

Bauanleitung

Motoryacht Caribic Best.-Nr. 3057/00



Technische Daten:

Länge ü.a. 535 mm

Geeigneter Antrieb:

Race 400 7,2V	Bestell-Nr. 7000/40
Fahrtregler Multi 20	Bestell-Nr. 7019/71
Akku	6 Zellen NiCd

„aero-naut“ Modellbau
Stuttgarterstr. 18-22
D-72766 Reutlingen

<http://www.aero-naut.de>

© by „aero-naut“ Modellbau

Die Modellyacht Caribic ist für Anfänger aber auch für fortgeschrittene Modellbauer geeignet. Als Betriebseinheit ist der Motor Race 400/7,2V mit Getriebe ca. 3:1, gespeist durch 6x NiCd Akku 1,7 Ah, empfohlen. Zur Steuerung genügt eine 2-Kanal RC-Anlage.

Bevor Sie mit dem Bau beginnen, kontrollieren Sie bitte anhand der Stückliste, ob der Bausatz alle für den Bau erforderlichen Teile enthält. Eine spätere Reklamation kann leider nicht mehr angenommen werden.

Beginnen Sie mit dem Bau, wenn sie den Plan und den Bauverlauf gut verstehen. Der Bauplan ist nicht im Maßstab 1:1 gezeichnet.

Zum Bau werden Sie folgende Werkzeuge und Hilfsmittel benötigen: Messer, Schere, feine Feile, Nadelfeilensatz, Wäscheklammern, kleinen Pinsel, Bohrersatz (\varnothing 1,5; 2; 3; 4, 6 mm), Laubsäge, LötKolben und Lötzinn.

Schneiden Sie die einzelnen Teile mit einer scharfen Messerspitze mit etwas Übermaß für die Bearbeitung aus den Platten. Vor dem Kleben empfehlen wir die Teile zu entfetten.

Zum Kleben empfehlen wir einen geeigneten Kleber für Plastikmodelle. Den Klebstoff tragen Sie nur auf die Klebeflächen in einer dünnen Schicht auf, achten Sie dabei darauf, daß der Kleber nicht außerhalb der Klebefläche aufgetragen wird. Die geklebten Teile lassen Sie immer gut austrocknen.

Das fertige Modell lagern oder transportieren Sie nur bei einer Temperatur kleiner als 50°C. Bei höheren Temperaturen (z.B. im Sommer hinter dem PKW-Fenster) kann es zu Deformation mancher Modellteile kommen.

Zuerst kleben Sie die Ständerteile 2 zusammen. Den Kleber lassen Sie zuerst richtig austrocknen. Den weiteren Bau empfehlen wir direkt auf dem Ständer durchzuführen. Kleben Sie den Rudertunnel 4 zusammen. In den Rumpf 1 bohren Sie ein Loch (die Bohrstelle ist im Rumpf eingepresst, zuerst mit \varnothing 2 mm und dann mit \varnothing 4 mm Bohrer und dann mit einer feinen Feile nachfeilen) für den Rudertunnel. Den Tunnel kleben Sie dann in den Rumpf und stützen ihn mit der Versteifung aus 3. In den Tunnel legen Sie das Ruder 5 ein, auf seine Achse schieben Sie den Ruderhebel 6. Das Ruder muss sich frei drehen. Der Rudertunnel muss genau in der Rumpfachse sein, es beeinflusst die Fahrtrichtung. Auf die Welle 7 schrauben Sie die Schiffsschraube 9. In den Rumpf bohren Sie ein Loch für das Einkleben des Wellentunnels 7 (auf dem Rumpf ist eine Konsole eingepresst, das Bohren ist ähnlich, wie beim Rudertunnel). Der Wellentunnel muss genau in der Rumpfachse eingeklebt sein, die Schraube darf den Rumpf nicht berühren. In die Motorlagerseiten 10 bohren Sie Löcher für den Elektromotor bzw. die Befestigungsschrauben. Den Elektromotor M befestigen Sie mit den Schrauben M2,5 / 11 an Teil 10. Den Elektromotor zusammen mit dem Teil 10 kleben Sie in den Rumpf 1. Verbinden Sie die Welle der Schiffsschraube 7,9 und den Elektromotor M mit der Kardan-Kupplung 8. Teil 10 verwenden Sie als Unterlage für den Elektromotor. Die Rückwand 10 kleben Sie teilweise an Rumpf 1 an Teil 10. Nach dem Trocknen des Klebers nehmen Sie Teil 10 aus dem Rumpf heraus.

Wir empfehlen den Elektromotor M mit Hilfe einer Kühlspirale CH mit Wasser zu kühlen. (Die Kühlspirale ist nicht Teil des Bausatzes, z.B. ein weiches Kupferrohr mit Durchmesser 4-5mm).

Dem Bild nach kleben Sie die einzelnen RC-Teile (14, 15, 16) in den Rumpf ein, zuerst den Empfängerkasten und Fahrtreglerkasten 14 und dann den Servokasten 16. Nach dem Austrocknen des Klebers schrauben Sie das Ruderservo in den Servokasten. Aus dem Draht formen Sie den Ruderhebel 17, auf beiden Seiten befestigen Sie die Gabelköpfe 18 (genügt nur aufzuschieben), mit denen Sie dann den Servohebel mit dem Servo und dem Umlenkrunderhebel verbinden. Kontrollieren Sie, ob der Empfänger oder die Verkabelung nicht die Hebelbewegung stören. In den Servokasten befestigen Sie auch den Fahrtregler. Falls Sie keinen verwenden, können Sie auf diese Stelle das zweite Servo für die Betätigung des Motors befestigen. Zuletzt kleben Sie den Akkukasten 13 ein.

Kleben Sie das Deck 19 auf den Rumpf. Den Rumpf und das Deck klammern Sie mit Wäscheklammern zusammen. Nach dem Austrocknen des Klebers säubern Sie den Rand mit Sandpapier. In das Deck 19 bohren Sie Löcher für das Einkleben der Relling 36 (\varnothing 1mm), Poller 42 (\varnothing 1,5mm) und Ankerwinde 37 (\varnothing 2mm).

Die Kajüten beinhalten Fenster welche Sie auf zweierlei Arten anfertigen können. Die einfachere Art wäre die Fenster durch einen Aufkleber aufzukleben. Die zweite, etwas anspruchsvollere Weise ist, diese Fenster auszuschneiden und von der Innenseite mit einer Folie wieder zu verkleben. Wir empfehlen wir folgende Vorgangsweise: auf der Kajüte zeichnen Sie sich die Form der Fenster an.

Runde Fenster: bohren Sie in mehreren Schritten mit einem Bohrer \varnothing 2mm, 4mm und 6mm auf. Das Fenster wird anschließend mit einer Rundfeile auf die endgültige Größe aufgefellt.

Rundbogen-Fenster: in den Ecken bohren Sie Löcher mit einem Bohrer von \varnothing 2mm, dann schneiden Sie mit einem Messer oder einer Laubsäge (mit Übermaß für die weitere Bearbeitung) das Fenster vollständig aus, und schließlich feilen Sie mit einer Rundfeile und Breitfeile die endgültige Größe zu.

In den unteren Kajütenteil 20 bohren Sie Löcher für Geländer 24 (\varnothing 1mm), Kreuzpoller (\varnothing 1,5mm), Lenkrad 22 und Mast 43 (\varnothing 2mm). In den unteren Teil kleben Sie den Steuerstand-Sessel 21, das Lenkrad 22, die Klinke 23, das Geländer 24. In den oberen Kajütenteil 25 bohren Sie ein Loch (\varnothing 2mm) für den Scheinwerfer 28 und ein Loch (\varnothing 1mm) für die Antenne 34. Auf den unteren Kajütenteil 20 kleben Sie den oberen Kajütenteil 25. Auf den oberen Kajütenteil kleben Sie die Kästen der Positionslaternen 26 und in diese kleben Sie die Lichter 27. Verkleben Sie den Scheinwerfer 28, dem Scheinwerfer 28 und die Hupe 29 kleben Sie auf den oberen Kajütenteil 25.

Auf den unteren Kajütenteil 20 kleben Sie den Rettungsring 30. Verkleben Sie den rechten und linken Teil des Mastes 31, an den Sie nach dem Aushärten des Klebers den Mastfuß 32, die Rahe 33, die Antenne 34 und die Lichter 27 kleben. Den fertigen Mast kleben Sie auf die Kajüte 25.

Aus Draht formen Sie eine Antenne 34 und kleben sie auf den Fuß (Gussteil) 35. Das fertige Teil kleben Sie auf die Kajüte.

Aus Draht formen Sie und mit Hilfe von Zinn löten Sie das vordere Geländer 36. Das Geländer 36 kleben Sie in die Füße (Gussteile) 35. Das fertige Geländer-Teil kleben Sie auf das Deck 19. Verkleben Sie die Teile der Ankerwinde (Gussteil) 37 und kleben Sie sie auf das Deck 19. An den Anker 38 befestigen Sie ein Seil 39 und das andere Ende des Seiles befestigen Sie an der Ankerwinde 37. Auf das Deck 19 kleben Sie die Klüse 40, den Doppel- 41 und Kreuzpoller 42. Zwischen die linke und rechte Hälfte des Flaggenmastes 43 kleben Sie eine Flagge Ihrer Wahl 44. Den Flaggenmast mit der Flagge 43, 44 kleben Sie auf den unteren Kajütenteil 20.

Auf den hinteren Rumpfteile kleben Sie die Badeleiter 45 und die Leiter 46.

In den inneren Teil des unteren Kajütenteiles 20 und des Rumpfes 1 kleben Sie die Ösen 47. Hier befestigen Sie den Gummiring für die Kabinenhalterung 48 zur Sicherung der Kajüte

Oberflächenbehandlung / Dekor:

Das Gesamtbild des Modells hängt von der Qualität der Oberflächenbehandlung ab, die durch das Bekleben des Modells mit einer wasserfesten Selbstklebefolie durchgeführt wird. Die einzelnen Teile schneiden Sie mit einer Schere aus dem Bogen P heraus. Beim Bekleben des Modells richten Sie sich nach dem Bild auf der Baukastenverpackung. Es ist auch möglich die Teile mit einem spitzen Messer auszuschneiden.

Vor dem Bekleben empfehlen wir das Modell mit lauwarmem Wasser mit Saponat (z.B. Geschirrspülmittel) von Staub oder Fettteilen abzuspülen, denn jedes Staubkörnchen wird unter der Folie sehr markant sichtbar. Die Oberfläche muss vor dem Bekleben trocken und fettfrei sein.

Die anderen Teile bleiben in der weißen Farbe des Materiales.

Farbmarkierungen:

Rot: Innenseite des linken Positionslichtes

Schwarz: Lenkrad

Grün: Innenseite des rechten Positionslichtes

Weiß / Orange: Rettungsringe

Silber: Klinke, Reling, Hupe, Klüse, Mast, Leiter, Ankerwinde, Poller, Anker

Fahrerprobung:

Vor der ersten Fahrt testen Sie in einem Waschbecken oder einer Badewanne, ob kein Wasser in das Boot eindringt, kontrollieren Sie, ob der Empfängerakku geladen ist und ob alles funktioniert. Dann können Sie auf einem ruhigen und schmutzfreien Gewässer das Modell seiner Jungfernfahrt übergeben.

Viel Spaß mit diesem schönen Modell wünscht Ihnen
aero-naut Modellbau

Stückliste

Bezeichnung	Zeichnungs-Nr.	Stück
Rumpf	1	1
Bootsständer	2	4
Rudertunnelversteifung	3	1
Gussteil Rudertunnel	4	1+1
Ruderblatt	5	1
Ruderhebel	6	1
Schiffswelle	7	1
Kardan-Gelenk	8	1
Schiffsschraube	9	1
Motorlager	10	4
Schrauben M2,5 x 5	11	2
Kühlspiraleversteifung	12	2
Motor (nicht im Baukasten erhalten)	M	0
Kühlspirale (nicht im Baukasten erhalten)	CH	0
Akkukasten	13	1
Empfängerkasten und Fahrtreglerkasten	14	2
Empfängerakkukasten	15	1
Servokasten	16	2
Draht Ø 2 mm (Ruderhebel)	17	1
Gabelköpfe	18	2+2
Deck	19	1
Unterer Kajütenteil	20	1
Steuerstand-Sessel	21	2
Gussteile (Lenkrad, Klinke, Geländer, Hupe, Klüse, Mast und Leiter)	22, 23, 24, 29, 40, 43, 46	1
Oberer Kajütenteil	25	1
Positionslaternen	26	1+1
Lichter	27	1
Scheinwerfer	28	1
Gussteil (Rettungsringe, Anker)	30, 38	1
Mast	31	1+1
Mastfuß	32	1
Rahe	33	2
Draht Durchm. 1 mm (für Antenne, Reling)	34, 36	2
Gussteil (Fuß)	35	1
Gussteil (Ankerwinde, Doppel-, Kreuzpoller)	37, 41, 42	1
Seil	39	0,5 m
Flagge (nicht enthalten)	44	1
Badeleiter	45	1
Ösen	47	3
Gummiring für Kabinenhalterung	48	
Selbstklebefolie-Bogen	-	1