

938002890

FIRE STATION
HEADQUARTERS

FIRE STATION
QUARTIER GENERAL

BRANDWEERKAZERNE
HOOFDKWARTIER

FEUERWEHRHAUS
HAUPTQUARTIER

**IL QUARTIER GENERALE DEGLI
ACCHIAPPAFANTASMI**

IMPORTANT NOTE TO PARENTS:
Please read all instructions before assembling this toy. It is most important to put the pieces together in the order listed. Most of the pieces are identified with embossed names.

NOTE IMPORTANTE AUX PARENTS:
Lire attentivement les instructions avant d'assembler le jouet. Il est important d'assembler les pièces dans l'ordre indiqué. La plupart des pièces sont pré-marquées en relief.

BELANGRIJKE AANWIJZING VOOR OUDERS: Lees alle instructies zorgvuldig door voordat de kazerne wordt gemonteerd. Het is belangrijk dat de onderdelen in de aangegeven volgorde worden gemonteerd. Op de meeste onderdelen staat vermeld waarvoor het gebruikt moet worden.

WICHTIGER HINWEIS FÜR DIE ELTERN: Bitte vor dem Aufbau dieses Spielssets die Anleitung sorgfältig durchlesen. Es ist wichtig, alle Teile in der angegebenen Reihenfolge aufzubauen. Die meisten Teile sind gekennzeichnet.

AVVERTENZA IMPORTANTE PER I GENITORI: queste istruzioni devono essere lette con attenzione prima di montare il giocattolo. E' essenziale che i vari elementi costruttivi siano combinati nell'ordine indicato. Quasi tutti i pezzi recano in rilievo le rispettive denominazioni.



1. LABEL PLACEMENT

1. PLACEMENT DES DECALCOMANIES

1. HET PLAATSEN VAN DE STICKERS

1. ANBRINGEN DER AUFKLEBER

1. POSIZIONE DEGLI ADESIVI

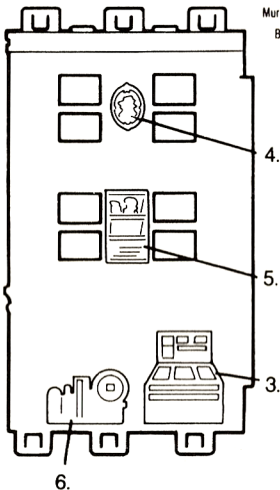
side wall
inside

Murs latéraux/intérieur

Binnenkant voorgevel

Seitenwand
innen

Interno del muro laterale



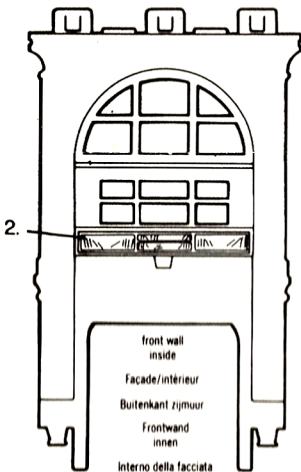
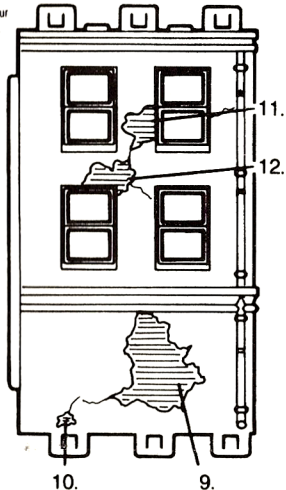
side wall
outside

Murs latéraux/extérieur

Binnenkant zijmuur

Seitenwand
außen

Esterno del
muro laterale



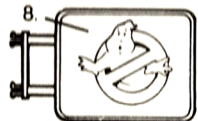
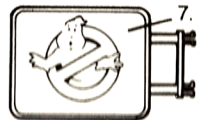
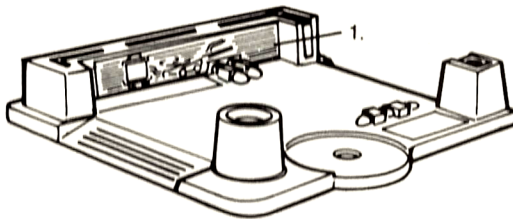
front wall
inside

Facade/intérieur

Buitenkant zijmuur

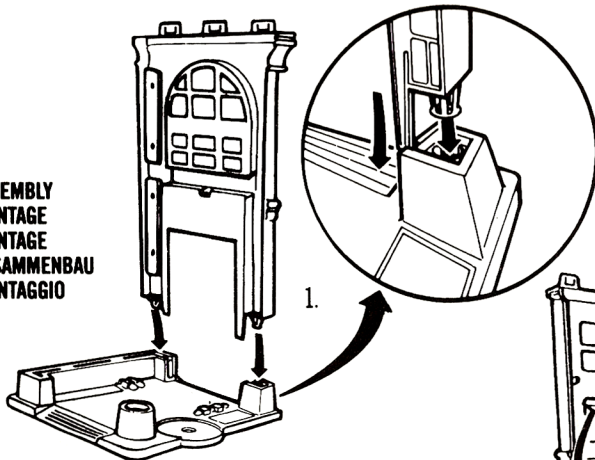
Frontwand
innen

Interno della facciata

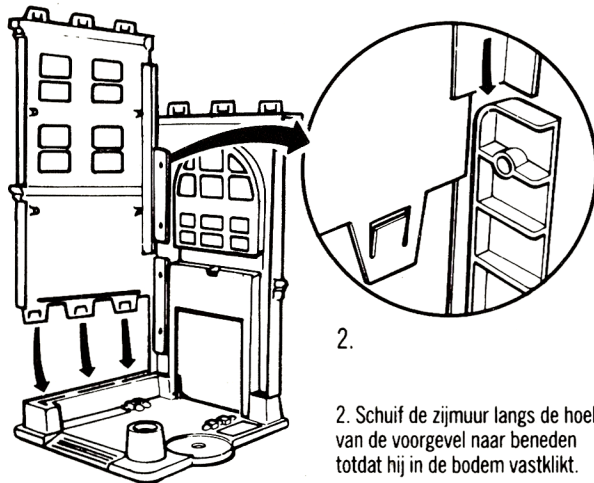


2

2. ASSEMBLY
2. MONTAGE
2. MONTAGE
2. ZUSAMMENBAU
2. MONTAGGIO



1. Snap front wall into base
1. Fixer la façade dans sa base
1. Duw de voorkant in de bodem
1. Frontwand in den Boden stecken
1. Incastrare la facciata nel basamento



2. Slide side wall down into corner of front wall, then snap tabs into slots on base.

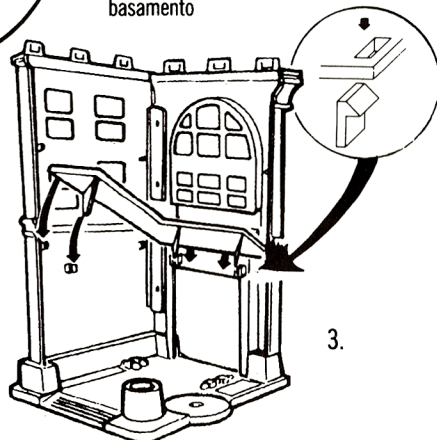
2. Glisser les murs latéraux le long de la façade et fixer les ergots dans leurs encoches sur la base.

2.

2. Schuif de zijmuur langs de hoek van de voorgevel naar beneden totdat hij in de bodem vastklikt.

2. Seitenwand in die Frontwand bis zur Einrastung einschieben.

2. Far scorrere il muro laterale lungo l'angolo della facciata, quindi incastrare le linguette nelle scanalature corrispondenti sul basamento.



3. Snap second floor platform into place by sliding slots into floor brackets.

3. Fixer le second étage en positionnant les appuis dans leurs encoches.

3. Bevestig de vloer van de eerste verdieping door de openingen van de vloer over de pinnetjes van de zijmuur te schuiven.

3. Zweite Plattform einrasten und an den Seiten befestigen.

3. Fissare la piattaforma del secondo piano facendo scattare le relative mensole portanti nelle apposite scanalature.

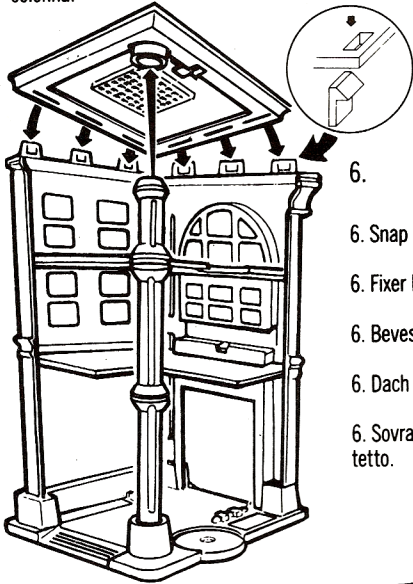
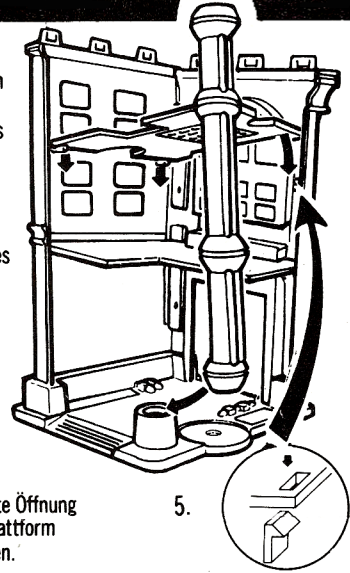
3.



4. Attach platform to column.
 4. Fixer la plateforme à la colonne.
 4. Bevestig de vloer aan de pilaar.
 4. Dritte Plattform an Säule befestigen.
 4. Attaccare la piattaforma alla colonna.

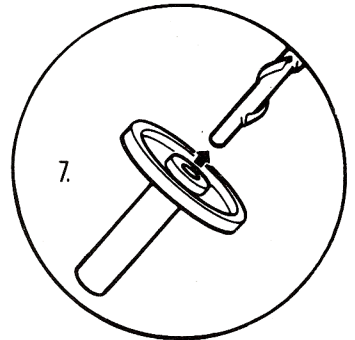


5. Snap column into corner hole in base and attach third floor platform into place by sliding slots onto wall brackets.
 5. Placer la colonne dans sa base et fixer la plateforme du 3ème étage aux murs en positionnant les appuis dans leurs encoches (voir 3).
 5. Maak eerst de vloer aan de pilaar vast. Daarna moeten de openingen van de vloer over de pinnetjes van de zijmuur geschoven worden.



6. Snap roof into position.
 6. Fixer le toit en position.
 6. Bevestig het dak.
 6. Dach wie gezeigt aufsetzen.
 6. Sovrapporre e far scattare il tetto.

5. Incastrare la colonna nel supporto angolare del basamento e fissare la piattaforma del terzo piano alle pareti facendo scattare le scanalature sulle tre mensole portanti delle pareti.



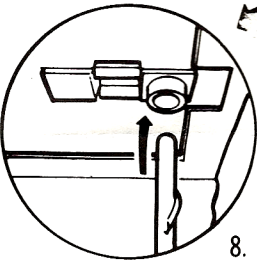
7. Slide round platform over top of firepole.

7. Glisser la plateforme ronde au sommet du mât.

7. Schuif rood voetstuk over bovenkant van de blauwe brandtrap naar beneden.

7. Rundes Teilstück auf die Stange aufsetzen.

7. Infilare la piattaforma circolare sopra il montante di discesa.



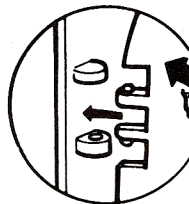
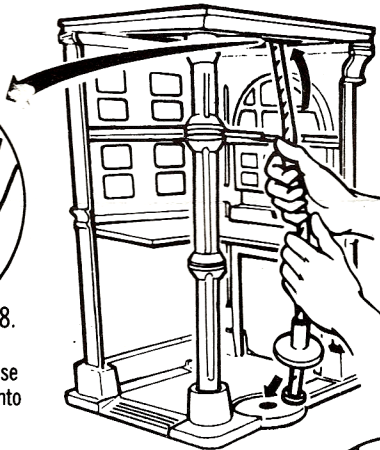
8. Insert firepole in top release button and bend pole to fit into round hole in base.

8. Introduire le mât dans le trou du plafond et fixer l'extrémité basse dans son logement en pliant légèrement le mât.

8. Maak de bovenkant van de trap in het plafond vast, en buig hem voorzichtig zodat de trap ook in de vloer vastgezet kan worden.

8. Stange in die obere Öffnung des Auslöseknopfes einsetzen und vorsichtig die Stange so lange biegen, bis sie in die Bodenöffnung paßt.

8. Infilare il montante nel pulsante di sblocco superiore e piegarlo in modo che si incastri nel foro tondo alla base.



9. Snap doors onto frame.

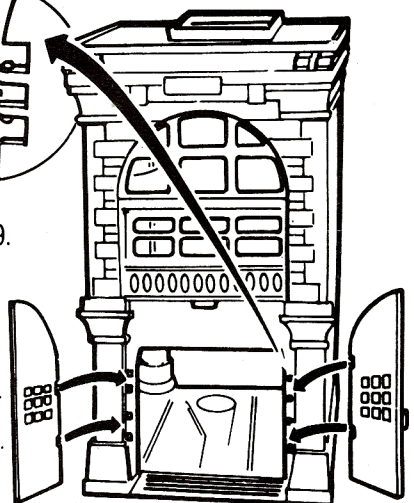
9. Fixer les portes dans leurs logements.

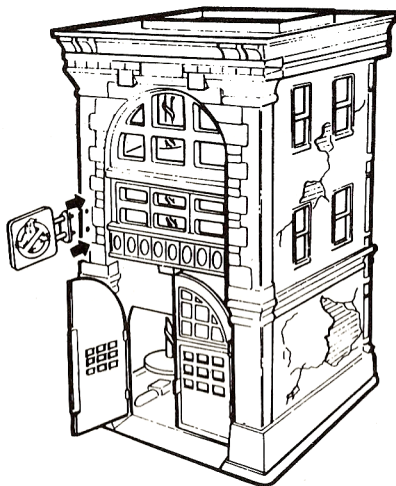
9. Druk de deuren in de voorgevel.

9. Türen in den Rahmen einsetzen.

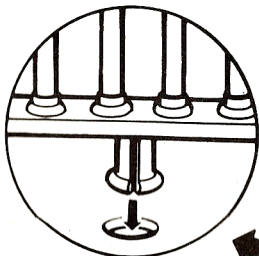
9. Agganciare le porte di accesso.

9.

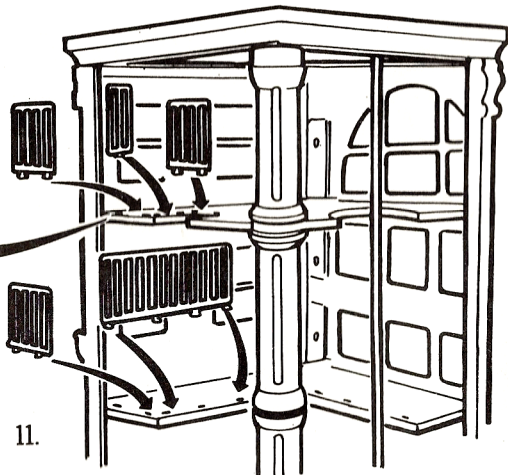




- 10.
- 10. Insert sign.
- 10. Fixer l'enseigne.
- 10. Bevestig het uithangbord.
- 10. Schild anbringen.
- 10. Attaccare l'insegna.



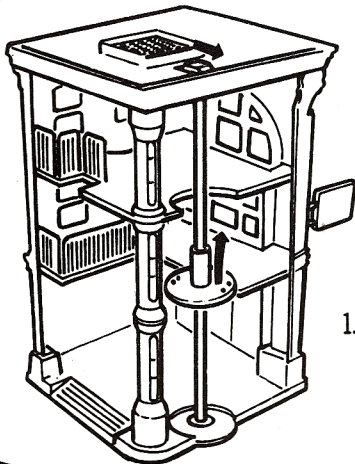
- 11. Attach railings.
- 11. Fixer les balustrades.
- 11. Bevestig de hekken.
- 11. Geländer aufsetzen.
- 11. Fissare le ringhiere.



11.

3.

- 3. OPERATION
FIREPOLE/PLATFORM
- 3. FONCTIONNEMENT
- 3. WERKING PLATFORM
- 3. HANDHABUNG
STANGE/PLATTFORM
- 3. FUNZIONAMENTO
MONTANTE DI DISCESA/
PIATTAFORMA



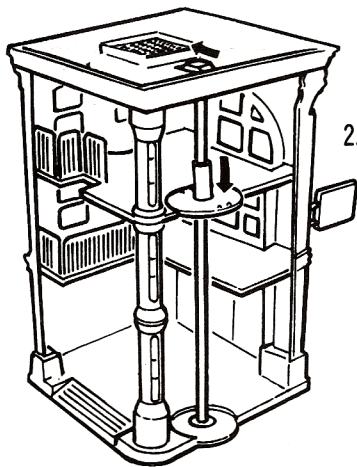
1. Move release button forward and slide round platform to top.

1. Avancez le bouton-déclencheur vers l'avant et faites glisser la plateforme jusqu'en haut.

1. Duw de knop op het dak naar voren en draai het rode platform naar boven.

1. Auslöseknopf in die gezeigte Richtung schieben und Drehscheibe ganz nach oben drücken.

1. Spingere in fuori il pulsante di sblocco e far scorrere fino in cima la piattaforma circolare.



2. Moving release button backward, rest platform on ledge of third floor.

2. En ramenant le bouton-déclencheur vers l'arrière, placez la plateforme ronde sur les bords du 3eme étage.

2. Als de knop teruggeschoven wordt blijft het rode platform op de 2e verdieping hangen.

2. Auslöseknopf zurückschieben und Drehscheibe auf die dritte Plattform aufsetzen.

2. Arrestare le piattaforma all'altezza della rientranza del terzo piano, spingendo all'interno il pulsante.

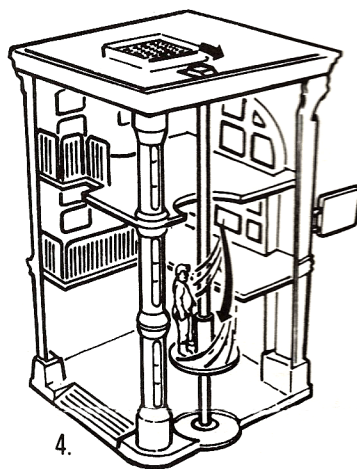
3. Place action figure on platform, inserting pegs into holes in feet of figure.

3. Installer la figurine sur la plateforme en insérant les ergots dans les trous des pieds des figurines.

3. Plaats het actie-figuur op het platform door de gaten in de voeten over de pinnetjes te schuiven.

3. Spielfigur auf der Drehscheibe dadurch befestigen, indem die mit Löchern versehenen Füße auf die Dübel aufgesetzt werden.

3. Appoggiare l'eroe sulla piattaforma, badando che le punte si incastrino nei fori praticati nei piedi dello stesso.



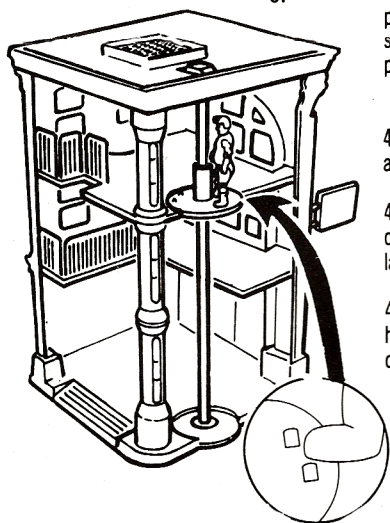
4. Move release button forward to allow platform to spin to first floor.

4. Actionner le bouton-déclencheur vers l'avant pour que la plateforme descende.

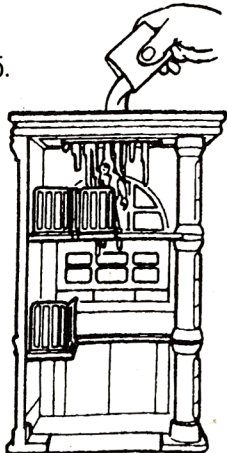
4. Duw de knop naar voren zodat het platform naar beneden kan draaien.

4. Auslöseknopf in die gezeigte Richtung schieben, damit sich die Drehscheibe mit der Figur nach unten drehen kann.

4. Spingere in fuori il pulsante di sblocco in modo che la piattaforma possa calare con moto rotatorio fino al primo piano.



5.



ECTO-PLAZM™

5. Place figure on grate. Drop Ecto-Plazm™ Play Gel through grate on roof. Ecto-Plazm™ will slowly drop down over figure.

Play gel may stick to rugs, fabrics, hair, and may damage wood surfaces. If stains occur, clean with cold water and detergent.

CLEAN IMMEDIATELY AFTER PLAY

Pick up excess play gel from inside the toy. Use soft cloth and warm soapy water to clean play set. Wash figure in warm soapy water.

ECTO-PLAZM™

5. Placer la figurine sur la grille. Verser l'Ecto-Plazm™ au travers de la grille du toit. L'Ecto-Plazm™ coulera lentement sur la figurine.

L'ecto-Plazm™ peut coller aux tapis, vêtements et cheveux et peut endommager le bois. Si des tâches apparaissent, nettoyer avec de l'eau chaude et utiliser un détergent.

NETTOYER RAPIDEMENT APRES EMPLOI

Oter rapidement le gel restant à l'intérieur du jouet. Utiliser un chiffon et de l'eau chaude. Rincer la figurine dans de l'eau chaude.

ECTO-PLAZM™

5. Zet het actie-figuur op het rooster. Giet Ecto-Plazm™ gel door het rooster op het dak. De Ecto-Plazm™ gel druipt nu langzaam over het actie-figuur heen.

Ecto-Plazm gel kan aan tapijt, kleding en haar kleven en zou houten oppervlakken kunnen beschadigen. In geval dat vlekken ontstaan; wassen met een sopje van koud water.

DIREKT NA HET SPELEN SCHOONMAKEN

Verwijder de Ecto-Plazm gel uit de kazerne en maak deze evenals het actie-figuur met een warm sopje schoon.

ECTO-PLAZM™

5. Spielfiguren auf dem Gitter befestigen. Ecto-Plazm™ Spielmasse durch das Dachgitter auf die Figur schütten.

Spielmasse kann auf Teppichen, Textilien, Haaren hängenbleiben und kann Holzoberflächen beschädigen. Flecken können mit kaltem Wasser und mit Reinigungsmitteln entfernt werden.

NACH DEM SPIEL BITTE SOFORT REINIGEN

Restliche Spielmasse aus dem Spielset herausnehmen. Spielset mit einem weichen Tuch und warmem Seifenwasser reinigen. Spielfiguren im warmen Seifenwasser säubern.

ECTO-PLASMA™

5. Sistemare il personaggio sotto la grata del tetto e, attraverso quest'ultima, versare l'ectoplasma (get atossico). La sostanza sgocciolerà lentamente attraverso la grata fino a coprire la figura.

L'ectoplasma può attaccarsi alla moquette, agli abiti, ai capelli e deteriorare le superfici di legno. Per togliere le macchie basta lavare in acqua fredda con un comune detersivo.

FINITO DI GIOCARE, PULIRE IMMEDIATAMENTE

Raccogliere subito l'ectoplasma in eccesso dall'interno della costruzione. Per la pulizia dei vari elementi usare un panno morbido e dell'acqua saponata calda. Lavare le figure mettendole a bagno in acqua saponata calda.

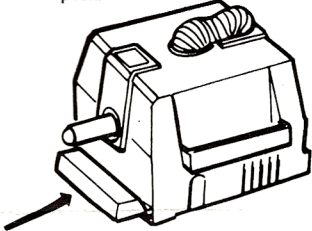


4. GHOST TRAP/CONTAINMENT CHAMBER
4. LA CAGE A FANTOMES
4. SPOKENVAL/SPOKENCEL

1. Slide door open on bottom of trap, place trap over ghost.

1. Glisser la trappe située au-dessous de la caisse. Placer la cage au-dessus du fantôme.

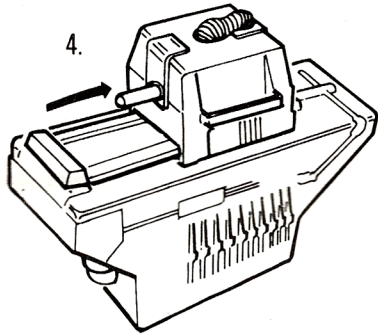
1. Schuif de deur van de spokenval open en plaats de val bovenop het spook.



2.

3. Close door on chamber, place Ghost trap over containment chamber, aligning tabs on top of chamber.

3. Fermer la porte du container. Placer la cage à fantômes sur le container. Faire coïncider les encoches du container.



4.

1. Riegel herausziehen und Geisterfalle über den Geist stülpen.

1. Tirare in fuori l'antina sul fondo della trappola e disporre quest'ultima sopra il fantasma da catturare.

2. Slide door closed to contain ghost.

2. Refermer la trappe pour enfermer le fantôme.

2. Schuif de deur dicht zodat het spook gevangen zit.

3. Sluit de deur van de cel en plaats de val zoals aangegeven bovenop de cel.

3. Riegel der Aufbewahrungskammer verschließen. Geisterfalle wie gezeigt aufsetzen.

3. Chiudere la botola della prigione e appoggiarvi sopra la trappola, allineandola con le linguette superiori della prigione.

4. Slide trap, automatically dropping Ghost into chamber.

4. Faire glisser la cage sur le container et le fantôme tombera automatiquement dans le container.

4. Als de val wordt verschoven dan valt het spook automatisch in de cel.

5. Geisterfalle zurückschieben und wegnehmen. Geist ist jetzt gefangen.

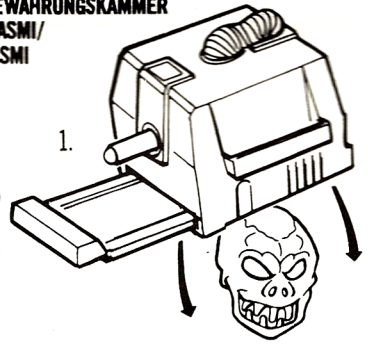
5. Far avanzare nuovamente la trappola e toglierla. A questo punto il fantasma è al sicuro nella prigione.

6. To remove Ghost, slide door open and turn containment chamber over.

6. Pour ôter les fantômes enfermés, ouvrir la trappe du container et le renverser.

6. Om de spoken te verwijderen moet de deur open geschoven worden en de cel ondersteboven worden gekeerd.

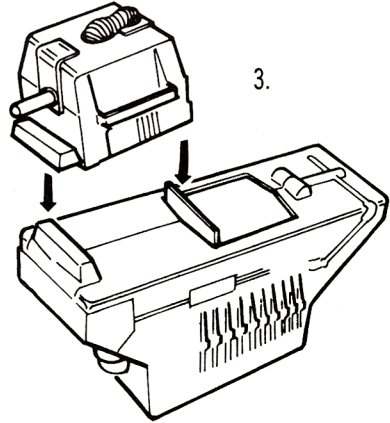
4. GEISTERFALLE/AUFBEWAHRUNGSKAMMER
4. TRAPPOLA PER FANTASMI/PRIGIONE PER FANTASMI



1.

2. Riegel reinschieben, um den Geist gefangen zu halten.

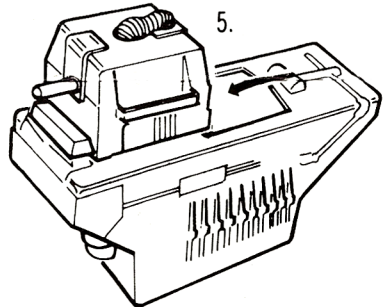
2. Richiudere l'antina per imprigionare il fantasma.



3.

4. Geisterfalle nach rechts schieben, damit Geist in die Aufbewahrungskammer fällt.

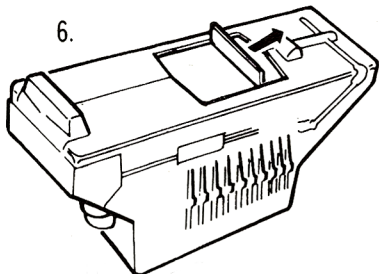
4. Far scorrere all'indietro la trappola; il fantasma catturato in precedenza cadrà automaticamente nella prigione.



5.

6. Um den Geist herauszunehmen, einfach Riegel öffnen und Aufbewahrungskammer umdrehen.

6. Per liberare i fantasmi, aprire la botola superiore e capovolgere la prigione.



6.

We really do care!

We make each toy with great care, attention and pride and do our best to help you. If you have a problem with your toy, as you receive it, and you feel the need to return it, please return it to the shop from where it was purchased. We have an agreement with the retailer which should solve your problem. This does not affect your statutory rights. We would also like you to write and tell us about your problem. We are always endeavouring to improve upon the quality and standard of our toys and can best do this with your help. Please write an explanatory letter to us, outlining the problem and the solution you reached. Many thanks in advance for your assistance.

Consumer Relations Department

Kenner Parker Tonka Owen Street, Coalville, Leicestershire LE6 2DE, England. Telephone: (0530) 510000

Service consommateurs

Nous fabriquons chacun de nos jeux et jouets avec le plus grand soin. Si celui que vous venez de recevoir présente le moindre défaut, écrivez-nous. Décrivez-le en quelques mots, indiquez la date de votre achat et envoyez votre lettre, avec vos nom et adresse, à:

Pour la France:

Kenner Parker Tonka Service Consommateurs, 14, rue Scandicci, 93500 PANTIN

Pour la Belgique:

Kenner Parker Tonka Chaussée de Jette 518, 1090 Bruxelles

Consumentenservice

Wij besteden de grootste zorg aan de fabricage van onze spellen en speelgoed. Mocht er ondanks dat iets niet in orde zijn op het moment dat u het ontvangt, laat het ons dan weten. Beschrijf het probleem en stuur uw brief met vermelding van uw naam, adres en datum van aankoop naar:

Voor Nederland:

Kenner Parker Tonka Benelux Koninginneweg 6 1075 CX Amsterdam

Voor België:

Kenner Parker Tonka Benelux Jetse Steenweg 518, 1090 Brussel

Verbraucher-Service

Wir stellen jedes Produkt mit besonderer Sorgfalt her. Sollte es dennoch einen Grund zur Beanstandung geben, dann schreiben Sie bitte kurz an die nachstehende Anschrift:

Kenner Parker Tonka, Deutsche Niederlassung, Klöcknerstrasse 1, 6054 Rodgau 3, Germany. Vorsicht: Nicht für Kinder unter 3 Jahren . . . kleine Teile.

Servizio Consumatori

I nostri giochi e giocattoli sono fabbricati con la massima cura e sottoposti ai controlli finali più attenti. Se, nonostante tutto, questo articolo presentasse un difetto qualsiasi, fatecelo sapere scrivendoci all'indirizzo sotto riportato. Grazie sin d'ora della collaborazione!

Tonka Italia S.p.A. Via Santa Sofia, 10 20122 MILANO. Tel: 02/809416.

© 1984 Columbia Pictures, Inc. © 1986 Columbia Pictures Television, a division of CPT Holdings Inc. All Rights Reserved. Used under licence by Kenner Parker Toys International Inc. by its divisions at: Kenner Parker Tonka, Hargrave House, Belmont Road, Maidenhead, Berkshire, England. Not suitable for children under 3 years. Kenner Parker Tonka, Amsterdam/Brussels. Niet geschikt voor kinderen van 3 jaar en jonger. Kenner Parker Tonka, Deutsche Niederlassung, Klocknerstrasse 1, 6054 Rodgau 3, Germany. Vorsicht: Nicht für Kinder unter 3 Jahren . . . kleine Teile. Kenner Parker Tonka, 14-16 rue Scandicci, 93500 Pantin, France. La conformité du présent produit aux normes françaises obligatoires de sécurité est garantie par Kenner Parker, 14-16 rue Scandicci, 93500 Pantin, France. Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois. Colours and designs may vary from those illustrated. Kleuren en ontwerpen kunnen afwijken van illustraties. Couleurs et dessins peuvent varier par rapport à ceux présentés. Abweichungen von den gezeigten Farben und Designs vorbehalten. Tonka Italia S.p.A. Via Santa Sofia, 10 20122 MILANO. Tel. 02/809416. Giocattolo non adatto a bambini di età inferiore ai 3 anni. Prodotto conforme all'articolo 1 della legge no. 46 del 18 febbraio 1983 e alle norme del comitato europeo di normalizzazione (CEN). I colori ed i design potranno essere diversi da quelli illustrati.

Kenner®