



NÁVOD NA SLEPENÍ VÝSADKU CORAL ARMÁDY

Vysvětlivky: Čárkovaná čára - - - - značí ohyb typu střecha nebo **A**
Čerchovaná čára _ . _ . _ značí ohyb typu údolí nebo **V**

Výsadková loď Coral armády - BN-06 Furius (Žluté díly)

vystřihněte, narýhujte a slepte trup lodi z dílu kabiny č.1, čumáku č.2 středního dílu č.3 a ocasu č.4. V této fázi je možné vlepit vystužovací žebra A a B podlepená čtrtkou. Pokud se tak nestane, nevadí. Konstrukce trupu se tím nezboří. Na trup nalepte do středové části z levé strany (po směru letu) rameno z dílů č.7 a č.8. Na pravou stranu pak rameno z dílů č.9 a č.10. Na přední část letounu nalepte přistávací nohu č.6. Na ocasní část (č.4) přilepte do příslušných míst křídélka. Levé křídélko č.11 se směrovkou č.12 na levou stranu a pravé křídélko č.13 se směrovkou č.14 na pravou stranu. Trup lodi s podvozkem rameny a křídélky uzavřte dílem nákladového prostoru č.5 **opatřeným z rubové strany magnetem.** (Modrá plocha v návodové kresbě). Slepťe levou motorovou gondolu ze sání č.20, pláště č.15, přistávací nohy č.16 a trisky č.17. Do sání č.21 vlepte senzor č.21. Slepťe pravou motorovou gondolu ze sání č.27, pláště č.22, přistávací nohy č.23 a trisky č.24. Do sání č.27 vlepte senzor č.28. Oba motory s trupem propojte špejlí délky dílu č.29 tak, aby po jejich sesazení (bez lepení) z modelu "čouhaly" konce špejle, které můžete lepidlem spojit k motorovým konzolám (díly č.15 a č.22). Místa zalepení špejle zakryjte nalepením raketnic. Raketnice č.18 s výduchem č.19 pro levou motorovou konzolu a raketnice č.25 s výduchem č.26 pro pravou motorovou konzolu.

Kontejner (Růžové díly)

Slepťe výsadkový kontejner z dílů pláště č.1 opatřeným z rubové strany magnetem/magnetickým materiálem, dílu č.2 a dílu č.3. **Dbejte na orientaci magnetu (aby se modely přitahovaly) - viz modré větvení v návodové kresbě ***. Na plášť kontejneru nalepte přetlakové dveře č.4 a okno č.5.

Výsadkové vozidlo C7-APC, Plazmomet, Raketomet (Zelené díly)

Slepte trup vozidla č.1, opatřeným z rubové strany magnetem/magnetickým materiálem, s bočnicemi č.3 a č.4. Bočnice můžete také volitelně opatřit na příslušných rubových částech magnety/magnetickým materiálem. **Dbejte na orientaci magnetu (aby se modely přitahovaly)- viz modré větvení v návodové kresbě ***. Na trup č. 1 nalepte rezervu č.2.

Slepte plazmomet č.10 s podstavou č.9 opatřenou z rubové strany magnetem/magnetickým materiálem. **Dbejte na orientaci magnetu (aby se modely přitahovaly)- viz modré větvení v návodové kresbě ***.

Slepte raketomet ze sloupku č.6, raketnic č.7 a č.8 a základny č.5 opatřené z rubové strany magnetem/magnetickým materiálem. **Dbejte na orientaci magnetu (aby se modely přitahovaly)- viz modré větvení v návodové kresbě ***.

Mariňák (Modrý díl)

Díl č.1 s mariňákem naohýbejte a slepte tak, aby vznikl uzavřený tvar postavičky s podstavcem.







