



1:35

## Henschel 33 D1

Германский грузовой автомобиль II MB

После 1933 года Германия приступила к созданию современной армии. Важную роль в моторизации Вермахта должны были сыграть трехосные грузовые автомобили грузоподъемностью 3 т. Самым массовым из них был грузовик Henschel 33, который производился с 1934 г. по 1942 г. Модификация D1 оснащалась 6-цилиндровым карбюраторным двигателем.

Всего было выпущено около 22000 грузовиков Henschel 33.

Грузовые автомобили Henschel 33 D1 широко применялись всеми родами войск Германии на протяжении всей войны повсеместно – на советско-германском фронте, в Северной Африке, Италии, Франции.

### Тактико-технические характеристики автомобиля Henschel 33 D1

Грузоподъемность, т	3
Сухая масса, кг	4300
Длина, мм	7050
Ширина, мм	2500
Высота, мм	2500
База, мм	3750+1100
Колея передняя, мм	1800
Колея задняя, мм	1740
Двигатель	Henschel, 6-цил., 10.8 л, 100 л.с.
Максимальная скорость, км/ч	55
Запас хода по шоссе, км	280

## Henschel 33 D1

WWII German Truck

Germany began to build the modern army after 1933. The important part of Wehrmacht motorization was manufacturing of three-axle 3 t trucks. The most numerous of them was Henschel 33. It was in production lines since 1934 to 1942. The modification D1 had 6-cyl. petrol engine.

All in all there were produced about 22000 Henschel 33.

Henschel 33 D1 trucks were widely used by all German arms of service in the Soviet-German front, in North Africa, Italy, France up to the end of war.

### Tactical and Technical Specifications of Henschel 33 D1

Full load, t	3
Empty weight, kg	4300
Length, mm	7050
Width, mm	2500
Height, mm	2500
Wheel base, mm	3750+1100
Track front, mm	1800
Track rear, mm	1740
Engine	Henschel, 6 cyl., 10,8 l, 100 hp
Max. Speed, km/h	55
Range, km	280

	Model Master				Model Master		
A	1749	Flat Black	Чёрный, матовый	H	1795	Gun Metal	Черная сталь
B	2094	Schwarzgrau	Темно-серый, мат.	J	1790	Chrome Silver	Серебристый
C	2095	Panzer Dunkelgelb	Темно-желтый, мат.	K	1785	Rust	Ржавчина
D	2097	Panzer Olivgrun	Оливково-зеленый, мат.	L	1782	Bright Brass	Латунь
E	1768	Flat White	Белый, матовый	M	1503	Red	Красный, полумат.
F	1735	Wood	Древесина	N	2071	Grau RLM 02	Серый, матовый
G	1780	Steel	Сталь				

#### ВНИМАНИЕ!

Работать с клеем и красками в проветриваемом помещении и не допускать открытого огня. Для сборки модели рекомендуется применять полистирольный клей ПС или его зарубежные аналоги. Отделяя детали от литников, используйте модельный нож для зачистки.

#### Метод нанесения аппликаций

Чистым ножом или ножницами аккуратно вырежьте необходимую аппликацию.

Вырезанную аппликацию погрузите в теплую воду на 20 секунд.

Приложив аппликацию к необходимому месту, аккуратно удалите подложку.

Марлевым тампоном удалите пузырьки воздуха и слегка прижмите аппликацию.

После высыхания аппликаций влажным тампоном удалите остатки клея вокруг них.

#### CAUTION!

When you use glue or paint, do not use near open flame, and use in well ventilated room.

Glue and paint are not included.

When you take parts off from the runner frame, use a modeling scissors and trim excess plastic with a cutter or a file.

#### Correct Method for Applying Decals

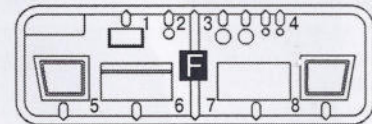
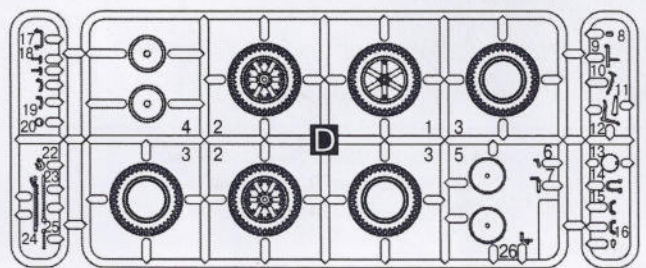
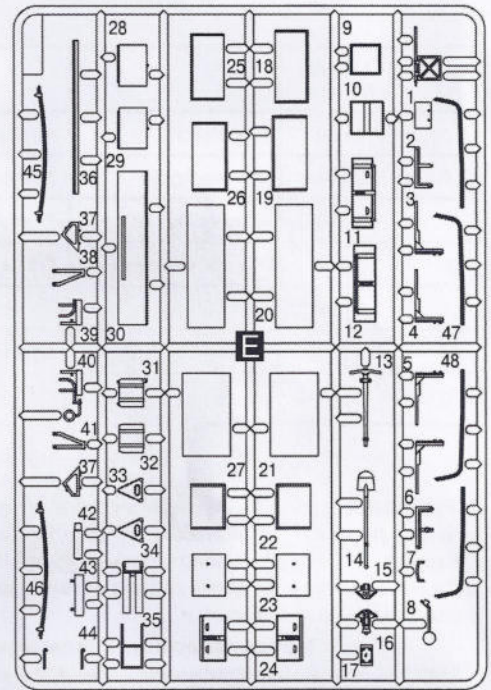
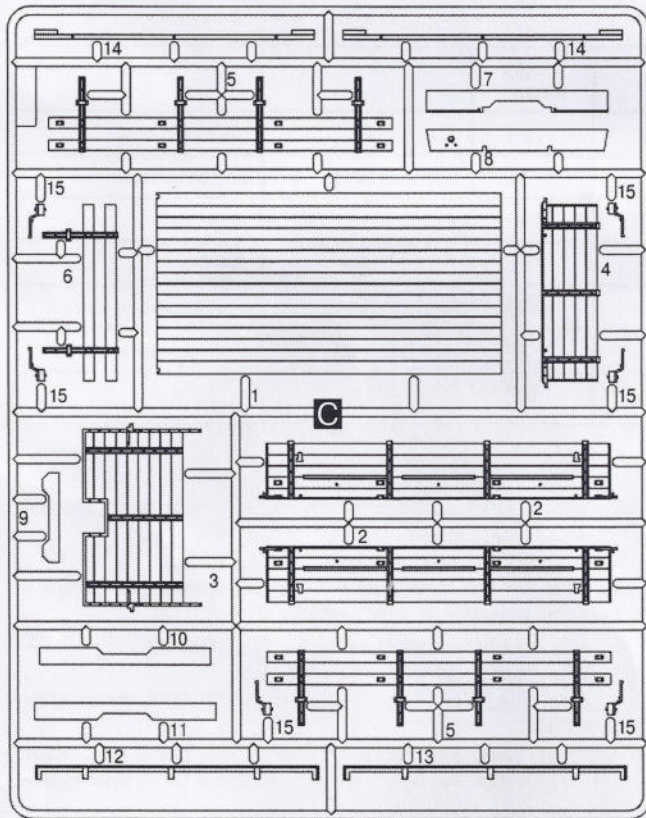
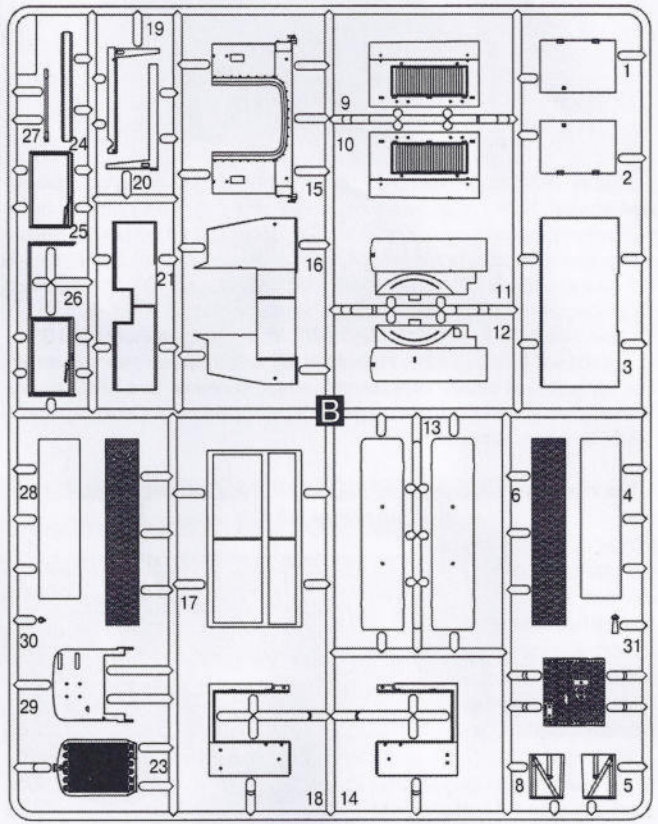
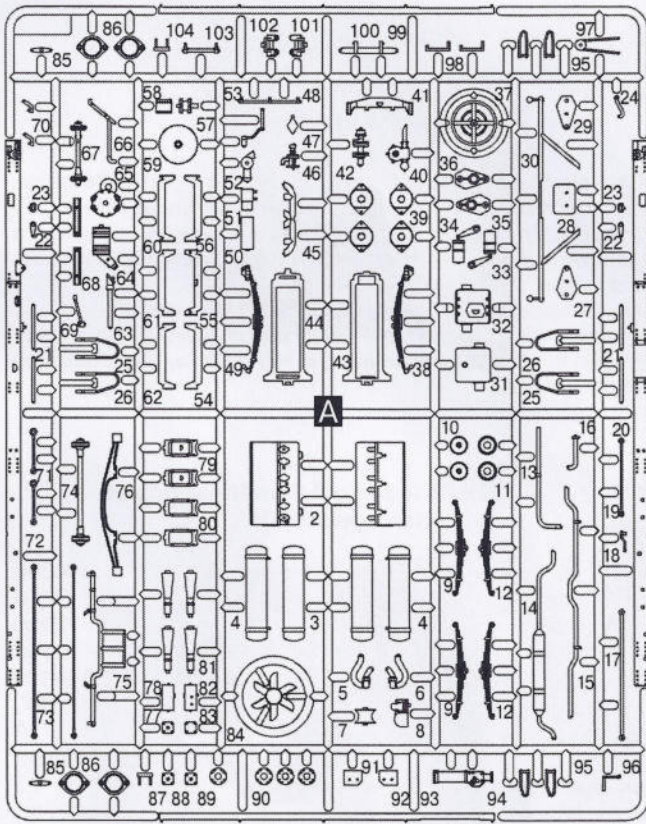
Clean model surface with wet cloth.

Cut each design out of decal sheet and dip them in warm water for 20 seconds.





Check with finger tip if design is loose on base paper. If so, place it on proper position on model and slide off base paper leaving design on model.

Move design to exact position with wet finger tip, and push out excess water and air bubbles under decal with soft cotton cloth.

When decals get dry, wipe off with wet cloth excess glue left around decals.



x2

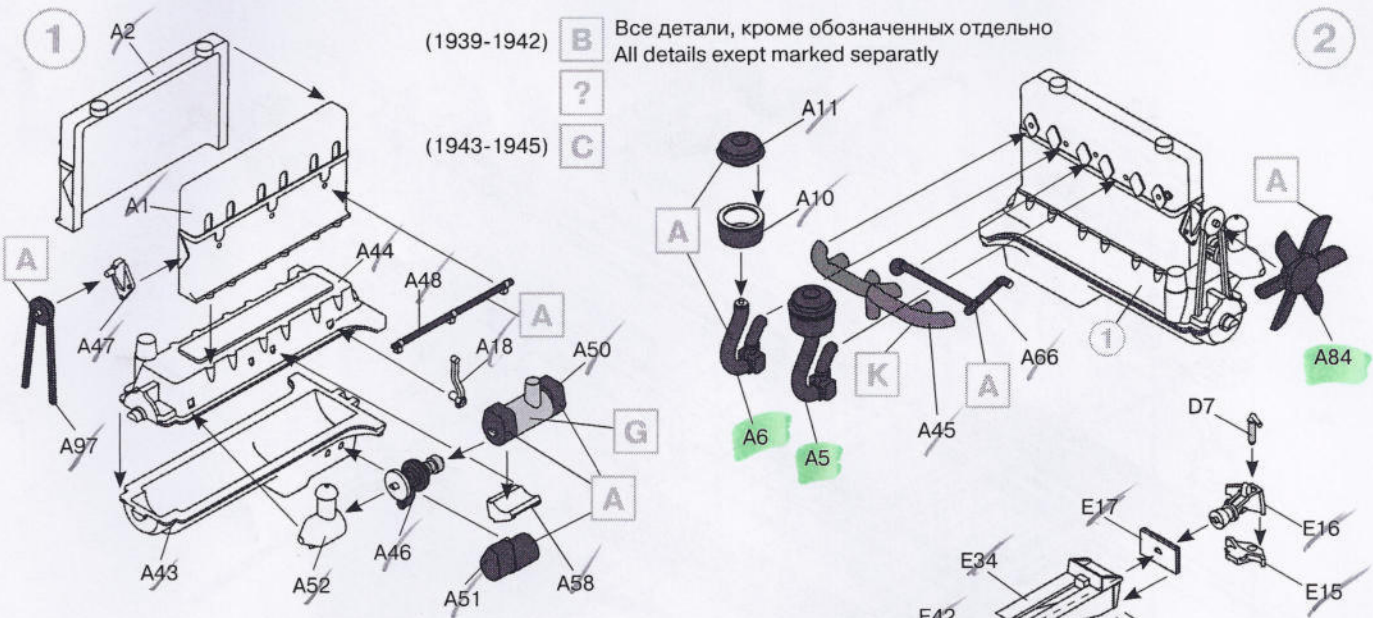
-  НЕ КЛЕИТЬ  
DO NOT CEMENT
-  ПРОИЗВОЛЬНЫЙ ВЫБОР  
OPTIONAL
-  СДЕЛАТЬ 2 ДЕТАЛИ  
MAKE 2 PCS
-  УДАЛИТЬ  
REMOVE

1

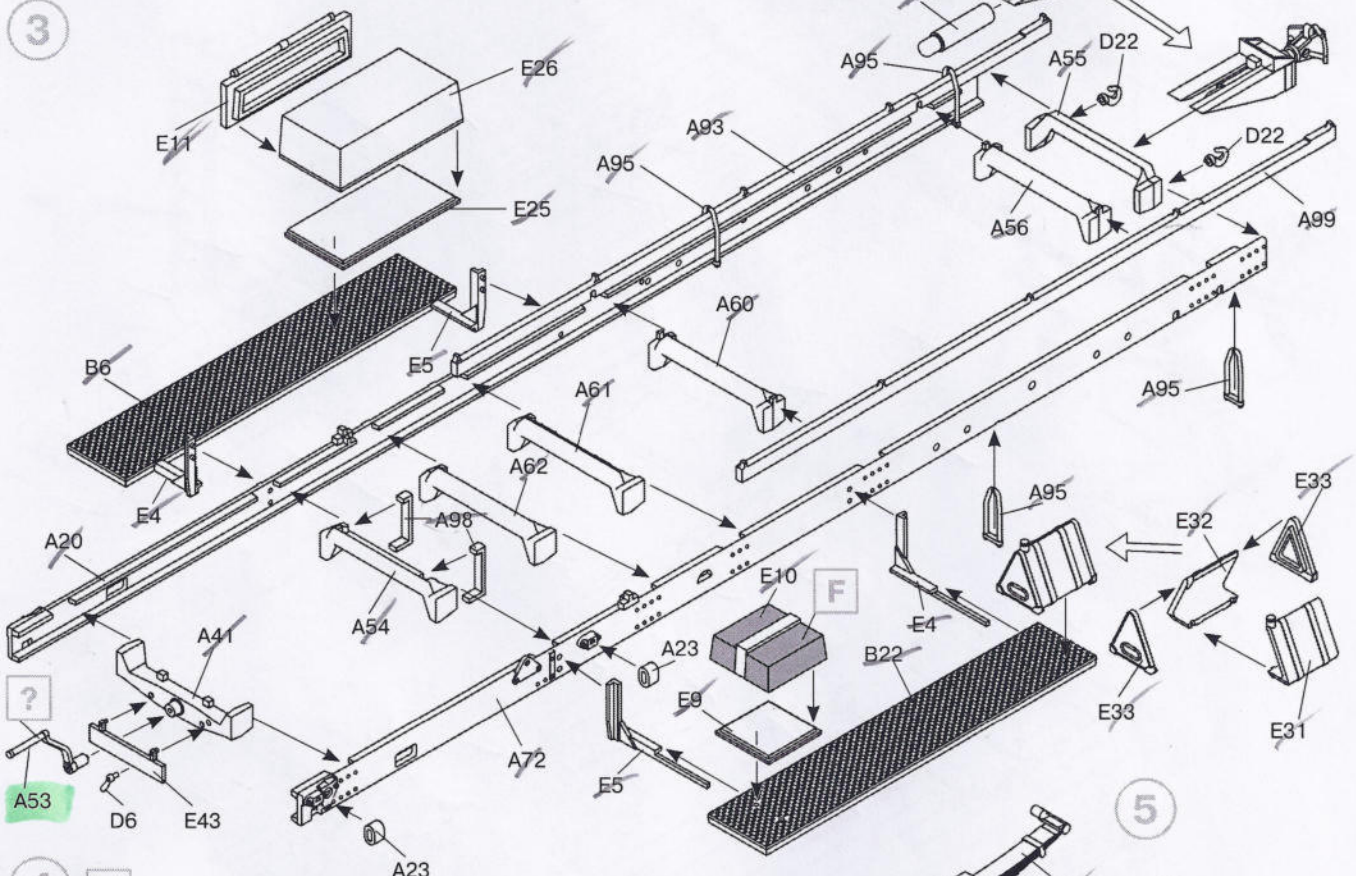
(1939-1942) **B** Все детали, кроме обозначенных отдельно  
All details except marked separately

2

(1943-1945) **C**

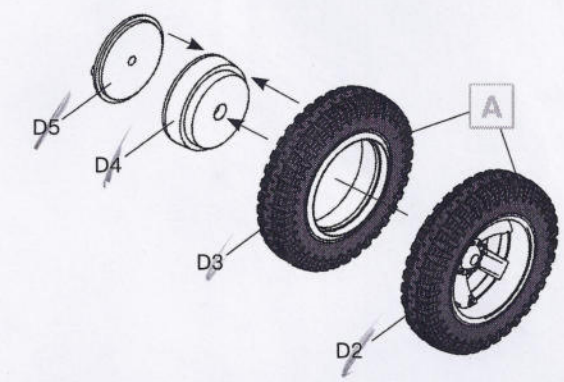


3

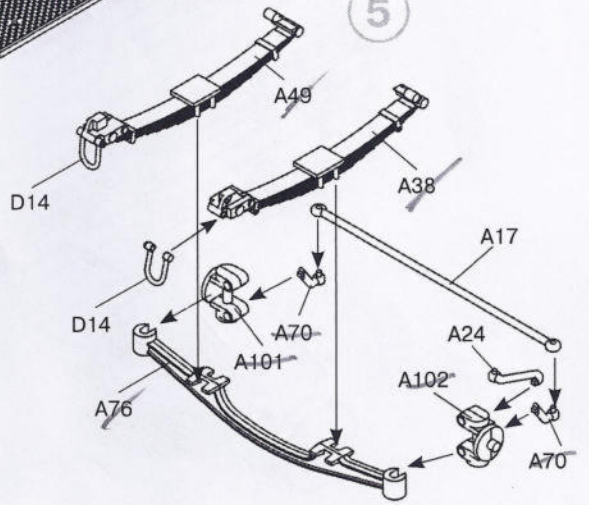


4

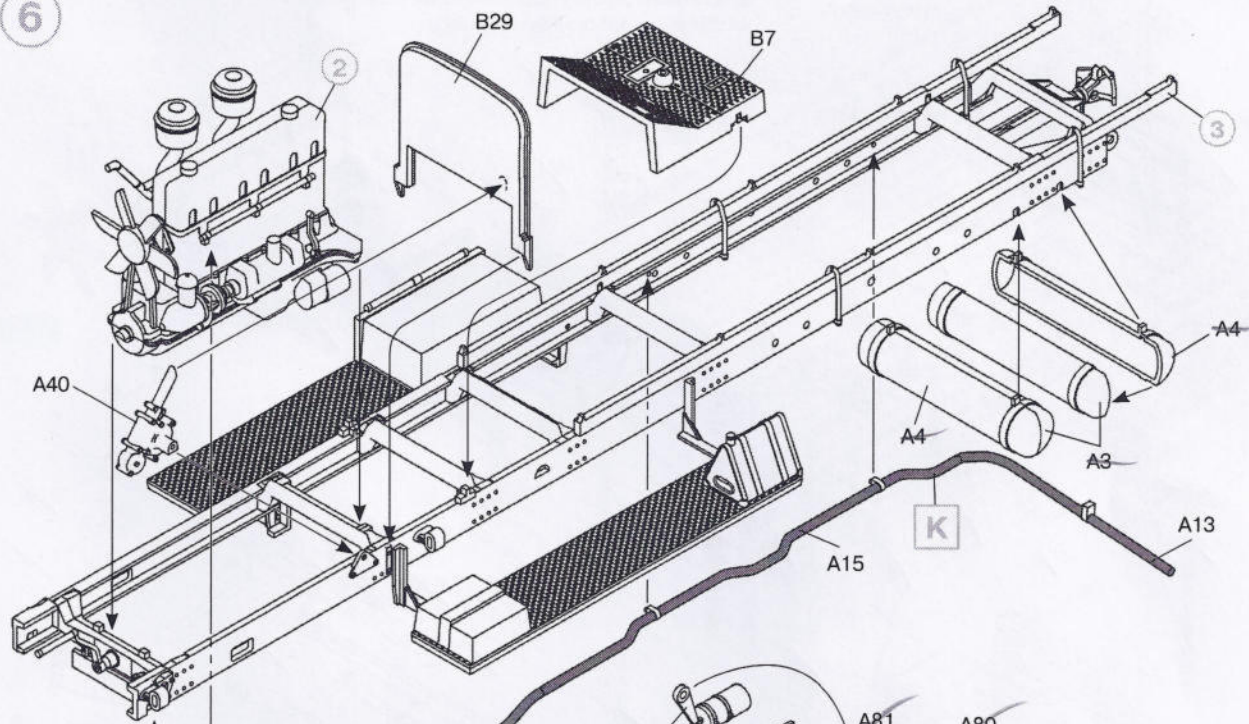
x4



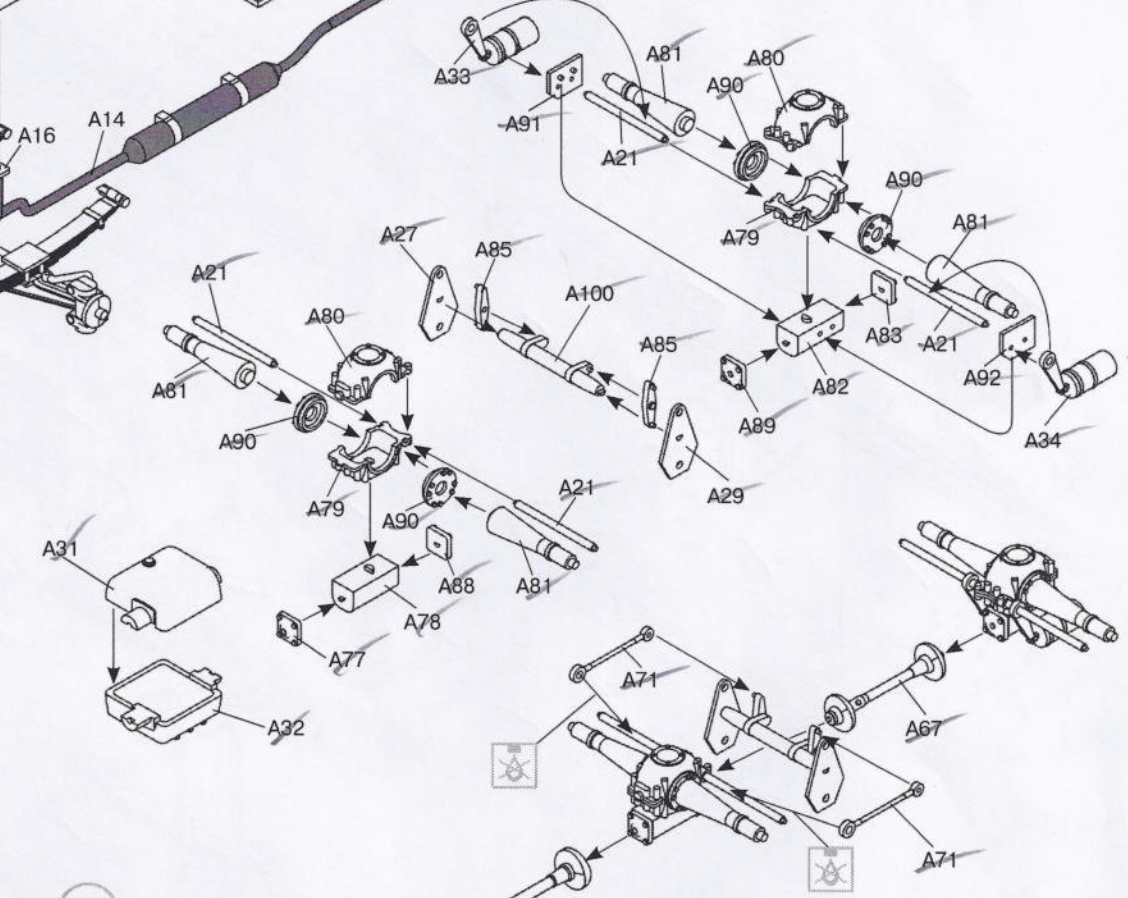
5



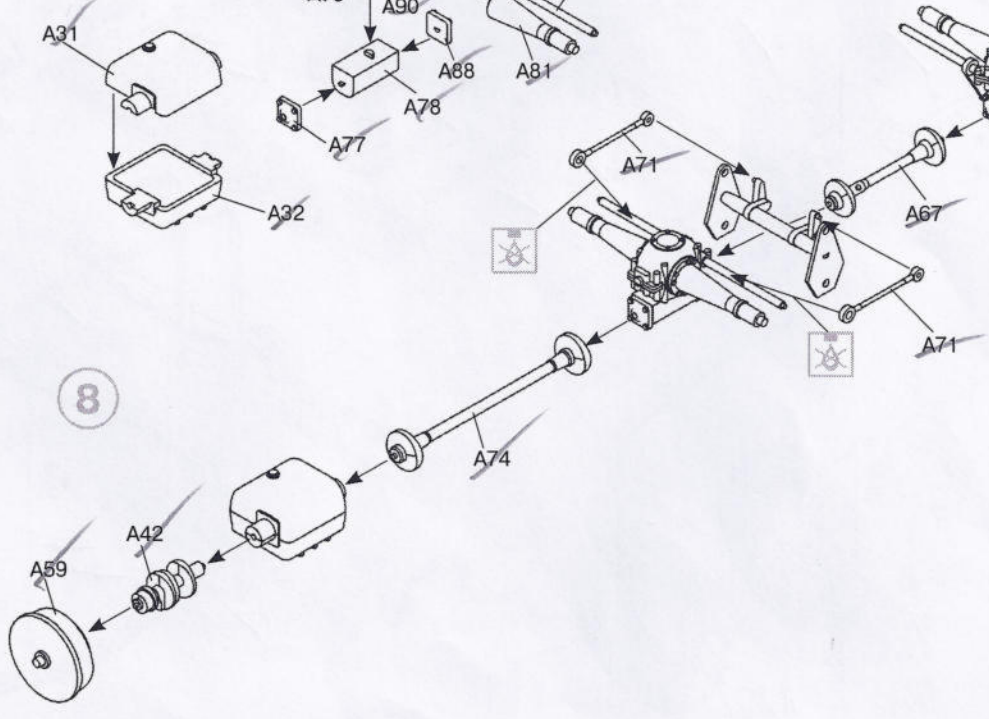
6

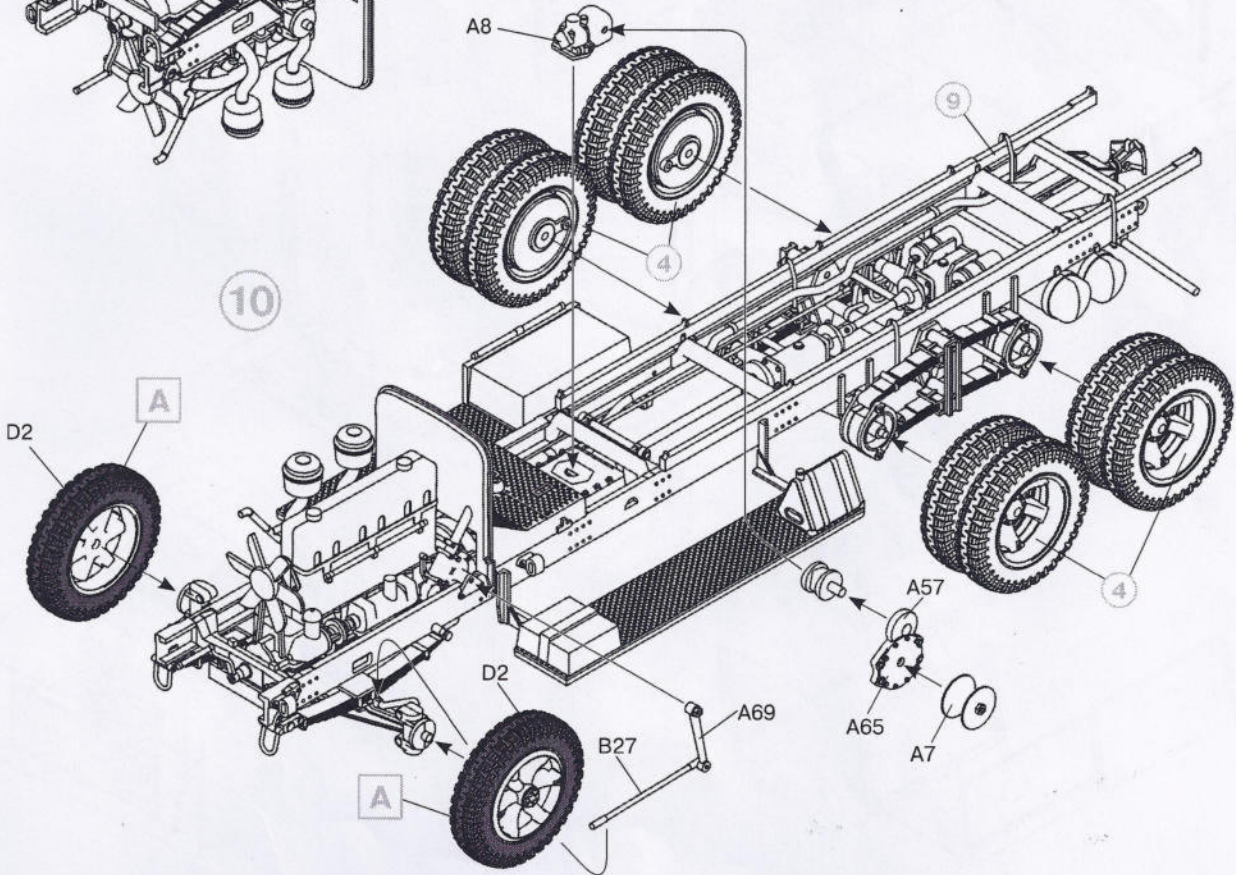
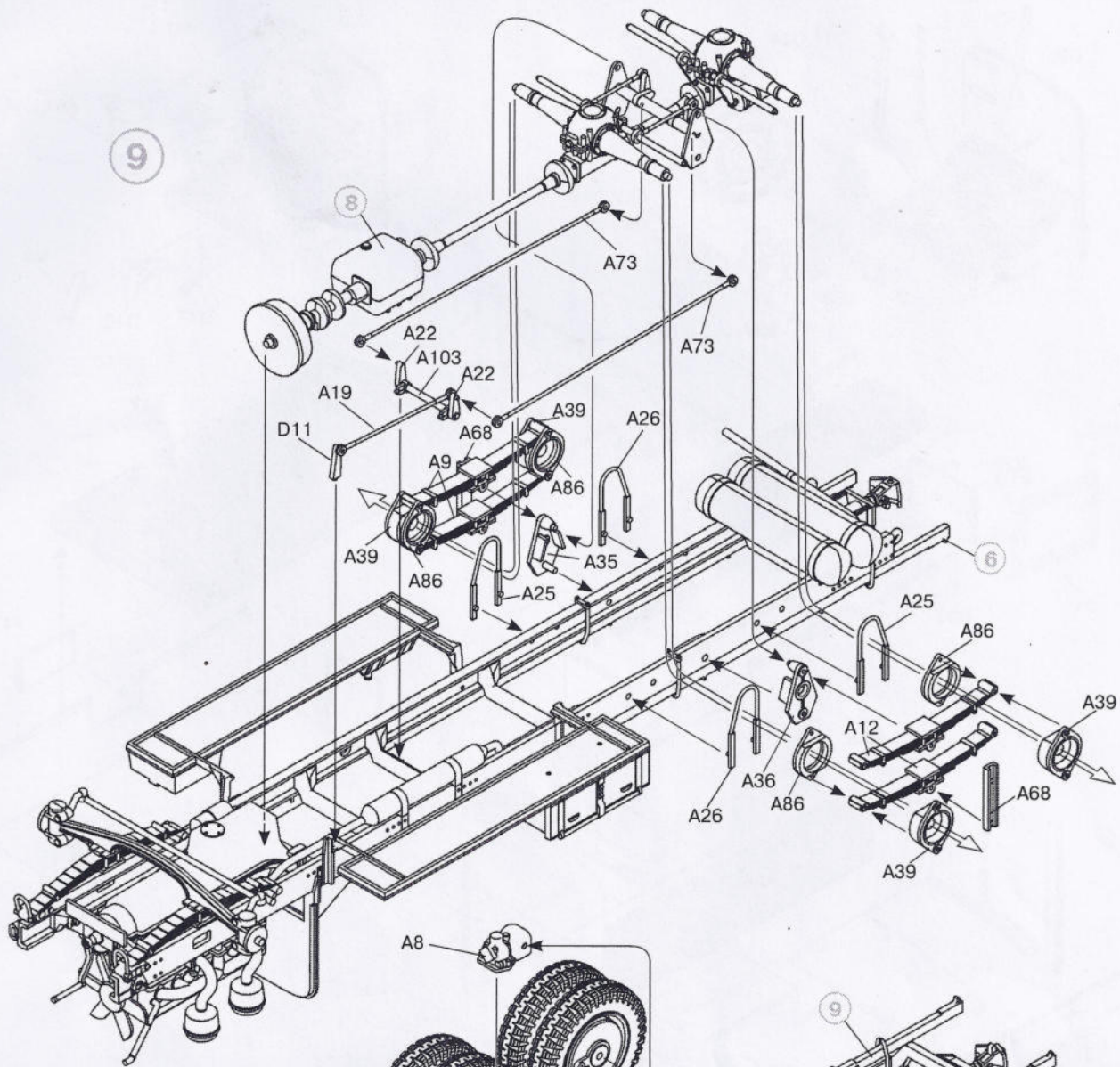


7

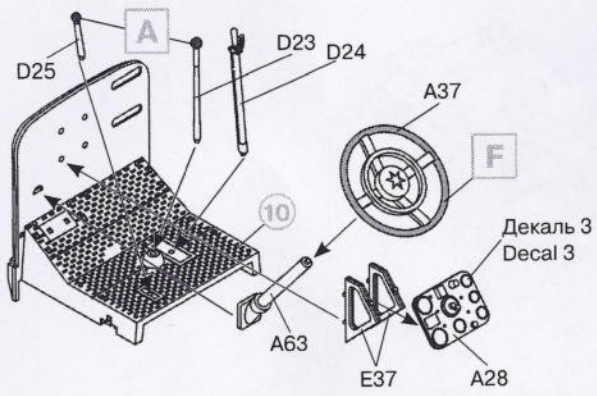


8

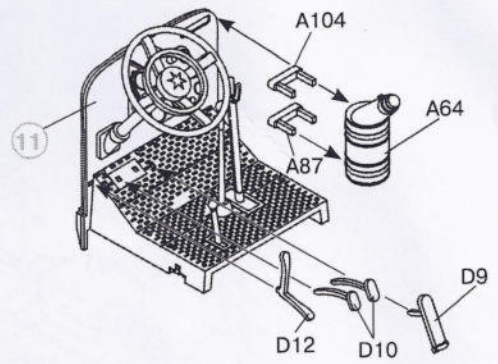




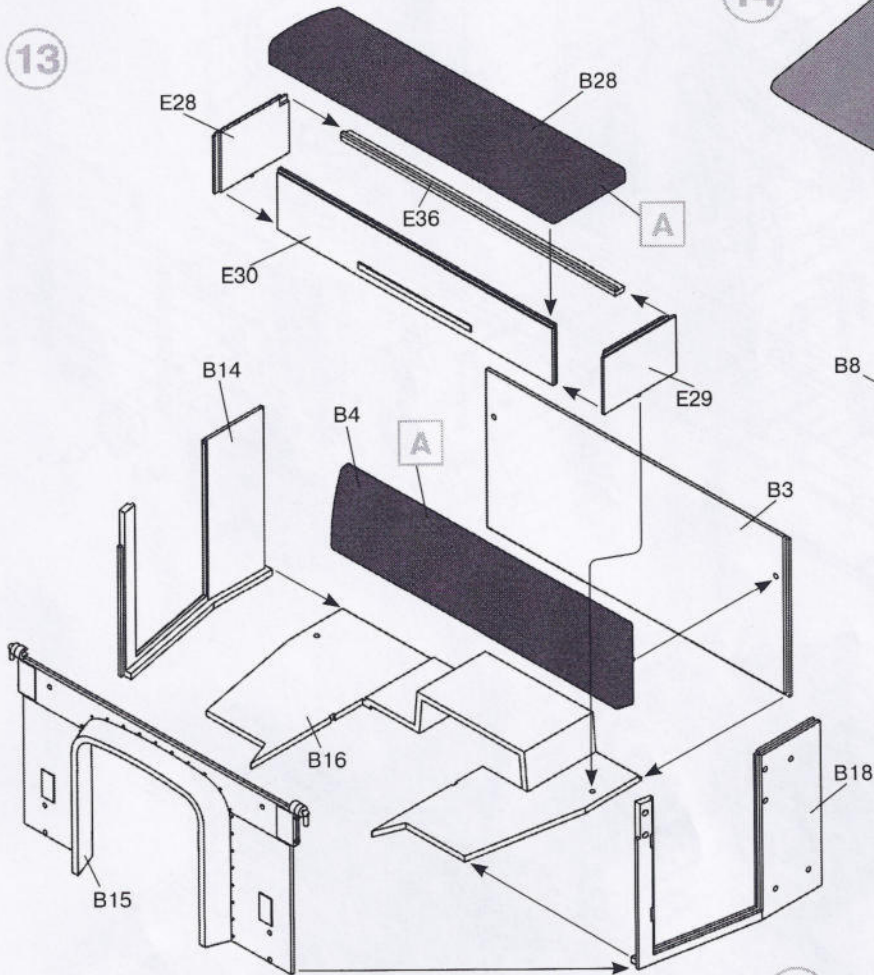
11



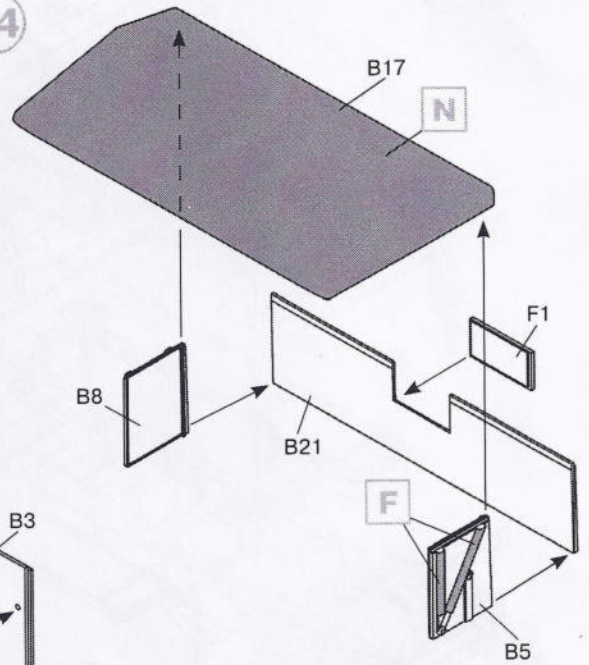
12



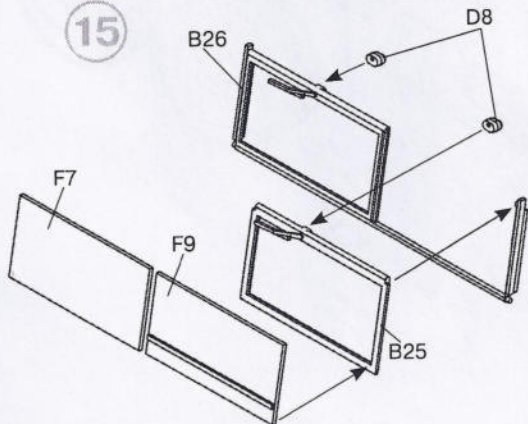
13



14



15



16

