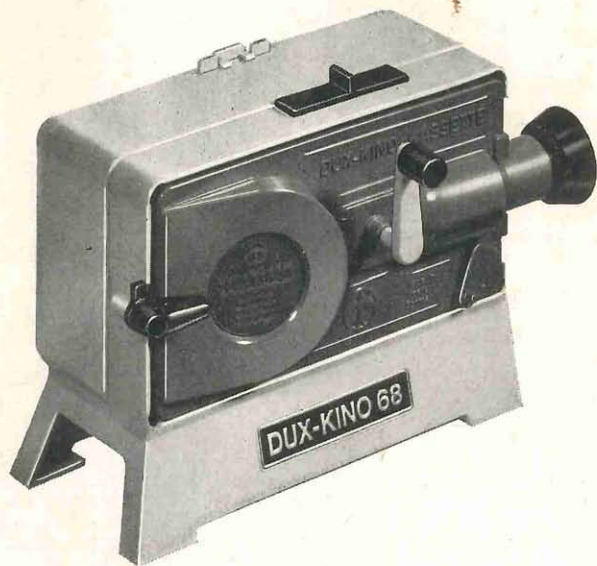


DUX-KINO 68



Das neue Spielzeug-Heimkino
für Batteriebetrieb,
mit der **DUX-KINO-KASSETTE**



- **kinderleichter Betrieb**

auch die Aller kleinsten können das DUX-KINO vorführen.

- **DUX-KINO-KASSETTE – ein Tageslichtkino**

auch ohne Verdunklung lustige Filmerlebnisse.

- **leichter Filmwechsel**

mit wenigen Handgriffen können die DUX-Endlos-Filme ausgetauscht werden.

- **ein Filmprogramm für Kinder jedes Alters**

Märchen für die Kleinen – Abenteuer und lustige Streiche für die Größeren.

DUX-KINO, ein Begriff seit Generationen.

The new Toy-Home-Cinema, illuminated by batteries, with the **DUX-Movie-Box**.

Very easy to handle – DUX-Movie-Box, a day-light viewer – easy exchange of films – a movie programme for children of any age.

Le nouveau cinéma jouet pour la maison, pour piles, et utilisant la cassette **DUX-KINO**.

Fonctionnement facile – DUX-KINO-KASSETTE, un cinéma pour utilisation en plein jour – facilité de changement des films – un programme de films pour enfants de tout âge.

Il nuovo Cinema Giocattolo da camera funzionante a pila, con la **DUX-KINO-KASSETTA**.

Uso facilissimo – DUX-KINO-KASSETTA, un cinema per vedere films durante il giorno – facile cambio di pellicola – un programma per bambini di ogni età.

El nuevo Cine-Juguete a domicilio, alumbrado por batería, con **DUX-KINO-KASSETTA**.

Actuación facilísima – DUX-KINO-KASSETTA, un cine para contemplar durante el día – fácil cambio de las películas – un programa de películas para niños de todas las edades.

So wird das DUX-Kino 68 in Betrieb genommen:

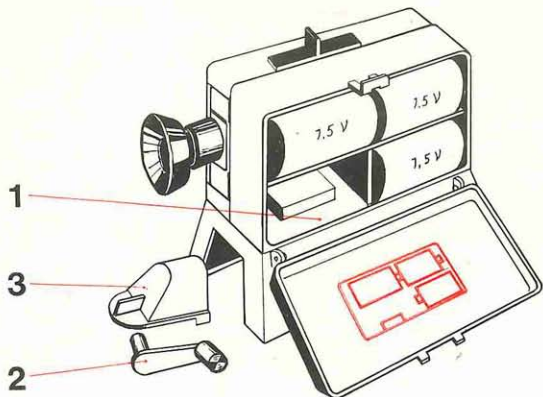


Fig. 1

1. Deckel öffnen
2. Kurbel 2 aus Fach 1 nehmen. (Der Lichtreflektor 3 wird bei der Projektion nicht benötigt und kann im Fach bleiben.)
3. 3 Monozellen à 1,5 Volt gemäß Schaltbild im Deckel einlegen. (PERTRIX Nr. 211 oder DAIMON Nr. 289). (Anstelle von Batterien kann auch der sparsame DUX-Transformator Nr. 682 verwendet werden. Näheres darüber auf Seite 6.)
4. Deckel schließen.

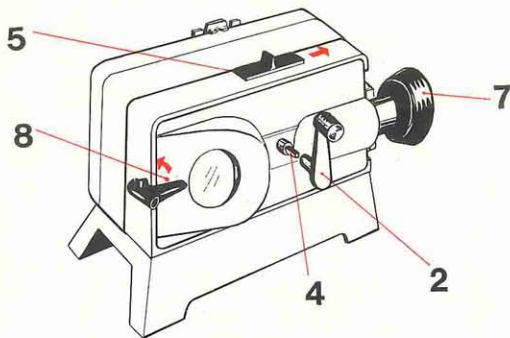


Fig. 2

5. Kurbel 2 auf Vierkantachse 4 stecken.
6. Lichtschalter 5 nach rechts schieben. Projektionslampe muß aufleuchten.
7. Projektion auf Bildschirm richten. (Der aufgeklappte Deckel des Verpackungskartons dient als Bildschirm.) Bildschärfe durch Verschieben des Objektivs 7 einstellen. Projektionsabstand ca. 1 Meter.
8. Kurbel 2 **langsam** (1 Umdrehung pro Sekunde) nach rechts drehen. Der DUX-Endlos-Film kann beliebig oft durchgespielt werden.

Wichtig: Bei der Kinovorführung muß völlig abgedunkelt sein. Je dunkler der Raum, desto heller die Projektion.

1. Open cover. Take crank 2 out of partition 1. (Light-reflector 3 is not needed for light-projection and can remain in Partition.) Insert 3 Monocells of 1,5 Volts each, according to engraving in cover. (Instead of batteries the economic DUX-Transformer Nr. 682 can be used. For particulars see page 6.) Close cover. (Fig. 1.)
2. Put crank 2 on axle 4. Push light-switch 5 to the right. Projection-lamp must be shining. Adjust projection on screen (in box). Adjust clearness of picture by moving ocular piece 7. Distance of projection approx. 3 feet. (Fig. 2.) Turn crank **slowly** (1 turn each second) to right. The endless DUX-film can be turned through as often as one likes.

Important: When performing, the room should be completely darkened; The darker the room the brighter the projection.

1. Ouvrir le couvercle. Retirer la manivelle 2 de la boîte 1. (Le réflecteur 3 n'est pas utile à la projection, on peut le laisser dans la boîte). Mettre 3 piles 1,5 V suivant dessin dans le couvercle. A la place des piles on peut utiliser aussi le transformateur DUX Nr. 682 plus économique. Quelques détails sur celui-ci page 6. Fermer le couvercle. (Fig. 1.)
2. Introduire la manivelle 2 dans l'axe carré 4. Pousser le conjoncteur 5 vers la droite, la lampe de projection doit s'allumer. Diriger la projection sur l'écran (dans la boîte) et régler la netteté de l'image en avançant ou reculant l'objectif 7. Distance de projection environ 1 mètre. (Fig. 2.) Tourner la manivelle 2 **lentement** dans le sens des aiguilles d'une montre (un tour à la seconde). Le film DUX peut être passé autant de fois que l'on veut.

Important: Il faut faire la projection dans une pièce sombre, plus l'obscurité est complète, plus la projection sera claire.

1. Aprire il coperchio. Prendere la manovella 2 dalla casella 1. (Il riflettore di luce 3 non si usa durante la proiezione e può rimanere nella cassella.) Inserire 3 pile da 1,5 Volt (vedi disegno nel coperchio); al posto delle pile si può utilizzare anche il trasformatore DUX Nr. 682 (spiegazione a pag. 6). Chiudere il coperchio. (Fig. 1.)
2. Introducere la manovella 2 nell'apposita sede (4). Girare l'interruttore di luce 5 a destra. La lampada di proiezione deve far luce. Indirizzare la proiezione sullo schermo e mettere a fuoco, spostando la lente 7 avanti e indietro. Distancia di proiezione c. ca. 1 m. (Fig. 2.) Girare la manovella 2 **lentamente** (una rotazione per secondo) a destra. La pellicola DUX può essere vista e rivista all'infinito.

Importante: Prima della presentazione del film la stanza deve essere oscurata completamente. Tanto più buia è la stanza, quanto più chiara è la proiezione.

1. Abrir la tapa. Tomar la manivela 2 del cajon 1. (El reflector de luz 3 no es usado para la proyección y puede quedar en el cajón.) 3 pilas de cada 1,5 voltios según dibujo en la tapa. (en lugar de baterías se puede emplear también el transformador económico DUX. (Explicaciones sobre esto en pag. 6.) Cerrar la tapa. (Fig. 1.)
2. Introducir la manivela 2 sobre el eje cuadrado 4. Colocar conmutador de luz 5 a derecha. Lámpara de proyección debe resplandecer. Apuntar la proyección en la pared y la nitidez de la imagen graduando lentamente la lente 7. Distancia de proyección aprox. 1 m. (Fig. 2.) Dar vueltas a la manivela 2 **despacio** (una rotación cada segundo) a derecha. La película DUX infinita puede ser operada por cualquiera.

Importante: En la presentación del cinema la habitación debe ser oscuricida completamente, cuanto más oscura la habitación, tanto más clara la proyección.

So werden die DUX-Endlos-Filme aus- gewechselt:

(Man gehe mit einiger Vorsicht zu Werke, um den empfindlichen Schmal-
film nicht zu knicken oder gar zu zerreißen.)

1. Riegel 8 nach links schwenken. Kassette am Objektiv 7 fassen und herausnehmen. (Fig. 2.)
2. Kassettendeckel mit leichtem Fingerzug vorn ausrasten und ganz abheben. (Fig. 5.)

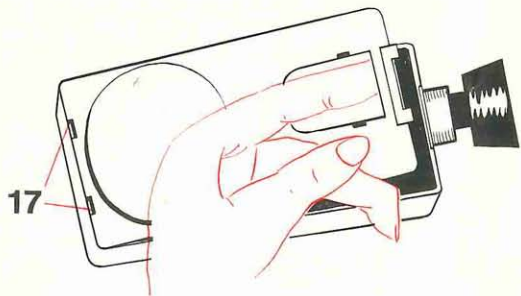


Fig. 5

3. Film 9 an beiden Seiten vom Nockenrädchen 10 lösen. Durch leichtes Zusammenschieben der beiden Filmenden im Pfeilsinn bildet sich bei 11 eine Schleife, welche das Herausnehmen des Filmes erleichtert. (Fig. 6.)
4. Film 9 aus dem Bildfenster 12 lösen und von der Rolle 13 abheben. Filmdose 14 herausnehmen, Filmschleife ganz in die Dose zurückschieben und Schutzdeckel aufsetzen.
5. Das Einlegen des neuen Films geht in der umgekehrten Reihenfolge vorstatten. Neue Filmdose 14 einlegen, wobei die Rippe 20 der Kassette in dem entsprechenden Seitenschlitz der Filmdose 14 liegen muß. Filmschleife herausziehen und über Rolle 13 und Stifte 15 heben, so daß der Film sauber in der Führung des Bildfensters 12 liegt. Film 9, wie bei 11 gezeigt, zwischen Schrägrippen 16 und Nockenrädchen 10 einführen, so daß letzteres in die Filmperforation eingreift. Zwischen Nockenrädchen 10 und Bildfenster 12 muß eine lose, spannungsfreie Filmschleife entstehen. Überschüssige Filmlänge in die Filmdose 14 zurückschieben. (Fig. 6.)
6. Kassettendeckel bei 17 einhaken und vorn durch leichten Druck verschließen. (Fig. 5.)

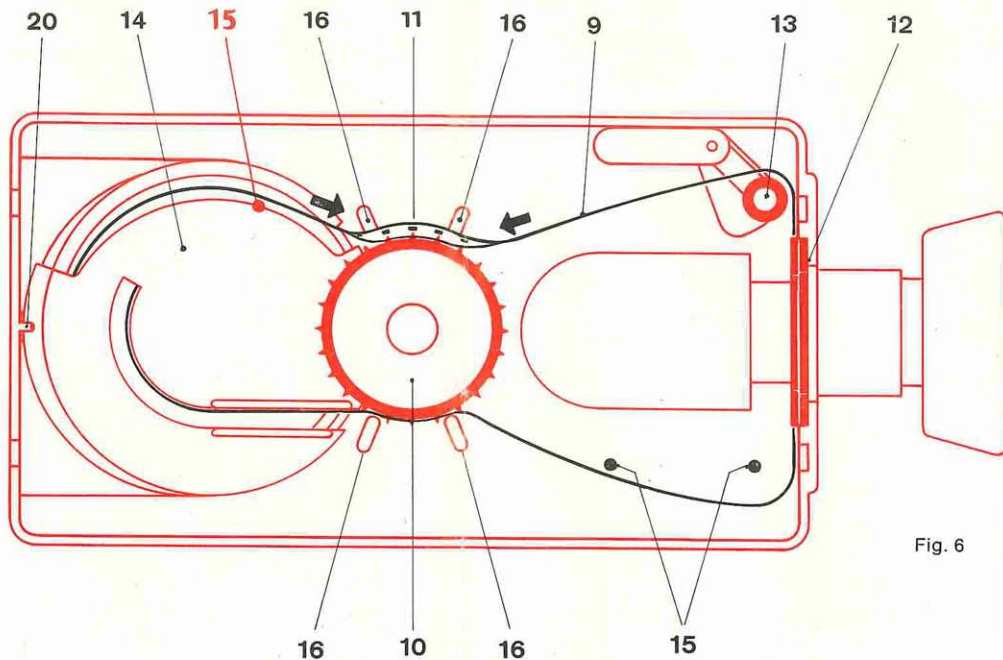


Fig. 6

How to exchange endless DUX-Films:

(Please operate with some care so as not to crack or even tear the sensitive film).

1. Take Movie-Box out of the projector. Take off crank 2.
2. Unlock cover of Movie-Box by drawing it open at the end of the ocular piece, and take it off. (Fig. 5.)
3. Detach film 9 on both sides from cam-wheel 10. This will be facilitated by slightly pushing the film together in arrow-sense, thus forming a loop at 11. (Fig. 6.)
4. Release film 9 from picture-window 12, and lift it from pulley 13. Take out little film-box 14, push film-loop back again into film-box, and put on protection-cover.
5. Assembly of a new film is done in contrary sequence: Insert new film-box 14, draw out film-loop, and lift same over pulley 13 and pegs 15. Be sure that film lies well in the guide of picture-window 12. Introduce film on both sides between slanting ribs 16 and cam-wheel 10 (as shown at 11); take care that cams catch into film-perforation. Between cam-wheel 10 and picture-window 12 a loose film-loop, free from any tensions should be created. Push back excessive length of film into film-box. (Fig. 6.)
6. Hook in cover of Movie-Box at 17 and close in front by slight pressure. (Fig. 5.)

Changement des films "sans fin" DUX:

(On doit prendre quelques précautions afin de ne pas casser ou même déchirer le film.)

1. Retirer la cassette du projecteur, ôter la manivelle 2.
2. Décrocher le couvercle de la cassette d'une légère poussée du doigt, et l'enlever. (Fig. 5.)
3. Détacher des deux côtés le film 9 du rouleau à cames 10. Par une légère poussée des deux bouts du film dans le sens des flèches, une amorce apparaît chez 11, qui facilite l'enlèvement du film. (Fig. 6.)
4. Retirer film 9 de la fenêtre de l'image 12, le retirer ensuite de la roulette 13. Prendre la petite boîte du film 14, remettre l'amorce de film dedans, et mettre le couvercle de protection sur la boîte du film.
5. Le placement du nouveau film est effectué de la même façon que précédemment mais à l'envers: Prendre la nouvelle boîte de film 14. Tirer l'amorce du film et le mettre en place sur la roulette 13 et les pointes 15 de façon qu'il soit bien dans la gorge de la fenêtre de l'image 12. Introduire le film, comme montré à 11, des deux côtés entre les ailettes obliques 16 et le rouleau à cames 10. Les cames doivent s'insérer dans les perforations du film. L'amorce du film entre le rouleau 10 et la fenêtre de l'image 12 doit être lâche et libre de tension. Remettre le film exédant dans la boîte. (Fig. 6.)
6. Agraffer le couvercle chez 17 et le fermer par une légère poussée devant. (Fig. 5.)

Come si cambiano le pellicole DUX:

(Si agisca con cura per non piegare o lacerare la pellicola.)

1. Togliere la cassetta dal proiettore. Levare la manovella 2.
2. Sganciare il coperchio della cassetta, tirando leggermente in avanti e poi levarlo del tutto. (Fig. 5.)
3. Liberare la pellicola 9 dalla ruota a camme 10. Stringere leggermente insieme i due estremi nel senso delle frecce. Si forma un fiocco 11 che faciliterà l'estrazione della pellicola. (Fig. 6.)
4. Liberare la pellicola 9 e levarla dal rullo 13, togliere il film, riavvolgere il fiocco di pellicola e mettere il coperchio rotondo.
5. L'inserimento della nuova pellicola richiede operazioni opposte: Inserire scatola 14. Ritirare il fiocco di pellicola e metterlo sopra rullo 13 e perni 15 affinché la pellicola rimanga bene nella guida della finestra d'immagine 12. Introdurre la pellicola 9 dalle due parti tra le guide oblique 16 e la ruota a camme 10 in modo che questa ingrana nella perforazione della pellicola. Tra la ruota a camme 10 e la finestra d'immagine 12 si è formato un fiocco di pellicola sciolto e libero de tensione. (Fig. 6.)
6. Agganciare il coperchio de la cassetta da 17 e davanti chiudere con leggera pressione. (Fig. 5.)

Como son cambiadas las películas DUX infinitas:

(Se procede con algo de prudencia para no quebrar o aun no romper la película sensible.)

1. Tomar el chasis DUX-KINO del proyector. Levantar la manivela 2.
2. Desenganchar la tapa con ligera tracción del dedo y después levantar todo. (Fig. 5.)
3. Soltar la película 9 a ambos lados de la rueda del carrete 10. Empujando ligeramente juntos los dos extremos de la película 9 en el sentido de las flechas, se forma una cinta 11 facilitando el levantamiento de la película. (Fig. 6.)
4. Soltar la película 9 de la ventana de la imagen 12 y levantarla del rullo 13. Retirar la cajita 14, después hacer retroceder la cinta de la película en la cajita, y poner la tapa protectora.
5. El introducir una nueva película es efectuado en un orden contrario: Insertar la nueva cajita 14, retirar la cinta de la película y elevarla sobre el rullo 13 las clavijas 15 de manera que la película esté bien en la guía de la ventana de la imagen 12. Introducir la película 9 a ambos lados entre los dientes inclinados 16 y la rueda del carrete 10 de manera que la última engrane en la perforación de la película. Entre la rueda del carrete 10 y la ventana de la imagen 12 debe nacer una cinta de la película suelta y libre de tensión. Larguras excedentes deben ser empujadas detrás en la cajita 14. (Fig. 6.)
6. Enganchar tapa (17) y cerrarla por delante por ligera presión. (Fig. 5.)

Auswechseln der Projektionslampe:

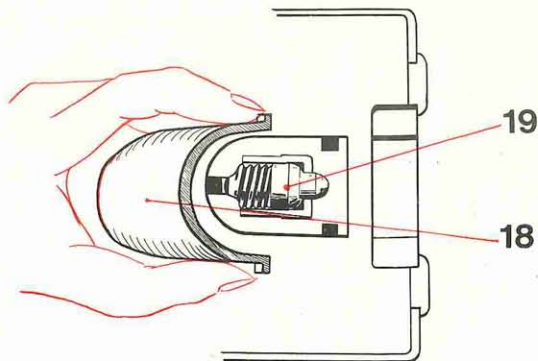


Fig. 7

Kino-Projektionslampen dunkeln nach einiger Zeit nach oder sie brennen sogar durch. Ersatzlampen (Philips 7072 D) sind überall erhältlich, oder sie können bei der DUX-Fabrik bezogen werden. Das Auswechseln geschieht folgendermaßen:

1. Schwarze Kappe 18 vorn etwas zusammendrücken und abheben.
2. Neue Projektionslampe so einlegen, daß der Rotpunkt 19 nach außen zeigt. Schwarze Kappe 18 wieder aufsetzen.

Exchange of Projection Lamp:

Spar Lamps (Philips 7072 D) are obtainable everywhere. The exchange is realized as follows: (Fig. 7)

1. Press black cap 18 a little together and take it off.
2. Insert new projection lamp in such a way that the red point 19 shows to outside. Put on black cap 18 again.

Changement de la lampe de projection:

Des lampes de rechange (Philips 7072 D) se trouvent partout. Le changement se fait de la façon suivante: (Fig. 7)

1. Décrocher par léger pression et retirer le capuchon noir 18.
2. Insérer la nouvelle lampe de façon que le point rouge 19 se trouve à l'extérieur. Remettre ensuite le capuchon noir 18.

Come cambiare la lampada di proiezione:

Lampadine di ricambio sono in vendita dappertutto.

1. Stringere la cappa nera 18 e sollevarla. (Fig. 7)
2. Inserire la nuova lampadina in modo che il punto rosso 19 rimanga fuori. Rimettere la cappa nera 18.

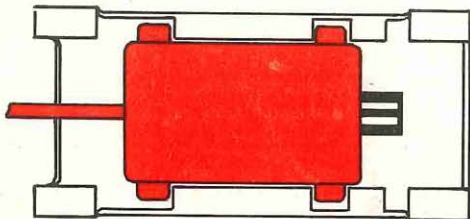
Cambio de la lámpara de proyección:

Lámparas de recambio (Philips 7072 D) están en venta en todos lugares.

1. Apretar un poco la tapa negra 18 delante y después levantarlo. (Fig. 7)
2. Meter la nueva lámpara de manera que el punto rojo 19 muestre hacia fuera. Volver a poner la tapa negra 18.

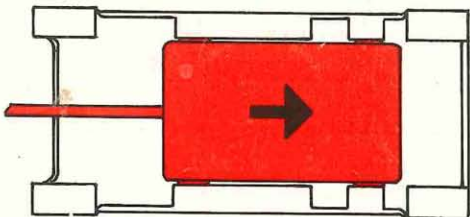
Der DUX-KINO-TRAFO Nr. 682:

Für sparsamen Dauerbetrieb des DUX-Kinos 68 wurde der DUX-Transformator Nr. 682 geschaffen. Er wird wie folgt im Sockel des Projektors eingesetzt:



1. Trafo einlegen.

Fig. 8



2. Trafo im Pfeilsinn nach vorn schieben.

Fig. 9

The DUX-KINO-Transformer Nr. 682:

It is to be set into the base of the projector as follows:

1. Put in transformer (Fig. 8)
2. Push transformer in front in arrow-sense. (Fig. 9)

Le Transformateur DUX Nr. 682:

Il se met en place a la base du projecteur de la façon suivante:

1. Insérer le transformateur (Fig. 8)
2. Pousser le transformateur en avant dans le sens de la flèche. (Fig. 9)

Trasformatore DUX Nr. 682:

Viene inserito nello zòccolo del proiettore come segue:

1. Inserire il trasformatore (Fig. 8)
2. Far scorrere il trasformatore in avanti nel senso della freccia. (Fig. 9)

El Transformador DUX Nr. 682:

Es introducido en el enchufe del proyector como sigue:

1. Meter el transformador (Fig. 8)
2. Empujar el transformador en el sentido de la flecha delante. (Fig. 9)

DUX-KINO-KASSETTE als Tageslicht-Kino:

Auch wenn gerade keine Möglichkeit besteht, das Zimmer abzudunkeln, kann man sich an den lustigen DUX-Filmen ergötzen, weil die DUX-KINO-KASSETTE auch als Tageslicht-Kino benutzt werden kann. Das geschieht folgendermaßen:

1. Riegel 8 nach links schwenken. Kassette am Objektiv 7 fassen und herausnehmen. (Fig. 2.)

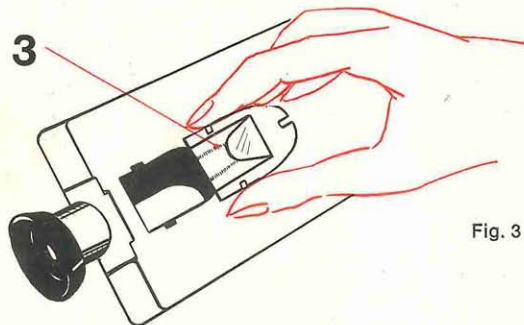


Fig. 3

2. Lichtreflektor 3 aus dem Fach 1 nehmen und in die Kassette einsetzen. Soll die Kassette wieder in den Projektor eingelegt werden, muß der Lichtreflektor 3 wieder herausgenommen werden.

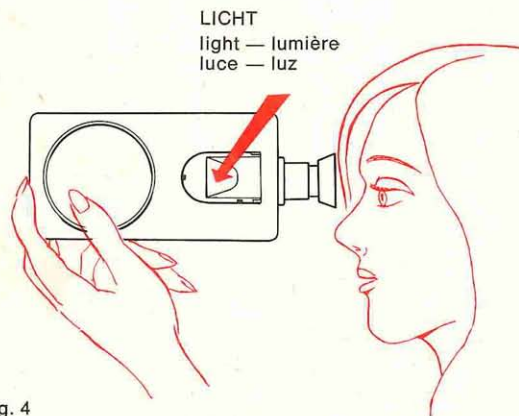


Fig. 4

3. Kassette so halten, daß Tages- oder Kunstlicht auf den Lichtreflektor 3 fällt. Lichtreflektor nicht mit der Hand abdecken! Objektiv scharf stellen und langsam kurbeln.

DUX-MOVIE-BOX as a daylight-viewer:

1. Turn lever 8 to left, grasp MOVIE-Box at the ocular piece 7, and take it out. (Fig. 2.)
2. Take light-reflector 3 out of partition 1, and insert it into Movie-Box. Before returning the latter into the projector take out light-reflector. (Fig. 3.)
3. Hold Movie-Box in such a way that daylight or lamplight hits upon the light-reflector. Do not cover the latter with your hand. Adjust clearness of picture and turn crank slowly. (Fig. 4.)

DUX-Kino-KASSETTE, un cinéma pour utilisation en plein jour:

1. Faire basculer le verrou 8 vers la gauche. Prendre la cassette du côté de l'objectif 7. (Fig. 2.)
2. Prendre le réflecteur de lumière 3 de la boîte 1 et le mettre dans la cassette. Si l'on veut remettre la cassette dans le projecteur ne pas oublier de retirer le réflecteur 3. (Fig. 3.)
3. Tenir la cassette de façon que la lumière du jour ou de la lampe tombe sur le réflecteur. Ne jamais couvrir ce dernier de la main. Bien régler l'objectif 7 et tourner la manivelle lentement. (Fig. 4.)

DUX-KINO-KASSETTA: il cinema che si può vedere anche alla luce:

1. Girare il chiavistello 8 a sinistra e tirare via la cassetta. (Fig. 2.)
2. Prendere il riflettore di luce 3 e inserirlo nella cassetta. Rimettendo la cassetta nel proiettore, il riflettore 3 deve essere tolto. (Fig. 3.)
3. Tenere la cassetta in modo che la luce del giorno o della lampada cada sul riflettore di luce. Non coprire il riflettore con la mano. Aggiustare bene la lente 7 e girare adagio la manovella. (Fig. 4.)

El Chasis DUX-KINO, un cine para contemplar durante el día:

1. Echar el cerrojo 8 a izquierda. Tomar el chasis DUX-KINO a la lente 7 y extraer esto. (Fig. 2.)
2. Tomar el reflector de luz 3 del cajon 1 y meterlo en el chasis DUX-KINO. Volviendo a meterlo en el proyector, el reflector de luz debe ser sacado. (Fig. 3.)
3. Tener el chasis DUX-KINO de modo que la luz del día o della lámpara entre en el reflector de luz. No cubrir el reflector con la mano. Ajustar la lente y dar vueltas a la manivela lentamente. (Fig. 4.)