

Der Ruderer

Ein Timberkits Ltd – Design

Aufgrund Verschluckungs-Gefahr nicht für Kinder unter vier Jahren geeignet !

Für Menschen ab 9 Jahren geeignet.

Dezember 2006 © COPYRIGHT

www.timberkits.com

Bezugsadresse in Deutschland: www.gruenhorn.de/aktuell

Nützliche Hinweise

Überprüfe die Einzelteile in den Ablagen und mache dich mit ihnen vertraut.

Lese die Bau-Anleitung und schau dir die Abbildungen gründlich an.

Mache dir eine klare Vorstellung vom Zusammenfügen der Teile, ehe du beginnst.

Warte mit dem Verleimen, bis du dich ihrer präzisen Anordnung vergewissert hast.

Sobald etwas verleimt ist, ist es kaum rückgängig zu machen.

Einige Teile benötigen eventuell etwas Schmirgeln um gut zusammen zupassen.

Füge die Teile erst einmal trocken zusammen, um sicher zugehen, dass sie gut passen.

Die Wachskerze dient dazu, aneinander reibende Flächen gleitfähiger zu machen. Reibe das Wachs auf die Flächen und poliere es anschließend mit einem feinen Schmirgelpapier. Dies ermöglicht eine geschmeidigere Bewegung und verhindert Quietschgeräusche. Wachs auf zu leimenden Stellen verhindert das Haften des Leimes, also bitte mit Bedacht anwenden.

Hinweise zum Anmalen:

Mache dir vor dem Zusammenleimen eine Vorstellung vom Anmalen, da sich einige Teile besser einzeln anmalen lassen. Andererseits verringert die Farbe die Klebkraft, daher sollten Klebeflächen naturbelassen bleiben.

Nicht alle Teile müssen unbedingt angemalt werden. Manchmal sehen einige farbige Details besser aus als ein ganz angemaltes Modell.

Aneinander reibende Flächen/Teile sollten, wenn überhaupt, mit Filzstift angemalt werden, da auch dünne Farbschichten die reibungslose Bewegung verhindern können.

'L' = Leim

'D' = Durchmesser

Alle Maße in Millimetern

1. Nimm die 25mm Nocke als Richtmaß und klebe den Rahmen unter dem vorderen **Boots-Abstandhalter** zusammen, mit etwas Spielraum um die **Nocke**. Entferne anschließend die **Nocke**.

2. Klebe die **Seiten des Bootes** an die mittleren **Trennplatten** (plus Rahmen) an.

3. Platziere einen Tropfen Leim auf der Mitte des 36mm **Bambusstabes**. Schiebe den Stab durch das obere Loch des **Ruderers** bis er mittig zentriert ist.

4. Platziere einen Tropfen Leim auf beiden Seiten des **Ruderers** auf den **Bambusstab** und schiebe jeweils eine der D9x5mm **Trennscheiben** von beiden Seiten auf die Klebestellen auf. Schiebe je einen **Arm** auf und klebe je eine weitere D9x5mm **Trennscheibe** von beiden Seiten auf den Stab auf. Die **Arme** sollen frei schwingen können aber nicht allzu locker sitzen. Klebe die **Schiebermütze** in den Schlitz auf der Stirn des **Ruderers** und klebe auch die **Nase** an.

5. Schiebe den Unterkörper des **Ruderer** wie angezeigt durch die Mitte des **Bootes** und füge ihn unterhalb in den **U-Block** ein. Schiebe die D5x80mm **Bambus-Spindel** durch die Löcher des **U-Blocks**, so dass sie gleichlang auf beiden Seiten hervorsteht. Ziehe die **Spindel** ein paar mm heraus, trage einen Tropfen Leim auf und schiebe sie wieder in die Mitte zurück. Versehe den 24mm **Bambusstift** mit einem Tropfen Leim an einem Ende und schiebe diesen durch die Seite des **Bootes** und den **Ruderer**. Schiebe den **Stift** nochmals ein paar Millimeter heraus, um ihn auch auf der anderen Seite fest zuleimen, ehe er in seine Mittelposition zurückgeschoben wird.

6. Schiebe eine D12x5mm **Trennscheibe** und die D18mm **Nocke** auf die D6x74mm **Antriebswelle** (kurz '**Welle**') auf. Klebe die D6x25mm **Kurbel** in ein Loch der **Kurbelplatte**. Schiebe die **Kurbelplatte** auf die **Welle** auf, bis deren Seitenfläche eben ist mit der Endfläche der **Welle**. Klebe nur die **Trennbuchse** und **Nocke** in dieser Position auf der **Welle** fest und entferne dann die **Kurbel**.

7. Platziere die 25mm **Nocke** wieder in den **Rahmen** unterhalb des **Bootes** und montiere diese mit der **Welle** und den anderen zwei **Nocken**, wie angegeben. Die **Nocken** zeigen hierbei in drei verschiedenen Richtungen, d.h. sie sind um 120 Grad verdreht (7a). Klebe die **Nocken** und **Trennbuchsen** auf der **Welle** fest, aber nicht die beiden aufrechten **Wellenträger**. Die **Wellenträger** werden jedoch mit der vorgesehenen **Trennplatte** verleimt (7b).

8. Markiere die Mittellinien in beiden Richtungen auf der **Grundplatte**. Markiere eine weitere Position auf der längsgerichteten Mittellinie mit einem Abstand von 45 mm vom Mittelpunkt. Klebe den **U-Block** und den **Wellenträger** in diesen beiden Positionen fest. Ehe der Leim trocknet, überprüfe, dass sich die **Nockenwelle** frei um 360 Grad drehen kann, ohne dass die 25mm **Nocke** irgendwo klemmt. Um dies zu korrigieren, kann der **U-Block** eventuell etwas nach vorne oder hinten versetzt werden.

9. Platziere je eine der D18mm **Trennscheiben** auf der D5x80mm **Spindel** jederseits des **U-Blocks**. Klebe sie aber noch nicht fest. Platziere auf jeder Seite eine **Wellenplatte**, so dass **Spindel** und **Nocken** durch die Löcher hervortreten.

10. Platziere eine weitere D18mm **Trennscheibe** auf die **Spindel** auf den Außenseiten der **Wellenplatten**. Die **Trennscheiben** dienen als Führungsteile bei der Vor- und Rückwärtsbewegung der **Nocken**. Klebe all vier **Trennscheiben** so in Position, dass die **Wellenplatten** parallel und reibungslos auf der **Nockenwelle** laufen. Klebe die **Trennscheiben** nur auf die **Spindel** auf, nicht an die **Wellenplatten**. Klebe die **Kurbelplatte** wie angezeigt auf die **Nockenwelle** und die D18mm **Nocke** auf.

11. Die **Ruderstange** wird so in die **Dolle** (Ruderbuchse) eingeleimt, dass 18mm auf der Innenbord-Seite hervorstehen. Klebe den **Dollen-Stift** in die **Dolle**. Der **Dollen-Stift** muss sich frei in der **Dollenhalterung** drehen können. **Dolle** und **Dollen-Stift** werden nicht auf der Halterung festgeklebt. Klebe auch das **Paddel** an das andere Ende der **Ruderstange**. Wiederhole dies für die andere Seite.

12. Drehe die **Kurbel** so weit, dass sich der Ruderschlag in der Mittelposition befindet. Klebe nun die **Dollenhalterungen** so an die Seiten des **Bootes** an, dass die Ruder im rechten Winkel herausstehen.

Dein Ruderer ist nun bereit in die See zu stechen!