

# N I T S T O R N I

m o d e l o f 2 t o w e r s



[www.saba-modellbau.jimdo.at](http://www.saba-modellbau.jimdo.at)

s a b a m o d e l # 1 4

s c a l e : 1 : 3 3 1 / 3

# TORN I - SABA-Modell #14

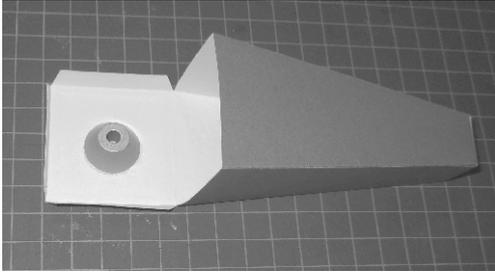


Abb. 1

Die holländische Band NITS setzte Anfang der 1990er Jahre bei Konzerten zwei Türme als Bühnendekoration ein, jeder höher als 4 m. Sie können diese Türme nun im Maßstab 1:33 1/3 nachbauen. Wir empfehlen dabei Musik dieser großartigen Band zu horchen!

Unterstützen Sie die Künstler durch den Kauf von Tonträgern:

[www.nits.nl](http://www.nits.nl)

Allgemeines zum Zusammenbau:

Als Werkzeuge werden 1 Schere, Klebstoff (UHU tropffrei) und 1 scharfes Messer benötigt. Hilfreich ist auch eine Schneideunterlage, (Metall)Stäbe in verschiedenen Durchmesser (Kochlöffel, Stricknadel, ...) zum Vorrunden der Bauteile, sowie eine Pinzette zum Fixieren von Kleinteilen. Mit Filz- oder Aquarellstiften in den entsprechenden Farbtönen können Schnittkanten eingefärbt werden, was die optische Wirkung des fertigen Modells erheblich erhöht. Für einen stabilen Stand der Türme werden zwei Gewichte (z.B. Schraubenmutter) benötigt. Für die Räder einen Karton mit einer Stärke von ca. 0,5 mm verwenden.

Wichtig beim Zusammenbau ist, sich genügend Zeit zu nehmen, die Teile gut vorzuformen und erst dann zum Klebstoff zu greifen, wenn die Teile schon gut angepasst wurden. Je genauer gearbeitet wird, desto besser wird das Endergebnis ausfallen!

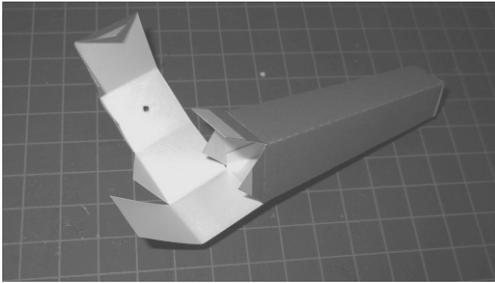


Abb. 2

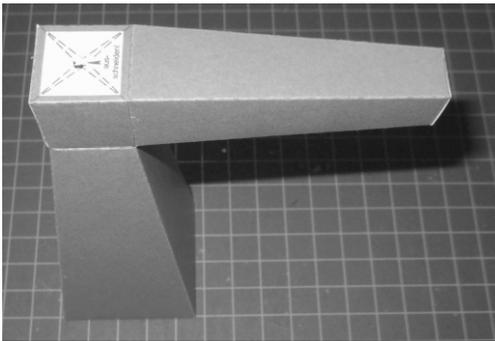


Abb. 3

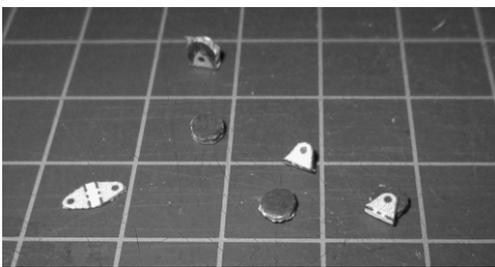
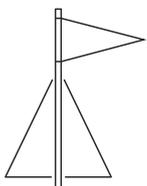
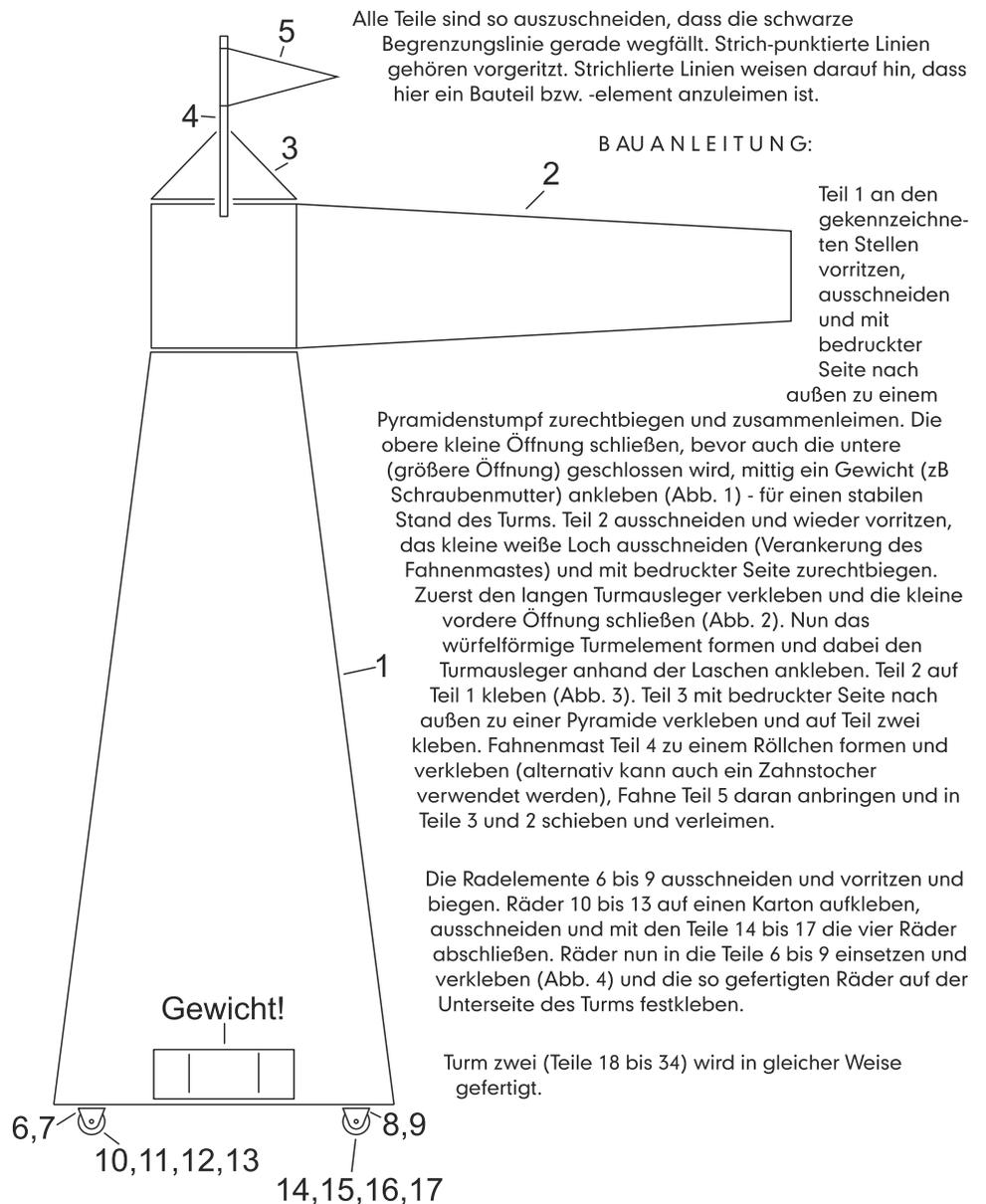
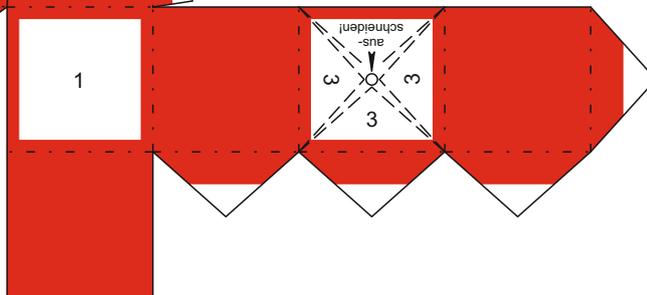
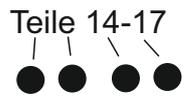
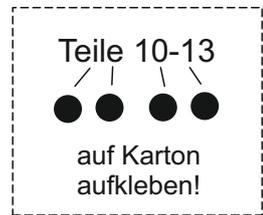
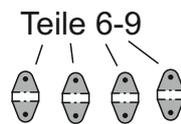
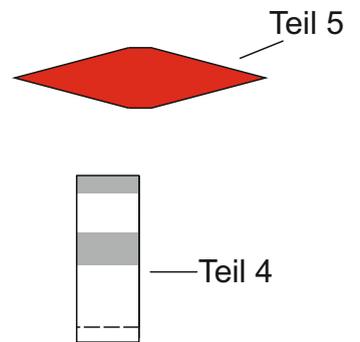
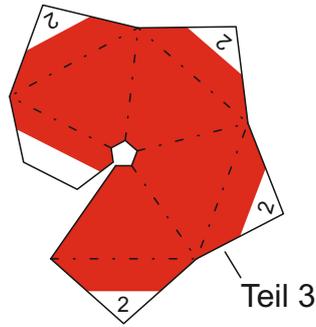
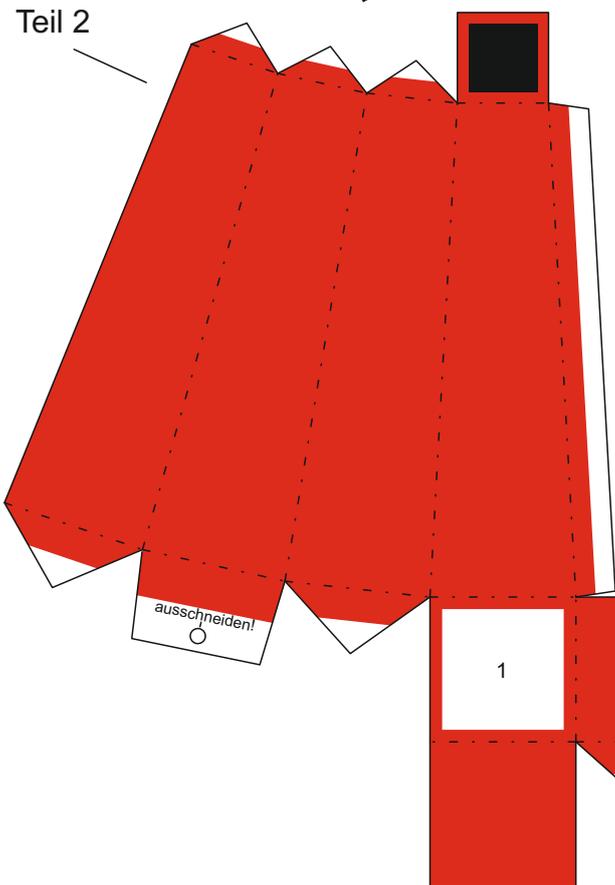
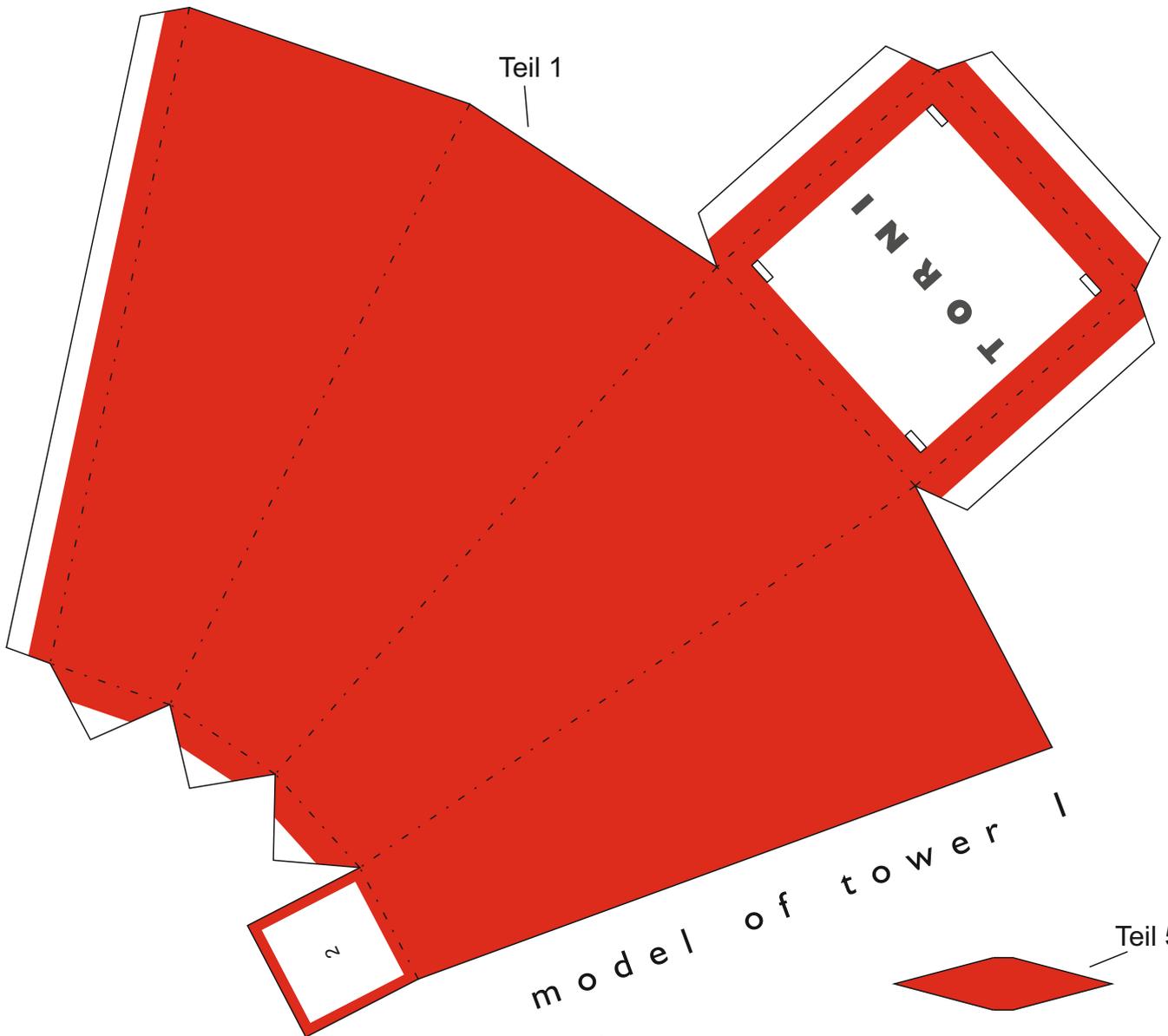


Abb. 4



**N I T S T O R N I**  
m o d e l o f 2 t o w e r s



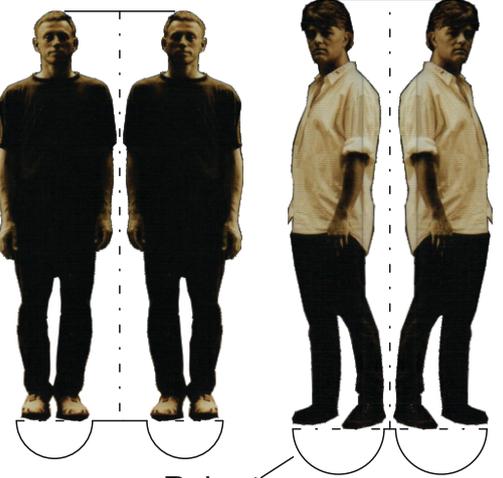
N I T S

# N I T S

## model of tower 2

Teile 27-30  
● ● ● ●  
auf Karton  
aufkleben!

Rob



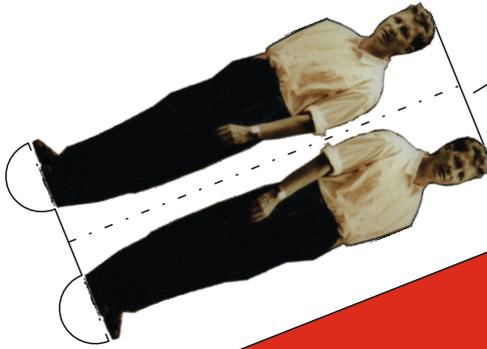
Robert

Teil 19

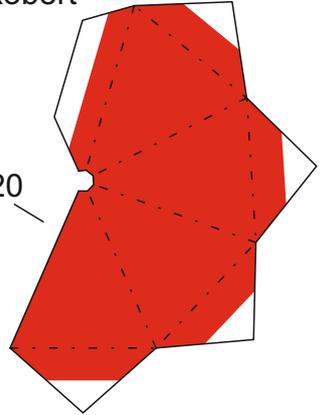


18

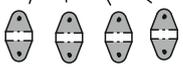
Henk



Teil 20



Teile 23-26



Teil 21



TORN

Teil 18

Teile 31-34



Teil 22

