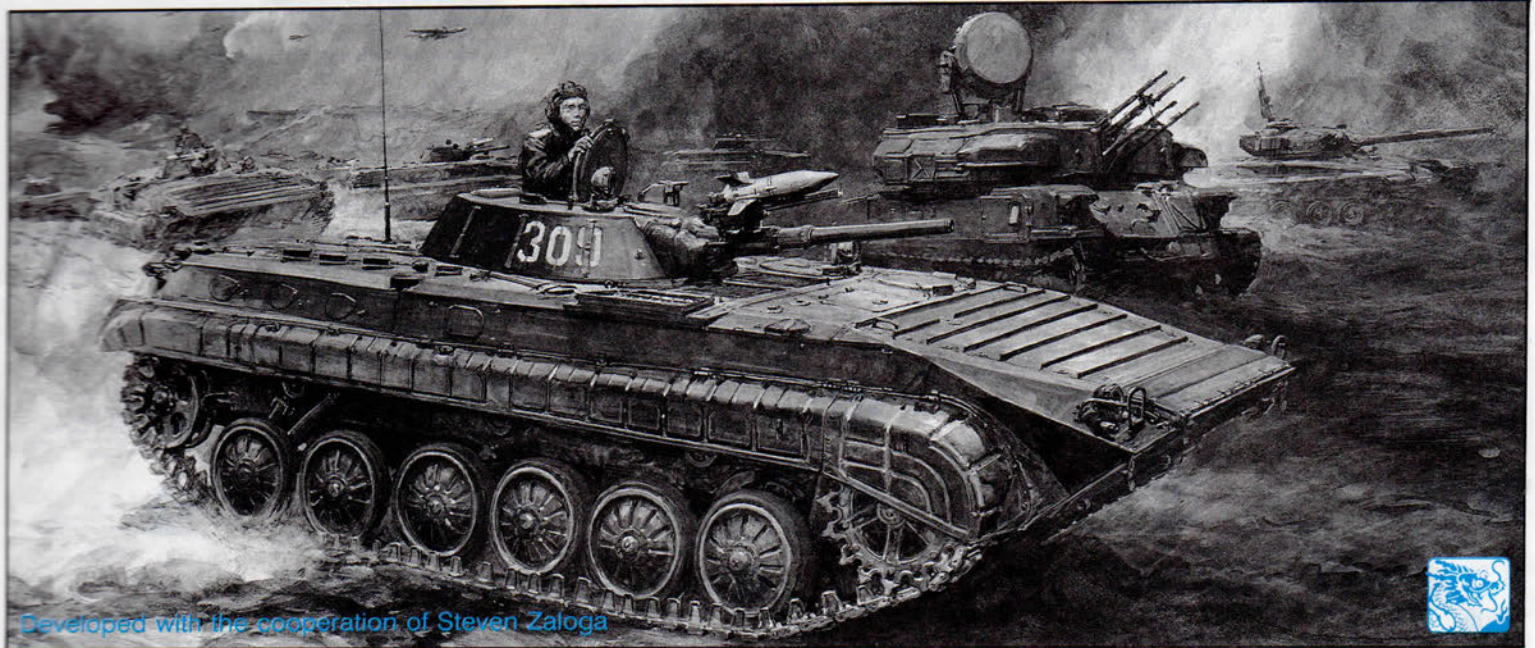


BMP-1

1:35 MODERN AFV SERIES

KIT NO: 3503



Developed with the cooperation of Steven Zaloga



BMP (ロシア語で歩兵戦闘車の略)はソビエト陸軍に最初に使用された歩兵戦闘車です。1960年代中頃に開発されたBMP-1は1967年に初めて姿を現した。

BMP-1の乗員はろ名で、ドライバーは正面左側、車長は後方、砲手は砲塔に位置する。乗員の他に8名の歩兵が搭乗し、車体両側に4名ずつ背中合せに着座し、各兵員には専用のペリスコープと銃眼が用意されている。

BMP-1の砲塔は砲手1名が配置され、2A28 73mm滑膛砲1門と7.62mm同軸機銃が装備される。73mm砲は自動装填でHEAT、HE-FRAG、SaggerとAT-3ミサイル、40発の73mm砲弾が弾倉される。5発のAT-3サガーATGWミサイルが用意され、4発は車内に、1発は73mm砲身上部に取付けられた発射レールに搭載されている。BMP-2は、BMP-1の砲塔と補完する様に設計されている。2名配置の砲塔には、73mm砲より命中率が高く長射程の30mm砲が装備され、砲塔上部にはAT-5スパンドレル対戦車ミサイルランチャーが取り付けられている。AT-5は目標捕捉装置ワイヤーによりモーターコントロールされ目標に到達するため、遠距離での命中精度が向上している。BMP-2では砲塔が大型化したので、車体後部の兵員は6名しか乗車できず。車体両側と後部ハッチに銃眼が設けられている。BMP-1と同様、完全な水陸両用で、完璧な核防護と夜間視認性能が与えられている。

乗員: 3 + 8 (BMP-1) / 3 + 7 (BMP-2)

全長: 6.74m

重量: 13.7トン (BMP-1) / 14.8トン (BMP-2)

主砲: 73mm 滑膛砲 (BMP-1) / 30mm 砲 (BMP-2)

付随武器: 7.62mm同軸機銃、AT-3サガー (BMP-1) / AT-5スパンドレル (BMP-2)

エンジン: スーパーチャージード付6気筒ディーゼル

陸上最大速度: 80km/h (BMP-1) / 65km/h (BMP-2)

Der BMP war der erste Schützenpanzer, der von der Sowjetarmee in Dienst gestellt wurde. Entwickelt in den 60-er Jahren, erfolgte der erste Einsatz im Jahre 1967.

Der BMP hat 3 Mann Besatzung, kann weiters 8 Infanteristen aufnehmen, von denen jeder eine Schußöffnung mit Periskopfenrohr besitzt.

Der Einmanntrupp besitzt eine 73 mm 2A28-Kanone, sowie ein doppeltes 7,62 mm MG. Für große Distanzen ist der BMP mit fünf AT-3 Sagger Anti-Tank-Raketen ausgerüstet, die von einer Vorrichtung auf dem Kanonenrohr abge-schossen werden.

Der BMP-2 ist eine Weiterentwicklung des BMP-1 und besitzt statt der 73-mm Kanone eine genauere und weiterreichende 30-mm Kanone. Auf dem Turm ist eine Abschubvorrichtung für die AT-5 Spandrel Anti-Tank-Rakete vorgesehen. Die AT-5 ist eine automatische dringesteuerte Waffe mit hoher Treffergenauigkeit.

Durch den größeren Turm kann der BMP-2 nur 6 Infanteristen transportieren. Wie sein Vorgänger hat der BMP-2 auch einen vollen NBC-Schutz, und kann auch für amphibische Operationen verwendet werden.

Besatzung: 3 + 8 (BMP-1) / 3 + 7 (BMP-2)

Länge: 6,74m

Gewicht: 13,7 t (BMP-1) / 14,8 t (BMP-2)

Kanone: 73 mm (BMP-1) / 30 mm (BMP-2)

Zusatzbewaffnung: 2 x 7,62 mm MG, AT-3 (BMP-1) / AT-5 (BMP-2)

Motor: 6-Zylinder-Diesell

Max. Geschwindigkeit: 80 km/h (BMP-1) / 65 km/h (BMP-2)

Le BMP (Boyevaya Machina Pyekhota: Véhicule de combat d'infanterie) fut le premier véhicule de combat d'infanterie affecté à l'Armée de Terre. Développé durant les années 60, le BMP-1 fit son entrée en 1967.

Le BMP-1 transporte un équipage comprenant 3 membres. Le conducteur est assis à l'avant gauche, le commandant à l'arrière, et le canonier à l'intérieur de la tourelle il peut aussi transporter une équipe de huit soldats d'infanterie, quatre placés de chaque côté, assis dos-à-dos, chacun ayant un hublot en face de lui pour son arme et son périscope d'observation.

La tourelle pour un seul homme du BMP-1 contient un canon 2A28 de 73mm et une mitrailleuse coaxiale de 7,62mm. Le canon est approvisionné par un chargeur automatique et tire des obus HEAT ou HE-FRAG. Un total de 40 obus de 73mm peut être armés. Pour une attaque à longue portée contre blindage ennemi, le BMP-1 est armé de cinq AT-3 Sagger ATGW, quatre transportés à l'intérieur même et le cinquième sur une rampe de lancement monté au-dessus du bariol du canon de 73mm.

Le BMP-2 est conçu pour remédier aux désavantages du BMP-1. Une tourelle pour deux hommes contient maintenant un canon 2A42 de 30mm qui est plus précis que le canon de 73mm et a une meilleure portée. Monté sur le toit de tourelle, se trouve un lanceur de missiles anti-tank AT-5 Spandrel. Avec le AT-5, tout ce que le canonier doit faire est de garder sa cible en face de sa visée pour que le lanceur donne les corrections de trajectoire au missile. Cela lui donne un meilleur pourcentage de réussite à longue portée.

Avec une tourelle plus importante, le BMP-2 peut accommoder six membres d'infanterie à l'arrière. Il ya des hublots le long de la coupe et à la porte arrière. Tout comme le BMP-1, le BMP-2 est complètement amphibie et possède une protection NBC toute portée ainsi qu'un système de vision nocturne.

Equipage: 3 + 8 (BMP-1) / 3 + 7 (BMP-2)

Longueur: 6,74m

Poids: 13,7 tonnes (BMP-1) / 14,8 tonnes (BMP-2)

Canon principal: canon de 73mm (BMP-1) / de 30mm (BMP-2)

Armement secondaire: Mitrailleuse coaxiale de 7,62mm, AT-3 Sagger (BMP-1) / AT-5 Spandrel (BMP-2)

Moteur: 6 cylindres diesel superchargé

Vitesse: Vitesse maximale sur route 80 km/h (50mph) pour le BMP-1, 65 km/h (40mph) pour le BMP-2

The BMP (Boyevaya Machina Pyekhota: Infantry Fighting Vehicle) was the first infantry fighting vehicle to enter service with the Soviet Army. Developed in the 1960s, the BMP-1 made its first public appearance in 1967.

The BMP-1 carries a crew of three. The driver is positioned in the front left, the section commander in his rear, and the gunner in the turret. It can also carry an infantry squad of eight, four on each side, seated back to back, each provided with a firing port for his weapon and an observation periscope.

The one-man turret of the BMP-1 houses a 2A28 73mm smooth-bore gun and a coaxial 7.62mm machine gun. The gun is fed by an automatic loader and fires HEAT or HE-FRAG rounds; a total of 40 73mm rounds can be stored. For long range engagement of enemy armor, the BMP-1 is armed with five AT-3 Sagger ATGWs, four carried inboard and one on a launching rail mounted on the barrel of the 73mm gun.

The BMP-2 is designed to remedy the shortcomings of the BMP-1. A two-man turret now houses a 2A42 30mm cannon that is more accurate than the 73mm gun and has a better range. Mounted on the turret top is a launcher for the AT-5 Spandrel anti-tank missile. With the AT-5, all the gunner has to do is to keep the target aligned in his sights, and the launcher will give course corrections to the missile over the wire. This gives a better hit probability at long range.

With a bigger turret, the BMP-2 can only accommodate six infantrymen in the rear. There are firing ports both on the hull and in the rear door. Like the BMP-1, the BMP-2 is also fully amphibious and has a full range of NBC protection and night vision equipment.

Crew: 3 + 8 (BMP-1) / 3 + 7 (BMP-2)

Overall length: 6.74m

Weight: 13.7 tonnes (BMP-1) / 14.8 tonnes (BMP-2)

Main gun: 73mm smooth-bore gun (BMP-1) / 30mm cannon (BMP-2)

Secondary armament: co-axial 7.62mm MG, AT-3 Sagger (BMP-1) / AT-5 Spandrel (BMP-2)

Engine: 6 cylinder super-charged diesel

Performance: maximum road speed 80 km/hr (50mph) for BMP-1, 65 km/hr (40mph) for BMP-2

Il BMP, che in russo vuol dire "Veicolo da combattimento fanteria", era il primo del suo genere di entrare in servizio presso l'Armata Rossa nell'anno 1967.

Il BMP ha un equipaggiamento di 3 uomini e può portare 8 fanteristi completamente armati.

La torre è munita di un cannone da 73 mm 2A28 e di una mitragliatrice co-assiale da 7,62 mm. Per combattimenti a lunga distanza il BMP-1 è armato con 5 missili anticarro "Sagger" AT-3 che vengono lanciati da una guida montata sul cannone.

Il BMP-2 è uno sviluppo del BMP-1, migliorando certe caratteristiche. Il cannone da 73 mm è sostituito dal tipo 2A42 da 30 mm, che ha la gittata e la precisione di tiro migliorata. L'AT-3 è sostituito dal missile anticarro AT-5 "Spandrel", che viene lanciato dalla parte superiore della torre. L'AT-5 è un arma guidata a filo dal lanciatore con un'alta precisione di tiro.

Avendo una torre con dimensioni maggiori, il BMP-2 può portare solo 6 fanteristi. Tutti i BMP sono anfibi e dotati di sistemi NBC e sistemi visione notturna.

Equipaggiamento: 3 + 8 (BMP-1) / 3 + 6 (BMP-2)

Lunghezza: 6,74 m

peso: 13,7 t (BMP-1) / 14,8 t (BMP-2)

Armamento: cannone da 73 mm (BMP-1), cann. da 30 mm (BMP-2)

Mitragliatrice da 7,62 mm, missili AT-3 (BMP-1) / AT-5 (BMP-2)

Motore: diesel a 6 cilindri

Velocità mass.: 80 km/h (BMP-1) / 65 km/h (BMP-2)

BMP (俄語Boyevaya Machina Pyekhota: 步兵戰鬥車)是蘇聯軍隊使用的第一種步兵戰鬥車。在1960年代發展的BMP-1，於1967年首次公開露面。

BMP-1有三名乘組員，駕駛員在左前方，分排指揮官在他後邊，而炮手則在炮塔之內，同時還可搭載為數八人的步兵班。每邊四名背對背地坐著，每人俱對準一個觀測用潛望鏡及可把武器伸出車外開火的小孔。

BMP-1的單人炮塔裝有一門2A28 73mm滑膛砲，及一挺同軸7.62mm機槍。主砲使用自動裝填器裝填彈，可發射HEAT或HE-FRAG砲彈，總共可攜帶73mm砲彈40枚。

至於和敵方裝甲車輛遠距離作戰方面，BMP-1裝備有五枚AT-3薩格爾反坦克導彈，四枚裝在車內，一枚常備於73mm砲上邊的發射架之中。

BMP-2是設計來補救BMP-1各種缺點的，一個雙人炮塔改為裝上2A42 30mm加農砲，此砲比73mm砲更準確，射程也更遠。

裝在炮塔頂的是AT-5拱肩式反坦克導彈發射架，使用AT-5的話，炮手只需把目標以視覺瞄準，發射架便可使用線控改變導彈的飛行路線，為長距離射擊提供較高命中率。

炮塔增大之後，BMP-2只能搭載六名步兵於車內，車身兩側及尾門上都有供開槍的小孔。和BMP-1一般，BMP-2也是兩樣的，並有全套核生化保護及夜視裝備。

乘員: 3 + 8 (BMP-1) / 3 + 7 (BMP-2)

全長: 6.74m

重量: 13.7噸 (BMP-1) / 14.8噸 (BMP-2)

主砲: 73mm滑膛砲 (BMP-1) / 30mm加農砲 (BMP-2)

副武器: 同軸 7.62mm機槍、AT-3薩格爾 (BMP-1) / AT-5拱肩 (BMP-2)

引擎: 六氣缸增壓柴油式

性能: 最高路上速度80Km/hr.(50mph) (BMP-1) 65Km/hr.(40mph) (BMP-2)

組立ての注意

- ・接着剤や塗料は火の近くで使わないでください。使う時はときどき窓を開けて換気に気をつけましょう。
- ・塗料指定の■はグンゼ産業・Mrカラーの番号です。接着剤や塗料は入っていませんので別にお買い求めください。
- ・部品をランナーから切り離す時は模型用ハサミ等を使い、余分な部分はカッターやヤスリ等で仕上げてください。
- ・組立図のサインマークは下の説明をごらんください。

【注意】

- ・勿ち近火處使用膠水或油漆・並打開窗戶保持空氣流通。
- ・■代表都是產業出品MR. COLORの顏色編號。不包括膠水及油漆。
- ・自膠架中取出部件時・應用模型專用剪・並用剝刀或小銼除去多餘的膠料。
- ・各圖型的含意可參考本欄以下的說明。

接着してください。
CEMENT TOGETHER
ZUSAMMENKLEBEN
COLLER ENSEMBLE
INCOLLARE INSIEME
用膠粘合

切り取ってください。
REMOVE
ENTFERNEN
RETRIERE
SEPARARE
除去

穴をうめてください。
FILE HOLE
SCHLESSEN
BOUCHER LE TROU
FORD PIENO
把孔填平

どちらかを選んでください。
OPTIONAL
NACH BELEBEN
FACULTATIV
FACOLTATIVO
可以選擇使用

注意してください。
BE CAREFUL
HER VORSICHT
FAIRE ATTENTION
USARE ATTENZIONE
小心留意

接着しないでください。
DO NOT CEMENT
NICHT KLEBEN
NE PAS COLLER
NON INCOLLARE
不用粘合

穴をあけてください。
OPEN HOLE
ÖFFNEN
FAIRE UN TROU
FORD APERTO
鑽孔

開閉可能
MOVABLE / FUNCTIONABLE
BEWEGLICH / FUNKTIONIEREND
MOBILE / FUNZIONANTE
開閉可能

デカールをはってください。
APPLY DECAL
HER ABZIEHBILD
APPLICUIER DECALCOMANIE
貼上水印紙

2コつくってください。
MAKE 2PCS
2 TEILE HERSTELLEN
EFFETTUER 2 PEZZI
製作二個

ZUR BEACHTUNG

- ・Kleber und Farbe nicht nahe von offenem Feuer verwenden und das Fenster von Zeit zu Zeit zur Belüftung öffnen.
- ・Der ■ der Farbkennzeichnung bedeutet die Farbnummer von GUNZE SANGYO MR. COLOR, Kleber und Farbe sind nicht enthalten.
- ・Zum Abschneiden der Teile vom Verbundstück eine Modellierschere verwenden und die überstehenden Plastikteile mit einem Messer oder einer Feile beseitigen.
- ・Die Bedeutung der Symbols finden Sie unten in dieser Spalte.

CAUTION

- ・When you use glue or paint, do not use near open flame, and use in well ventilated room.
- ・■ of color indication refers to the color number of GUNZE SANGYO MR. COLOR. 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.
- ・See the bottom of this column for the meaning of symbols.

ATTENTION

- ・Ne pas utiliser de colle ou de peinture à proximité d'une flamme nue, et aérer la pièce de temps en temps.
- ・Le numéro ■ pour l'indication de couleurs correspond au numéro de couleur de GUNZE SANGYO MR. COLOR. La colle et la peinture ne sont pas comprises.
- ・Pour retirer les pièces hors du cadre, utiliser des ciseaux pour maquette et retirer le plastique en excès avec un cutter ou une lime.
- ・Voir la fin de cette colonne pour la signification des symboles.

ATTENZIONE

- ・Non usare colla a vernice vicino a fiamme esposte, e aprire le finestre di tanto in tanto per cambiare l'aria.
- ・■ delle indicazioni di colore si riferisce al numero di colore di GUNZE SANGYO MR. COLOR. Colla e vernice non sono incluse.
- ・Quando si staccano parti del carrello, usare forbici da modellismo e eliminare la plastica in eccesso con un coltello o una lima.
- ・Vedere in fondo a questa colonna per il significato dei simboli.

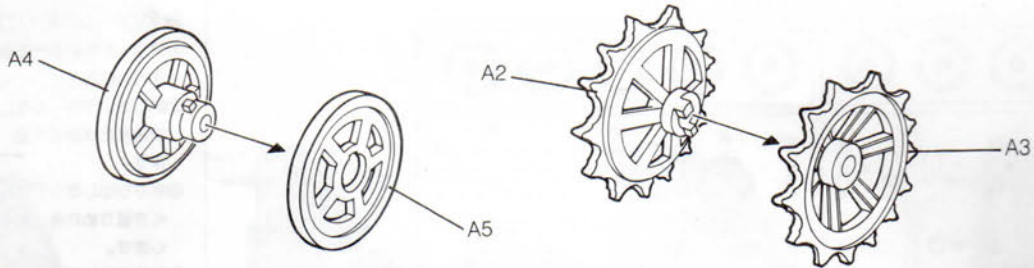
H 1 GUNZE SANGYO AQUEOUS HOBBY COLOR

1 GUNZE SANGYO MR. COLOR

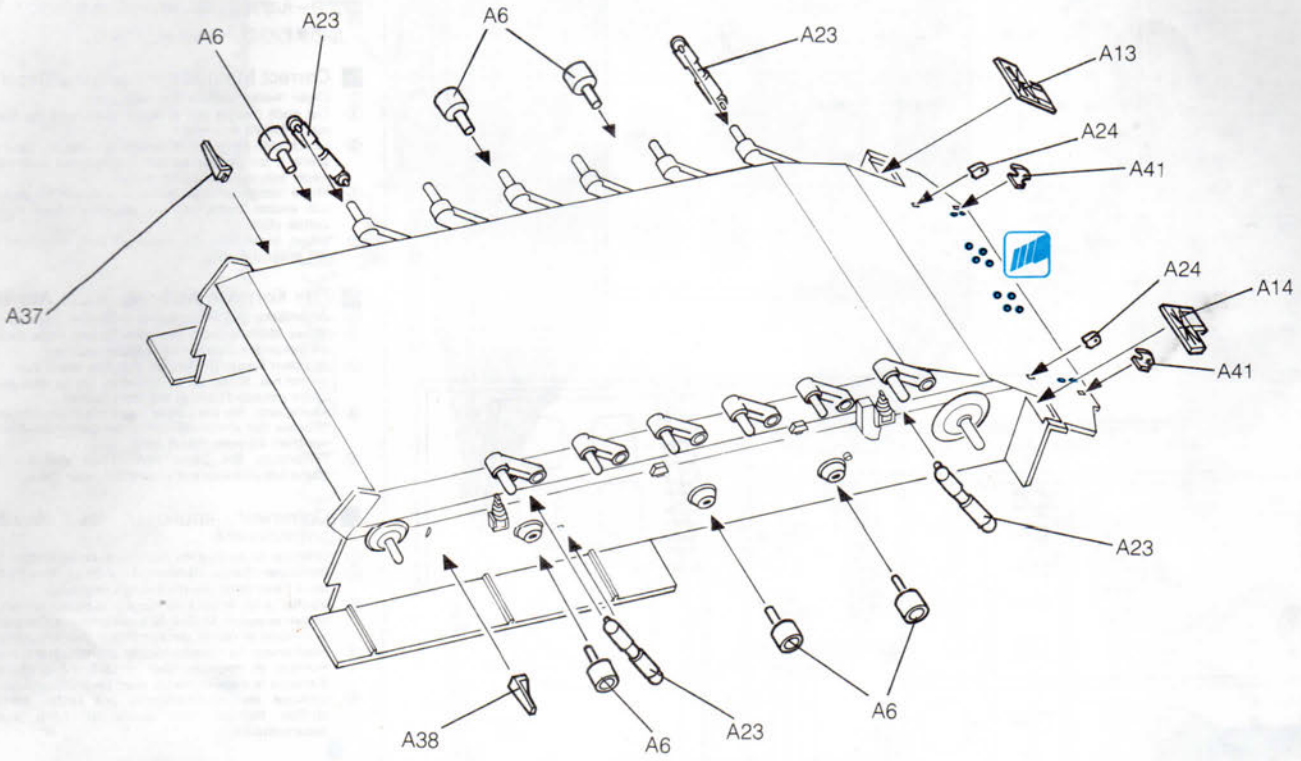
H08 01	シルバー	SILVER	SILBER	ARGENT	ARGENTO	銀色
H11 02	ワヤ消しホワイト	FLAT WHITE	MATTWEISS	BLANC MAT	BIANCO OPACO	啞白色
H12 03	フヤ消しブラック	FLAT BLACK	MATTSCHWARZ	NOIR MAT	NERO OPACO	啞黒色
H17 04	ココアブラウン	COCOA BROWN	KAKAOBRAUN	BRUN CACAO	MARRONE CACAO	底底啡色
H18 05	黒鉄色	STEEL	STAHL	ACIER	ACCIAIO	黒鐵色
H23 06	シャインレシド	SHINE RED	LEUCHTENDROT	ROUGE LUISANT	ROSSO BRILLANTE	朱紅
H24 08	オレンジイエロー	ORANGE YELLOW	GELBORANGE	JAUNE-ORANGE	GIALLO ARANCIO	橙黄色
H32 03	ワシドブラウン	WOOD BROWN	HOLZBRAUN	BRUN BOIS	NARRONE LEGNO	木棕色
H44 01	はだ色	FLESH	FLEISCHFARBE	CHAIR	COLOR CARNE	肌肉色
H65 06	RLMララックグリーンソ70	RLM DARK GREEN 70	RLM DUNKELGRÜN 70	RLM VERT NOIR 70	VERDE SCURO RLM 70	RLM黒綠色70
H70 00	RLMグレー02	RLM GRAY 02	RLM GRAU 02	RLM GRIS 02	GRIGIO RLM 02	RLM灰色02
H79 05	サソディイエロー	SANDY YELLOW	SANDGELB	JAUNE SABLE	SABBIA (GIALLO SCURO)	深黄色
H83 01	グリーンFS 34227	LIGHT GREEN FS 34227	HELLGRÜN FS 34227	VERT CLAIR FS 34227	VERDE CHIARO FS 34227	淺綠色FS 34227
H88 03	濃松葉色	DRAK GREEN	DUNKEL GRÜN	VERT FONCÉ	VERDE SCURO	深綠色
H88 03	ダークグリーンBS 381C/641	DRAK GREEN BS 381C/641	DUNKEL GRÜN BS 381C/641	VERT FONCÉ BS381C/641	VERDE SCURO BS 381C/641	深綠色BS 381C/641



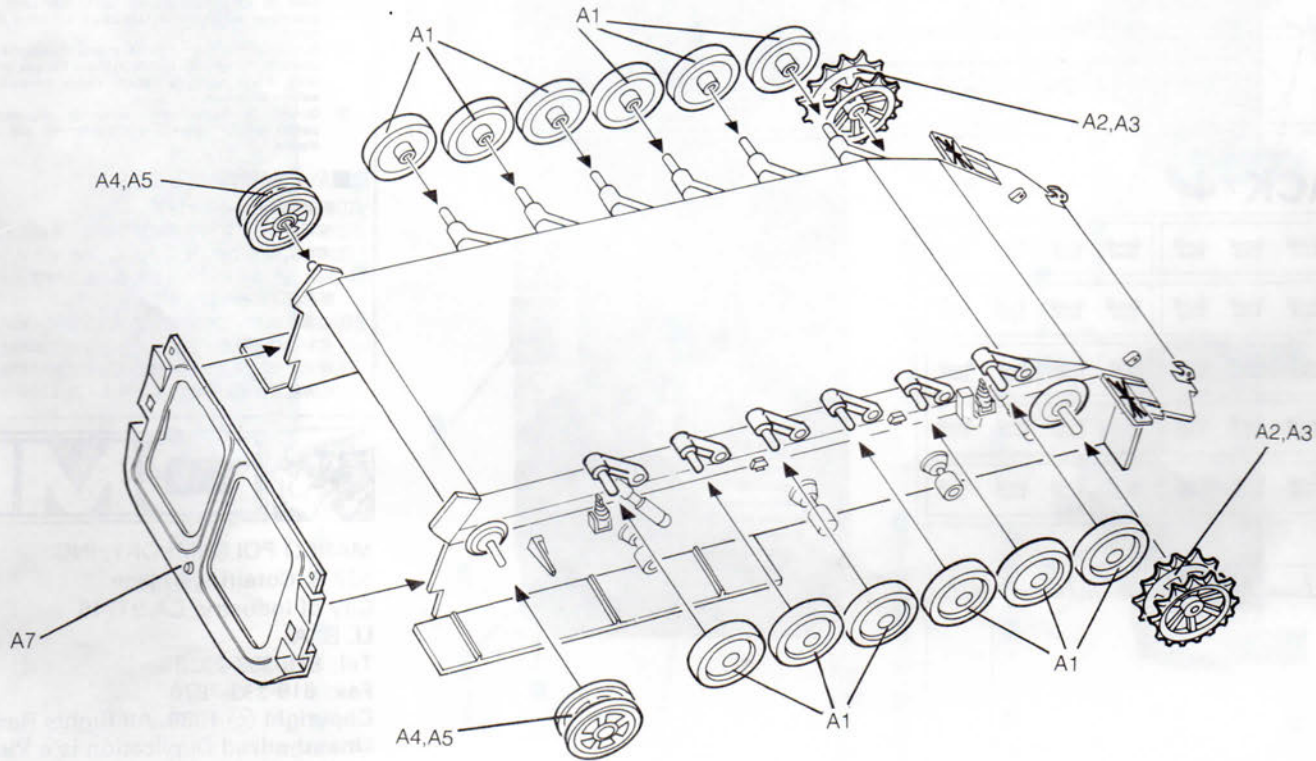
1



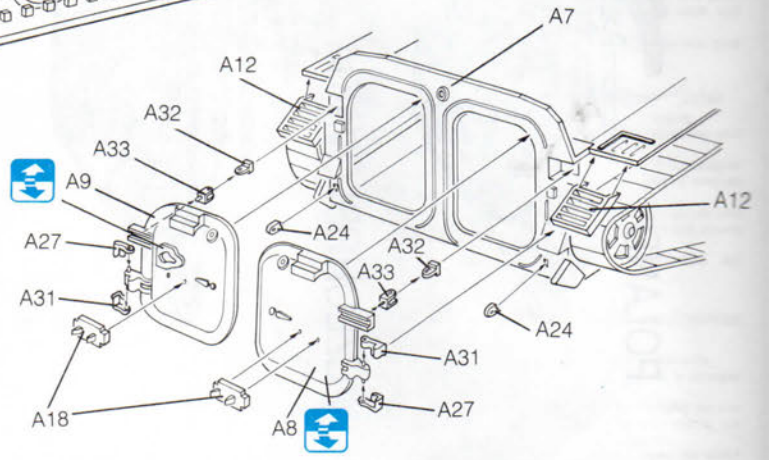
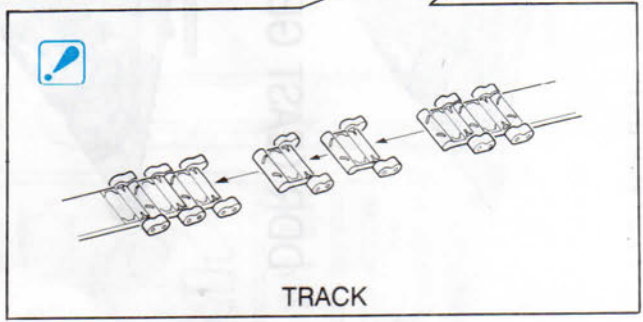
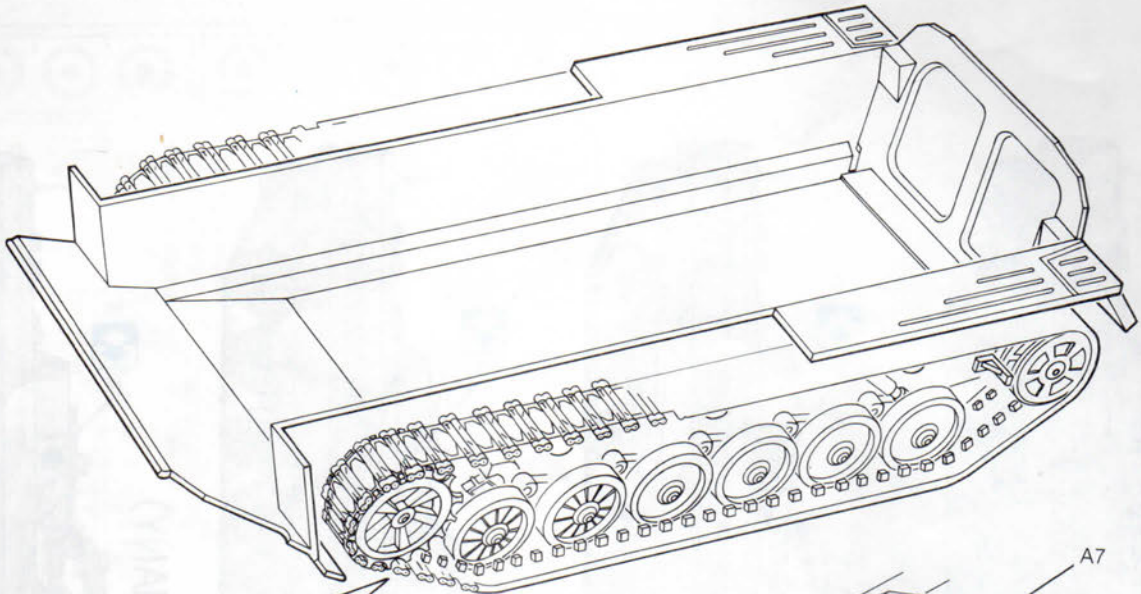
2



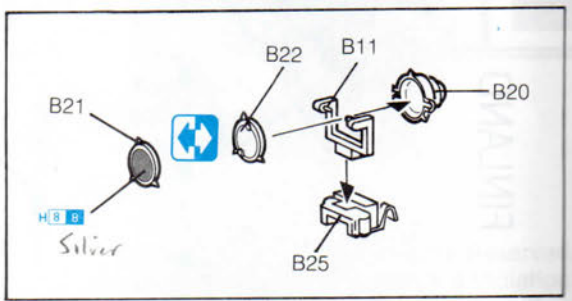
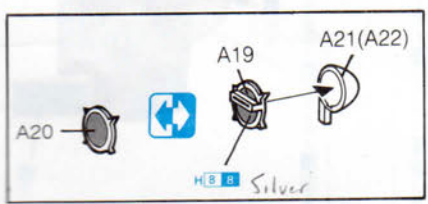
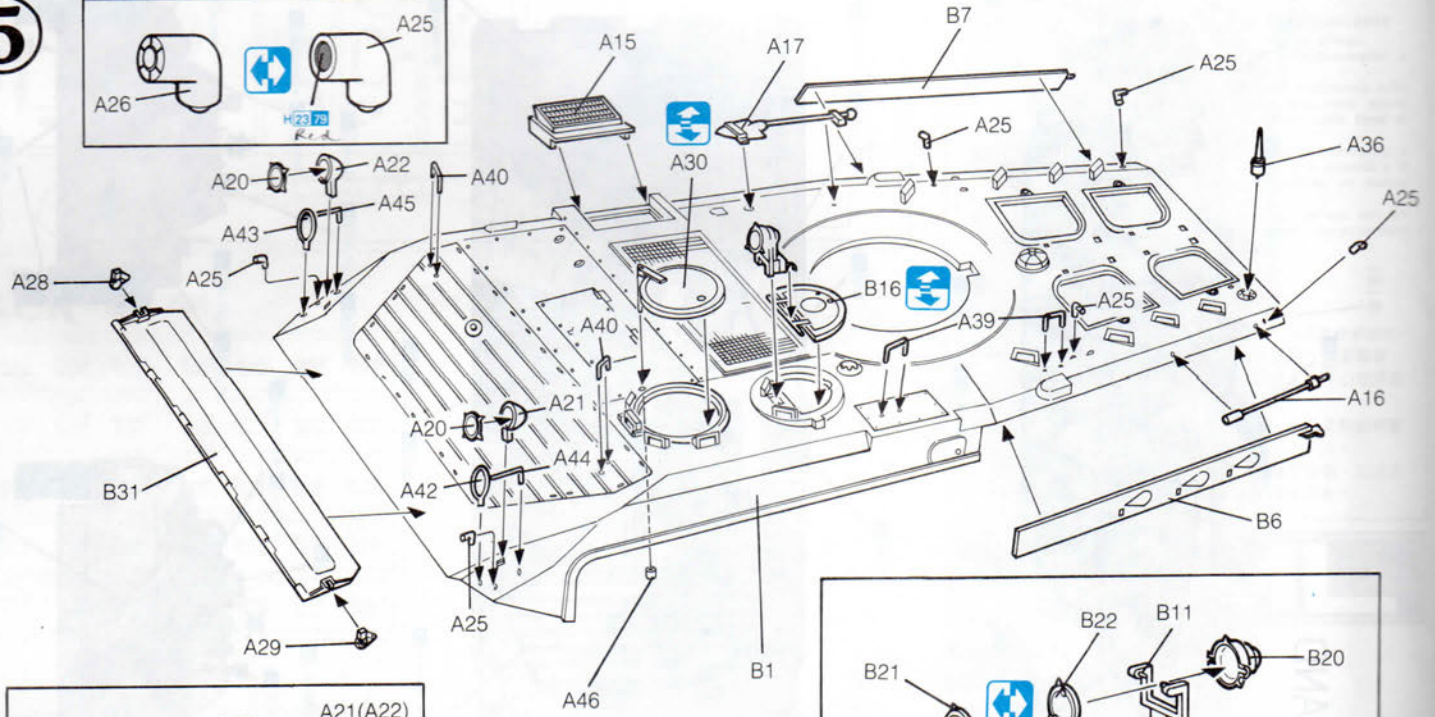
3



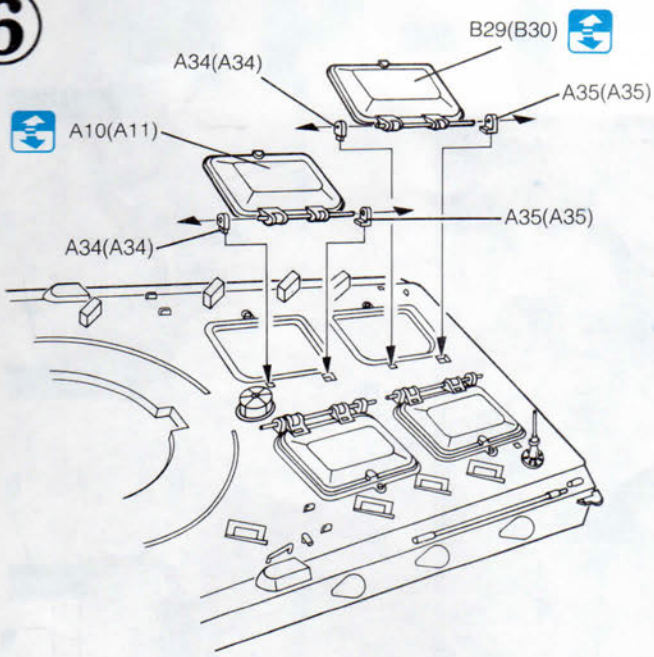
4



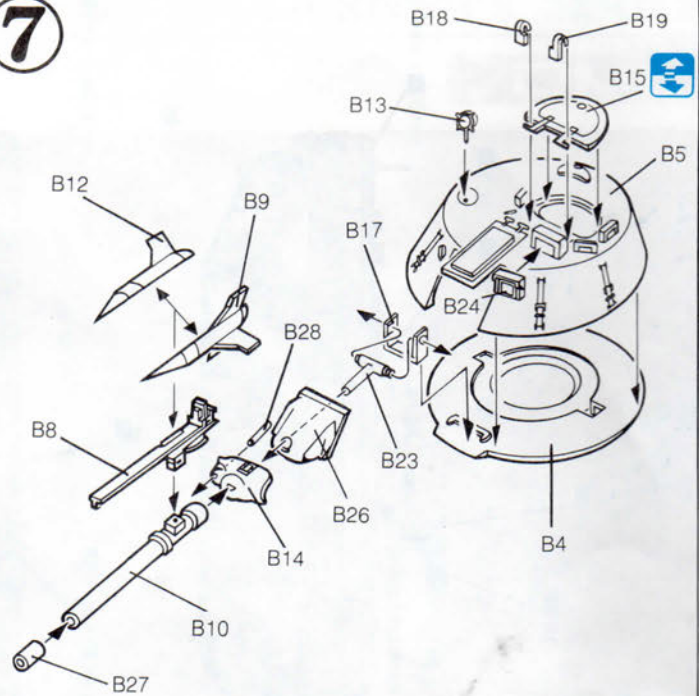
5



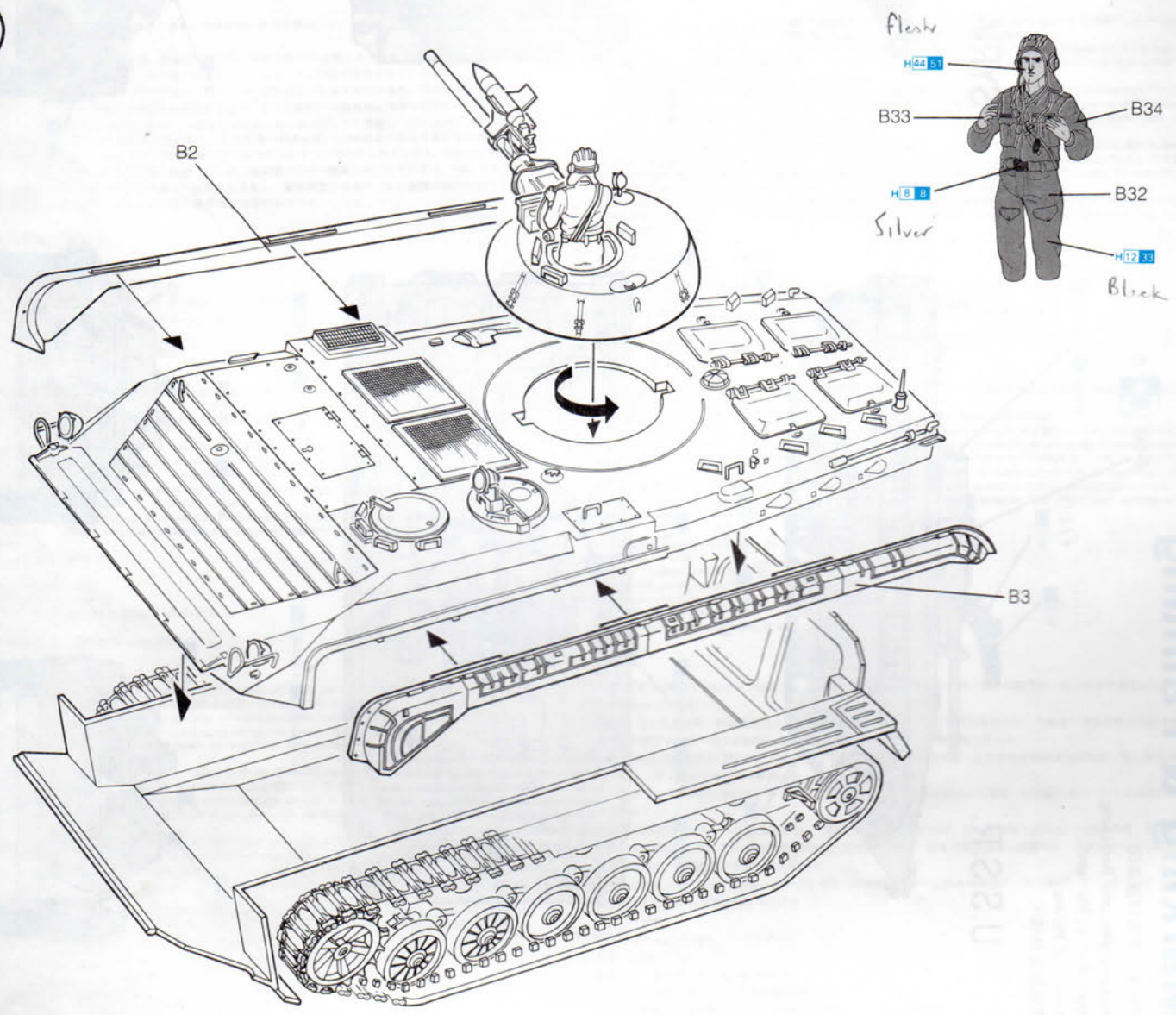
6



7



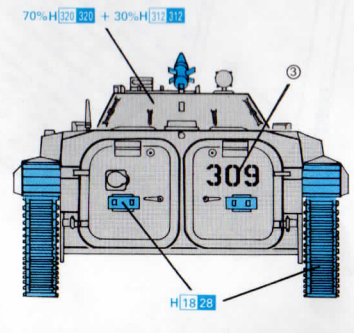
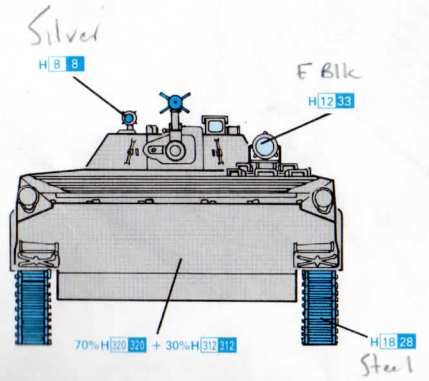
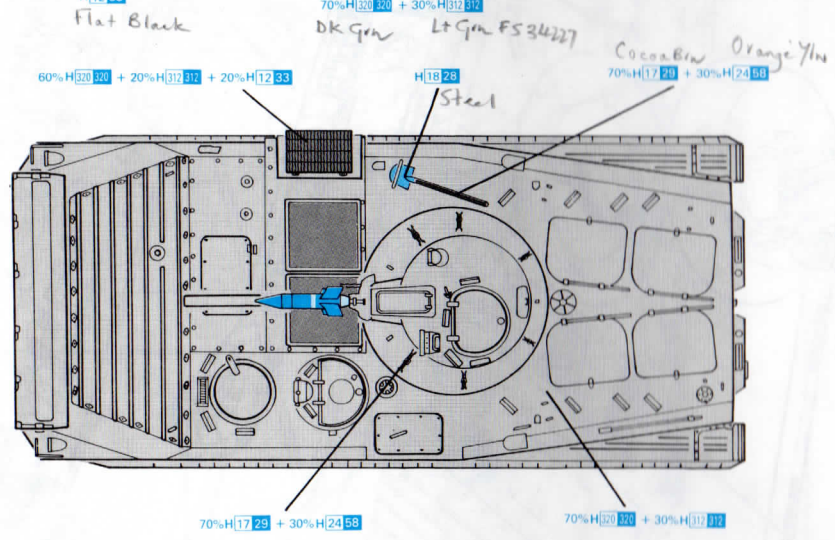
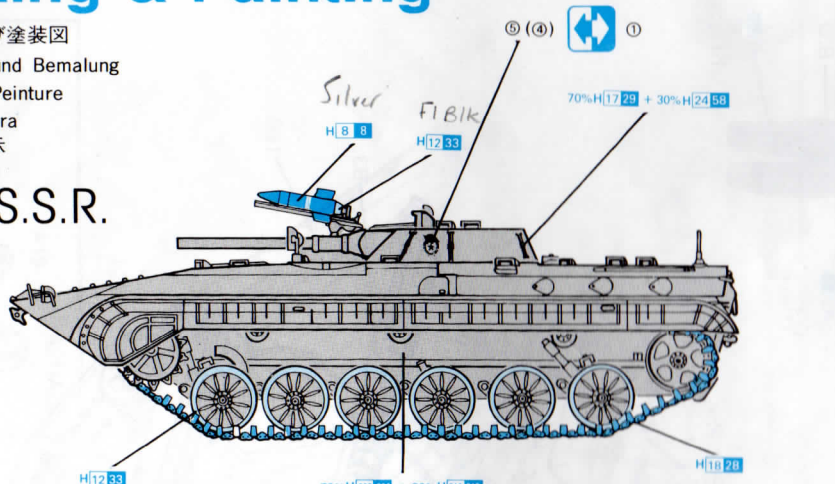
8



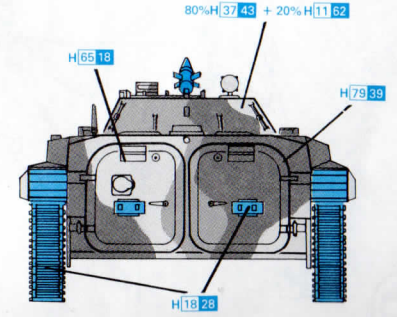
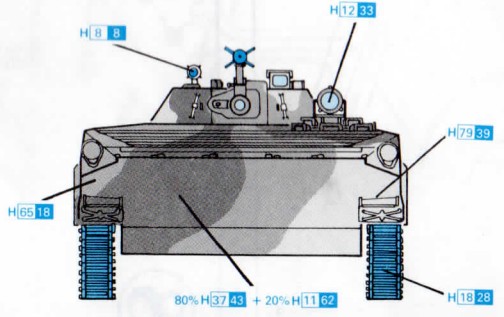
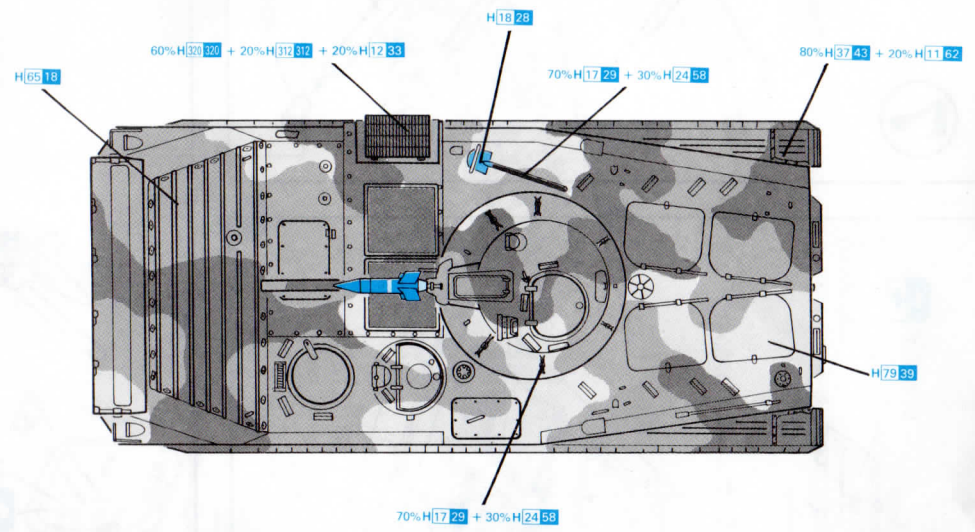
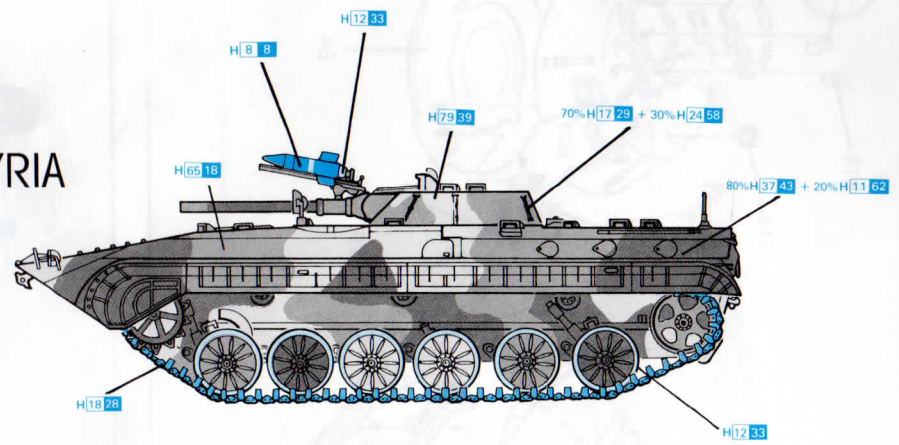
Marking & Painting

マーキング及び塗装図
 Markierungen und Bemalung
 Decoration et Peinture
 Marchio & Pittura
 標貼及著色指示

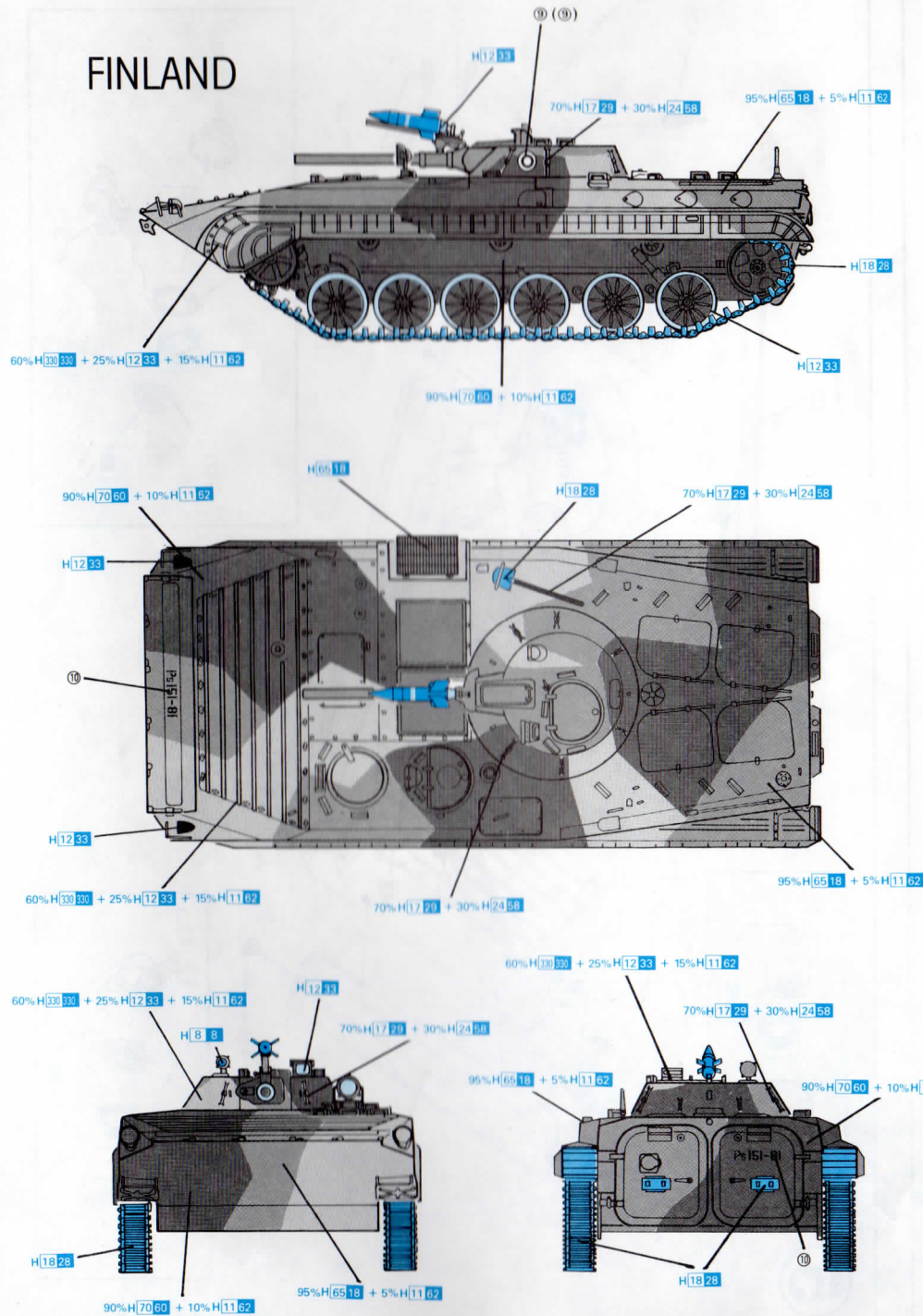
U.S.S.R.



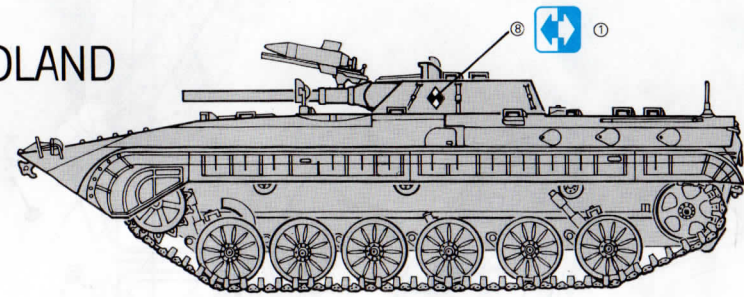
SYRIA



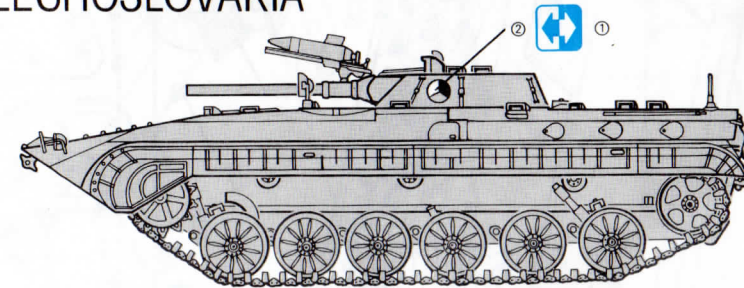
FINLAND



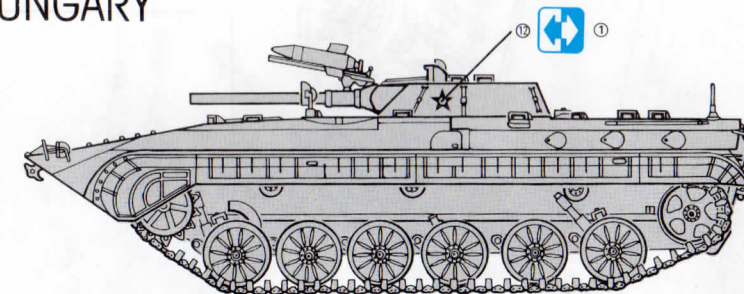
POLAND



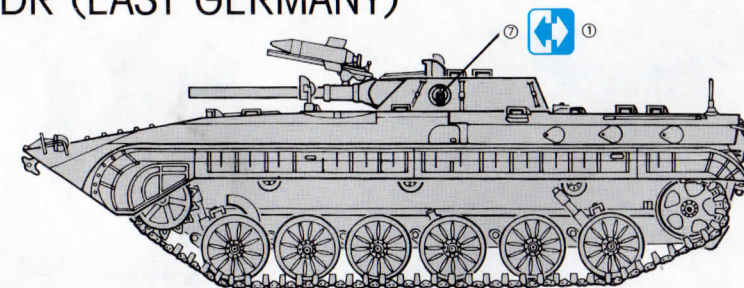
CZECHOSLOVAKIA



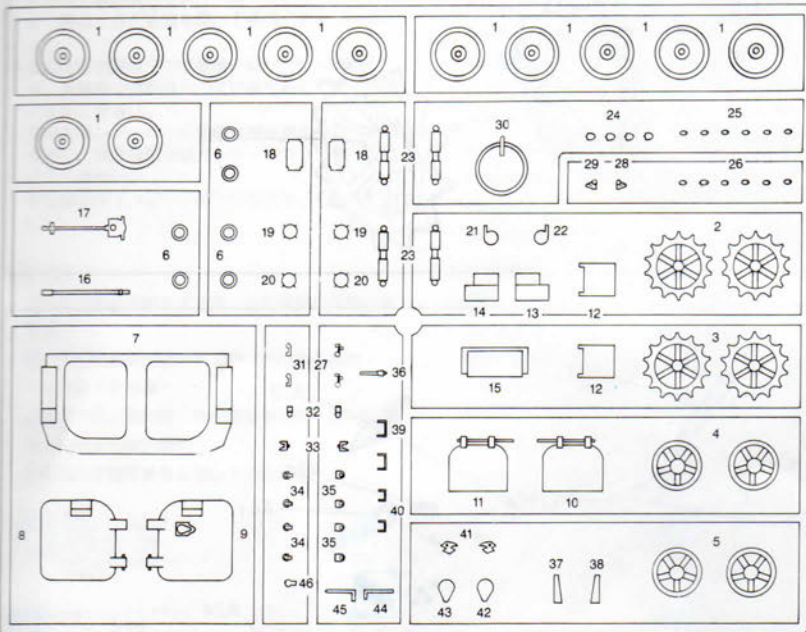
HUNGARY



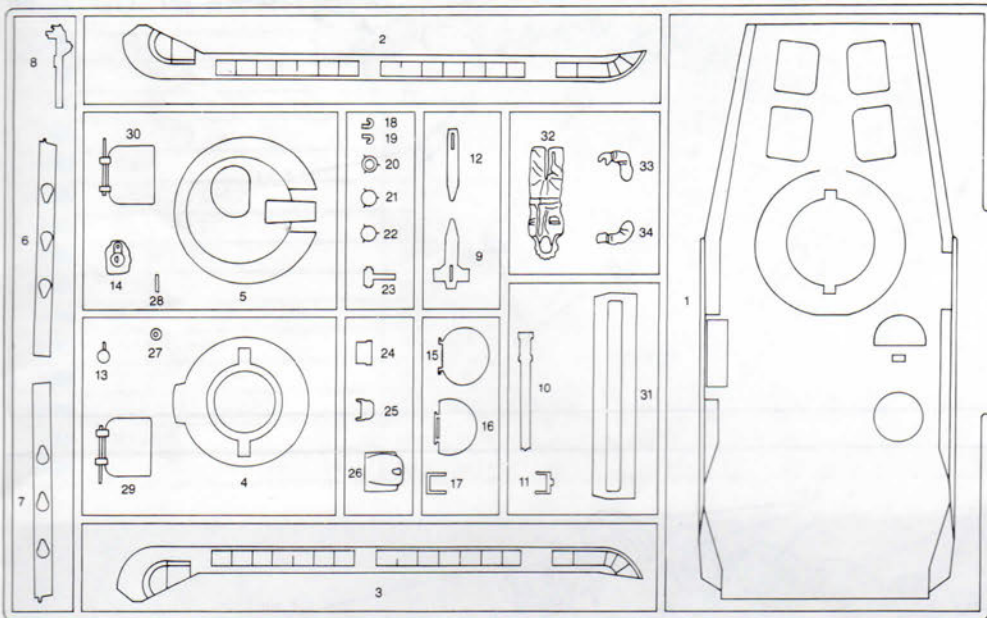
DDR (EAST GERMANY)



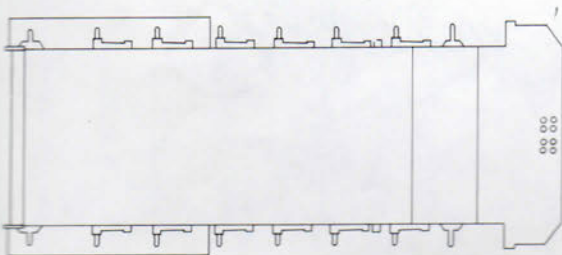
A 101



B 34



TRACK x 4 160



■デカールの貼り方

- ①デカールを貼るところのほこりや汚れを、ぬらした布できれいにふきとってください。
- ②貼りたいデカールを台紙ごとハサミで切りとり、1枚ずつ水またはぬるま湯に台紙を下にして20秒くらい浮かべます。
- ③水から出したらタオルの上のせ、指先でデカールが動くか確かめた後、貼るところにおいて静かに台紙をずらします。
- ④指先に少し水をつけて正確な位置にデカールを動かした後で、やわらかく、よく水を吸う布でデカールを押さえて内側の水分や気泡を押し出します。
- ⑤デカールが完全に乾いたら少し水をつけた布で、デカールのまわりのノリをふきとります。

■ Correct Method for Applying Decals

- ① Clean model surface with wet cloth.
- ② Cut each design out of decal sheet and dip them in warm water for 20 seconds.
- ③ 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.
- ④ Move design to exact position with wet finger tip, and push out excess water and air bubbles under decal with soft cotton cloth.
- ⑤ When decals get dry, wipe off with wet cloth excess glue left around decals.

■ Das Korrekte Aufbringen der Abziehbilder

- ① Oberfläche des Modells mit feuchtem Tuch reinigen.
- ② Jedes Motiv einzeln aus dem Bogen herausschneiden und 20 Sekunden in warmes Wasser tauchen.
- ③ Mit dem Finger prüfen, ob sich das Motiv vom Trägerpapier gelöst hat. Wenn ja, so schieben Sie es vom Papier weg an seine genaue Position auf dem Modell.
- ④ Korrigieren Sie die exakte Lage mit nasser Fingerspitze und drücken Sie Wasserblasen unter dem Abziehbild mit einem weichen Baumwolltuch weg.
- ⑤ Entfernen Sie beim Antrocknen der Abziehbilder die Klebmittelränder mit einem feuchten Tuch.

■ Comment appliquer les décalcomanies correctement

- ① Nettoyer la surface du modèle avec un chiffon humide.
- ② Découper chaque décalcomanie de sa planche et la plonger dans l'eau tiède pendant vingt secondes.
- ③ Vérifier avec le bout de doigt si le dessin se détache de son papier-support. Si oui, le positionner à l'endroit choisi sur le modèle et retirer doucement le papier-support.
- ④ Positionner la décalcomanie correctement avec un doigt humide et éponger tout restant d'eau et toutes bulles d'air sous la décalcomanie avec un chiffon doux.
- ⑤ Lorsque les décalcomanies ont séché, retirer avec un chiffon humide tout excès de colle autour de la décalcomanie.

■ Modo esatt per applicare le decaicomanie

- ① Pulire la superficie del modello con un panno umido.
- ② Ritagliare ciascun disegno dal foglio decaicomanie e immergerli in acqua calda per 20 secondi.
- ③ Controllare col polpastrello se il disegno è allentato sulla base di carta. In questo caso, applicarlo nella esatta posizione sul modello facendolo scivolare dalla base di carta.
- ④ Spostare il disegno nella esatta posizione mediante il polpastrello umido, quindi togliere l'acqua in eccesso e le bolle d'aria sotto la decaicomanie mediante un panno soffice di cotone.
- ⑤ Quando le decaicomanie sono asciutte, togliere con un panno umido l'eccesso di colla intorno alla decaicomanie stessa.

■ 貼上水印標貼的正確方法：

- ①用濕布抹乾淨模型表面。
- ②按照各標貼的形狀從標貼紙上切出，浸到溫水之中約20秒。
- ③用指尖試行觸摸以確定標貼是否已脫離底紙，如果屬實，則把標貼連底紙放到模型表面的適當位置上，小心地將底紙移去，把標貼留在模型表面。
- ④以濕水的指尖把標貼移到正確的位置上，再用柔軟的綿質布料把標貼輕壓，以擠出標貼底下的氣泡和水分。
- ⑤標貼乾後，用濕布輕拭標貼及其附近的模型表面，以洗去可能殘留在標貼附近的多餘膠水，確保效果完美。



MARCO POLO IMPORT, INC.

532 S. Coralridge Place

City of Industry, CA 91746

U. S. A.

Tel: 818-333-2328

Fax: 818-333-7870

Copyright © 1989. All Rights Reserved.

Unauthorized Duplication is a Violation of Applicable Laws. Made in Hong Kong.