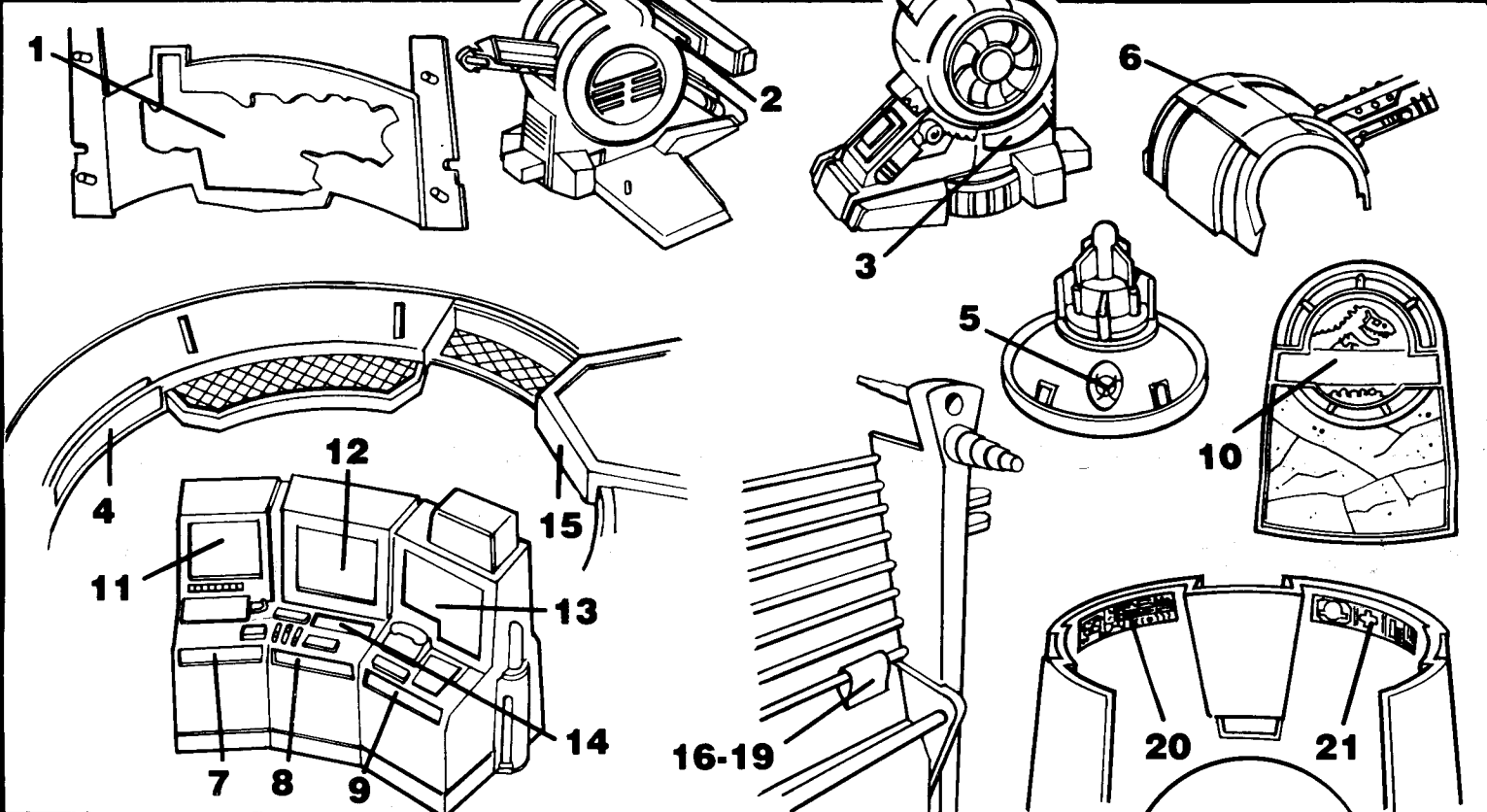


61020



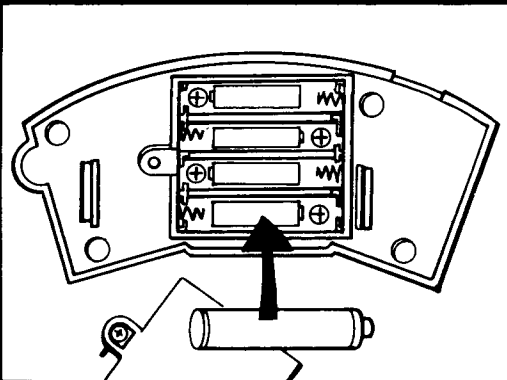
COMMAND COMPOU

AUTOCOLLANTS HET PLAKKEN VAN DE STICKERS ANBRINGEN DER AUFKLEBER

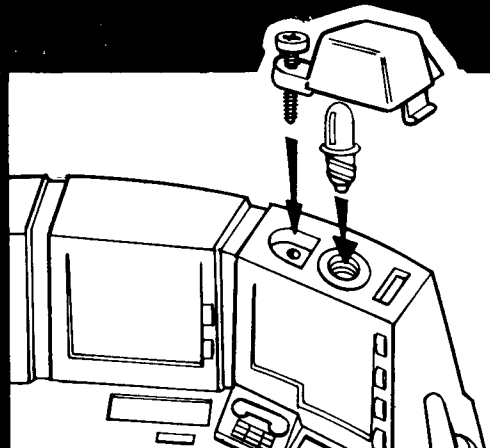


1. Colle les autocollants sur les pieces non assemblees en t'aidant des chiffres et des illustrations.
Plak de stickers op de losse onderdelen. Gebruik de nummers op het stickervel en de afbeelding als hulp.
Vor der Montage Aufkleber anbringen. Die Numerierung der Aufkleber und diese Abbildung helfen Dir dabei.

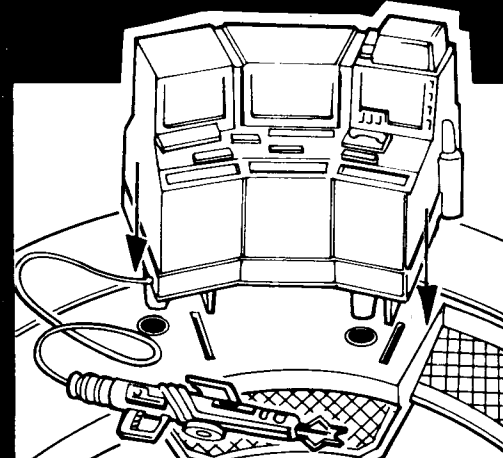
MONTAGE



2. Dévisse le compartiment des piles et insère 4 piles Alcalines LR6 comme indiqué. ATTENTION: UTILISE UNIQUEMENT DES PILES NEUVES.
Draai de schroef uit het compartiment en plaats vier LR6 alkaline batterijen, zoals afgebeeld. LET OP: GEBRUIK ALLEEN NIEUWE BATTERIJEN.
Die Schrauben des Batteriegehäuses lösen und 4 LR6 Alkali-Batterien wie abgebildet einsetzen. ACHTUNG: NUR NEUE BATTERIEN VERWENDEN.

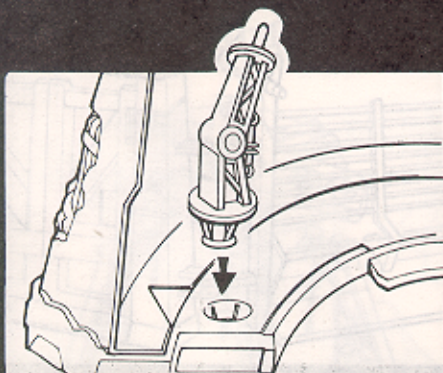


3. La lampe de la console peut être remplacée quand elle ne fonctionne plus. Dévisse et enlève le couvercle rouge sur le haut de l'ordinateur et insère une ampoule E5.
Het lampje van de computer-console kan vervangen worden. Draai de schroef van de deksel los en plaats een E5 lampje.
Warnicht auf der Computerkonsole austauschen, sobald es defekt ist. Rote Abdeckkappe aufschrauben, von der Konsole abheben und eine neue E5 Birne einsetzen.



4. Enclenche la console sur la base. La console peut être enlevée si les piles doivent être remplacées.
Klik de computer console in de basis. De console kan ook losgemaakt worden bij het vervangen van batterijen.
Computerkonsole auf die Basis aufsetzen. Konsole kann von der Unterseite aus herausgedrückt werden, wenn eine Erneuerung der Batterien notwendig ist.

ND ND™



MONTAGE DEFINITIF

Une fois assemblée, cette pièce ne peut plus être démontée!

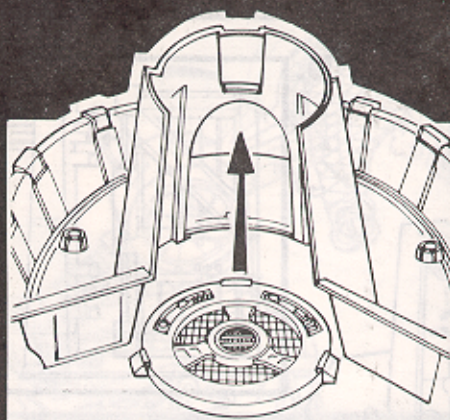
EENMALIGE MONTAGE

Enmaal gemonteerd, kan het voertuig niet meer uit elkaar!

EINMAL-MONTAGE

Einmal zusammengesetzt, kann das Spielzeug nicht mehr auseinandergenommen werden!

5. Introduis verticalement la sonde dans le trou de la base comme indiqué.
Klik de geweerstandaard in het gat in de basis. Het geweer past bovenop de standaard.
Sondenhalterung wie gezeigt einrasten lassen.



MONTAGE DEFINITIF

Une fois assemblée, cette pièce ne peut plus être démontée!

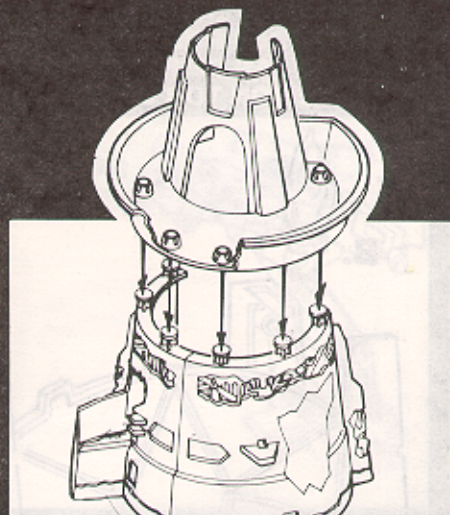
EENMALIGE MONTAGE

Enmaal gemonteerd, kan het voertuig niet meer uit elkaar!

EINMAL-MONTAGE

Einmal zusammengesetzt, kann das Spielzeug nicht mehr auseinandergenommen werden!

6. Insère la partie de l'étage supérieur ainsi que la passerelle et enclenche — les dans les fentes.
Duw het kraaiennest door het gat van de loopbrug en klik het in de gaten vast.
Boden des Ausgucks nach oben durch den Rundgang schieben und in die Schlitzte einrasten lassen.



MONTAGE DEFINITIF

Une fois assemblée, cette pièce ne peut plus être démontée!

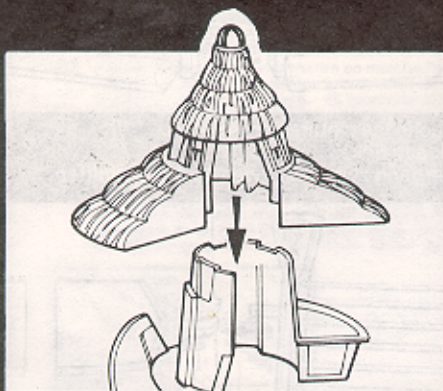
EENMALIGE MONTAGE

Enmaal gemonteerd, kan het voertuig niet meer uit elkaar!

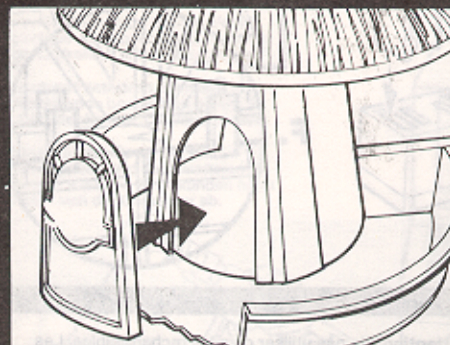
EINMAL-MONTAGE

Einmal zusammengesetzt, kann das Spielzeug nicht mehr auseinandergenommen werden!

7. Aligne les 6 trous à l'arrière de la passerelle avec les picots du mur arrière puis pousse vers le bas pour les enclencher. De pennen van de basis passen precies in de gaatjes van de loopbrug. Klik de pennen in de gaatjes vast. Die 6 Öffnungen im unteren Teil des Rundgangs und die entsprechenden Halterungen auf der Mauer durch Hinunterdrücken in Position bringen.



8. Insère le toit au-dessus de la passerelle.
Schuif het dak-deel over het loopbrug-deel.
Dach auf den Rundgang aufsetzen.



9. Insère les portes à l'avant de la passerelle.
Plaats de deur in de voorkant van het loopbrug-deel.
Türe in den vorderen Teil des Rundgangs einpassen.

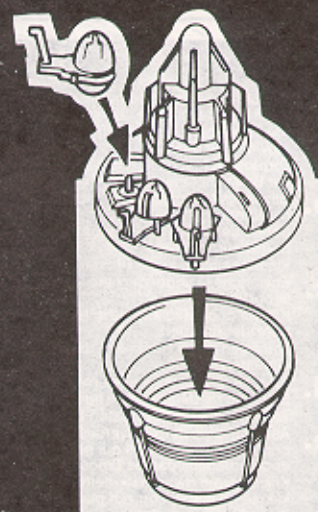


FENÊTRE
RAAM
FENSTER

MUR
MUUR
MAUER

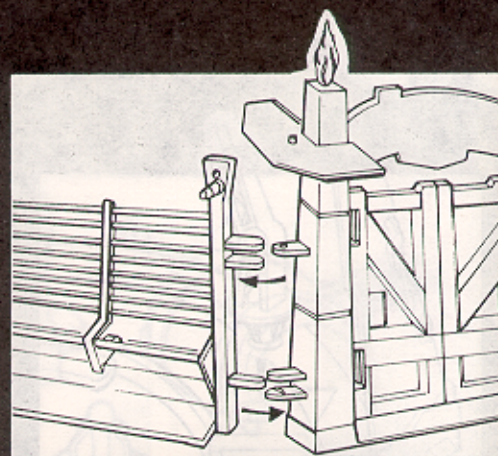
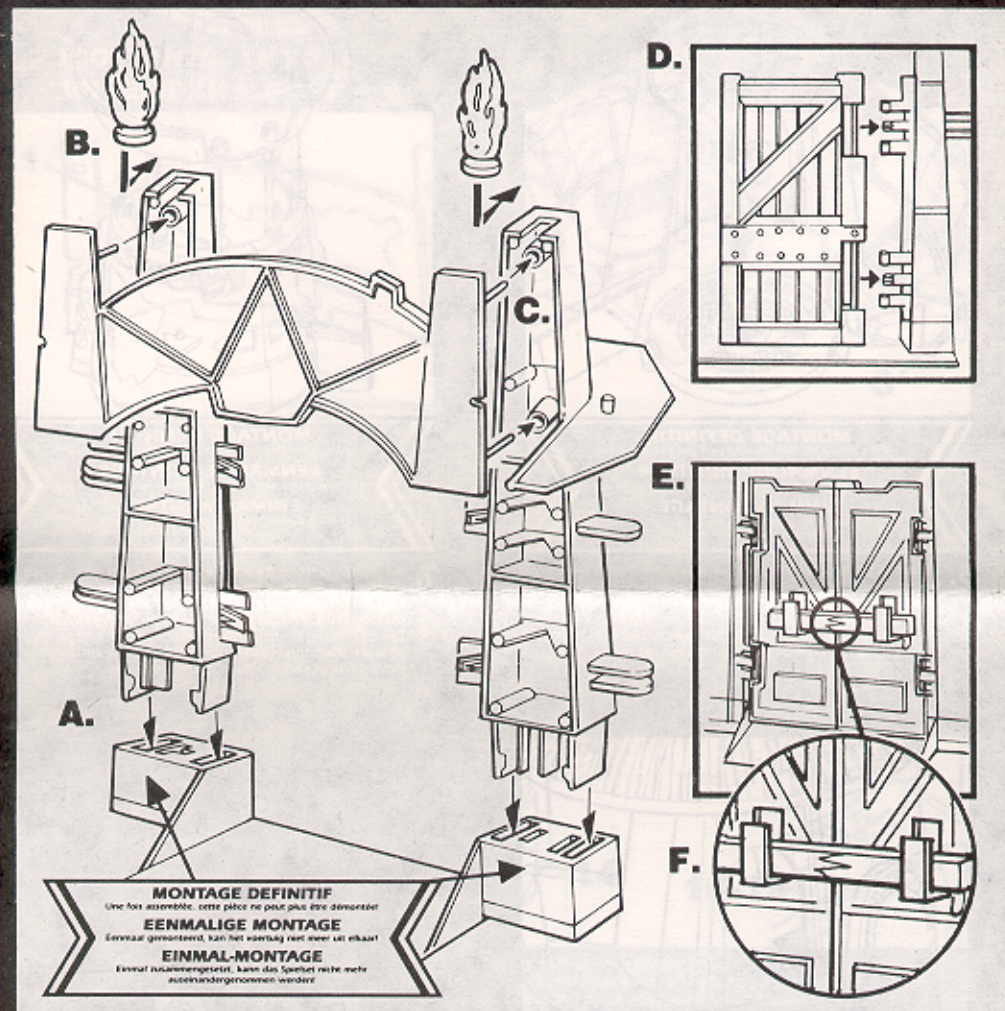
PASSERELLE
LOOPBRUG
RUNDGANG

10. Insère trois pièces "endommagées par les dinosaures" aux endroits prévus à cet effet.
Plaats de drie gedeeltes die door dinosaurussen zijn beschadigd zoals afgebeeld. Je hebt hier beide handen voor nodig.
Die 3 Dino-Schäden™-Teilstücke wie abgebildet einfügen.

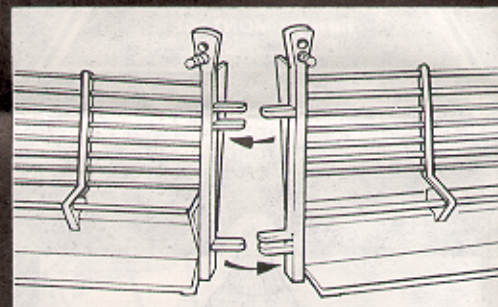


11. Mets un couvercle sur la coureuse. Les œufs s'adaptent sur le haut des picots. Doe de deksel op de broekabine. De eieren kun je bovenop de pennen plaatsen.
Deckel auf die Brutstätte aufsetzen. Eier oben in die entsprechenden Halterungen einlegen.

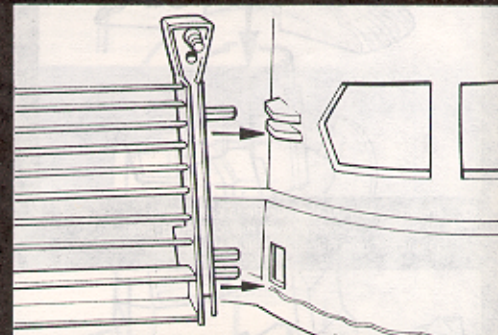
MONTAGE DES PORTES ET DES BARRIÈRES
MONTAGE VAN DE HEKKEN EN DE POORT
MONTAGE VON TOR UND ZÄUNEN



Attache la clôture à la porte.
 Hek aan poort.
 Übergang von Zaun zu Tor.



Attache les clôtures entre-elles.
 Hek aan hek.
 Übergang zwischen zwei Zaunabschnitten.



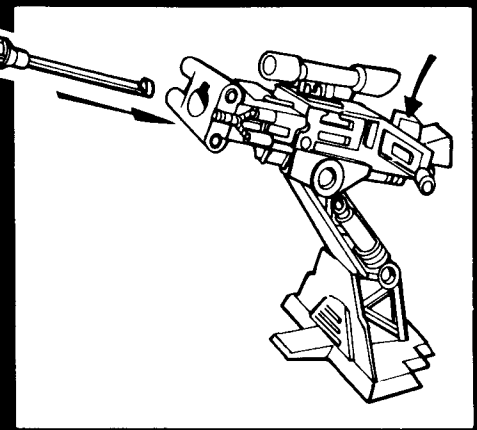
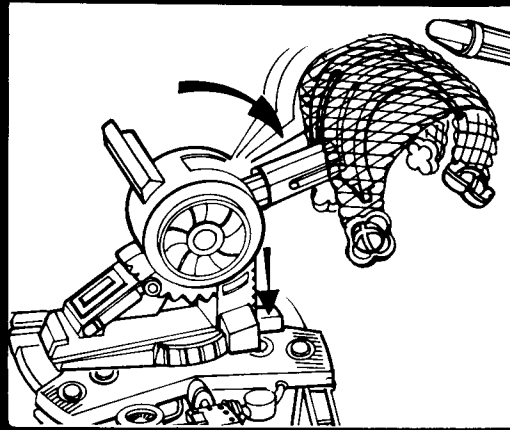
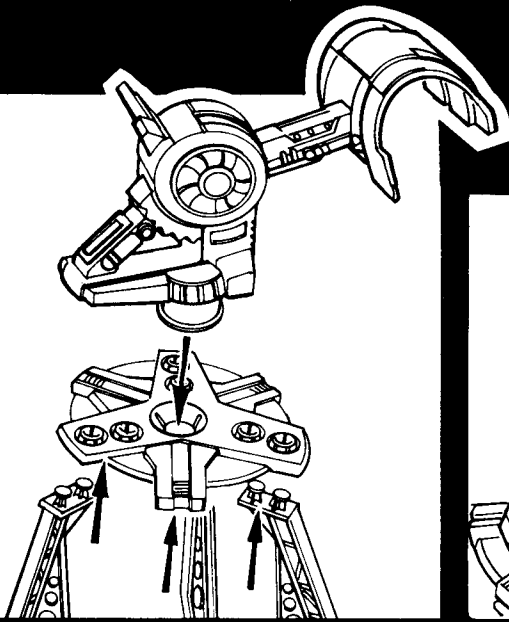
Attache la clôture au Centre de Contrôle.
 Hek aan Compound.
 Übergang von Zaun zu Kommandozentrale.

- 12a.** Appuie fermement pour enclencher les montants de la porte sur leur base. Klik de klepjes aan de onderkant van de poort stevig in de basis. Torpfosten fest nach unten drücken, bis sie in die Basis einrasten.
- b.** Glisse les flammes sur le haut de ces montants. Schuif de vlammen bovenop de poortdeurhouders. Flammen oben in die Pfosten einschieben. Enclenche la voûte derrière les montants de la porte. Torbogen in die Rückseite der Torpfosten einrasten lassen.
- c.** Klik de doorgang aan de achterkant van de poortdeurhouders. Torbogen in die Rückseite der Torpfosten einrasten lassen.
- d.** Attache les portes sur les montants. Bevestig de deuren in de houders. Torflügel an den Torpfosten befestigen.
- e.** Assemble les deux traverses et glisse-les pour fermer les portes qui pourront être endommagées par les Dinosaures. Klik de twee dwarsbalk-helften in elkaar en klik de dwarsbalk op zijn plaats. Zwei Querbalken-Teilstücke zusammenfügen und Querbalken in Position bringen. Traverses assemblees en position. Dwarsbalk klikt in elkaar.
- f.** Querbalken-Teilstücke greifen ineinander.

- **Attention:** Ne pas utiliser de piles rechargeables. Les piles doivent être changées par un adulte. **ATTENTION: POUR EVITER QUE LES PILES NE COULENT**
 1. Placer correctement les piles.
 2. Ne jamais mélanger piles neuves et usagées, piles standards (carbone-zinc) et alcalines.
 3. Ne pas laisser de piles "mortes" dans le jouet.
 4. Enlever les piles en cas de non-utilisation prolongée.
- **Waarschuwing:** Batterijen moeten door een volwassene worden vervangen. Geen oplaadbaar batterij gebruiken. **WAARSCHUWING: VOORKOM DAT DE BATTERIJEN GAAN LEKKEN**
 1. Zorg ervoor dat de batterijen juist zijn geplaatst.
 2. Gebruik nooit oude en nieuwe, of gewone en alkaline batterijen door elkaar.
 3. Laat geen lege batterijen achter in het speelgoed.
 4. Verwijder de batterijen indien het speelgoed voor langere tijd niet wordt gebruikt.
- **Achtung:** Bitte keine aufladbaren. Batterien verwenden. Batterien durch erwachsenen auswechseln lassen. **ACHTUNG: UM DAS AUSLAUFEN DER BATTERIEN ZU VERMEIDEN**
 1. Batterien richtig einlegen.
 2. Niemals alte und neue Batterien oder Standard (Zink-Kohle) und alkalische Batterien gleichzeitig verwenden.
 3. Verbrauchte Batterien nicht im Spielzeug lassen.
 4. Batterien entnehmen, wenn das Spielzeug für längere Zeit nicht benutzt wird.

- 13.** Attache les six clôtures ensemble pour relier les portes, les clôtures et la partie principale au centre de contrôle. Tu peux attacher les clôtures de plusieurs façons. Vorm het hek en de Commando Compound door de zes hekdelen aan elkaar te bevestigen. De hek-delen kunnen op verschillende manieren aan elkaar worden bevestigd. Die sechs Zaunabschnitte zusammensetzen, um Tor, Zäune und Hauptgebäude zur Kommandozentrale zusammenzuschließen. Die Zaunabschnitte können nach unterschiedlichen Mustern aneinandergesetzt werden.

ASSEMBLAGE ET MISE EN ROUTE DES LANCE-MISSILES
MONTAGE EN WERKING VAN LANCEERDERS
ZUSAMMENBAU UND FUNKTION DER ABSCHUSSVORRICHTUNG



MONTAGE DEFINITIF

Une fois assemblée, cette pièce ne peut plus être démontée!

EENMALIGE MONTAGE

Eenmalig gemonteerd, kan het voertuig niet meer uit elkaar!

EINMAL-MONTAGE

Einmal zusammengepackt, kann das Spielzeug nicht mehr auseinandergenommen werden.

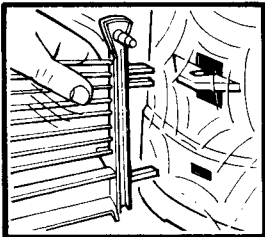
14. Enclenche le lance-filet au sommet du centre de contrôle. Enclenche les trois pieds sur la base. Clique de lanceerder bovenop de basis. Klik de drie poten onder de basis vast. Netzschleuder in die Oberseite, die drei Beine in die Unterseite der Basis einrasten lassen.

15. Pousse le filet de capture vers l'arrière en position de tir. Tends le filet. Enfonce le levier pour lancer le filet. Positionne le filet comme indiqué pour avoir le meilleur tir possible. Druk de net-lanceerarm naar achteren. Drapeer het net over de arm. Druk op de hendel om het net te lanceren. Voor de beste lancering plaats je het net zoals afgebeeld. Ausleger der Netzschleuder zurückdrücken und in Schragstellung bringen. Netz über den Ausleger hängen. Hebel nach unten drücken, um Netz wie abgebildet abzufeuern.

16. Insère le missile dans le lance - "missile tranquillisant." Tu entendas un clic quand il sera en position. Enfonce le levier pour faire feu. Plaats een raket in de "Verdovingsrakettenlanceerder." Je hoort een klik wanneer de raket juist is geplaatst. Druk op de hendel om te lanceren. "Betaubungs"- Bazooka in die Abschussvorrichtung einschieben. Der Ladevorgang ist abgeschlossen, sobald du ein deutliches Klicken hörst. Hebel zum Abfeuern des Projektils nach unten drücken.

CONTROLES DE SECURITE WERKING VAN VEILIGHEIDSPANEEL BETRIEB DES ALARMSYSTEMS

17. Appuie sur le bouton pour mettre en marche l'ordinateur parlant. Si aucun autre bouton n'est enclenché, après 15 secondes tu entendas un message électronique - 30 secondes plus tard tu entendas un autre message - 45 secondes après tu entendas "Opérateur, entrer vos données" - 7 minutes plus tard l'ordinateur s'éteindra. Druk op de "log-on" knop om de elektronische, sprekende computer te activeren. Wanneer je geen andere knop indrukt zul je na 15 seconden een steeds verschillende boodschap horen. 30 seconden later hoor je een aanvullende boodschap. 45 seconden later hoor je "Operator please log-in." 7 minuten later zal de computer zichzelf uitschakelen. Anmelungstaste drücken, um den elektronisch gesteuerten sprechenden Computer zu aktivieren. Wird kein anderer Knopf gedrückt, hörst Du nach 15 Sekunden und nach weiteren 30 Sekunden einen nach Zufalls-Wiedergabe ausgewählten Text - nach weiteren 45 Sekunden hörst Du "Operator, bitte anmelden." Nach Ablauf von 7 Minuten schaltet sich der Computer ab.



CLOTURE
Enlève ou secoue la clôture (pour entendre un des 10 messages électroniques). L'alarme retentira et la lumière s'allumera et tu entendas les phrases correspondantes. ATTENTION: L'USURE DES PILES PROVOQUERA UNE SORTIE DE BOURDONNEMENT DES QUE TU APPUIERAS SUR UN BOUTON.

HEK
Schud aan het hek of maak de hekdelen los. (Je hoort nu 10 verschillende zinnen). Het alarm klinkt, lichten flikkeren en je hoort bijbehorende zinnen. ACHTUNG: SCHWACHE BATTERIEN VEROROZAKEN EEN CONSTANT ZOEMGECLUID WANNEER EEN KNOP WORDT INGEDRUKT.

ZAUN
Zaun aus der Verankerung lösen oder daran rütteln (um einen der 10 nach Zufalls-Wiedergabe ausgewählten Sätze zu hören). Alarm wird ausgelöst und das Warnlicht blinkt, begleitet von den entsprechenden Sätzen. ACHTUNG: SCHWACHE BATTERIEN HABEN ZUR FOLGE, DAB DIE KONSOLE EINEN KONTINUIERLICHEN SUMMITON ABGIBT, SOBALD EINE FUNKTIONSTASTE GEDRÜCKT IST.

SECURITE
Appuie sur le bouton (pour entendre 1 des 27 messages électroniques).

VEILIGHEID
Druk op de knop (Je hoort nu 27 verschillende zinnen).

SICHERHEITSVORRICHTUNGEN
Taste drücken (um einen der 27 nach Zufalls-Wiedergabe ausgewählten Sätze zu hören).

SONDE
Appuie sur le sommet de la sonde (pour entendre 1 des 7 messages électroniques).

STANDAARD
Druk op de knop op de standaard (Je hoort nu 7 verschillende zinnen).

SONDE
Spitze der Sonde drücken (um einen der 7 nach Zufalls-Wiedergabe ausgewählten Sätze zu hören).

Mise sous tension. Appuie sur le bouton pour commencer. Druk op de knop om de Commando Compound in te schakelen. Startknopf drücken.

COUVEUSE
Appuie sur le bouton (pour entendre 1 des 11 messages électroniques).

BROEIKABINE
Druk op de knop (Je hoort nu 11 verschillende zinnen).

BRUTSTÄTTE
Knopf drücken (um einen der 11 nach Zufalls-Wiedergabe ausgewählten Sätze zu hören).

COMPTEUR DE DINOSAURES
Appuie sur le bouton (pour entendre 1 des 3 messages électroniques).

DINO-TELLER
Druk op de knop (Je hoort nu 3 verschillende, gecombineerde zinnen).

DINO-ZÄHLUNG
Knopf drücken (um eine der 3 nach Zufalls-Wiedergabe ausgewählten Satzkombinationen zu hören).

