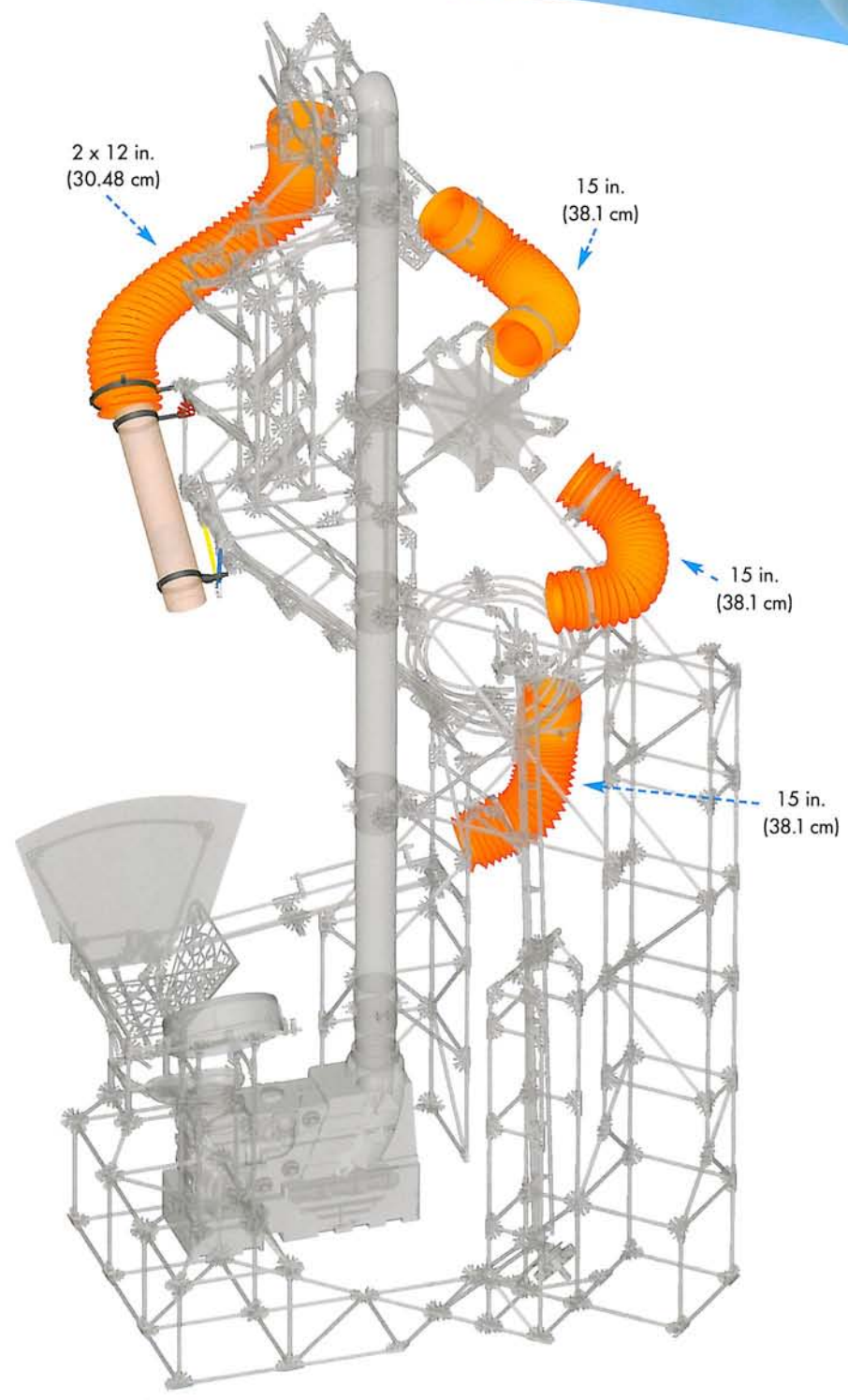


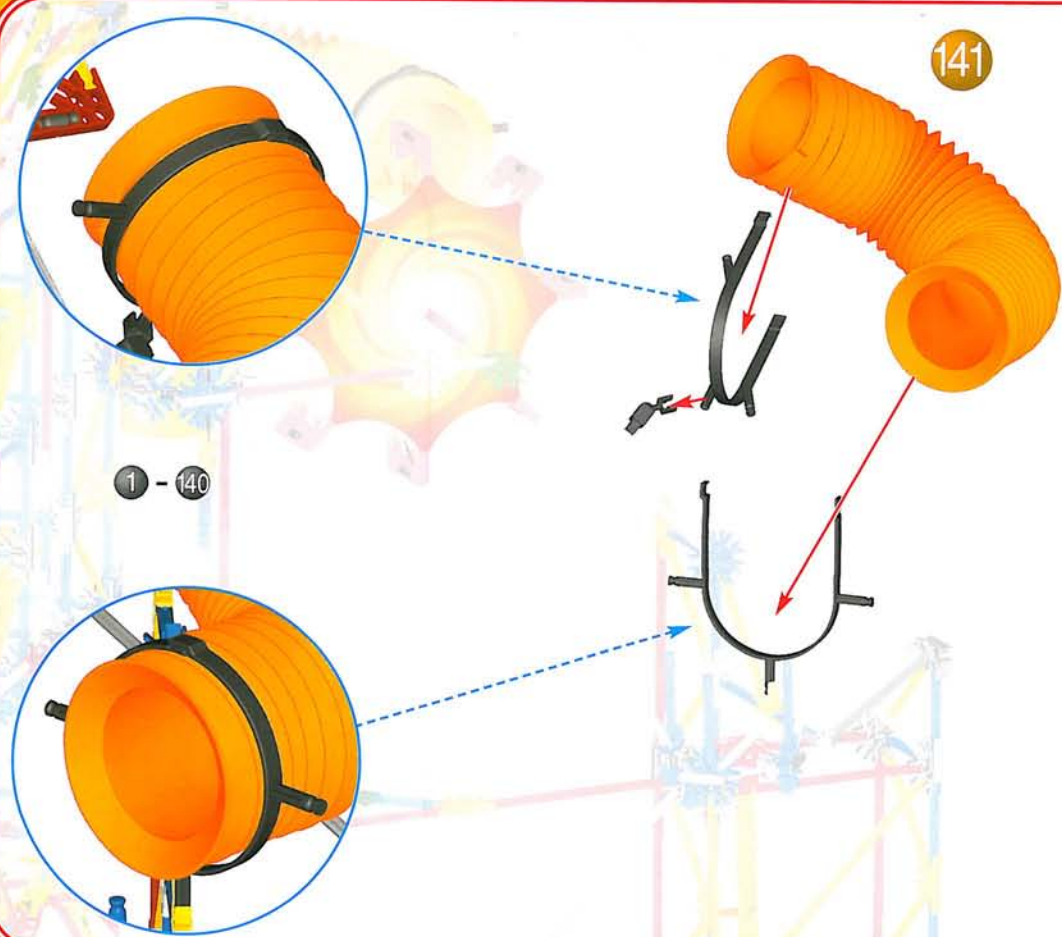
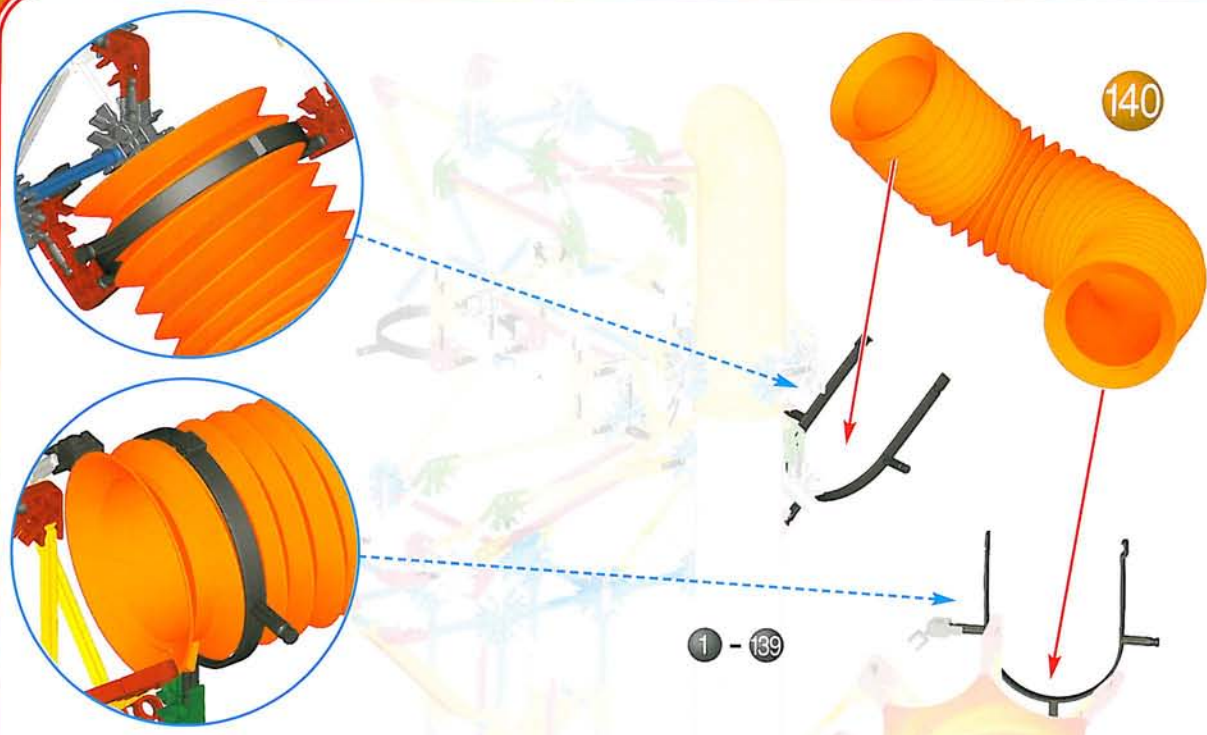


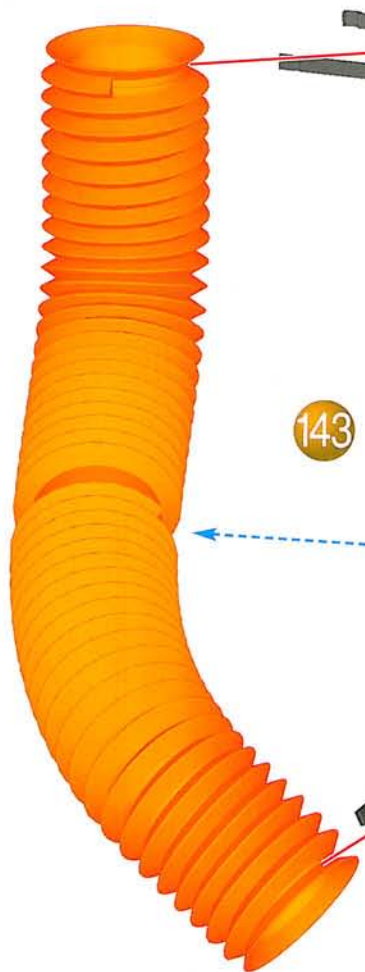
ENG Section **K** - Twisting Tube Tunnels

F Section K - Les Tubes Flexibles
E Sección K - Los Tubos Flexibles

D Teil K - Die Flexi-Röhren
NL Deel K - De flexi-tubes

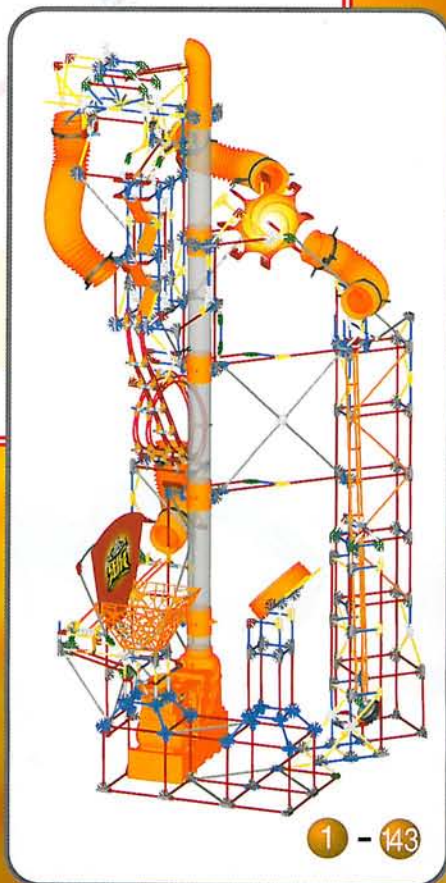
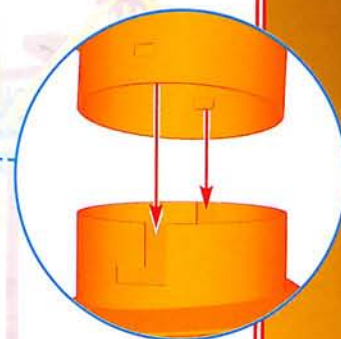






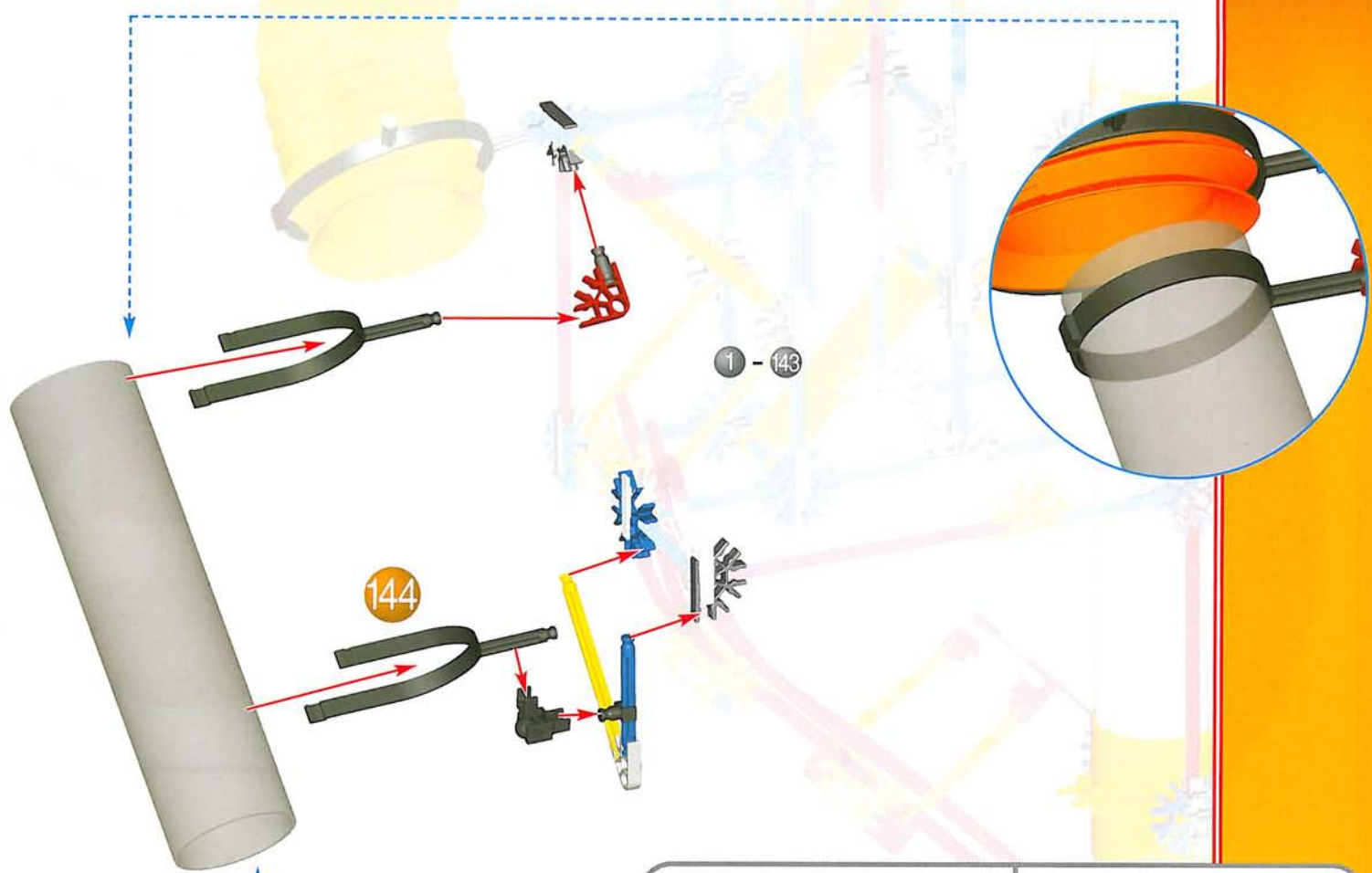
143

1 - 142



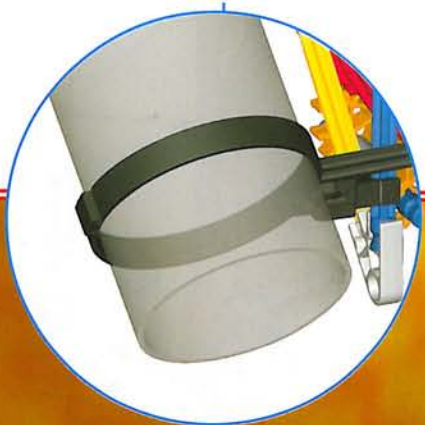
1 - 143

- ENG** Twist the two short Flexi-Tubes together to make one long Tube.
- F** Tords les deux Tubes flexibles courts ensemble pour en faire un Tube long.
- E** Junta los dos Tubos Flexibles, enrollándolos, para hacer un Tubo largo.
- D** Stecke die zwei kurzen Flexi-Röhren ineinander, um eine lange Röhre daraus zu machen.
- NL** Draai de twee korte flexi-tubes in mekaar om één lange tube te vormen.



1 - 143

144



1 - 144



LET'S GET STARTED

- Turn on the black Air Motor switch located on side 3 of the Air Motor.

How to Load the Balls:

- Load 3 Balls into the Basket so they will enter the Air Motor. You must have 3 Balls in the Air Motor before they will lift into the Tubes.
- Do not put anything other than the K'NEX Balls from this set into the Air Motor or Tubes.
- Standard, hard K'NEX balls from other K'NEX sets (or other balls) WILL NOT WORK and may damage the Air Motor!
- Adjust the Air Flow Knob (side 3) to help lift the Balls in the clear Tubes.

Watch the Balls as they spiral through the paths.

- Watch how the Balls interact with the Flexi-Tubes and adjust where needed.
- Adjust where the Clamps are attached on the Flexi-Tubes.
- If necessary, position the 10" (25.4 cm) clear Tube to the Trampoline until the ball hits the center of the Trampoline and into the Basket.
- Move the Flexi-Tubes side to side by turning or twisting either the Clamps or the K'NEX parts that hold the Clamps.
- Stretch or compress the Flexi-Tubes to help the Balls spiral through the Tubes.

TIPS & TROUBLESHOOTING

- Check to see if your model is built correctly.
- Make sure you have the parts on the correct side of the model.

Air Motor not working:

- Check to see if the batteries are fresh and inserted with the correct polarity.
- See page 5 - Test the Air Motor.

Balls do not lift:

- You need to have at least 3 balls in the Motor/Tube chamber.
- Put your hand over the Exit Spout at top to block air (to create back pressure) if the Balls are not coming up.
- If the Balls are still not coming up:
 - One person should tap the opening at the top with the palm of their hand.
 - A second person can then grab the Ball as it pops out of the Ball entrance. (Entry Trough)
 - DO NOT PUT HAND OR FINGERS INSIDE ANY OPENINGS OF THE AIR MOTOR.
 - If you can't catch the Balls, you may need help in detaching the Air Motor from the model to dump the Balls out.

- Use the Air Flow Knob on the Air Motor to control the air speed. You may also need to adjust the air speed due to decreasing battery life.
- If the air speed is too fast, the Balls may go down the same path every time.

Balls stuck in Tubes or falling off.

- Check to see if your model is built correctly.
- Adjust Flexi-Tubes and make sure they are positioned with the Clamps as shown in the instructions.
- Watch the path of the Balls and twist or adjust the Flexi-Tubes so the Balls are not stuck.
- Adjustments to the position of the Flexi-Tubes will be necessary as you send the Balls through the model and watch the path of the Balls.
- Adjust the position of the clear Tube to the Trampoline so the Balls hit directly onto the Trampoline pad and into the Basket.
- Due to the complexity of the model, an occasional Ball will fall off. Place it back in the Basket and send it on its way again through the Big Air Ball Tower.

F Français

(Page 2)

Salut, moi, c'est Big Air Boz, m'apprêtant à m'attaquer à la BIG AIR BALL TOWER. Les casse-cou comme vous et moi sommes capables de construire une tour gigantesque de plus d'un mètre 1.52 de hauteur ! Avec des obstacles que tu construis et personnalisés, c'est un circuit grandiosément tubulaire. Démarre avec JUNIOR BALL TOWER pour avoir des frissons en un tiers du temps, ou bien crée Le modèle Big Air avec un grand L ! Je t'aiderai au fur et à mesure de la construction, et puis propulsés par le fabuleux ascenseur à air, on sera prêts à entamer notre dégringolade d'enfer qui nous fera explorer la tour !

(Page 3)

Informations importantes pour les parents et les enfants

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.

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

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

Informations Pile :

ATTENTION : Éviter la Fuite de Pile

- Assure que les piles sont correctement insérées et suivent le jouet et les instructions du fabricant de pile.
- Ne mélange pas les différents types de piles. Ne mélange pas les piles alcalines, les piles standard (zinc-carbone) ni les piles rechargeables (nickel-cadmium). Ne mélange pas des piles neuves et des piles usées. Il est recommandé de n'utiliser que des piles du même type ou de type équivalent.
- Enlève les piles usées de la maquette et prends soin de ne pas court-circuiter les bornes des piles.
- Installer les piles en respectant la polarité (+/-) comme l'indique le schéma.

Conseil important

- Il est recommandé d'utiliser des piles alcalines D (LR20).
- Enlève les piles rechargeables de la maquette avant de les charger. Elles ne doivent être chargées que sous la supervision d'un adulte.
- Les piles non rechargeables ne doivent pas être rechargées.
- Veille à ce que les éléments restent à l'abri de la poussière ; ne les plonge pas dans l'eau et ne les utilise pas dans l'eau.
- Ne jette pas les piles dans un feu; elles peuvent fuir ou exploser provoquant ainsi des blessures.
- Retire toutes les piles si le jouet ne sera pas utilisé pendant une longue période.

Comment mettre et retirer des piles :

Utiliser un petit tourne-vis Phillips pour desserrer la vis, Mettre 4 piles neuves D (ou LR20) dans chaque compartiment, en faisant attention à respecter la polarité.

Conseils pour la construction :

Conseil important : Ne pas trop plier les Chutes, les Pincés ni le Panier dans un sens puis dans l'autre.

- Assure-toi que tous les Tubes et tous les Supports sont alignés dans les rainures. En poussant, enfonce bien les tubes transparents dans les Supports orange jusqu'à ce qu'ils soient sans jeu.
- Attache TOUJOURS les Supports orange au modèle avant d'y attacher les éléments K'NEX.
- Étire complètement les Tubes flexibles orange avant de les utiliser.
- Suis les numéros sur les instructions et sur le Moteur à Air pour la bonne orientation des éléments.
- Ne rien mettre autre que les balles K'NEX de cet ensemble dans le Moteur à Air ou les Tubes.
- Fais attention de ne pas laisser tomber d'éléments K'NEX ni d'autres choses dans le Moteur à Air pendant la construction.

(Page 4)

Notions de base K'NEX pour le montage

Prêt à monter

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

Suite...

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

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.

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".

Tiges Flexibles

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

Notre garantie (US and Canada)

K'NEX Industries garantit que le jeu d'assemblage BIG AIR BALL TOWER est exempt de vices de fabrication matériels et d'exécution pour une période de 90 jours à partir de la date d'achat. Si, durant la période de garantie, une pièce est défectueuse, nous aurons l'option de la remplacer ou de la réparer gratuitement.

K'NEX ne sera pas responsable pour l'endommagement et/ou l'abus de ton jeu BIG AIR BALL TOWER ce qui ne sera pas couvert par la présente garantie. En outre, K'NEX ne sera pas responsable pour les dégâts causés par des piles défectueuses ou épuisées. Les piles défectueuses ou épuisées peuvent fuir et corroder les métaux. La seule responsabilité exclusive de K'NEX pour des défauts matériels et d'exécution sera limitée à la réparation ou le remplacement par notre Service Après-Vente et K'NEX ne sera pas responsable pour des dommages fortuits, indirects, aléatoires, sauf dans les états où une telle exclusion ou restriction est interdite. La présente garantie te donne des droits légaux spécifiques. Tu peux avoir d'autres droits qui peuvent varier d'un état à l'autre.

(Page 5)

Avant de Construire :

- Tu auras besoin de 36 pouces carrés (1 m²) de surface pour construire le modèle Big Air Ball Tower.
- Tu auras besoin de 18 pieds x 11 pieds (46 cm x 28 cm) de surface pour construire le modèle Junior Air Ball Tower.
- Construis sur une surface plate horizontale.
- Prends ton temps et profite du temps que tu vas passer à construire. Fais souvent des pauses et demande à un membre de ta famille ou à un ami de t'aider. Et surtout, ne te précipite pas !
- Installe toutes les piles avant de construire les modèles.
- Si tu as besoin de déplacer le modèle une fois qu'il a été construit, demande à quelqu'un de t'aider, deux personnes peuvent le soulever doucement, en veillant à ne pas déboîter les connexions.
- Le produit et les couleurs peuvent varier.

Teste le Moteur à Air :

- Avant de construire, installe les 4 piles D (LR20) en respectant les schémas de polarité (+ et -) dans le côté 4 du Moteur à Air.
- Utilise l'interrupteur noir marche/arrêt sur le côté 3 pour voir si le Moteur à Air fonctionne.
- Attache un petit Tube transparent (3 1/8 po / 7.9 cm) dans l'ouverture numérotée du haut et attache le Bac d'Entrée de Balles à l'ouverture au-dessus du logo K'NEX. Place trois Balles dans l'ouverture au-dessus du logo K'NEX. Tourne le Bouton de contrôle de débit d'air (côté 3) dans un sens, puis dans l'autre et écoute pour entendre les changements de débit d'air. Règle le bouton sur le niveau le plus fort (tourne vers la gauche) et tu verras une balle monter dans le tube transparent. Arrête le Moteur et vide toutes les Balles avant de construire le modèle.
- Si le Moteur à Air ne fonctionne pas, vérifie pour voir si tu as des piles fraîches installées en respectant les schémas de polarité (+ et -). S'il ne fonctionne toujours pas, appelle la ligne directe pour les consommateurs au 1-800-KID-KNEX (USA & Canada). Ou regarde la couverture de dos pour voir comment contacter K'NEX Industries, Inc.

(Page 107)

Commencez :

- Mets l'interrupteur du Moteur à Air sur marche.

Comment charger les Balles :

- Mets trois Balles dans le Panier pour qu'elles entrent dans le Moteur à Air. Tu dois avoir 3 Balles dans le Moteur avant qu'elles ne montent dans les Tubes.
- Ne rien mettre autre que les balles K'NEX de cet ensemble dans le Moteur à Air ou les Tubes.
- Les balles dures standard K'NEX des autres ensembles K'NEX (ou d'autres balles) NE FONCTIONNERONT PAS et risquent d'endommager le Moteur à Air !
- Ajuste le Bouton de contrôle de débit d'air pour aider les balles à monter dans les Tubes transparents.

Regarde les Balles tourner en spirale dans les circuits.

- Regarde l'interaction des Balles et des Tubes flexibles et ajuste-les au besoin.
- Ajuste où les Pincés sont attachées aux Tubes flexibles.
- Si il le faut, positionne le Tube transparent court au Tremplin jusqu'à ce que la balle frappe le centre du Tremplin et aille dans le Panier.
- Déplace les Tubes flexibles d'un côté à l'autre en tournant ou en tordant les Pincés ou les éléments K'NEX qui tiennent les Pincés.
- Étire ou comprime les Tubes flexibles pour aider les Balles à tourner en spirale à travers les Tubes.

Conseils de Dépannage :

- Vérifie que ton modèle est correctement construit.
- Vérifie que tu as mis les éléments sur le bon côté du modèle.

Le Moteur à Air ne fonctionne pas :

- Vérifie si les piles sont fraîches et si elles sont installées en respectant les schémas de polarité (+ et -).
- Voir page 5 - Teste le Moteur à Air.

Les Balles ne montent pas :

- Tu dois avoir au moins 3 balles dans la chambre Moteur/Tube.
- Couvre l'ouverture du haut du tube avec ta main (pour créer une contre-pression) si les balles ne montent pas.
- Si les balles ne montent toujours pas :
 - Une personne doit taper l'ouverture du haut avec la paume.
 - Une deuxième personne peut alors saisir la balle lorsqu'elle sort de l'entrée des balles.
 - NE PAS METTRE LA MAIN NI LES DOIGTS À L'INTÉRIEUR DE L'OUVERTURE.
 - Tu auras peut-être besoin d'aide pour détacher le Moteur à Air du modèle pour vider les Balles si tu ne peux pas les capter.
- Utilise le Bouton de contrôle de débit d'air sur le Moteur à Air pour contrôler la vitesse d'air. Tu seras peut-être obligé d'ajuster la vitesse d'air au fur et à mesure que les piles s'affaiblissent.
- Si la vitesse d'air est trop forte, il se peut que les balles descendent chaque fois par le même circuit.

Balles bloquées dans les Tubes ou Balles qui tombent.

- Vérifie que tu as bien suivi les instructions pour le modèle voulu et non pas celles d'un autre modèle possible.
- Ajuste les Tubes flexibles et vérifie qu'ils sont positionnés avec les Pincers comme indiqué dans les instructions.
- Regarde le circuit des Balles et tords ou ajuste les Tubes flexibles pour que les Balles ne soient pas bloquées.
- Les ajustements aux positions des Tubes flexibles seront nécessaires au fur et à mesure que tu envoies les Balles à travers le modèle en observant le circuit des Balles.
- Ajuste la position du Tube transparent par rapport au Tremplin pour que les Balles frappent directement le point idéal du Tremplin et rebondissent pour aller dans le Panier.
- Vu la complexité du modèle, une Balle tombera de temps en temps. Remets-la dans le Panier et renvoie-la sur son chemin dans le Big Air Ball Tower.

E Español

(Página 3)

Información importante para los padres y niños

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

Lee todas las advertencias e instrucciones antes de comenzar a construir y operar este modelo.

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

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

Información acerca de las pilas:

PRECAUCIÓN: Evitar Merma de Batería

- Cerciórese baterías se meten correctamente y siguen el juguete y las instrucciones del fabricante de batería.
 - No mezcle diferentes tipos de pilas; no mezcle pilas alcalinas, estándar (carbono-zinc) o recargables (níquel cadmio). No mezcle las pilas nuevas y las usadas. Solamente deben usarse pilas del mismo tipo recomendado o equivalente.
 - Saque del modelo las pilas gastadas; asegúrese de no provocar un cortocircuito en el terminal de alimentación.
 - Insertar las pilas en la correcta polaridad (+/-), como se muestra.
- ### Consejo importante
- Se recomienda usar pilas alcalinas tipo D (LR20).
 - Para cortar la Pista, necesitarás tijeras filosas. Mantén las manos y los dedos lejos de las partes filosas y especialmente de las puntas de la tijera. Se recomienda la ayuda de un adulto.
 - Las pilas no recargables no deben recargarse.
 - Mantén todos los componentes sin polvo, no los sumerjas o uses en el agua.
 - No tires las pilas en el fuego; pueden tener una pérdida o explotar, causando lesiones.
 - Si el juguete no va a ser usado por un largo período de tiempo, quítale todas las pilas.

Cómo insertar y quitar las pilas

- Use un destornillador Phillips pequeño y quite cada tapa de los compartimientos de las pilas. Inserte 4 pilas nuevas tipo "D" (o LR20) en cada compartimiento, colocándolas en la polaridad correcta.

Consejos para la construcción:

- **Consejo importante:** No dobles demasiado en una dirección y luego en la otra, los Rodaderos, las Abrazaderas ni el Cesto.
- Confirma la alineación de todos los Tubos y Soportes en las ranuras. Inserta los tubos transparentes completamente dentro de los Soportes anaranjados, de forma que queden firmemente encastrados.
- SIEMPRE fija los Soportes anaranjados al modelo antes de fijar las piezas de K'NEX a ellos.
- Estira los Tubos Flexibles anaranjados antes de usarlos.
- Asegúrate que construyes las piezas K'NEX que corresponden al lado correcto del modelo. Sigue los números en las instrucciones y en el Motor Neumático para la orientación correcta de las piezas.
- No insertes otra cosa que las Pelotas de K'NEX pertenecientes a este juego en el Motor Neumático ni en los Tubos.
- Ten cuidado de no dejar caer ninguna pieza de K'NEX ni otra cosa dentro del Motor Neumático mientras estás construyendo.

(Página 4)

Consejos básicos de construcción de 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 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.

Espaciadores

Hay lugares en tu modelo donde tendrás que agregar Espaciadores azules y plateados. Cerciórate 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".

Varillas Flexibles

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

(Página 5)

Antes de Construir:

- Para construir el modelo Big Air Ball Tower necesitarás una superficie de piso de 36 pulgadas cuadradas (1 m²).
- Necesitarás una superficie de piso de 18 x 11 pies (46 x 28 cm) para construir el modelo Junior Air Ball Tower.
- Construye sobre una superficie plana, nivelada.
- Tómate tiempo y disfruta el proceso de construcción. Toma descansos a menudo y pide ayuda a algún miembro de la familia o a algún amigo. Pero, más importante que nada, ¡no te apures!
- Instala todas las pilas antes de construir los modelos.
- Si necesitas mover el modelo una vez que está construido, dos personas pueden levantarlo con mucho cuidado, asegurándose de que las conexiones no se desprendan.
- El producto y los colores pueden variar.

Prueba el Motor Neumático:

- Antes de construir, inserta cuatro pilas del tipo D (LR20) en la polaridad correcta en el lado 4 del Motor Neumático.
- Usa el interruptor negro de encendido / apagado en el lado 3 para verificar si el Motor Neumático funciona.
- Coloca un Tubo transparente pequeño (3 1/8 pulgadas / 7.9 cm) dentro de la abertura superior que tiene un número y sujeta el Canal para la Entrada de Pelotas a la abertura que se encuentra encima del logotipo de K'NEX. Coloca tres Pelotas en la abertura encima del logotipo de K'NEX. Gira la Perilla (lado 3) en una dirección y luego en la otra y escucha los cambios en la velocidad del aire. Coloca la perilla en la posición más alta (girándola hacia la izquierda) y observa si una Pelota sube por el tubo transparente. Apaga el Motor y quita las Pelotas, volcándolas, antes de construir el modelo.
- Si el Motor Neumático no funciona, comprueba si tienes pilas frescas colocadas en la correcta polaridad. Si aún no funciona, llama a la Línea de Servicio al Cliente al 1-800-KID-KNEX (EE.UU. y Canadá), o consulte la contraportada para encontrar información acerca de cómo comunicarse con K'NEX Industries, Inc.

(Página 107)

Comencemos:

- Coloca el interruptor del Motor Neumático en la posición de encendido.

Cómo cargar las Pelotas:

- Coloca tres Pelotas en el Cesto de forma que entren en el Motor Neumático. Si no hay tres Pelotas en el Motor, no subirán por los Tubos.
- No insertes otra cosa que las Pelotas de K'NEX pertenecientes a este juego en el Motor Neumático ni en los Tubos.
- ¡NO FUNCIONARÁN pelotas duras, estándar de K'NEX de otros juegos de K'NEX (ni otras pelotas), y las mismas pueden dañar el Motor Neumático!
- Ajusta la Perilla para la Velocidad del Aire para ayudar a levantar las pelotas en los Tubos transparentes.

Observa la manera en la cual las Pelotas atraviesan los caminos.

- Observa la acción entre las Pelotas y los Tubos Flexibles y haz los ajustes necesarios.
- Ajusta en el lugar donde las Abrazaderas están colocadas en los Tubos Flexibles.
- De ser necesario, ajusta el Tubo transparente corto al Trampolín hasta que la pelota golpee en el centro del Trampolín y entra en el Cesto.
- Mueve los Tubos Flexibles hacia la derecha y hacia la izquierda, girando o enroscando las Abrazaderas o las piezas de K'NEX que las sujetan.
- Estira o comprime los Tubos Flexibles para facilitar el paso de las Pelotas a través de los Tubos.

Consejos para Resolver Problemas:

- Verifica si tu modelo está construido correctamente.
- Asegúrate que tienes las piezas en el lado correcto del modelo.

No funciona el Motor Neumático:

- Verifica si las pilas son frescas y si están insertadas en la correcta polaridad.
- Consulta la página 5 - Prueba el Motor Neumático.

Las Pelotas no suben

- Es necesario tener por lo menos 3 Pelotas en la cámara del Motor / Tubo.
- Coloca la mano sobre la abertura que se encuentra en la parte superior del Tubo (para crear contrapresión) si las Pelotas no suben.
- Si las Pelotas aún no suben:
 - Una persona debe dar golpecitos ligeros sobre la abertura en la parte superior con la palma de la mano.
 - Una segunda persona puede entonces agarrar la Pelota cuando sale de la entrada de Pelotas.
 - NO METAS LA MANO O LOS DEDOS EN LA ABERTURA.
 - Si no puedes agarrar las Pelotas, habrá que volcarlas del modelo. Para hacer esto es necesario quitar el Motor Neumático del modelo, algo que podrás necesitar ayuda para hacer.
- Usa la Perilla en el Motor Neumático para controlar la velocidad del aire. Es posible que tengas que ajustar la velocidad del aire si el nivel de carga de las pilas ha disminuido.
- Si la velocidad del aire es demasiado rápida, es posible que las Pelotas bajen por el mismo camino cada vez.

Si las Pelotas se atascan en los Tubos o se Caen:

- Verifica la construcción del modelo.
- Ajusta los Tubos Flexibles y asegúrate de que están colocados con las Abrazaderas como se muestra en las instrucciones.
- Observa la trayectoria de las Pelotas y enrosca o ajusta los Tubos Flexibles de forma que las Pelotas no se atasquen.
- Será necesario ajustar la posición de los Tubos Flexibles cuando haces correr las Pelotas a través del modelo observando su trayectoria.
- Ajusta la posición del Tubo transparente al Trampolín, de forma que las Pelotas golpeen directamente sobre el Trampolín y entran en el Cesto.
- Debido a lo complejo del modelo, de vez en cuando se caerá una Pelota. Colócala de nuevo en el Cesto y encamínala otra vez por el Big Air Ball Tower.

Was Eltern und Kinder unbedingt wissen sollten

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

Lies bitte alle Warnhinweise und Anleitungen, bevor du mit dem Bauen und Spielen beginnst.

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

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

Informationen zu den Batterien:

VORSICHT: Batterie Auslaufen Zu Vermeiden

- Vergewissere dich, dass die Batterien richtig eingelegt sind und folge den Anweisungen des Batterieherstellers und des Spielzeugherstellers.
- Keine verschiedenen Batterietypen mischen; Alkalibatterien, Standard- (Kohlenstoff-Zink-) oder aufladbare (Nickel-Kadmium) Batterien nicht mischen. Keine neuen undgebrauchten Batterien mischen. Nur Batterien vom gleichen oder empfohlenen gleichwertigen Typ sollten verwendet werden.
- Die leeren Batterien aus dem Modell nehmen; die Versorgungsklemmen nicht kurz schließen.
- Beim Einlegen der Batterien auf die korrekte Polarität (+/-) achten (achte auf die Abbildung).

Wichtiger Hinweis

- Wir empfehlen die Verwendung von Alkalibatterien vom Typ D (LR20).
- Aufladbare Batterien vor dem Laden aus dem Modell entfernen; sie dürfen nur unter der Aufsicht von Erwachsenen geladen werden.
- Nicht aufladbare Batterien dürfen nicht wieder aufgeladen werden.
- Die einzelnen Teile von Schmutz und Staub fernhalten. Nicht in Wasser tauchen und nicht im Wasser verwenden.
- Die verbrauchten Batterien auf keinen Fall ins Feuer werfen. Batterien können auslaufen oder explodieren, was zu Körperverletzungen führen kann.
- Alle Batterien aus dem Batteriefach entfernen, wenn das Spielzeug über einen längeren Zeitraum nicht verwendet werden soll.

Anweisungen zum Einlegen und Entfernen der Batterien:

Danach die Deckel eines jeden Batteriebausatzes entfernen und 4 neue Batterien Typ "D" (oder LR20) entsprechend der gekennzeichneten Polarität in jedes Fach einlegen.

Tipps fürs Zusammenbauen:

- **Wichtiger Hinweis:** Vermeide das übermäßige Hin- und Herbiegen der Rutschen und Klemmen und des Korbs.
- Achte darauf, dass alle Röhren und Halter in den Rillen korrekt ausgerichtet sind. Drücke die durchsichtigen Röhren vollständig in die orangefarbenen Halter, bis sie fest sitzen.
- Achte IMMER darauf, dass die orangefarbenen Halter am Modell befestigt sind, bevor du die K'NEX-Teile an ihnen anbringst.
- Dehne die orangefarbenen Flexi-Röhren vor Gebrauch auf ihre volle Länge aus.
- Achte darauf, dass du die K'NEX-Teile auf der richtigen Seite des Modells anbaust. Beachte die Nummern auf den Anweisungen und dem Luftmotor, um die Teile korrekt zu orientieren.
- Stecke nichts anderes als die K'NEX-Bälle aus diesem Bausatz in den Luftmotor oder in die Röhren.
- Sei vorsichtig, dass du beim Bauen keines der K'NEX-Teile oder sonstige Gegenstände in den Luftmotor fallen lässt

Grundlegende Bauanleitungen für 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

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

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.

Steckanschlüsse

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

Flexi-Laschen

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

Bevor du mit dem Bauen beginnst:

- Du brauchst 36 Quadratroll (1 m²) Bodenfläche, um das Big Air Ball Tower-Modell zu bauen.

- Du brauchst 18" x 16" (46 x 28 cm) Bodenfläche, um das Junior Ball Tower-Modell zu bauen.
- Baue auf einer flachen, ebenen Oberfläche.
- Nimm dir genügend Zeit, damit das Zusammenbauen richtig Spaß macht. Lege öfters mal eine Pause ein und bitte deine Geschwister, Eltern oder Freunde um Hilfe. Vor allem aber: nichts übereilen!
- Bevor du mit dem Bauen der Modelle beginnst, müssen alle Batterien eingelegt sein.
- Wenn du das Modell nachdem es fertig ist, transportieren musst, machst du das am besten zu zweit und vorsichtig, damit sich die Verbindungen nicht lösen.
- Die Produkte und Farben unterscheiden sich eventuell von denen auf den Abbildungen.

Überprüfe den Luftmotor:

- Bevor du mit dem Bauen beginnst, lege 4 D (LR20) Batterien mit der korrekten Polarität in Seite 4 des Luftmotors ein.
- Betätige den Ein-/Aus-Schalter auf Seite 3, um zu prüfen, ob der Luftmotor funktioniert.
- Schließe eine kleine durchsichtige Röhre (3 1/8"/7.9 cm) an die obere nummerierte Öffnung an. Schließe danach die Balleintrittsrinne an die Öffnung über dem K'NEX-Logo an. Lege drei Bälle in die Öffnung über dem K'NEX-Logo. Drehe den Knopf für die Luftzufuhr (Seite 3) hin und her, um zu hören, wie sich der Luftstrom ändert. Stelle den Knopf auf Hoch (d.h. drehe ihn nach links), um zu sehen, wie ein Ball in der durchsichtigen Röhre nach oben steigt. Schalte den Motor aus und nehme alle Bälle heraus, bevor du anfängst, das Modell zu bauen.
- Falls der Luftmotor nicht funktioniert, überprüfe, ob du neue Batterien brauchst oder ob die Batterien mit der korrekten Polarität eingelegt sind. Wenn der Motor danach immer noch nicht funktioniert, rufe die Verbraucher-Hotline unter 1-800-KID-KNEX (USA & Kanada) an. Oder lese auf der Rückseite, wie du K'NEX Industries, Inc. erreichen kannst.

Und jetzt kann's losgehen:

- Schalte den Luftmotor-Schalter ein.

So werden die Bälle geladen:

- Lege drei Bälle in den Korb, so dass sie in den Luftmotor geladen werden. Im Motor müssen 3 Bälle bereitstehen, bevor sie in die Röhren steigen können.
- Stecke nichts anderes als die K'NEX-Bälle aus diesem Bausatz in den Luftmotor oder in die Röhren.
- Normale harte K'NEX-Bälle aus anderen K'NEX-Bausätzen (oder andere Bälle) FUNKTIONIEREN HIER NICHT und können zu einer Beschädigung des Luftmotors führen!
- Drehe am Knopf für die Luftzufuhr, um die Bälle in den durchsichtigen Röhren zum Steigen zu bringen.

Beobachte, wie die Bälle durch die Bahnen spiralisieren

- Beobachte das Zusammenspiel zwischen den Bällen und den Flexi-Röhren und ändere die Einstellung wo notwendig.
- Stelle dort nach, wo die Klemmen an den Flexi-Röhren befestigt sind.
- Falls notwendig, positioniere die kurze durchsichtige Röhre relativ zum Trampolin, bis der Ball die Mitte des Trampolins trifft und in den Korb rollt.
- Biege die Flexi-Röhren hin und her, indem du entweder die Klemmen oder die K'NEX-Teile, in denen die Klemmen sitzen, hin- und her drehst.
- Dehne oder drücke auf die Flexi-Röhren, um die Bälle dazu zu bringen, durch die Röhren zu spiralisieren.

Tipps zur Fehlerbehebung:

- Prüfe, ob dein Modell richtig zusammengebaut ist.
- Vergewissere dich, dass du die Teile auf der richtigen Seite des Modells angebracht hast.

Der Luftmotor funktioniert nicht:

- Prüfe, ob du eventuell neue Batterien brauchst oder ob die Batterien eventuell nicht mit der korrekten Polarität eingelegt sind.
- Siehe Seite 5 – Teste den Luftmotor.

Bälle, die nicht steigen wollen:

- Es müssen sich immer mindestens 3 Bälle in der Motor bzw. Röhrenkammer befinden.
- Falls die Bälle nicht steigen, lege deine Hand über die Öffnung am oberen Ende der Röhre (um Gegendruck zu erzeugen).
- Wenn die Bälle immer noch nicht steigen:
 - Klopf oder bitte jemanden, mit der Handfläche auf die Öffnung am oberen Ende der Röhre zu klopfen.
 - Eine zweite Person kann dann den Ball abfangen, wenn er aus der Balleintrittsöffnung schießt.
 - HÄNDE UND FINGER NIEMALS IN DIE ÖFFNUNGEN STECKEN!
 - Du brauchst eventuell jemanden, der dir dabei hilft, den Luftmotor von deinem Modell zu trennen, um die Bälle aus dem Motor zu entfernen, wenn du sie nicht abfangen kannst.
- Kontrolliere die Luftgeschwindigkeit mit Hilfe des am Luftmotor befindlichen Knopfs für die Luftzufuhr. Aufgrund des allmählichen Verbrauchs der Batterien muss die Luftgeschwindigkeit eventuell neu eingestellt werden.
- Bei zu hoher Luftgeschwindigkeit fallen die Bälle eventuell jedes Mal in der gleichen Bahn nach unten.

Bälle, die in den Röhren stecken bleiben oder herausfallen

- Überprüfe das zusammengebaute Modell.
- Prüfe, ob die Flexi-Röhren korrekt angebracht sind und vergewissere dich, dass sie so positioniert sind, dass die Klemmen so sitzen, wie es die Anleitungen zeigen.
- Verfolge die Bahn des Balls und drehe oder verstelle die Flexi-Röhren so, dass die Bälle nicht feststecken.
- Wenn die Bälle durch das Modell laufen, während du ihre Bahn verfolgst, wirst du die Position der Flexi-Röhren ab und zu neu einstellen müssen.
- Positioniere die durchsichtige Röhre relativ zum Trampolin, so dass die Bälle direkt auf die Trampolinmatte treffen und in den Korb fallen.
- Das Modell ist so komplex, dass es vorkommen kann, dass ein Ball in Einzelfällen herausfällt. Lege ihn wieder in den Korb und lass ihn wieder durch den Big Air Ball Tower laufen.

Belangrijke gegevens voor ouders en kinderen

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

Gelieve alle waarschuwingen en aanwijzingen te lezen vóór je het model begint op te bouwen en te gebruiken.

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

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

Informatie Aangaande de batterijen:

OPGEPAST: Batterij Lek Te Vermijden

- Vergewis zich ervan batterijen zijn ingevoegd correct en volg het speelgoed en batterij de instructies van fabrikant.
- Verschillende soorten batterijen niet door elkaar gebruiken; geen alkali-, standaard (koolzink) of oplaadbare (nikkel-cadmium) batterijen door elkaar gebruiken. Geen nieuwe en gebruikte batterijen door elkaar gebruiken. Alleen batterijen van hetzelfde of soortgelijk aanbevolen type mogen worden gebruikt.
- Lege batterijen uit het model halen; voedingsklemmen niet kortsluiten.
- Breng de batterijen aan volgens de correcte polariteit (+/-) zoals afgebeeld.

Belangrijke tip

- Alkalische D batterijen (LR20) worden aanbevolen.
- Verwijder de oplaadbare batterijen uit het model om ze op te laden; ze mogen alleen onder toezicht van een volwassene worden opgeladen.
- Niet-oplaadbare batterijen mogen niet opnieuw worden opgeladen.
- De onderdelen vrij houden van stof; niet onderdompelen in water of geen water gebruiken.
- Werp de batterijen niet in het vuur; ze zouden kunnen lekken of ontploffen en verwondingen veroorzaken.
- Verwijder alle batterijen wanneer het speelgoed gedurende een lange periode niet zal gebruikt worden.

Insteken en verwijderen van batterijen:

- Gebruik een kleine schroevendraaier met Phillipskop om de schroef te lossen. Steek 4 nieuwe "D" (of LR20) batterijen in elke vak volgens de juiste polariteit.

Bouwtips:

Belangrijke tip: Buig de goten, klemmen of korf niet te veel heen en weer.

- Verzeker je ervan dat alle tubes en houders op een lijn in de groeven zijn aangebracht. Duw de doorzichtige tubes volledig in de oranje houders tot ze vast zitten.
- Hecht de oranje houders STEEDS vast aan het model vóór je de K'NEX onderdelen aan hen vastmaakt.
- Strek de oranje flexi-tubes volledig uit vóór het gebruik.
- Verzeker je ervan dat de K'NEX onderdelen op de juiste kant van het model worden opgebouwd. Volg de nummers op de aanwijzingen en de luchtmotor voor de correcte richting van de onderdelen.
- Plaats uitsluitend de K'NEX ballen van dit geheel in de luchtmotor of tubes.
- Verzeker je ervan om geen enkel K'NEX onderdeel of enig ander stuk in de luchtmotor te laten vallen tijdens het opbouwen.

(Bladzijde 4)

Basisstappen voor K'NEX bouwen

Klaar om te bouwen

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

Verder nog ...

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

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.

Flexi-stangen

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

(Bladzijde 5)

Vóór het opbouwen:

- Je hebt een vloeroppervlakte van 36 vierkante duim (1 m²) nodig om het Big Air Ball Tower model te bouwen.
- Je hebt een vloeroppervlakte van 18 x 11 voet (46 x 28 cm) nodig om het Junior Air Ball Tower model te bouwen.

- Bouw op een vlakke en horizontale oppervlakte.
- Neem er de tijd voor en geniet van het bouwen. Pauzeer vaak en vraag een familielid of vriend om je te helpen. Ga vooral niet gehaast te werk!
- Steek alle batterijen erin vóór de modellen op te bouwen.
- Als je je model moet verplaatsen nadat het gebouwd is, kunnen twee mensen het voorzichtig optillen. Pas op dat de verbindingen niet loskomen.
- Produkt en kleuren kunnen afwijken.

Test de luchtmotor:

- Vóór je begint te bouwen, steek 4 D batterijen (LR20) met de juiste polariteit in kant 4 van de luchtmotor.
- Gebruik de zwarte aan/af schakelaar op kant 3 om te zien of de luchtmotor werkt.
- Steek een kleine doorzichtige tube (1 3/8"/7.9 cm) in de bovenste genummerde opening en maak de ingangstrog voor de bal vast aan de opening boven de K'NEX logo.
- Plaats drie ballen in de opening boven de K'NEX logo.
- Draai de luchtstroomknop (kant 3) heen en weer en luister naar de veranderingen in de luchtstroom. Zet de knop op hoog (draai naar links) en zie hoe een bal wordt opgetild in de doorzichtige tube. Zet de motor af en verwijder alle ballen voor je begint met het bouwen van het model.
- Wanneer de luchtmotor niet werkt, kijk na of je er nieuwe batterijen hebt ingestoken met de juiste polariteit. Wanneer de motor nog steeds niet werkt, bel de Consumer Hotline op aan het nummer 1-800-KID-KNEX (USA & Canada). Of kijk op de achterkant van het boekje om contact op te nemen met K'NEX Industries, Inc.

(Bladzijde 107)

Beginnen we maar:

- Zet de schakelaar van de luchtmotor aan.

Laden van ballen:

- Laad drie ballen in de korf zodat ze de luchtmotor zullen binnenlopen. Je moet 3 ballen in de motor hebben vóór ze in de tubes zullen opgetild worden.
- Plaats uitsluitend de K'NEX ballen van dit geheel in de luchtmotor of tubes. Gewone, harde K'NEX ballen van andere K'NEX gehelen (of andere ballen) ZULLEN NIET WERKEN en kunnen de luchtmotor beschadigen!
- Pas de luchtstroomknop aan om te helpen met het optillen van de ballen in de doorzichtige tubes.

Kijk hoe de ballen zich doorheen de paden verplaatsen.

- Kijk hoe de ballen reageren met de flexi-tubes en maak aanpassingen waar zo vereist.
- Maak aanpassingen waar de klemmen vastzitten aan de flexi-tubes.
- Indien nodig, richt de korte doorzichtige tube op de trampoline af tot wanneer de bal het midden van de trampoline raakt en zo in de korf.
- Verplaats de flexi-tubes van kant tot kant door aan de klemmen te draaien of aan de K'NEX onderdelen die de klemmen houden.
- Strek de flexi-tubes uit of druk ze in om de ballen spiraalsgewijs doorheen de tubes te bewegen.

Tips for het oplossen van problemen

- Kijk of je model op de juiste manier is opgebouwd.
- Verzeker je ervan dat de onderdelen zich op de juiste kant van het model bevinden.

Luchtmotor werkt niet:

- Kijk na of de batterijen nieuw zijn en ze volgens de correcte polariteit zijn aangebracht.
- Zie bladzijde 5 - Test de luchtmotor.

De ballen worden niet opgetild:

- Er moeten tenminste 3 ballen aanwezig zijn in de motor/tubekamer.
- Plaats je hand over de opening bovenaan de tube (om een achterwaartse druk te veroorzaken) wanneer de ballen niet worden opgetild.
- Wanneer de ballen nog steeds niet worden opgetild:
 - Een persoon zou de opening bovenaan met de palm van de hand moeten afdichten.
 - Een tweede persoon kan dan de bal grijpen wanneer hij uit de toegangsoopening voor de bal springt.
 - STEEK DE HAND OF DE VINGERS NIET IN DE OPENING.
 - Het is mogelijk dat je hulp nodig hebt om de luchtmotor te verwijderen van het model om zo de ballen te verwijderen wanneer je ze niet kunt grijpen.
- Gebruik de luchtstroomknop om de luchtsnelheid te beheersen. Het is mogelijk dat de luchtsnelheid moet aangepast worden naarmate de batterijen hun lading beginnen te verliezen.
- Wanneer de luchtsnelheid te groot is, is het mogelijk dat de ballen steeds dezelfde weg zullen volgen.

De ballen zitten vast in de tubes of ze vallen eruit.

- Kijk de modelbouw na.
- Pas de flexi-tubes aan en verzeker je ervan dat ze zijn aangebracht met de klemmen zoals afgebeeld in de aanwijzingen.
- Kijk naar de weg gevolgd door de ballen en draai of pas de flexi-tubes aan zodat de ballen niet meer vast geraken.
- Aanpassingen van de positie van de Flexi-Tubes zullen nodig zijn wanneer je de ballen doorheen het model zendt en kijk naar de weg die door de ballen wordt gevolgd.
- Pas de positie van de doorzichtige tube aan ten opzichte van de trampoline zodat de ballen rechtstreeks het trampolinekussen raken en zo in de korf.
- Omwille van de complexe aard van het model kan een bal er eventueel uitvallen. Plaats hem terug in de korf en stuur hem terug weg doorheen de Big Air Ball Tower.



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

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

404455.11-V1-02/04