

NL

Bijzondere aandachtspunten:

- Lees bij het bouwen de algemene bouwbeschrijving. Veel technieken zijn identiek.

Bouwvolgorde:

1. Kunststofdelen zo nodig schuren.
2. Lijm alle kunststofdelen en etsdelen op de romp, met uitzondering van het stuurhuis.
3. Controleer of het stuurhuis op het dak van het vooronder past.
4. Schilder (en verouder) het hele schip.
5. Plaats het glas in het stuurhuis.
6. Lijm het stuurhuis met het dak op de romp.
7. Breng de gewenste teksten aan.
8. Verfraai het model verder met figuren, opgebonden touwtjes etc.

Kleurenschema:

De kleuren zijn slechts een suggestie. U bent vrij om zelf andere combinaties te bedenken. De hierna beschreven kleuren zijn de kleuren van de foto op de voorzijde van de doos.

Code	Kleur	Revell Nrs	Humbrol Nrs
Z.W.	Zwart	8	33
W.T.	Wit	5	34
L.G.	Lichtgrijs	75	75
T.K.	Teakkleur	85	62
O.H.	Ongeschilderd hout	86	110
D.B.	Donkerblauw	56*** 8*	104
B.R.	Bruin	48*15**36**	100
K.O.	Koper	93	12
G.R.	Groen	48	76
R.D.	Rood	36	60
O.R.	Oranje	15**36**	24**60**



De juiste mengverhoudingen vaststellen is een kwestie van voorkeur en wat oefening. Het verdient aanbeveling eerst een proefje te doen, en dan pas definitief de gewenste hoeveelheid verf aan te maken. Maak voldoende verf aan voor het gehele model.

Historie:

Een barkas is een manasje van alles. Het brengt werfarbeiders en goederen naar hun bestemming. Het vervoert toeristen door de haven. Het doet dienst als directievaartuig of als inspectievaartuig. En indien nodig wordt er ook een sleep aangehaakt. De barkas is een internationaal scheepstype, dat over de hele wereld op rivieren en in havens voor kan komen.

UK

Special points:

- Read the general instructions carefully. Many techniques are identical.

Assembly order:

1. Sand all plastic parts, if necessary.
2. Assemble the parts, except the steering hut.
3. Check whether the steering hut fits onto the roof of the forecastle.
4. Paint (and age) the entire ship.
5. Place the glass into the steering hut.
6. Glue the steering hut with it's roof onto the ship.
7. Apply texts.
8. You can embellish the model with figures, ropes etc.

Colour scheme:

The colours listed here are a suggestion, and match the photo on the box. You are free to think up other colour schemes.

Code	Colour	Revell Nrs	Humbrol Nrs
Z.W.	Black	8	33
W.T.	White	5	34
L.G.	Lightgrey	75	75
T.K.	Teakwood	85	62
O.H.	Untreated wood	86	110
D.B.	Dark blue	56*** 8*	104
B.R.	Brown	48*15**36**	100
K.O.	Copper	93	12
G.R.	Green	48	76
R.D.	Red	36	60
O.R.	Orange	15**36**	24**60**



Getting the right mixture is a question of preference and some practice. First do a test, to determine the right proportions for the mixture. Mix enough paint to cover the whole of the required surface at one sitting.

History:

Launches are general workhorses. They bring dockworkers and goods to their destination, carry tourists around harbours and serve as inspection vehicles. And if necessary, they can also tug a tow. They are used internationally, and can be seen all over the world in rivers and harbours.

Besondere Hinweise:

- Lesen Sie zuerst die allgemeine Bauanleitung. Viele der dort genannten Techniken können Sie auch hier anwenden.

Baureihenfolge:

1. Kunststoffteile erforderlichenfalls schmirgeln.
2. Alle Kunststoffteile und geätzte Teile auf den Rumpf kleben, ausgenommen das Steuerhaus.
3. Prüfen Sie, ob das Steuerhaus auf das Dach des Vorderraums paßt.
4. Bemalen (und ätzen) Sie das gesamte Schiff.
5. Setzen Sie das Glas im Steuerhaus.
6. Steuerhaus mit Dach auf den Rumpf kleben.
7. Bringen Sie die gewünschten Texte an.
8. Verschönern Sie das Modell weiter mit Figuren, aufgebundenen Tauen usw.

Farbschema:

Für das Modell, so wie es auf der Verpackung abgebildet ist, wurden die nachfolgend beschriebenen Farben verwendet. Die hier genannten Farben sind nur ein Vorschlag. Natürlich können Sie selber andere Farbkombinationen auswählen.

Code	Farbe	Revell Nr	Humbrol Nr
Z.W.	Schwarz	8	33
W.T.	Weiß	5	34
L.G.	Hellgrau	75	75
T.K.	Teakfarben	85	62
O.H.	Unbehandeltes Holz	86	110
D.B.	Dunkelblau	56*** 8*	104
B.R.	Braun	48*15**36**	100
K.O.	Kupfer	93	12
G.R.	Grün	48	76
R.D.	Rot	36	60
O.R.	Orange	15**36**	24**60**

□ = wenig
 * = ungefähr gleichviel
 ** = viel

Die Wahl des richtigen Mischungsverhältnisses ist eine Frage des Geschmacks und erfordert einige Übung. Wir möchten Ihnen empfehlen, zuerst einen kleinen Versuch zu machen und dann erst die erforderliche Farbmenge anzurühren. Mischen Sie eine ausreichende Farbmenge für das gesamte Modell.

Geschichte:

Die Barkasse ist ein Mädchen für alles. Sie bringt Werftarbeiter und Güter zum Bestimmungsort. Sie befördert Touristen durch den Hafen. Sie dient als Direktions- oder als Inspektionsfahrzeug. Und wenn erforderlich, dient sie auch zum Schleppen. Die Barkasse ist ein internationaler Schiffstyp, dem man auf allen Flüssen und in allen Häfen der Welt begegnen kann.

