

**Carrera®**  
**DIGITAL 132**

**Carrera®**  
**2.4 GHz WIRELESS+)))**

**20030022 DTM BULL AND HORSE**

**A**

- D** Packungsinhalt und Bahnlayout  
**GB USA** Contents of package and track route  
**F** Contenu du paquet et configuration du circuit  
**E** Contenido de la caja y configuración del circuito  
**P** Conteúdo da embalagem e disposição da fita  
**I** Contenuto della confezione e configurazione del circuito  
**NL** Inhoud van de verpakking en lay-out van de baan  
**S** Paketinhåll och spårlayout  
**FIN** Pakkauksen sisältö ja radan muoto  
**N** Pakkens innhold og banelayout  
**H** Csomag tartalma és pálya-kialakítás  
**PL** Zawartość opakowania i schemat toru  
**SK** Obsah obalu a vzhľad dráhy  
**CZ** Obsah obalu a vzhled dráhy  
**BG** Съдържание на опаковката и оформление на пистата  
**GR** Περιεχόμενο συσκευασίας και διαμόρφωση πίστας  
**RO** Conținut pachet și schemă traiectorie  
**DK** Indhold og baneopsætning  
**RC** 包装内容和轨道布局  
**J** パッケージ内容とレールレイアウト  
**ROK** 패키지 내용 및 트랙 레이아웃  
**Arabic** محتوة العبوة وخطة المسار  
**TR** Ambalaj içeriği ve pist düzeni  
**RUS** Содержимое упаковки и схема трека



Verpackungsinhalt · Contents of package · Contenu du carton · Contenido de la caja · Conteúdo da embalagem · Contenuto della confezione · Verpakkinginhoud · Innehållet i förpackningen · Pakkauksen sisältö · Innholdet i pakningen · A csomag tartalma · Zawartość opakowania · Obsah balenia · Obsah balení · Съдържание на опаковката · Περιεχόμενα συσκευασίας · Conținutul ambalajului · Emballageinhold · 包装内容 · 梱包内容 · 포장내용물 · محتويات الغلاف · Ambalaj içeriği · Содержимое картонa

**20030022 DTM BULL AND HORSE**

1x 1x 1x 1x 1x 2x 10x 2x 1x 1x 1x 2x 4x 2x 1x 5x 34x 5x 60x

1x 60°/44 cm/17.32 inch  
**E**

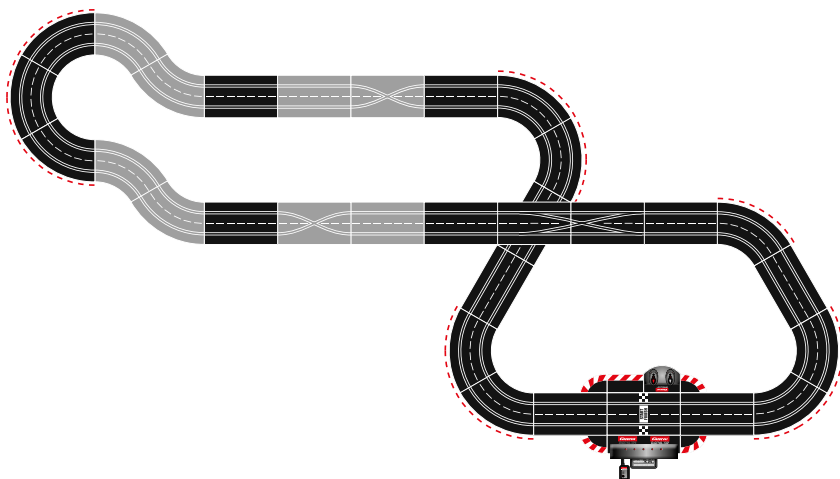
3x 120°/88 cm/34.64 inch  
**F**

1x 180°/126 cm/49.61 inch  
**G**

AlphaTauri Mark is licensed by Red Bull GmbH/Austria  
 Red Bull® Marks and the Red Bull Racing Logo are licensed by Red Bull GmbH/Austria  
 Produced under license of Ferrari S.p.A. The name FERRARI, the PRANCING HORSE device, all associated logos and distinctive designs are property of Ferrari S.p.A. The body designs of the Ferrari cars are protected as Ferrari S.p.A. property under design, trademark and trade dress regulations  
 "DTM" is a trademark, licensed by ITR GmbH

Ausbauvorschläge · Proposals for extension · Suggestions d'extension · Propuestas de ampliación · Propostas de expansão · Proposte di ampliamento · Uitbreidingsvoorstellen · Monteringsförslag · Rakennelmaehdotuksia · Streckningsforslag · Kiepitési javaslatok · Propozycje rozbudowy · Návrhy výstavby · Návrhy výstavby · Предложения за демонтаж · Протάσεις επέκτασης · Propuneri de asamblare · Udvidelsesforslag · 多项扩充建议 · 拡張提案 · 기타 조립 예 · اقتراحات للتوسيع · Genişletme önerileri · Предложения по расширению

**20030022 + 20026953**



## D Verpackungsinhalt

- 1 Ferrari 488 GT3 Red Bull AF Corse „No.30“
  - 1 Ferrari 488 GT3 AlphaTauri AF Corse „No.23“
  - 10 Standardgeraden
  - 1 Control Unit
  - 1 Carrera DIGITAL 132 Doppelweiche (2 Schienenteile)
  - 10 Kurven 1/60°
  - 2 WIRELESS+ Handregler
  - 1 WIRELESS+ Empfänger
  - 1 WIRELESS+ Doppelladeschale
  - 2 LiPo-Akku für Handregler
  - 1 Randstreifenausgleichsstück
  - 1 Transformator
  - Leitplanken
  - Randstreifenabschlusstücke
  - Ersatzschleifer
  - Bedienungsanleitung A+B
  - Bahnstückverriegelungen
- Streckenlänge: 7,6 m  
Aufbaumaße: 270 x 185 cm

## GB USA Contents of package

- 1 Ferrari 488 GT3 Red Bull AF Corse „No.30“
  - 1 Ferrari 488 GT3 AlphaTauri AF Corse „No.23“
  - 10 Standard straights
  - 1 Control Unit
  - 1 Carrera DIGITAL 132 double lane change section (2 track parts)
  - 10 Curves 1/60°
  - 2 WIRELESS+ Speed controllers
  - 1 WIRELESS+ Receiver
  - 1 WIRELESS+ Twin charging station
  - 2 LiPo rechargeable battery for speed controller
  - 1 Shoulder complement
  - 1 Transformer
  - Guard rails
  - Replacement contacts
  - Shoulder end sections
  - Instructions A+B
  - Track section bolts
- Track length: 24.93 ft / 7,6 m  
Dimensions when assembled: 8.86 x 6.07 ft / 270 x 185 cm

## F Contenu du carton

- 1 Ferrari 488 GT3 Red Bull AF Corse „No.30“
  - 1 Ferrari 488 GT3 AlphaTauri AF Corse „No.23“
  - 10 Droites standard
  - 1 Control Unit
  - 1 Carrera DIGITAL 132 changement de voie double (2 pièces de rail)
  - 10 Virages 1/60°
  - 2 Régulateurs de vitesse WIRELESS+
  - 1 Récepteur WIRELESS+
  - 1 Double station de chargement WIRELESS+
  - 2 Batterie LiPo pour régulateurs de vitesse
  - 1 Pièce de compensation de l'accotement
  - 1 Transformateur
  - Glissières de sécurité
  - Tresses de rechange
  - Pièces de fermeture d'accotement
  - Mode d'emploi A+B
  - Verrouillages de pièces du parcours
- Longueur de parcours: 7,6 m · Encombrement: 270 x 185 cm

## E Contenido de la caja

- 1 Ferrari 488 GT3 Red Bull AF Corse „No.30“
  - 1 Ferrari 488 GT3 AlphaTauri AF Corse „No.23“
  - 10 Rectas estándar
  - 1 Control Unit
  - 1 Carrera DIGITAL 132 aguja doble (2 piezas de carril)
  - 10 Curvas de 1/60°
  - 2 Reguladores de velocidad WIRELESS+
  - 1 Receptor WIRELESS+
  - 1 Bandeja de carga doble WIRELESS+
  - 2 Batería de polímero de litio para reguladores de velocidad
  - 1 Pieza de compensación para el borde
  - 1 Transformador
  - Vallas protectoras
  - Piezas de fricción de recambio
  - Piezas terminales de la tira lateral
  - Instrucciones de servicio A+B
  - Cierres de unidades de vías
- Longitud de la pista: 7,6 m  
Dimensiones: 270 x 185 cm

## P Conteúdo da embalagem

- 1 Ferrari 488 GT3 Red Bull AF Corse „No.30“
  - 1 Ferrari 488 GT3 AlphaTauri AF Corse „No.23“
  - 10 Rectas padrão
  - 1 Control Unit
  - 1 Carrera DIGITAL 132 desvio duplo (2 segmentos de carril)
  - 10 Curvas 1/60°
  - 2 Reguladores de velocidade WIRELESS+
  - 1 Receptor WIRELESS+
  - 1 Cavidade dupla de carregamento WIRELESS+
  - 2 Bateria LiPo para o regulador de velocidade
  - 1 Peça de compensação da marcação exterior
  - 1 Transformador
  - Raíles
  - Escovas de substituição
  - Peças de remate da berma
  - Instruções de uso A+B
  - Bloqueios de segmentos da pista
- Comprimento do percurso: 7,6 m  
Dimensões de montagem: 270 x 185 cm

## I Contenuto della confezione

- 1 Ferrari 488 GT3 Red Bull AF Corse „No.30“
  - 1 Ferrari 488 GT3 AlphaTauri AF Corse „No.23“
  - 10 Rettilineo standard
  - 1 Control Unit
  - 1 Carrera DIGITAL 132 Scambio doppio (2 pezzi di rotaia)
  - 10 Curve 1/60°
  - 2 Regolatori della velocità WIRELESS+
  - 1 Ricevitore WIRELESS+
  - 1 Caricabatteria doppio WIRELESS+
  - 2 Accumulatore LiPo per regolatori della velocità
  - 1 Compensatore di bordo pista
  - 1 Trasformatore
  - Guardrail
  - Contatti striscianti di ricambio
  - Terminali di bordi pista
  - Istruzioni per l'uso A+B
  - Bloccaggio di tratti della pista
- Lunghezza percorso: 7,6 m  
Dimensioni: 270 x 185 cm

## NL Verpakingsinhoud

- 1 Ferrari 488 GT3 Red Bull AF Corse „No.30“
  - 1 Ferrari 488 GT3 AlphaTauri AF Corse „No.23“
  - 10 Standaard rechte stukken
  - 1 Control Unit
  - 1 Carrera DIGITAL 132 dubbele wissel (2 spoordelen)
  - 10 Bochten 1/60°
  - 2 WIRELESS+ Snelheidsregelaars
  - 1 WIRELESS+ ontvanger
  - 1 WIRELESS+ dubbel oplaadstation
  - 2 LiPo-accu voor snelheidsregelaars
  - 1 Randstrook compensatiestuk
  - 1 Transformator
  - Vangrails
  - Reservevlepers
  - Randstrookbegrenzingdelen
  - Bedieningshandleiding A+B
  - Baanstukvergendelingen
- Trajectlengte: 7,6 m  
Opbouwmaten: 270 x 185 cm

## S Innehållet i förpackningen

- 1 Ferrari 488 GT3 Red Bull AF Corse „No.30“
  - 1 Ferrari 488 GT3 AlphaTauri AF Corse „No.23“
  - 10 Standardraksträckor
  - 1 Control Unit
  - 1 Carrera DIGITAL 132 dubbelväxel (2 skendelar)
  - 10 Kurvor 1/60°
  - 2 WIRELESS+ Hastighetsregulatorer
  - 1 WIRELESS+ mottagare
  - 1 WIRELESS+ dubbelladdare
  - 2 LiPo-batteri för hastighetsregulatorer
  - 1 Vågrensutjämningsstycke
  - 1 Transformator
  - Skyddsräcken
  - Reservsläpskor
  - Avslutningsbitar till sladdzoner
  - Bruksanvisning A+B
  - Clips
- Banans längd: 7,6 m  
Banans mått fullt monterad: 270 x 185 cm

## FIN Pakkauksen sisältö

- 1 Ferrari 488 GT3 Red Bull AF Corse „No.30“
  - 1 Ferrari 488 GT3 AlphaTauri AF Corse „No.23“
  - 10 Vakiosuoraa
  - 1 Control Unit
  - 1 Carrera DIGITAL 132 kaksoisvaihte (2 rataosaa)
  - 10 Mutkaa 1/60°
  - 2 WIRELESS+ Nopeussäädintä
  - 1 WIRELESS+ vastaanotin
  - 1 WIRELESS+ kaksipaikkainen laturi
  - 2 LiPo-akku nopeussäädintä
  - 1 Reunan tasauskappale
  - 1 Muuntaja
  - Kaiteet
  - Varakontaktit
  - Reunojen päätekkappaleet
  - Käyttöohje A+B
  - Rataosuuskien lukitukset
- Radan pituus: 7,6 m  
Asennusmitat: 270 x 185 cm

## N Innholdet i pakningen

- 1 Ferrari 488 GT3 Red Bull AF Corse „No.30“
  - 1 Ferrari 488 GT3 AlphaTauri AF Corse „No.23“
  - 10 Standard rette stykker
  - 1 Control Unit
  - 1 Carrera DIGITAL 132 Dobbelt sporskifter (2 skinnestykker)
  - 10 Svinger 1/60°
  - 2 WIRELESS+ Hastighetsjusteringer
  - 1 WIRELESS+ Mottaker
  - 1 WIRELESS+ Dobbeltlader
  - 2 LiPo-akkumulator for hastighetsjusteringer
  - 1 Kantstivelsesutjevningstykke
  - 1 Transformator
  - Autovern
  - Reservebørster
  - Kantstripeavslutning
  - Bruksanvisning A+B
  - Låsestykker
- Banelengde: 7,6 m  
Monteringsmål: 270 x 185 cm

## H A csomag tartalma

- 1 Ferrari 488 GT3 Red Bull AF Corse „No.30“
  - 1 Ferrari 488 GT3 AlphaTauri AF Corse „No.23“
  - 10 Standard egyenes
  - 1 Control Unit
  - 1 Carrera DIGITAL 132 kettős váltó (2 sínrész)
  - 10 Kanyar 1/60°
  - 2 WIRELESS+ Sebességszabályozó
  - 1 WIRELESS+ Vevő
  - 1 WIRELESS+ Dupla töltő
  - 2 LiPo akku a kézi szabályozókhoz
  - 1 Peremsáv kiegyenlítő idom
  - 1 Transzformátor
  - Szalagkorlátok
  - Pótkéfék
  - Külső kerékvető ívek
  - Használati utasítás A+B
  - Pályaszakaszes reteszelések
- Pályahossz: 7,6 m  
Felépített méret: 270 x 185 cm

## PL Zawartość opakowania

- 1 Ferrari 488 GT3 Red Bull AF Corse „No.30“
  - 1 Ferrari 488 GT3 AlphaTauri AF Corse „No.23“
  - 10 Proste standardowe
  - 1 Control Unit
  - 1 Carrera DIGITAL 132 zwrotnica podwójna (2 elementy szyn)
  - 10 Zakręty 1 / 60°
  - 2 WIRELESS+ Regulatory prędkości
  - 1 WIRELESS+ Odbiornik
  - 1 WIRELESS+ Pojemnik na dwie baterie
  - 2 Akumulator litowo-polimerowy do regulatory prędkości
  - 1 Element wyrównujący barierę ochronną
  - 1 Transformator
  - Ochronne bariery drogowe
  - Zastępcze szczotki stykowe
  - Końcowe elementy pobocza
  - Instrukcja obsługi A+B
  - Blokady torów
- Długość odcinków: 7,6 m  
Wymiary po zmontowaniu: 270 x 185 cm

## SK Obsah balenia

- 1 Ferrari 488 GT3 Red Bull AF Corse „No.30“
  - 1 Ferrari 488 GT3 AlphaTauri AF Corse „No.23“
  - 10 Standardné rovinky
  - 1 Control Unit
  - 1 Carrera DIGITAL 132 dvojitá výhybka (2 kolajnicové diely)
  - 10 Zákruty 1/60°
  - 2 Regulátory rýchlosti WIRELESS+
  - 1 Prijímač WIRELESS+
  - 1 Dvojitá nabíjacia miska WIRELESS+
  - 2 LiPo akumulátor pre regulátory rýchlosti
  - 1 Vyrovnávací diel okrajového pásu
  - 1 Transformátor
  - Zábradlové zvodidlá
  - Náhradné zberacie kontakty
  - Zakončovacie kusy okrajových pásov
  - Návod na obsluhu A+B
  - Zablokovania kusu dráhy
- Dĺžka dráhy: 7,6 m  
Obrysové rozmery: 270 x 185 cm

## CZ Obsah balení

- 1 Ferrari 488 GT3 Red Bull AF Corse „No.30“
  - 1 Ferrari 488 GT3 AlphaTauri AF Corse „No.23“
  - 10 Standardní rovinky
  - 1 Control Unit
  - 1 Carrera DIGITAL 132 dvojitá výhybka (2 kolejnicové díly)
  - 10 Zatáčky 1/60°
  - 2 Regulátory rychlosti WIRELESS+
  - 1 Přijímač WIRELESS+
  - 1 Dvojitá nabíjecí miska pro WIRELESS+
  - 2 LiPo aku baterie pro regulátory rychlosti
  - 1 Vyrovnávací díl okrajového pásu
  - 1 Transformátor
  - Svodidla
  - Náhradní sběrací kontakty
  - Zakončovací kusy okrajových pásov
  - Návod na obsluhu A+B
  - Zablokování kusu dráhy
- Délka dráhy: 7,6 m  
Obrysové rozměry: 270 x 185 cm

## BG Съдържание на опаковката

- 1 Ferrari 488 GT3 Red Bull AF Corse „No.30“
  - 1 Ferrari 488 GT3 AlphaTauri AF Corse „No.23“
  - 10 Стандартни прави
  - 1 Control Unit
  - 1 Carrera DIGITAL 132 двойна стрелка (2 части от релси)
  - 10 Завоя 1/60°
  - 2 Регулатора на скоростта WIRELESS+
  - 1 Безжичен приемник WIRELESS+
  - 1 Безжично двойно зарядно устройство WIRELESS+
  - 2 LiPo-батерия за регулатора на скоростта
  - 1 Изравняващ детайл от ограничителната линия
  - 1 Трансформатор
  - Водещи планки
  - Резервни плъзгачи
  - Накрайници на ивците на ръбовете
  - Ръководство за обслужване A+B
  - Блокировки на пистата
- Дължина на трасето: 7,6 m  
Конструктивни размери: 270 x 185 cm

## GR Περιεχόμενα συσκευασίας

- 1 Ferrari 488 GT3 Red Bull AF Corse „No.30“
  - 1 Ferrari 488 GT3 AlphaTauri AF Corse „No.23“
  - 10 Κανονικές ευθείες
  - 1 Control Unit
  - 1 Carrera DIGITAL 132 Διπλή τροχιά (2 μέρη)
  - 10 Στροφές 1/60°
  - 2 WIRELESS+ Ρυθμιστές ταχύτητας
  - 1 WIRELESS+ δέκτης
  - 1 WIRELESS+ διπλή βία φόρτισης
  - 2 LiPo-επιναφορτιζόμενη μπαταρία για χειριστήρια
  - 1 Τεμάχιο αντιστάθμισης βοηθητικής λωρίδας
  - 1 Μετασχηματιστής
  - Προστατευτικά
  - Ανταλλακτικοί ολισθητήρες
  - Τεμάχια θερμοπαιού πλαϊνών λωρίδων
  - Οδηγίες χρήσης A+B
  - Ασφαλίσεις τμημάτων πίστας
- Μήκος πίστας: 7,6 m  
Διαστάσεις συναρμολόγησης: 270 x 185 cm

## RO Conținutul ambalajului

- 1 Ferrari 488 GT3 Red Bull AF Corse „No.30“
  - 1 Ferrari 488 GT3 AlphaTauri AF Corse „No.23“
  - 10 Segmente drepte standard
  - 1 Control Unit
  - 1 Carrera DIGITAL 132 Deviere dublă (2 părți șină)
  - 10 Curbe 1/60°
  - 2 Regulatoroare de viteză WIRELESS+
  - 1 Receiver WIRELESS+
  - 1 Suport dublu de încărcare WIRELESS+
  - 2 Acumulator LiPo pentru regulatoroare de viteză
  - 1 Piesă de margine pentru compensare
  - 1 Transformator
  - Plăcuțe de ghidare
  - Contactori de schimb
  - Piese de închidere parapet
  - Instrucțiuni de utilizare A+B
  - Îmbinări pentru segmentele de pist
- Lungimea traseului: 7,6 m  
Dimensiuni: 270 x 185 cm

## DK Emballageindhold

- 1 Ferrari 488 GT3 Red Bull AF Corse „No.30“
  - 1 Ferrari 488 GT3 AlphaTauri AF Corse „No.23“
  - 10 Lige skinner standard
  - 1 Control Unit
  - 1 Carrera DIGITAL 132 overhalingssskinne (2 skinnedele)
  - 10 Kurver 1/60°
  - 2 WIRELESS+ Hastighedsregulatorer
  - 1 WIRELESS+ Modtager
  - 1 WIRELESS+ Dobbelt ladeholder
  - 2 LiPo-akku til hastighedsregulatorer
  - 1 Kantudligningsstykke
  - 1 Transformator
  - Autovæm
  - Reserveslæbesko
  - Bandeafslutningsstykke
  - Betjeningsvejledning A+B
  - Skinneclips
- Banelængde: 7,6 m  
Konstruktionsmål: 270 x 185 cm

## RC 包装内容

- 1 Ferrari 488 GT3 Red Bull AF Corse “No.30”
  - 1 Ferrari 488 GT3 AlphaTauri AF Corse “No.23”
  - 10 条标准直道
  - 1 Control Unit
  - 1 Carrera DIGITAL 132 个双道岔 (2条轨道)
  - 10 个1/60° 弯道
  - 2 WIRELESS+ 个调速器
  - 1 WIRELESS+ 接收器
  - 1 WIRELESS+ 双座充电器
  - 2 用于遥控器的锂电池
  - 1 路沿均衡段
  - 1 个变压器
  - 多个护条
  - 备用滑片
  - 边沿条封闭块
  - 操作说明 A+B
  - 轨道卡销
- 全程长度: 7,6 米  
赛道安装尺寸: 270 x 185 厘米

## J 梱包内容

- 1 Ferrari 488 GT3 Red Bull AF Corse „No.30“
- 1 Ferrari 488 GT3 AlphaTauri AF Corse „No.23“
- スタンダード・ストレートトラック (10個)
- 1 Control Unit
- Carrera DIGITAL 132 ダブルレーンチェンジ・セクション1セット (2枚入り)
- カーブ 1/60° (10個)
- WIRELESS+ スピードコントローラー (2台)
- WIRELESS+ レシーバー (1台)
- WIRELESS+ ダブルチャージャー (1台)
- ハンドコントローラ用LiPo電池 (2台)
- 路肩レベリングセクション (1台)
- 変圧器 (1台)
- ガードレール
- 交換用ブラシ
- エプロン用エンドピース
- 操作手引書 A+B
- コース連結クリップ
- コース
- の長さ: 7,6 m 組立て寸法: 270 x 185 cm

## ROK 포장내용물

- Ferrari 488 GT3 Red Bull AF Corse “No.30” 1개
- Ferrari 488 GT3 AlphaTauri AF Corse “No.23” 1개
- 표준직선 10개
- Control Unit 1개
- Carrera DIGITAL 132 이중선로변환부 1개(선로부품 2개)
- 1/60도 커브 10개
- WIRELESS+ 속도조절기 2개
- WIRELESS+ 수신자 1개
- WIRELESS+ 더블 충전기 1개
- 속도 조절기용 리포 축전지 2개
- 가장자리 조절띠 1개
- 변압기 1개
- 보조유도판 (여러개)
- 교체용 접촉고리 (여러개)
- 외곽표시줄 끝부분 (여러개)
- 조작설명서 A+B
- 선로연결고리 (여러개)
- 주행로 길이: 7,6 m
- 조립 치수: 270 x 185 cm

## Arabic محتويات الصندوق

- Ferrari 488 GT3 Red Bull AF Corse „No.30“ 1
- Ferrari 488 GT3 AlphaTauri AF Corse „No.23“ 1
- قطعتان مستقيمتان بقياسيتان 10
- وحدة التحكم 1
- خوذة مزدوجة (2 قطعتي سكة) 1
- منحنين 1/60° 10
- مسيطران يدويان لاسلكيان WIRELESS+ 2
- جهاز استقبال WIRELESS+ 1
- خانة شحن مزدوجة WIRELESS+ 1
- بطارية LiPo من أجل وحدة التحكم اليدوي 2
- قطعة تكميلية للممر الجانبى 1
- محولة 1
- حواجز الصدومات 1
- صافل بديل 1
- تأمين ليعتدلا 1
- ريسرال تاروم تيبيثت طباور 1
- قطع رابطة للحافات الخارجية A+B 1
- طول حلبة السباق: 7,6 m
- القياسات والابعاد: 270 x 185 cm

## TR Ambalaj içeriği

- 1 Ferrari 488 GT3 Red Bull AF Corse „No.30“
  - 1 Ferrari 488 GT3 AlphaTauri AF Corse „No.23“
  - 10 Standart düzler
  - 1 Control Unit
  - 1 Carrera DIGITAL 132 çiftli makas (2 ray parçası)
  - 10 Viraj 1/60°
  - 2 WIRELESS+ Hız ayarlayıcısı
  - 1 WIRELESS+ Alıcı
  - 1 WIRELESS+ Çiftli şarj kutusu
  - 2 Hız ayarlayıcısı için LiPo şarjli pil
  - 1 Kenar şeridi dengeleme parçası
  - 1 Transformator
  - Korkuluklar
  - Yedek sürtünme parçaları
  - Kenar şerit uç parçaları
  - Kullanım kılavuzu A+B
  - Pist parça kilitleri
- Pistin / hattın uzunluğu : 7,6 m  
Kurma boyutları : 270 x 185 cm

## RUS Содержимое упаковки

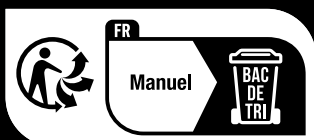
- 1 Ferrari 488 GT3 Red Bull AF Corse „No.30“
  - 1 Ferrari 488 GT3 AlphaTauri AF Corse „No.23“
  - 10 Стандартные прямые
  - 1 Control Unit
  - 1 Carrera DIGITAL 132 двойная стрелка (2 части рельс)
  - 10 Кривых 1/60°
  - 2 Регулятора скорости WIRELESS+
  - 1 Приемник WIRELESS+
  - 1 Двойное зарядное устройство WIRELESS+
  - 2 Литиево-полимерный аккумулятор для ручного пульта управления
  - 1 Компенсатор обочины
  - 1 Трансформатор
  - Разделительные планки
  - Запасные электроды
  - Концевые участки обочин
  - Руководство по эксплуатации A+B
  - Блокировочные устройства участка дороги
- Длина трассы: 7,6 м · Размеры конструкции: 270 x 185 cm

**Carrera**<sup>®</sup>  
**DIGITAL 132**

**Carrera**<sup>®</sup>  
**2.4 GHz WIRELESS+)))**

# B

<b>D</b>	<b>Montage- und Betriebsanleitung</b> • Technische und designbedingte Änderungen vorbehalten .....	<b>2</b>
<b>GB USA</b>	<b>Assembly and operating instructions</b> • Subject to technical and design-related changes .....	<b>8</b>
<b>F</b>	<b>Instructions de montage et d'utilisation</b> • Sous réserve de modifications techniques ou de design .....	<b>14</b>
<b>E</b>	<b>Instrucciones de uso y montaje</b> • Se reserva el derecho de efectuar modificaciones técnicas y relacionadas con el diseño .....	<b>20</b>
<b>P</b>	<b>Instruções de montagem e modo de utilização</b> • Reservados os direitos de alterações técnicas e no design .....	<b>26</b>
<b>I</b>	<b>Istruzioni per il montaggio e l'uso</b> • Con riserva di modifiche tecniche e di design .....	<b>32</b>
<b>NL</b>	<b>Montage- en gebruiksaanwijzing</b> • Technische en designgeboden afwijkingen voorbehouden .....	<b>38</b>
<b>S</b>	<b>Monterings- och bruksanvisning</b> • Med reservation för tekniska och designrelaterade ändringar .....	<b>44</b>
<b>FIN</b>	<b>Asennus- ja käyttöohjeet</b> • Oikeus tekniikan ja muotoilun aiheuttamiin muutoksiin pidätetään .....	<b>50</b>
<b>N</b>	<b>Montajse- og bruksanvisning</b> • Det tas forbehold om endringer i teknikk og design .....	<b>56</b>
<b>H</b>	<b>Összeszerelési és használati útmutató</b> • Műszaki és konstrukciós változások előfordulhatnak .....	<b>62</b>
<b>PL</b>	<b>Instrukcja obsługi i montażu</b> • Zastrzegamy sobie możliwość zmian .....	<b>68</b>
<b>SK</b>	<b>Návod na montáž a pre prevádzku</b> • Technické zmeny a zmeny podmienené dizajnom sú vyhradené .....	<b>74</b>
<b>CZ</b>	<b>Návod na montáž a pro provoz</b> • Technické změny a změny podmíněné designem jsou vyhrazeny .....	<b>80</b>
<b>BG</b>	<b>Ръководство за монтаж и експлоатация</b> • Запазваме си правото на технически промени и промени, наложени от дизайна .....	<b>86</b>
<b>GR</b>	<b>Οδηγίες συναρμολόγησης και λειτουργίας</b> • Επιφύλαξη τεχνικών - σχεδιαστικών τροποποιήσεων .....	<b>92</b>
<b>RO</b>	<b>Instrucțiuni de montaj și de utilizare</b> • Sub rezerva modificărilor tehnice și de design .....	<b>98</b>
<b>DK</b>	<b>Monterings- og driftsvejledning</b> • Tekniske og designmæssige ændringer forbeholdes .....	<b>104</b>
<b>RC</b>	<b>安装和使用说明</b> • 保留因技术和外观设计需要进行更改的权利 .....	<b>110</b>
<b>J</b>	<b>取扱説明書</b> • 技術・設計上、変更される場合があります。あらかじめご了承ください .....	<b>116</b>
<b>ROK</b>	<b>조립과 작동 방법</b> • 기술과 디자인상 변동 소지 있음 .....	<b>122</b>
<b>Arabic</b>	<b>إرشادات التركيب و الاستخدام</b> • يبقى حق التغييرات التقنية والتصميمية محفوظا .....	<b>128</b>
<b>TR</b>	<b>Montaj ve işletme kılavuzu</b> • Teknik ve dizayna bağlı değişiklikler mahfuz tutulur .....	<b>134</b>
<b>RUS</b>	<b>Инструкция по монтажу и эксплуатации</b> • Возможны технические и обусловленные дизайном изменения .....	<b>140</b>



## Inhaltsverzeichnis

Sicherheitshinweise	2
Konformitätserklärung	2
Verpackungsinhalt	2
Technischer Hinweis zum Aufbau	2
Wichtiger Hinweis	3
Beschreibung	3
Vor dem ersten Gebrauch	3
Akku-Pflege	3
Aufbauanleitung	3
Leitplanken und Stützen	3
Elektrischer Anschluss	3
Fahrzeugbauteile	3
Anschlüsse Control Unit	4
Anschluss des Receivers	4
Anschluss der Ladestation	4
Laden der Handregler	4
Binding-Prozess	4
Bedienelemente Control Unit	4
Codierung/Decodierung der Fahrzeuge auf entsprechenden Handregler	4
Startvorbereitung	4
Weichenfunktion	5
Lichtfunktion an/aus	5
Codierung/Programmierung Autonomous Car	5
Codierung/Programmierung Pace Car	5
Anzeige der Position für Autonomous und Pace Car	5
Einstellung der Grundgeschwindigkeit der Fahrzeuge	5
Einstellung des Bremsverhaltens der Fahrzeuge	5
Einstellung Tankinhalt	6
Tastensperre für Einstellungen	6
Erweiterte Pit Lane Funktion	6
Sound ON/OFF	6
Reset Funktion	6
Strom-Spar Funktion	6
Austausch von Doppelschleifern und Leitkiel	7
Wartung und Pflege	7
Fehlerbeseitigung/Fahrtechnik	7
Technische Daten	7
Warnhinweise	7

## Willkommen

Herzlich Willkommen im Team Carrera!  
Die Bedienungsanleitung enthält wichtige Informationen zum Aufbau und zur Bedienung Ihrer Carrera DIGITAL 132 Rennbahn. Lesen Sie bitte diese sorgfältig durch und bewahren Sie sie anschließend auf. Bei Fragen wenden Sie sich bitte an einen Fachhändler oder die Carrera Service Hotline Ihres Landes oder besuchen Sie

unsere Website: [carrera-toys.com](http://carrera-toys.com) – **Sicherheit und Qualität**  
Bitte überprüfen Sie den Inhalt auf Vollständigkeit und eventuelle Transportschäden. Die Verpackung enthält wichtige Informationen und sollte ebenfalls aufbewahrt werden.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß mit Ihrer neuen Carrera DIGITAL 132 Bahn.

## Sicherheitshinweise

• **ACHTUNG!** Für Kinder unter 36 Monaten nicht geeignet. Erstickungsgefahr wegen verschluckbarer Kleinteile. Achtung: Funktionsbedingte Klemmgefahr.

• **ACHTUNG!**  
Dieses Spielzeug enthält Magnete oder magnetische Bestandteile. Magnete, die im menschlichen Körper einander oder einen metallischen Gegenstand anziehen, können schwere oder tödliche Verletzungen verursachen. Ziehen Sie sofort einen Arzt zu Rate, wenn Magnete verschluckt oder eingeatmet wurden.

• **ACHTUNG!**  
Nur Kindern von mindestens 8 Jahren ist der Gebrauch des Batterieladegerätes zu erlauben. Es ist eine ausreichende Anweisung zu geben, die das Kind in die Lage versetzt, das Batterieladegerät auf sichere Art zu verwenden, und es ist klarzustellen, dass es kein Spielzeug ist und nicht damit gespielt werden darf.

• Der Transformator ist kein Spielzeug! Die Anschlüsse des Trafos nicht kurzschließen! Hinweis an die Eltern: Den Trafo regelmäßig auf Schäden an der Leitung, am Stecker oder am Gehäuse untersuchen. Spielzeug nur mit empfohlenen Transformatoren betreiben! Bei einem Schaden darf der Transformator nicht mehr verwendet werden! Die Rennbahn nur mit einem Transformator betreiben! Bei längeren Spielpausen wird empfohlen den Transformator vom Stromnetz zu trennen. Gehäuse von Trafo und Geschwindigkeitsreglern nicht öffnen!

**Hinweis an die Eltern:**  
Transformatoren und Netzgeräte für Spielzeuge sind nicht dazu geeignet, als Spielzeuge benutzt zu werden. Die Benutzung dieser Produkte muss unter ständiger Überwachung der Eltern erfolgen.

- Die Bahn, die Fahrzeuge und das Ladegerät sind regelmäßig auf Schäden an Leitungen, Steckern und Gehäusen zu überprüfen! Defekte Teile austauschen.
- Die Autorennbahn ist nicht für den Betrieb im Freien oder in Nassräumen geeignet! Flüssigkeiten fernhalten.
- Keine Metallteile auf die Bahn legen, um Kurzschlüsse zu vermeiden. Die Bahn nicht in unmittelbarer Nähe empfindlicher Gegenstände aufstellen, da aus der Piste geschleuderte Fahrzeuge Beschädigungen verursachen können.
- Vor der Reinigung oder Wartung den Netzstecker ziehen! Für die

Reinigung ein feuchtes Tuch benutzen, keine Lösungsmittel oder Chemikalien. Bei Nichtgebrauch die Bahn staubgeschützt und trocken aufbewahren, am besten im Originalkarton.

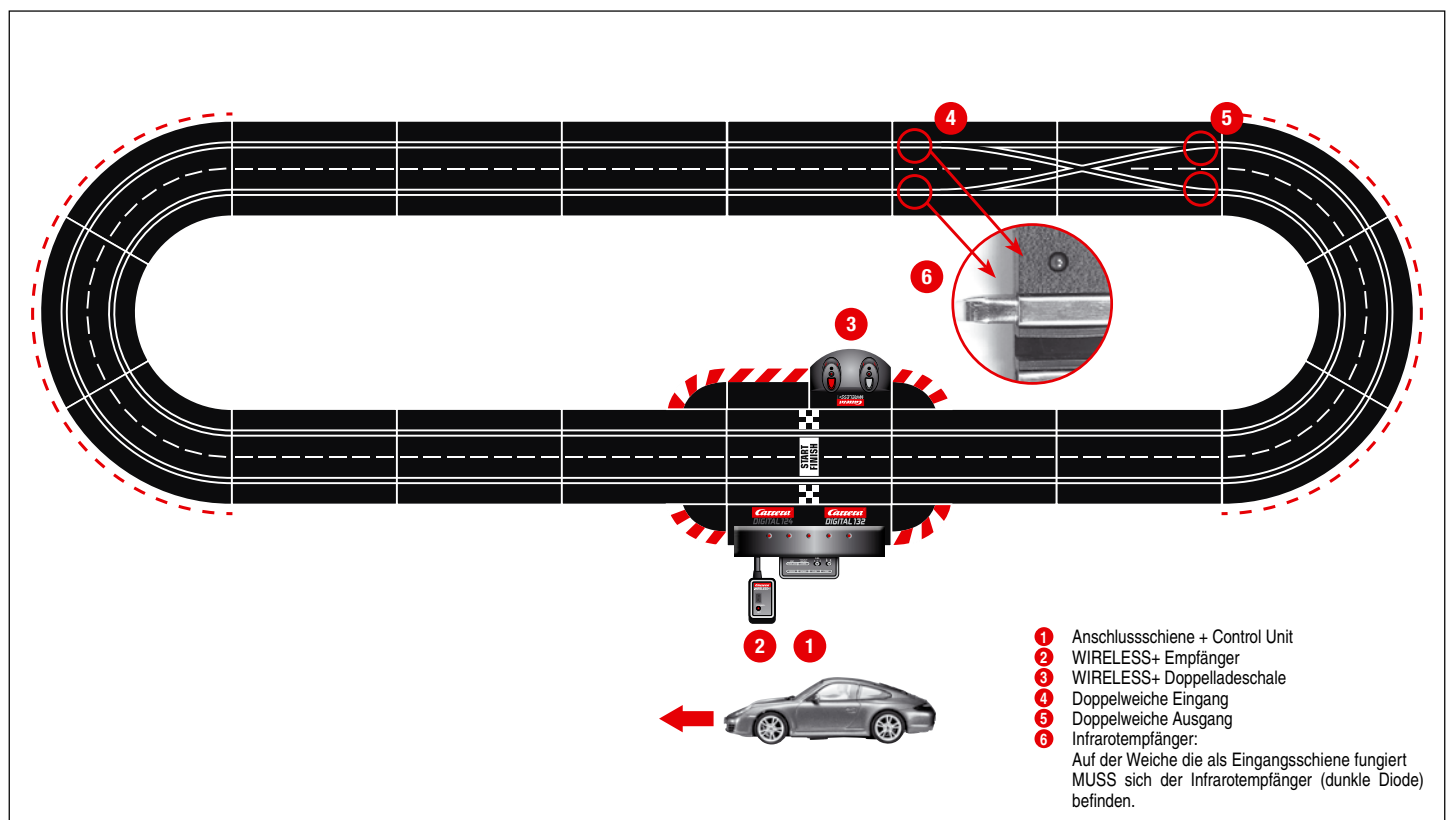
- Autorennbahn nicht in Gesicht- oder Augenhöhe betreiben, da Verletzungsgefahr durch herausschleudernde Fahrzeuge besteht.
- Unsachgemäßer Gebrauch des Transformators kann einen elektrischen Schlag verursachen.
- Das Spielzeug darf nur an Geräte der Schutzklasse II angeschlossen werden.
- Nicht mit regelbaren Transformatoren verwenden!
- Das Spielzeug und das Ladegerät dürfen nur mit einem Transformator für Spielzeuge benutzt werden.
- Wenn die Netzanschlussleitung dieses Gerätes beschädigt wird, muss sie zum Kundendienst der Firma Carrera Toys GmbH geschickt werden, oder durch eine ähnlich qualifizierte Person ersetzt werden, um Gefährdungen zu vermeiden.

**Hinweis:** Die Fahrzeuge und die Control Unit dürfen nur im komplett zusammengebauten Zustand wieder in Betrieb genommen werden. Der Zusammenbau darf nur von Erwachsenen vorgenommen werden. Dieses Gerät kann von Kindern ab 8 Jahren und darüber, sowie von Personen mit verringerten physischen, sensorischen oder mentalen Fähigkeiten oder Mangel an Erfahrung und Wissen, benutzt werden, wenn sie beaufsichtigt oder bezüglich des sicheren Gebrauchs des Gerätes unterwiesen wurden und die daraus resultierenden Gefahren verstehen. Kinder dürfen nicht mit dem Gerät spielen. Reinigung und Benutzer-Wartung dürfen nicht von Kindern ohne Beaufsichtigung durchgeführt werden. Dem Kind ist die Anweisung zu geben, nicht wiederaufladbare Batterien wegen der Explosionsgefahr nicht aufzuladen und es nicht zu versuchen.

## Konformitätserklärung

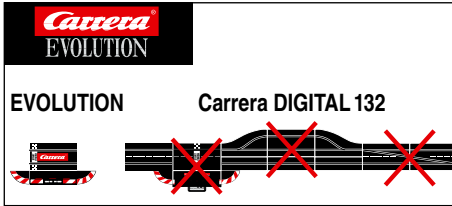
Hiermit erklärt Carrera Toys GmbH, dass der Funkanlagentyp "2,4 GHz WIRELESS+" der Richtlinie 2014/53/EU entspricht. Der vollständige Text der EU-Konformitätserklärung ist unter der folgenden Internetadresse verfügbar: [carrera-toys.com](http://carrera-toys.com) – Sicherheit und Qualität

## Technischer Hinweis zum Aufbau



- 1 Anschlussleiste + Control Unit
- 2 WIRELESS+ Empfänger
- 3 WIRELESS+ Doppelladeschale
- 4 Doppelweiche Eingang
- 5 Doppelweiche Ausgang
- 6 Infrarotempfänger:  
Auf der Weiche die als Eingangsschiene fungiert MUSS sich der Infrarotempfänger (dunkle Diode) befinden.

## Wichtiger Hinweis



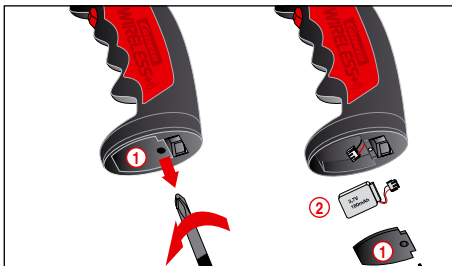
Bitte beachten Sie, dass es sich bei Evolution (analoges System) und Carrera DIGITAL 132 (digitales System) um zwei separate und komplett eigenständige Systeme handelt. Wir weisen ausdrücklich darauf hin, beide Systeme beim Aufbau der Bahn zu trennen, d.h. es darf sich keine Anschlussschiene von Evolution mit der Anschlussschiene inkl. Control Unit von Carrera DIGITAL 132 in einer Strecke befinden. Auch dann nicht, wenn nur eine der beiden Anschlussschienen (Evolution Anschlussschiene oder Carrera DIGITAL 132 Anschlussschiene inkl. Control Unit) an die Stromversorgung angeschlossen ist. Desweiteren dürfen auch alle weiteren Komponenten von Carrera DIGITAL 132 (Weichen, Elektronischer Rundenzähler, Pit Lane) nicht in eine Evolution Bahn eingebaut werden, d.h. analog bespielt werden. Bei Nichtbeachtung obiger Angaben ist es nicht auszuschließen, dass die Carrera DIGITAL 132 Komponenten zerstört werden. In diesem Fall kann kein Garantieanspruch geltend gemacht werden.

## Beschreibung

WIRELESS+ ist das neue kabellose Rennbahnvergnügen für Carrera DIGITAL124 und Carrera DIGITAL132. Die 2,4 GHz Funktechnologie mit Frequenzhopping ist störungsfrei und bietet eine Reichweite von bis zu 15 m. Dank leistungsstarker Lithium Polymer Akku ist ein Spielbetrieb bis zu 8 Stunden und ein Standby-Betrieb von sogar 80 Tagen möglich. WIRELESS+ bietet kabellose Freiheit für bis zu 6 Fahrer an der Rennbahn. Carrera AppConnect ist ein Bluetooth Adapter für die Verbindung zwischen Smartphone/Tablet und der Carrera Control Unit. (App Connect optional enthalten, siehe Packungsinhalt in Teil A.)

## Vor dem ersten Gebrauch

Vor dem ersten Gebrauch des Handreglers muss der mitgelieferte Akku (2) in den Regler eingesetzt werden. Schrauben Sie dazu das Akkufach (1) auf der Unterseite des Handreglers auf. Verbinden Sie den Stecker des Akkus mit der Anschlussbuchse des Handreglers und setzen Sie den Akku in das Fach ein. Schrauben Sie abschließend den Deckel des Akkufaches wieder zu. Der Akku ist werksseitig vorgeladen; sollte jedoch vor dem ersten Gebrauch vollständig aufgeladen werden.

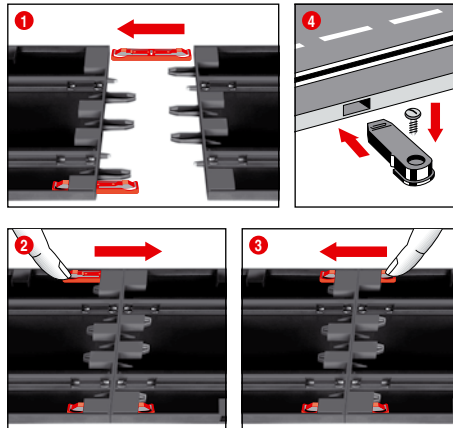


## Akku-Pflege

Um eine möglichst lange Haltbarkeit und Leistung des Akkus zu erzielen, sollten folgende Punkte zur Pflege und Lagerung beachtet werden.

- Neue Akkus vor dem ersten Gebrauch vollständig aufladen.
- Bei vollgeladenem Akku beträgt die Dauerspielzeit ca. 8 Stunden. Bei nachlassender Akkuleistung reduziert sich die Reichweite der Handregler. Spätestens zu diesem Zeitpunkt sollte der Akku wieder vollgeladen werden.
- Bei einer längeren Nichtbenutzung entnehmen Sie den Akku aus dem Handregler und lagern diesen bei Raumtemperatur (16° - 18°C) an einem trockenen Ort. Um eine Tiefentladung zu verhindern, sollte der gelagerte Akku alle 2-3 Monate geladen werden.

## Aufbauanleitung

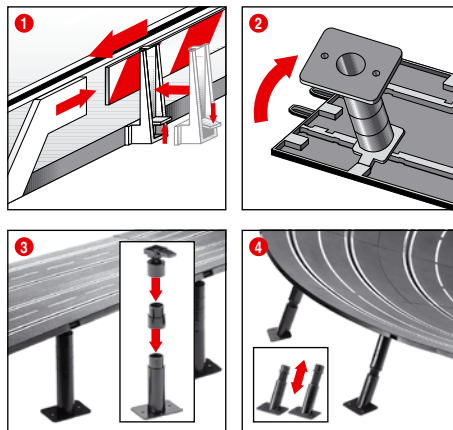


**1 + 2 + 3** Vor dem Aufbau Verbindungsclips wie in Abb. 1 beschrieben in die Schiene stecken. Schienen auf einer ebenen Unterlage zusammenstecken. Verbindungsclips gem. Abb. 2 bis zum hörbaren Einrasten in Pfeilrichtung bewegen. Verbindungsclip kann auch nachträglich eingesteckt werden. Das Lösen der Verbindungsclips ist in beide Richtungen durch einfaches Herunterdrücken der Klemmnase möglich (siehe Abb. 3)

**4 Befestigung:** Zur Befestigung der Bahnstücke auf einer Platte werden die Bahnstückbefestigungen (Art.Nr. 20085209) verwendet (nicht in der Packung enthalten).

**Hinweis:** Teppichboden ist keine geeignete Aufbauunterlage wegen statischer Aufladung, Fusselbildung und leichter Entflammbarkeit.

## Leitplanken und Stützen

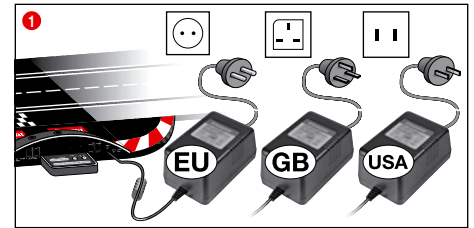


**1 Leitplanken:** Das Anbringen der Leitplanken-Halterungen erfolgt durch Hochkippen auf die Fahrbahnkante.

**2 + 3 Abstützen von Hochstrecken:** Die Kugelgelenkköpfe mit den Einsteckzapfen in die dafür vorgesehenen eckigen Aufnahmen auf der Bahnunterseite einschieben. Durch Zwischenstücke können die Stützen erhöht werden. Anschrauben der Stützenfüße ist möglich (Schrauben nicht enthalten).

**4 Abstützen von Steilkurven:** Für das Abstützen der Steilkurven sind Schrägstützen in entsprechender Länge vorhanden. Die nicht höhenverstellbaren Stützen für Kurvenein- und -ausgang nutzen. Die Köpfe der Stützen in die dafür vorgesehenen runden Aufnahmen auf der Bahnunterseite stecken.

## Elektrischer Anschluss



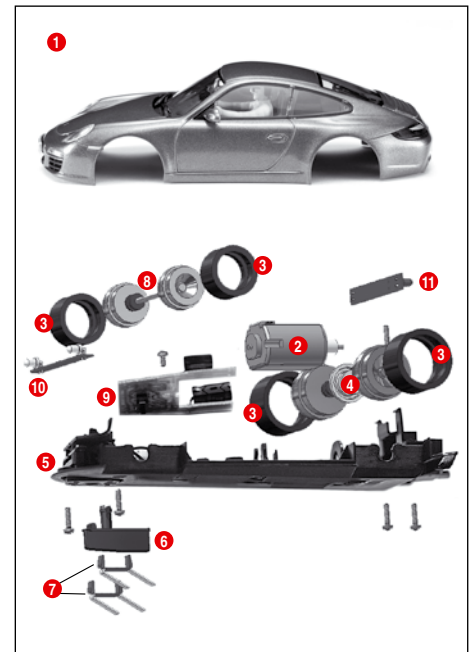
**1** Schließen Sie den Trafostecker an die Control Unit an.

**Hinweis:** Zur Vermeidung von Kurzschlüssen und Stromschlägen darf das Spielzeug nicht mit fremden elektrischen Geräten, Steckern, Kabeln oder sonstigen spielzeugfremden Gegenständen verbunden werden. Die Carrera DIGITAL 132 Autorennbahn funktioniert nur einwandfrei mit einem original Carrera DIGITAL 132 Transformator.

Die PC Schnittstelle (PC Unit) darf nur in Verbindung mit der original Carrera PC Unit betrieben werden.

Das Spielzeug muss mit dem mitgelieferten Transformator oder Netzgerät verwendet werden, falls der Transformator mit dem Spielzeug geliefert wird.

## Fahrzeugbauteile

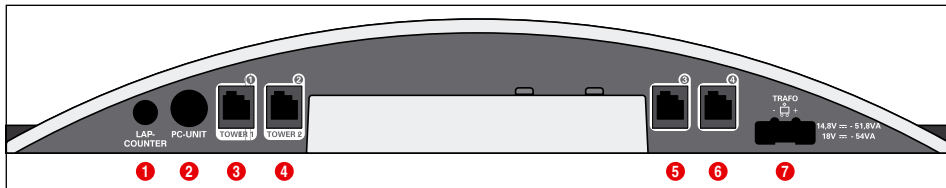


- 1 Karosserie, Spoiler
- 2 Motor
- 3 Reifen
- 4 Hinterachse
- 5 Chassis
- 6 Leitkiel
- 7 Doppelschleifer
- 8 Vorderachse
- 9 Fahrzeugplatte mit Umschalter
- 10 Vordere Lichtplatte
- 11 Hintere Lichtplatte

**Hinweis:** Fahrzeugaufbau ist modelabhängig.

Die Kennzeichnung der einzelnen Teile kann nicht als Bestellnummer verwendet werden.

## Anschlüsse Control Unit



Anschlüsse (von links nach rechts):

- 1 Anschluss für Rundenzähler 20030342
- 2 Anschluss für PC-Unit oder Lap Counter 20030355 oder App Connect 20030369
- 3 Anschlussbuchse 1 für Handregler, Handreglererweiterungsbox oder WIRELESS+ Empfänger
- 4 Anschlussbuchse 2 für WIRELESS-Tower 20010108
- 5 Anschlussbuchse 3 für Handregler
- 6 Anschlussbuchse 4 für Handregler
- 7 Anschluss für DIGITAL 124 / DIGITAL 132 Netzteil

### Allgemeine Hinweise zu den Anschlussbuchsen 1-4:

Sofern ein WIRELESS+ Empfänger verwendet wird, ist dieser mit der Anschlussbuchse 1 zu verbinden. Wahlweise kann ein Wireless Tower 20010108 mit Anschlussbuchse 2 verbunden werden. Wird nur der WIRELESS+ Empfänger verwendet, ist die Anschlussbuchse 2 nicht zu belegen.

An den Anschlussbuchsen 3 und 4 können dann zusätzlich kabelgebundene Handregler verwendet werden. Bitte beachten Sie, dass diese dann die Adressen 5 und 6 nutzen.

Bei Verwendung der Handreglererweiterungsbox 20030348 ist diese mit der Anschlussbuchse 1 zu verbinden. Die Zuordnung der Fahrzeugadressen erfolgt dann wie nachfolgend angegeben:

- Handreglererweiterungsbox = Adressen 1, 3 und 4
- Anschlussbuchse 2 = Adresse 2
- Anschlussbuchse 3 = Adresse 5
- Anschlussbuchse 4 = Adresse 6

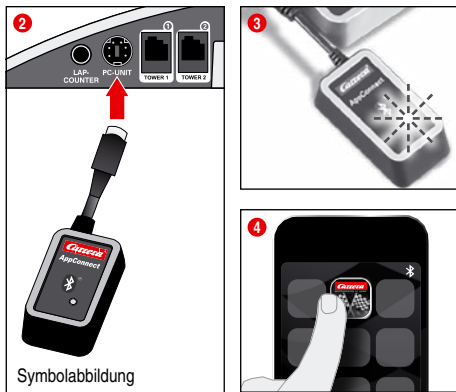
### Hinweis:

Eine Kombination von WIRELESS und Handreglererweiterungsbox ist nicht möglich!

## Verwendung der Carrera Race App/Carrera AppConnect

### Hinweis:

App Connect optional enthalten, siehe Packungsinhalt in Teil A. Die App-Connect ist auch einzeln unter der Nummer 20030369 erhältlich.



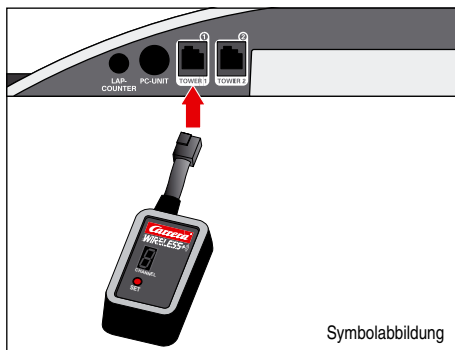
Symbolabbildung



- 1 Laden Sie die Carrera Race App auf ihr mobiles Endgerät.
- 2 Schließen Sie den Bluetooth Adapter gemäß Symbolabbildung an der Buchse PC Unit an.
- 3 Stellen Sie sicher, dass die Bluetooth Funktion auf ihrem Endgerät aktiviert ist. Die Carrera AppConnect blinkt solange, bis eine Verbindung hergestellt ist.
- 4 Starten Sie die Carrera Race App.
- 5 Ein stetiges Leuchten der blauen Diode zeigt, dass die Bluetooth Verbindung hergestellt ist.

## Anschluss des Receivers

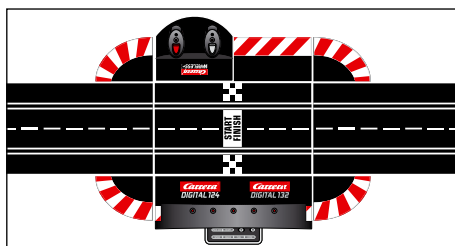
Schließen Sie den Receiver gemäß Symbolabbildung an einer der beiden Buchsen der Control Unit an, die mit Tower 1 und Tower 2 gekennzeichnet sind. Für den Betrieb von 6 WIRELESS+ Handreglern wird nur ein 2,4 GHz Receiver benötigt.



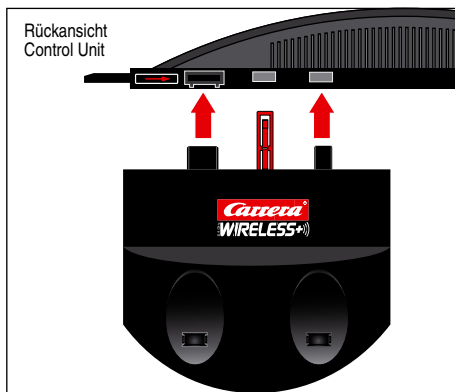
Symbolabbildung

## Anschluss der Ladestation

Die Ladestation wird an der Rückseite der Control Unit angeschlossen. Um die Ladestation an einer anderen Stelle der Bahn zu platzieren, wird die Adapter Unit 20030360 benötigt.

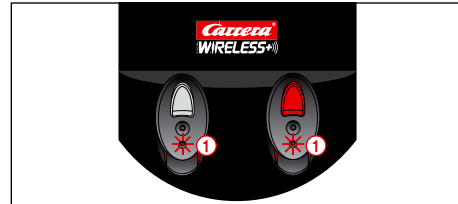


Rückansicht Control Unit

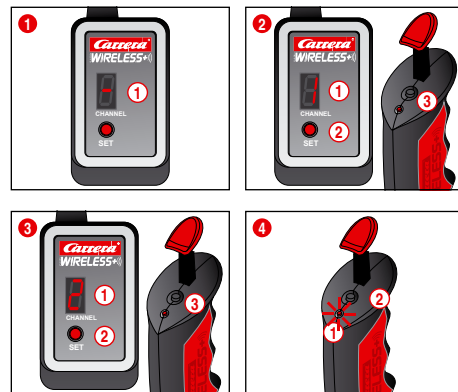


## Laden der Handregler

Vor dem ersten Betrieb sollte die WIRELESS+ Handregler vollständig aufgeladen werden. Stellen Sie hierfür die Handregler in die Ladeschale und schalten Sie die Bahn ein. Während des Ladevorgangs blinken die LED's 1 der Handregler. Nach Abschluss des Ladevorgangs leuchten die LED's 1 permanent. Durch die Verwendung eines Lithium-Polymer-Akkus ist ein Nachladen des Handreglers jederzeit möglich.



## Binding-Prozess



Damit die Handregler zur Steuerung der Fahrzeuge genutzt werden können, müssen Sie einmalig an den Receiver „gebunden“ werden. Schalten Sie dazu die Bahn ein.

1 Der Receiver signalisiert Betriebsbereitschaft durch umlaufendes Leuchten der Segmentanzeige 1.

2 Drücken Sie den SET-Knopf 2 einmal, bis die Zahl 1 in der Segmentanzeige 1 erscheint. Die angezeigte Zahl ist die spätere Adresse des Fahrzeuges. Durch weiteres Drücken des Knopfes kann zur nächsten Adresse geschaltet werden.

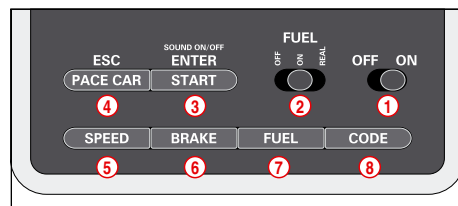
3 Drücken Sie nun einmal den Binding-Knopf 3 auf der Oberseite des Handreglers. Der Handregler signalisiert den erfolgreichen Binding-Prozess durch Blinken der LED während der Receiver dies durch umlaufendes Leuchten der Segmente anzeigt. Der Binding-Prozess ist damit abgeschlossen und der Handregler kann verwendet werden.

4 Zum Binden des zweiten Handreglers gehen Sie auf die gleiche Weise vor. Drücken Sie zweimal den SET-Knopf 2 am Empfänger, bis die Zahl 2 erscheint 1. Drücken Sie anschließend den Binding-Kopf 3 des zweiten Handreglers.

Um sich die eingestellte Adresse des Handreglers anzeigen zu lassen, drücken Sie einmal den Binding-Knopf 2 auf der Oberseite des Handreglers. Die LED 1 blinkt entsprechend der eingestellten Adresse.

Bei Nichtbetätigung des Handreglers, schaltet sich dieser nach ca. 20 Sek. selbstständig in den Stromsparmodus. Durch Drücken des Stössels bzw. der Weichtaste kann der Handregler wieder aktiviert werden.

## Bedienelemente Control Unit



- 1 Ein-/Ausschalter
- 2 Schalter für Tankfunktion
- 3 Start-Taste für Rennstart / Bestätigungstaste für Programmierung
- 4 Taste für Pace Car / Abbrucher der Programmierung
- 5 Taste zur Einstellung der Grundgeschwindigkeit

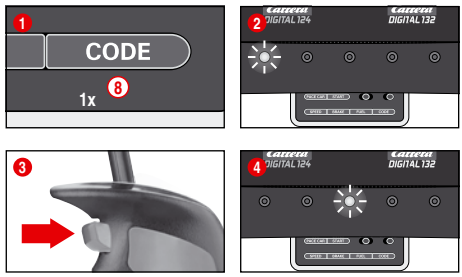


- ⑥ Taste zur Einstellung des Bremsverhaltens
- ⑦ Taste zur Einstellung des Tankinhalts
- ⑧ Programmier Taste für Fahrzeuge

**Allgemeine Hinweise zur Bedienung**

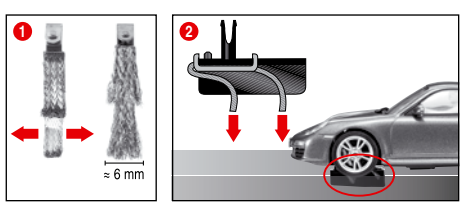
Einige Tasten sind mehrfach belegt. Das Einstellen einiger Funktionen erfolgt über Tastenkombinationen. Sämtliche Programmiervorgänge können über die Taste ④ „ESC/PACE CAR“ abgebrochen werden. Weitere Details finden Sie im weiteren Verlauf.

**Codierung/Programmierung der Fahrzeuge auf die entsprechenden Handregler**



Stellen Sie das zu codierende Fahrzeug auf die Bahn und schalten Sie die Control Unit ein. Drücken Sie einmal die Taste „Code“ (8), Abb. ①; die erste LED beginnt zu leuchten, Abb. ②. Drücken Sie anschließend einmal den Weichentaster an dem entsprechenden Handregler, Abb. ③. Bei Fahrzeugen mit Beleuchtung beginnen die Lichter zu blinken und an der Control Unit leuchten die LEDs 2-4 nacheinander auf. Nach erfolgter Codierung leuchtet die mittlere LED permanent (Abb. ④) und das Fahrzeug wurde dem Handregler zugewiesen. **Hinweis:** Bei dieser Art der Codierung darf sich immer nur das zu codierende Fahrzeug auf der Bahn befinden.

**Startvorbereitung**

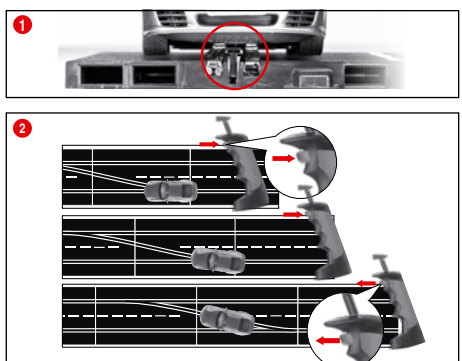


Dieses Carrera DIGITAL 132 Fahrzeug ist optimal auf das Carrera Schienensystem 1:24 abgestimmt.

**① + ② Optimale Schleiferstellung:**

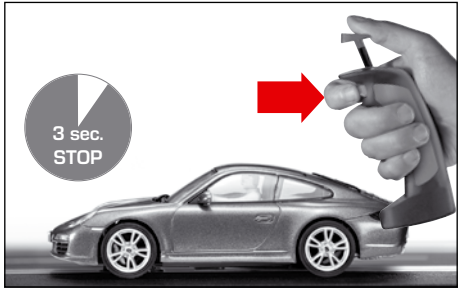
Für gutes und kontinuierliches Fahren, das Ende der Schleifer leicht aufzähern (Abb. ①) und entsprechend Abb. ② zur Schiene hin biegen. Nur das Schleiferende sollte Kontakt zur Schiene haben und kann bei Abnutzung ggf. etwas abgeschnitten werden. Die Schienen und Schleifer sollten von Zeit zu Zeit von Staub und Abrieb befreit werden. Im Spielbetrieb können sich Fahrzeugkleinteile, wie Spoiler oder Spiegel, welche aufgrund der Originaltreue so nachgebildet werden müssen, eventuell lösen oder brechen. Um dies zu vermeiden, haben Sie die Möglichkeit diese durch Entfernen vor dem Spielbetrieb zu schützen.

**Weichenfunktion**



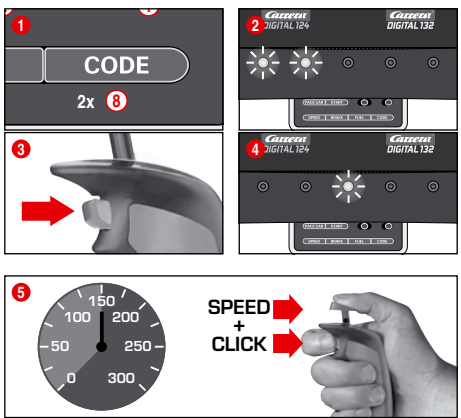
- ① Achten Sie darauf, dass sich der Leitkiel des Fahrzeuges in der Spurrille befindet und die Doppelschleifer Kontakt zur Stromführungsschiene haben. Stellen Sie die Fahrzeuge auf die Anschlussschiene.
- ② Beim Spurwechsel muss der Knopf am Handregler solange gedrückt bleiben bis das Fahrzeug über die Weiche gefahren ist

**Lichtfunktion an/aus**



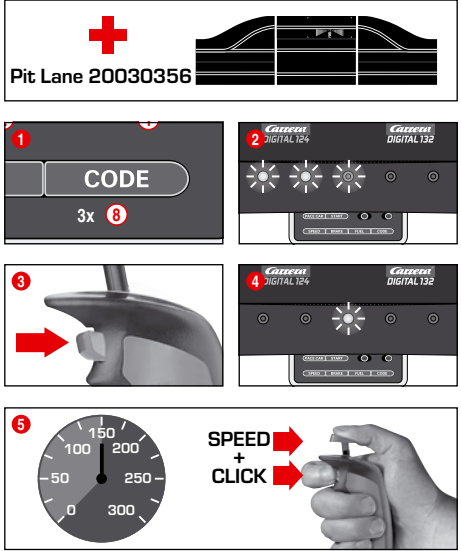
Auf Handregler programmiertes Fahrzeug muss sich mindestens 3 Sek. im Stillstand auf der Rennbahn befinden, bevor durch Drücken der Weichentaste das Licht ein- bzw. ausgeschaltet werden kann. **Hinweis:** Gilt nur für Modelle mit Fahrzeugbeleuchtung.

**Codierung/Programmierung Autonomous Car**



Stellen Sie das zu codierende Fahrzeug bei eingeschalteter Control Unit auf die Bahn und drücken Sie 2 mal die Taste „Code“ (8), Abb. ①. Die ersten beiden LEDs an der Control Unit leuchten, Abb. ②. Drücken Sie nun den Weichentaster des Handreglers, Abb. ③; die LEDs 3-5 gehen nun nacheinander an. Warten Sie bis die mittlere LED wieder leuchtet, Abb. ④. Betätigen Sie den Handreglerstoßel und bringen Sie das Fahrzeug auf die gewünschte Geschwindigkeit. Drücken Sie bei Erreichen der Geschwindigkeit erneut den Weichentaster, Abb. ⑤. Die Codierung des Autonomous Car ist damit abgeschlossen. **Hinweis:** Bei dieser Art der Codierung darf sich immer nur das zu codierende Fahrzeug auf der Bahn befinden. Die Programmierung des Autonomous Car bleibt so lange erhalten bis das Fahrzeug neu codiert wird. Das Autonomous Car wird in Verbindung mit dem Position Tower immer mit Adresse 7 angezeigt.

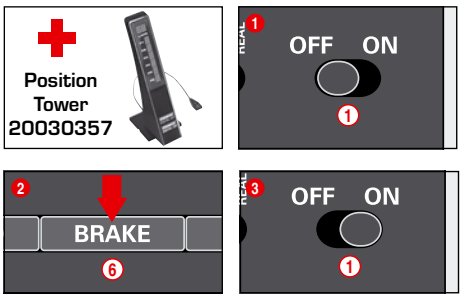
**Codierung/Programmierung Pace Car**



(nur in Verbindung mit Pit Stop Lane #20030356)

Stellen Sie das zu codierende Fahrzeug bei eingeschalteter Control Unit auf die Bahn und drücken Sie 3 mal die Taste „Code“ (8), Abb. ①. Die ersten drei LEDs an der Control Unit leuchten, Abb. ②. Drücken Sie nun den Weichentaster des Handreglers, Abb. ③; die LEDs 2-5 gehen nun nacheinander an. Warten Sie bis die mittlere LED wieder leuchtet, Abb. ④. Betätigen Sie den Handreglerstoßel und bringen Sie das Fahrzeug auf die gewünschte Geschwindigkeit. Drücken Sie bei Erreichen der Geschwindigkeit erneut den Weichentaster, Abb. ⑤. Die Codierung des Pace Car ist damit abgeschlossen und das Fahrzeug fährt in die Pit Stop Lane. **Hinweis:** Bei dieser Art der Codierung darf sich immer nur das zu codierende Fahrzeug auf der Bahn befinden. Die Programmierung des Pace Car bleibt so lange erhalten bis das Fahrzeug neu codiert wird. Das Pace Car wird in Verbindung mit dem Position Tower immer mit Adresse 8 angezeigt. **Erweiterte Pace Car Funktion** Nach erfolgter Codierung des Pace Car fährt dieses innerhalb der ersten Runden automatisch in die Pit Lane. Um das Pace Car zu starten drücken Sie einmal die Taste „Pace Car“ (4). Die LEDs 2 und 3 an der Control Unit leuchten und das Pace Car verlässt die Pit Lane. Das Pace Car fährt nun so lange bis erneut die „Pace Car“-Taste gedrückt wird. Dabei erlischt die LED 2 und das Fahrzeug fährt innerhalb der aktuellen Runde automatisch in die Pit Lane.

**Anzeige der Position für Autonomous und Pace Car**

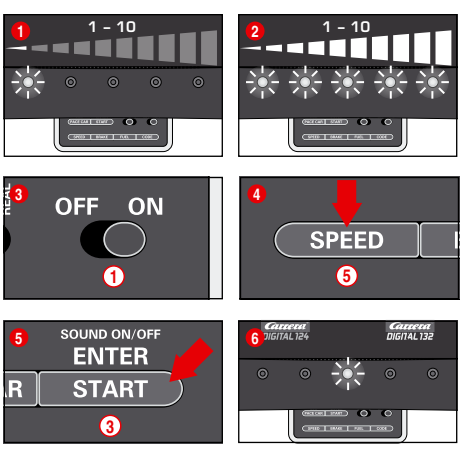


(nur in Verbindung mit Position Tower #20030357)  
Die Position des Autonomous Car (Adresse 7) und Pace Car (Adresse 8) können am Position Tower angezeigt werden. Diese Funktion kann an der Control Unit eingeschaltet werden. Halten Sie bei ausgeschalteter Control Unit die „BRAKE“ Taste (6) gedrückt, Abb. ②. schalten Sie die Bahn ein und lassen Sie die „BRAKE“ Taste wieder los. Durch erneutes Drücken der Taste kann die Funktion umgeschaltet werden:

- 1 LED leuchtet = Keine Anzeige
- 2 LEDs leuchten = Anzeige auf dem Position Tower.

Stellen Sie die gewünschte Funktion ein und bestätigen Sie die Auswahl mit der „START/ENTER“ Taste.

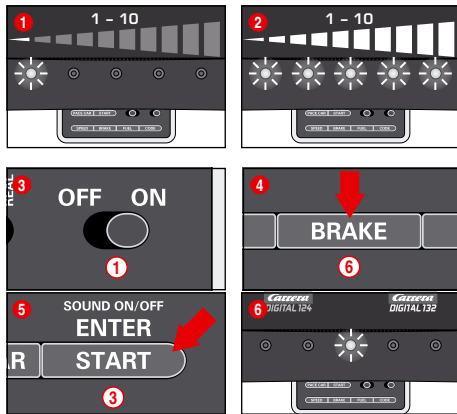
**Einstellung der Grundgeschwindigkeit der Fahrzeuge**



Die Einstellung der Grundgeschwindigkeit kann individuell für ein und/oder mehrere Fahrzeuge erfolgen. Die einzustellenden Fahrzeuge müssen sich dabei auf der Bahn befinden. Die Einstellung kann in 10 Stufen erfolgen wobei die 5 LEDs durch Blinken bzw. stetiges Leuchten die unterschiedlichen Stufen signalisieren. ① 1 LED leuchtet = niedrige Geschwindigkeit ② 5 LEDs leuchten = hohe Geschwindigkeit Stellen Sie die einzustellenden Fahrzeuge bei eingeschalteter Control Unit auf die Bahn und drücken Sie einmal die Taste „SPEED“ (5). Es leuchtet nun eine gewisse Anzahl an LEDs. Diese zeigen die zuletzt verwendete Geschwindigkeitsstufe. Drücken Sie die Taste „SPEED“ (5) so oft bis die gewünschte Grundgeschwindigkeit gewählt ist. Bestätigen Sie die Auswahl mit der Taste „ENTER/START“ (3).

Ein kurzes Laufflicht und das Leuchten der mittleren LED bestätigen, dass die Einstellung abgeschlossen ist, Abb. 6.

### Einstellung des Bremsverhaltens der Fahrzeuge



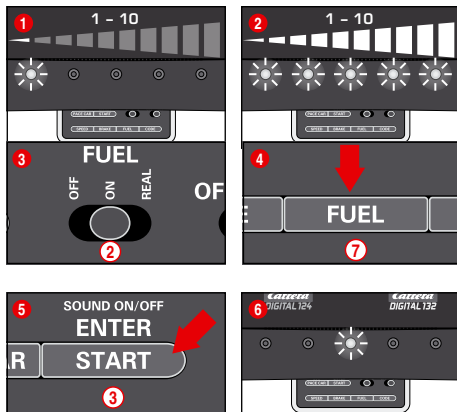
(nur für handreglerbediente Fahrzeuge)

Die Einstellung des Bremsverhaltens kann individuell für ein und/oder mehrere Fahrzeuge erfolgen. Die einzustellenden Fahrzeuge müssen sich dabei auf der Bahn befinden. Die Einstellung kann in 10 Stufen erfolgen wobei die 5 LEDs durch Blinken bzw. stetiges Leuchten die unterschiedlichen Stufen signalisieren.

- 1 1 LED leuchtet = schwache Bremswirkung
- 2 5 LEDs leuchten = starke Bremswirkung

Stellen Sie die einzustellenden Fahrzeuge bei eingeschalteter Control Unit auf die Bahn und drücken Sie einmal die Taste „BRAKE“ (6). Es leuchtet nun eine gewisse Anzahl an LEDs. Diese zeigen die zuletzt verwendete Bremsstufe. Drücken Sie die Taste „BRAKE“ (6) so oft bis das gewünschte Bremsverhalten gewählt ist. Bestätigen Sie die Auswahl mit der Taste „ENTER/START“ (3). Ein kurzes Laufflicht und das Leuchten der mittleren LED bestätigen dass die Einstellung abgeschlossen ist, Abb. 6.

### Einstellung des Tankinhalts



(nur für handreglerbediente Fahrzeuge)

Die Einstellung des Tankinhalts in Verbindung mit der Pit Lane (20030356) erfolgt für alle Fahrzeuge gleichzeitig. Die Einstellung kann in 10 Stufen erfolgen wobei die 5 LEDs durch Blinken bzw. stetiges Leuchten die unterschiedlichen Stufen signalisieren.

- 1 1 LED leuchtet = geringer Tankinhalt
- 2 5 LEDs leuchten = voller Tankinhalt.

Stellen Sie die einzustellenden Fahrzeuge bei eingeschalteter Control Unit auf die Bahn und schalten Sie die Tankfunktion über den Schiebeselector (2) ein Abb. 3. Drücken Sie einmal die Taste „FUEL“ (7). Es leuchtet nun eine gewisse Anzahl an LEDs. Diese zeigen den zuletzt verwendeten Tankinhalt. Drücken Sie die Taste „FUEL“ (7) so oft bis der gewünschte Tankinhalt gewählt ist. Bestätigen Sie die Auswahl mit der Taste „ENTER/START“ (3). Ein kurzes Laufflicht und das Leuchten der mittleren LED bestätigen dass die Einstellung abgeschlossen ist Abb. 6.

#### Erweiterte Tankfunktion

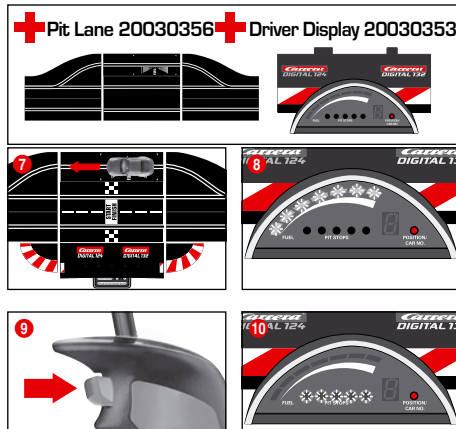
Über den Schiebeselector (2) können 3 Modi gewählt werden, Abb. 3:

- OFF = Fahrzeuge verbrauchen kein „Benzin“
- ON = Fahrzeuge verbrauchen „Benzin“
- REAL = maximal Geschwindigkeit abhängig vom Tankinhalt / Fahrzeuge verbrauchen „Benzin“ (nur in Verbindung mit Pit Lane 20030356 bzw. Pit Stop Lane 20030346 und Pit Stop Adapter Unit 20030361)

Im „REAL-Mode“ ist das Fahrzeug mit vollem Tank „schwerer“, fährt langsamer und hat eine geringere Bremswirkung; Fahrzeug mit leerem Tank ist „leichter“, fährt schneller und hat eine höhere Bremswirkung.

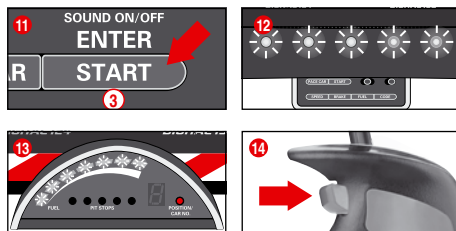
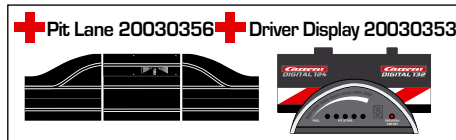
Einem Tank ist „leichter“, fährt schneller und hat eine höhere Bremswirkung. Eine Anzeige des aktuellen Tankinhalts und „Benzinverbrauchs“ kann nur in Verbindung mit dem Driver Display 20030353 und Pit Stop 20030356 erfolgen.

#### Auftanken der Fahrzeuge mit Pit Lane 20030356 und Driver Display 20030353



Der aktuelle Tankinhalt des Fahrzeuges kann über die Balkenanzeige mit 5 grünen und 2 roten LEDs des Driver Displays abgelesen werden. Zum Auftanken mit dem Fahrzeug in die Pit Lane über den Tankensensor fahren Abb. 7. Die Balkenanzeige beginnt nun zu blinken, Abb. 8, und das Fahrzeug kann über das Festhalten der Weichtaste aufgetankt werden Abb. 9. Die Anzahl der Tankvorgänge wird durch Blinken bzw. Leuchten der gelben LEDs angezeigt, Abb. 10 (siehe auch Driver Display).

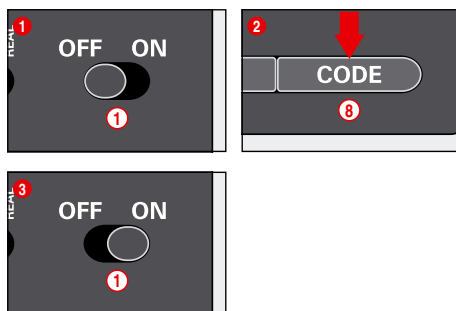
**Hinweis:** Fahrzeuge mit leerem Tank werden nicht bei der Rundenzählung in Verbindung mit dem Position Tower 20030357 berücksichtigt. Einstellen des Tankinhalts bei Rennstart



(nur in Verbindung mit Pit Lane 20030356 und Driver Display 20030353)

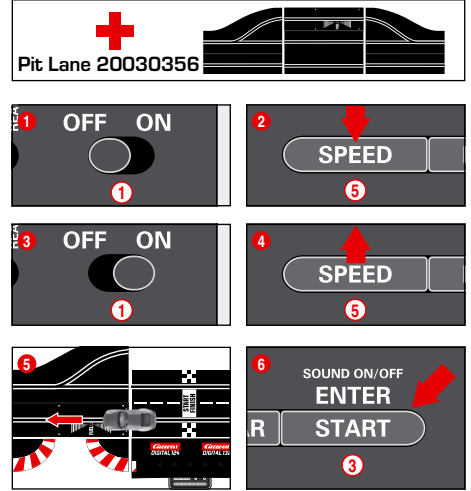
Unabhängig von der Grundeinstellung des Tankinhalts kann individuell für ein und/oder mehrere Fahrzeuge der Tankinhalt bei Start eines Rennens für die Runden bis zum ersten Tankstop eingestellt werden. Drücken Sie einmal die „START/ENTER“ Taste (3); die 5 LEDs an der Control Unit leuchten permanent, Abb. 12, und die Balkenanzeige des/der Driver Displays blinken, Abb. 13. Durch Klicken des Weichtasters an dem entsprechenden Handregler kann der Tankfüllstand verändert werden, Abb. 14.

### Tastensperre für Einstellungen



Um die Tasten für die Einstellungen von Speed, Brake und Fuel zu sperren gehen Sie wie folgt vor: Halten Sie die Code-Taste (8) bei ausgeschalteter Control Unit gedrückt, schalten Sie dann die Control Unit ein und lassen die Code-Taste wieder los. Um die Sperre wieder aufzuheben führen Sie den Vorgang nochmals durch.

### Erweiterte Pit Lane Funktion



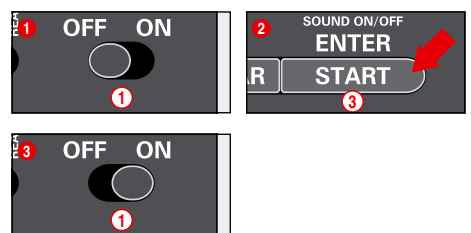
nur in Verbindung mit Pit Lane 20030356)

Es besteht die Möglichkeit die Rundenzählfunktion in der Pit Lane 20030356 bzw. Pit Stop Lane 20030346 mit Pit Stop Adapter Unit 20030361 zu abzuschalten. Hierzu bei ausgeschalteter Control Unit „SPEED“ Taste (5) gedrückt halten, Control Unit einschalten und „SPEED“ Taste (5) loslassen. Durch erneutes Drücken der Taste leuchten je nach Einstellung 1 oder 2 LEDs.

- LED 1 = Rundenzählfunktion aus
- LED 1 + 2 = Rundenzählfunktion ein

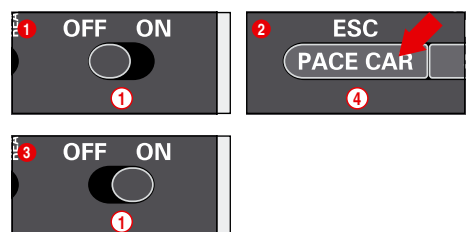
Wählen Sie die gewünschte Einstellung und schieben oder fahren Sie mit einem Fahrzeug über den Pit Lane Sensor Abb. 5. Die Einstellungen werden beim Überfahren übernommen. Um die Einstellungen wieder zu verlassen drücken Sie die „START/ENTER“ Taste (3).

### Sound ON/OFF



Der Bestätigungston beim Überfahren der Sensoren und der Tastenbedienung kann abgeschaltet werden. Halten Sie hierfür die „START/ENTER“ Taste (3) bei ausgeschalteter Control Unit gedrückt, schalten Sie die Bahn ein und lassen die „START/ENTER“ Taste (3) wieder los. Der Quittierungston beim Einschalten der Control Unit kann jedoch nicht abgeschaltet werden.

### Reset Funktion



Zur Wiederherstellung der Werkseinstellungen verfügt die Control Unit über eine Reset Funktion.

Halten Sie hierzu die Taste „ESC/PACE CAR“ (4) bei ausgeschalteter Control Unit gedrückt; schalten Sie die Bahn ein und lassen die die Taste wieder los. Alle bisherigen Einstellungen für Geschwindigkeit, Tankinhalt, Sound und Rundenzählung werden auf Werkseinstellung zurück gesetzt. Einstellungen der Fahrzeuge bleiben hiervon unberührt sofern sich diese nicht auf der Bahn befinden.

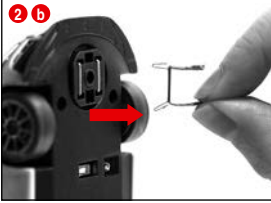
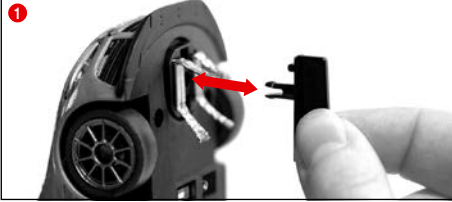
Werkseinstellungen:

- Geschwindigkeit = 10
- Bremsverhalten = 10
- Tankinhalt = 7
- Sound = On
- Anzeige der Position für Autonomous und Pace Car = OFF

## Strom-Spar Funktion

Die Control Unit schaltet nach 20 Minuten des Nichtgebrauchs in den Strom-Spar-Modus und schaltet alle Anzeigen wie Position Tower, Driver Displays und Startlight ab. Zum Reaktivieren die Control Unit für ca. 2-3 Sekunden ausschalten und erneut einschalten. Alle Einstellungen bleiben erhalten.

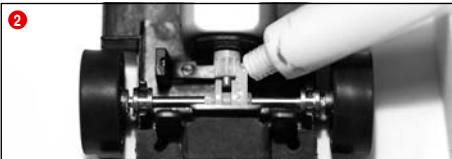
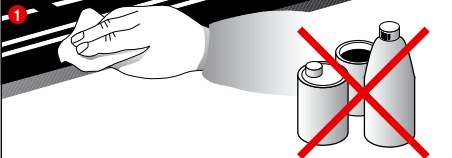
## Austausch von Doppelschleifern und Leitkiel



**Hinweise:**  
• Es empfiehlt sich, immer nur einen Schleifer herauszunehmen und zu wechseln.  
• Fahrzeug nie rückwärts ziehen, da sonst die Schleifer beschädigt werden.

- 1 Leitkiel vorsichtig gemäß Abb. 1 aus der Halterung herausziehen.
- 2 Beim Wechsel des Doppelschleifers muss darauf geachtet werden, dass zuerst der obere Schleifer Abb. 2 a nur teilweise herausgezogen wird und dann mit Schleifer Abb. 2 b der Doppelschleifer komplett herausgezogen werden kann. Bitte beim Einsetzen ebenso vorgehen.

## Wartung und Pflege



Um eine einwandfreie Funktion der Autorennbahn zu gewährleisten, sollten alle Teile der Rennbahn regelmäßig gereinigt werden. Vor der Reinigung den Netzstecker ziehen.

- 1 **Rennstrecke:** Fahrbahnoberfläche und Spurrillen mit einem trockenen Lappen sauberhalten. Keine Lösungsmittel oder Chemikalien zur Reinigung verwenden. Bei Nichtgebrauch die Bahn staubgeschützt und trocken aufbewahren, am besten im Originalkarton.
- 2 **Fahrzeugcheck:** Lagerstellen der Achse und Räder, Motorritzel, Getriebezahnräder und Lager reinigen und um harz- und säurefreiem Fett schmieren. Verwenden Sie als Hilfsmittel z.B. einen Zahnstocher. Überprüfen Sie regelmäßig den Zustand der Schleifer und Reifen.

## Fehlerbeseitigung Fahrtechnik

**Fehlerbeseitigung:**  
Bei Störungen überprüfen Sie bitte folgendes:  
• Sind die Stromanschlüsse korrekt?  
• Transformator und Handregler korrekt angeschlossen?  
• Sind die Bahnverbindungen einwandfrei?  
• Sind die Rennbahn und Spurrillen sauber und frei von Fremdkörpern?  
• Sind die Schleifer in Ordnung und haben Kontakt zur Stromführungsschiene?

- Sind die Fahrzeuge korrekt auf den entsprechenden Handregler codiert?
- Bei elektrischem Kurzschluss wird die Stromzufuhr der Bahn automatisch für ca. 5 Sekunden abgeschaltet und durch akustische und optische Signale angezeigt.
- Stehen die Fahrzeuge in Fahrtrichtung auf der Bahn? Bei Nichtfunktion Fahrtrichtungsschalter auf der Fahrzeugunterseite umschalten.
- Ist die Adapter Unit in Fahrtrichtung korrekt eingebaut?
- Ist der Akku des Handreglers richtig angeschlossen?
- Ist der Akku aufgeladen?
- Blinkt die LED des Handreglers beim Laden?
- Ist der Handregler an den Receiver gebunden?
- Liegt eine doppelte Adressbelegung der Handregler vor?

**Hinweis:**  
Im Spielbetrieb können sich Fahrzeugkleinteile, wie Spoiler oder Spiegel, welche aufgrund der Originaltreue so nachgebildet werden müssen, eventuell lösen oder brechen. Um dies zu vermeiden, haben Sie die Möglichkeit diese durch Entfernen vor dem Spielbetrieb zu schützen.

**Fahrtechnik:**  
• Auf den Geraden kann schnell gefahren, vor der Kurve sollte abgebremst, am Kurvenausgang kann wieder beschleunigt werden.  
• Fahrzeuge nicht bei laufendem Motor festhalten oder blockieren, dadurch kann es zu Überhitzung und Motorschäden kommen.

**Hinweis:** Beim Einsatz auf Schienensystemen, die nicht von Carrera hergestellt sind, muss der bestehende Leitkiel durch den Spezialleitkiel (#20085309) ersetzt werden. Leichte Fahrgeräusche beim Einsatz der Carrera Überfahrt (#20020587) oder Steilkurve 1/30° (#20020574) sind durch die maßstäbliche Originalität bedingt und für den einwandfreien Spielbetrieb unerheblich.

## Fehlerbeseitigung Fahrtechnik

**Fehlerbeseitigung:**  
Bei Störungen überprüfen Sie bitte folgendes:  
• Sind die Stromanschlüsse korrekt?  
• Transformator und Handregler korrekt angeschlossen?  
• Sind die Bahnverbindungen einwandfrei?  
• Sind die Rennbahn und Spurrillen sauber und frei von Fremdkörpern?  
• Sind die Schleifer in Ordnung und haben Kontakt zur Stromführungsschiene?  
• Sind die Fahrzeuge korrekt auf den entsprechenden Handregler codiert?  
• Bei elektrischem Kurzschluss wird die Stromzufuhr der Bahn automatisch für ca. 5 Sekunden abgeschaltet und durch akustische und optische Signale angezeigt.  
• Stehen die Fahrzeuge in Fahrtrichtung auf der Bahn? Bei Nichtfunktion Fahrtrichtungsschalter auf der Fahrzeugunterseite umschalten.  
• Ist die Adapter Unit in Fahrtrichtung korrekt eingebaut?  
• Ist der Akku des Handreglers richtig angeschlossen?  
• Ist der Akku aufgeladen?  
• Blinkt die LED des Handreglers beim Laden?  
• Ist der Handregler an den Receiver gebunden?  
• Liegt eine doppelte Adressbelegung der Handregler vor?

**Hinweis:**  
Im Spielbetrieb können sich Fahrzeugkleinteile, wie Spoiler oder Spiegel, welche aufgrund der Originaltreue so nachgebildet werden müssen, eventuell lösen oder brechen. Um dies zu vermeiden, haben Sie die Möglichkeit diese durch Entfernen vor dem Spielbetrieb zu schützen.

**Fahrtechnik:**  
• Auf den Geraden kann schnell gefahren, vor der Kurve sollte abgebremst, am Kurvenausgang kann wieder beschleunigt werden.  
• Fahrzeuge nicht bei laufendem Motor festhalten oder blockieren, dadurch kann es zu Überhitzung und Motorschäden kommen.

**Hinweis:** Beim Einsatz auf Schienensystemen, die nicht von Carrera hergestellt sind, muss der bestehende Leitkiel durch den Spezialleitkiel (#20085309) ersetzt werden. Leichte Fahrgeräusche beim Einsatz der Carrera Überfahrt (#20020587) oder Steilkurve 1/30° (#20020574) sind durch die maßstäbliche Originalität bedingt und für den einwandfreien Spielbetrieb unerheblich.

## Technische Daten

Ausgangsspannung · Spielzeugtransformator	
	14,8 V --- 51,8 W
	Lithium-Polymer-Akku: 3,7 V --- 180 mAh · 0,7 Wh
	Maximale Ladezeit: 2 Stunden
Frequenz: 2,4 GHz      Frequenzband: 2400-2483,5 MHz	
Sendeleistung: maximal 10 mW	
Name oder Handelsmarke des Herstellers, Handelsregisternummer und Anschrift	CARRERA Carrera Toys GmbH Rennbahn Allee 1 5412 Puch AUSTRIA FN 52240 z
Modellkennung	STAD-HKYF-002A STAD-HKYF-003A STAD-HKYF-004A

Eingangsspannung	100-240 V ~
Eingangswechselstromfrequenz	50/60 Hz
Ausgangsspannung	DC 14,8 V
Ausgangsstrom	3,5 A
Ausgangsleistung	51,8 W
Durchschnittliche Effizienz im Betrieb	88,11 %
Effizienz bei geringer Last (10 %)	83,46 %
Leistungsaufnahme bei Nulllast	0,14 W

**Strommodi**  
1.) Spielbetrieb = Fahrzeuge werden über Handregler betätigt  
2.) Ruhebetrieb = Handregler werden nicht betätigt, kein Spiel  
3.) Stand-by Betrieb = nach ca. 20 Minuten Ruhebetrieb schaltet die Anschlusschiene in den Stand-by Modus.  
Die LED leuchtet nicht mehr.  
**STROMVERBRAUCH < 0,21 W**  
Zum Reaktivieren die Control Unit für ca. 2-3 Sekunden ausschalten und erneut einschalten. Die Bahn befindet sich dann wieder im Ruhebetrieb.  
4.) Aus-Zustand = Netzgerät vom Stromnetz getrennt



Dieses Produkt ist mit dem Symbol für die selektive Entsorgung von elektrischer Ausrüstung versehen (WEEE). Das heißt, dass dieses Produkt der EU Direktive 2012/19/EU entsprechend entsorgt werden muss, um die entstehenden Umweltschäden zu minimieren. Weitere Informationen erhalten Sie bei Ihrer lokalen oder regionalen Behörde. Aus diesem selektiven Entsorgungsprozess ausgeschlossene elektronische Produkte stellen wegen der Präsenz gefährlicher Substanzen eine Gefahr für die Umwelt und die Gesundheit dar.

## Warnhinweise

**Richtlinien und Warnhinweise für die Benutzung des/der LiPo Akkus:** LiPo-Akkus sind wesentlich empfindlicher als herkömmliche Alkali-, oder NiMH-Akkus. Deshalb müssen alle Vorschriften und Warnhinweise genau befolgt werden. Bei falscher Handhabung von LiPo-Akkus besteht Brandgefahr. Mit der Handhabung, dem Laden oder dem Gebrauch des/der beigefügten LiPo-Akkus übernehmen Sie alle Risiken, die mit Lithium Akku verbunden sind.

- Nicht wiederaufladbare Batterien dürfen nicht geladen werden! Sie dürfen zum Laden nur die mitgelieferte Ladeschale verwenden. Bei Nichteinhaltung dieser Hinweise besteht Brandgefahr und damit Gesundheitsgefährdung und/oder Sachbeschädigung. Nutzen Sie NIEMALS ein anderes Ladegerät!
- Aufladbare Batterien dürfen nur unter Aufsicht von Erwachsenen geladen werden. Lassen Sie den Akku beim Laden nie unbeaufsichtigt. Wenn Sie den Akku aufladen, sollten Sie immer in der Nähe sein, um den Ladevorgang zu überwachen und um ggf. auf potentielle Probleme zu reagieren.
- Falls sich der Akku während des Entlade- oder Ladevorgangs aufbläht oder verformt, beenden Sie sofort das Laden oder Entladen. Entnehmen Sie den Akku so schnell und vorsichtig wie möglich und legen Sie ihn an einen sicheren, offenen Bereich abseits brennbarer Materialien und beobachten Sie ihn mindestens 15 Minuten lang. Wenn Sie einen Akku, der sich bereits aufgebläht oder verformt hat, weiter laden oder entladen, besteht Brandgefahr! Selbst bei geringer Verformung oder Ballonbildung muss ein Akku aus dem Betrieb genommen werden.
- Sie müssen den beigefügten Akku an einem sicheren Ort abseits von entzündlichen Materialien aufladen.
- Leere Akkus müssen aus dem Spielzeug herausgenommen werden.
- Lagern Sie den Akku bei Raumtemperatur (16° - 18°C) an einem trockenen Ort. Setzen Sie den Akku keiner direkten Sonneneinstrahlung oder anderen Wärmequellen aus. Temperaturen über 50°C sind generell zu vermeiden.
- Laden Sie den Akku unbedingt nach Gebrauch wieder auf, um eine sog. Tiefentladung des Akkus zu vermeiden. Laden Sie den Akku bei Nichtgebrauch von Zeit zu Zeit (ca. alle 2-3 Monate) auf. Eine Nichtbeachtung der o.g. Handhabung des Akkus kann zu einem Defekt führen.
- Verwenden Sie beim Austauschen des Akkus keine spitzen oder scharfen Gegenstände. Beschädigen Sie unter keinen Umständen die Schutzfolie des Akkus.
- Beim Austausch defekter Akkus dürfen nur die empfohlenen Akkutypen verwendet werden. Beschädigte oder unbrauchbare Akkus sind Sondermüll und müssen entsprechend entsorgt werden.
- Akkus/Batterien nicht ins Feuer werfen oder hohen Temperaturen aussetzen. Es besteht Brand- und Explosionsgefahr.
- Die in den LiPo-Akkus enthaltenen Elektrolyte und Elektrolytdämpfe sind gesundheitsschädlich. Vermeiden Sie in jedem Fall direkten Kontakt mit Elektrolyten. Bei Kontakt von Elektrolyten mit Haut, Augen oder anderen Körperteilen muss ein sofortiges Aus- oder Abspülen mit ausreichend frischem Wasser vorgenommen werden, anschließend muss ein Arzt konsultiert werden.
- Akkus sind kein Spielzeug und dürfen deshalb nicht in die Hände von Kindern gelangen. Akkus ausserhalb der Reichweite von Kindern aufbewahren.
- Die Anschlussklemmen / Akkuanschlüsse dürfen nicht kurzgeschlossen werden!
- Das Spielzeug darf nur mit einem Transformator / Netzteil für Spielzeuge betrieben werden!
- Der Transformator / das Netzteil ist kein Spielzeug!

## Table of contents

Safety instructions	8
Declaration of Conformity	8
Contents of package	8
Technical advice for assembly	8
Important Information	9
Description	9
Before first use	9
Care of the battery	9
Assembly instructions	9
Guard Rails and Supports	9
Electrical connection	9
Car components	9
Connections Control Unit	10
Connecting the receiver	10
Connecting the charging unit	10
Charging the speed controllers	10
Binding process	10
Control elements Control Unit	10
Encoding/programming	
of cars to the according speed controllers	11
Preparation of start	11
Points function	11
Light function on/off	11
Encoding/programming of Autonomous Car	11
Encoding/programming Pace Car	11
Display of position Autonomous and Pace Car	11
Setting of the cars' basic speed	11
Setting of cars' braking performance	11
Setting fuel tank capacity	12
Deactivating Settings Keys	12
Extended Pit Lane function	12
Sound ON/OFF	12
Reset function	12
Energy-saving mode	12
Replacement of double sliding contact and guide keel	12
Maintenance and care	13
Troubleshooting/Driving tips	13
Technical specifications	13
Warnings	13

## Welcome

Welcome to the Team Carrera!  
 These operating instructions contain important information regarding the assembly and operation of your Carrera DIGITAL 132 race-track. Please read them carefully and keep them in a safe place afterwards. If you have any queries, please do not hesitate to contact our distributor or visit our website: [carrera-toys.com](http://carrera-toys.com)

Please check the contents for completeness and possible transport damage. The packaging contains important information and should also be retained. We hope you will derive a lot of pleasure from your new Carrera DIGITAL 132 track.

## Safety instructions

• **WARNING!** Not suitable for children under 36 months. Danger of suffocation due to small parts which may be swallowed. Caution: risk of pinching caused by function.

• **WARNING!**  
 This toy contains magnets or magnetic components. Magnets attracting each other or a metallic object inside the human body may cause serious or fatal injuries. Seek medical attention immediately if magnets are swallowed or inhaled.

• **WARNING!**  
 Only allow children at least 8 years old to use the battery charger. Sufficient instruction must be given to enable the child to use the battery charger in a safe way and explain that it is not a toy and must not be played with.

• The transformer is not a toy! Do not short-circuit the transformer's connections! Note to parents: Regularly inspect the transformer for damage to the cable, plug or housing! Only operate the toy with recommended transformers! The transformer may no longer be used if it is damaged! Only operate the racetrack with a transformer! If play is interrupted for longer periods, it is recommended to separate the transformer from the power supply. Do not open transformer or speed controller housings!

**Important note to parents:**  
 Transformers and power supply units are not suitable to be used as toys. The use of such products needs to be constantly supervised by the parents.

- Regularly check the track, cars and charger for damage to cables, plugs and housings! Replace defective parts.
- The car racetrack is not suitable for outdoor operation or operation in wet locations! Keep away from liquids.
- Do not place any metal parts onto the track to avoid short-circuits. Do not place the track in the immediate vicinity of delicate objects, as these could be damaged by cars hurled from the track.
- Disconnect the plug before cleaning or servicing the racetrack! Only use a damp cloth for cleaning, no solvents or chemicals. When it is not in use, store the track in a dry and dust-protected location, preferably in the original cardboard box.
- Do not operate race track at face- or eye-level – risk of injury due to cars being catapulted off the track.
- Misuse of transformer can cause electrical shock.
- The toy is only to be connected to Class II equipment bearing the following symbol.
- The toy and the charger must only be used with a transformer designed for toys.

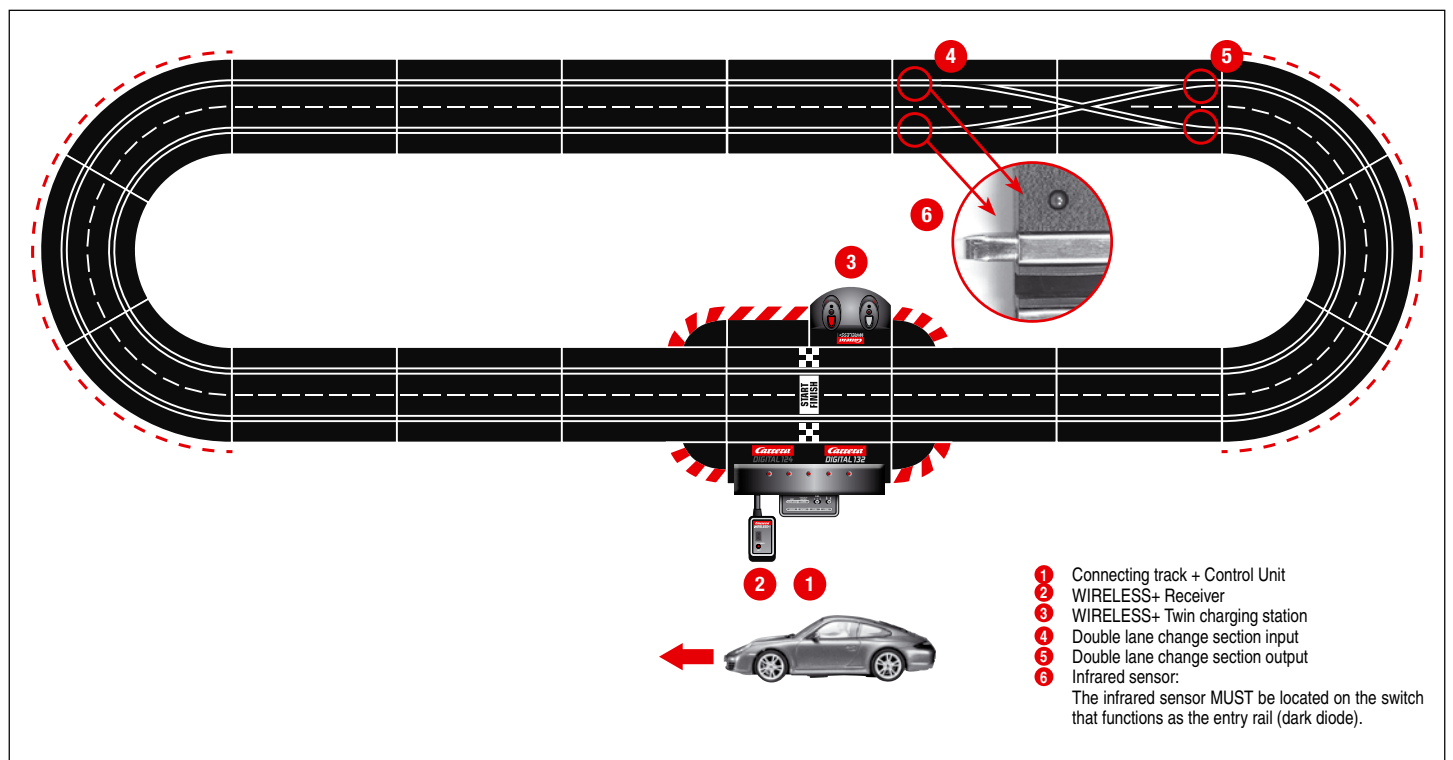
- Not to be used with controllable transformers.
- If the supply cord is damaged, it must be replaced by the manufacturer, its service agent or similarly qualified persons in order to avoid danger.

**Note:**  
 The vehicles and the Control Unit may only be operated again in a completely assembled condition. Assembly may only be carried out by an adult. Children of 8 years and above, or persons with reduced physical, sensory or mental capacity, or lack of experience and knowledge may use this appliance under the condition that they are supervised or instructed concerning the use of the appliance and understand the associated risks. Children must not play with the appliance. Cleaning and user maintenance must not be performed by children without supervision. Instruct the child not to try and recharge non-rechargeable batteries because of the danger of explosion.

## Declaration of Conformity

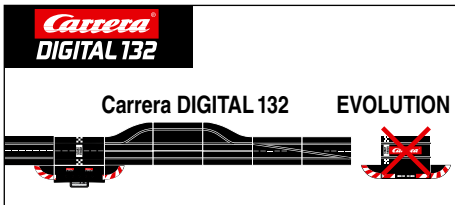
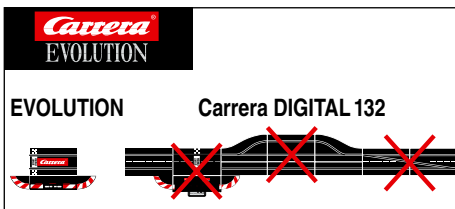
Hereby, Carrera Toys GmbH declares that the radio equipment type "2,4 GHz WIRELESS+" is in compliance with Directive 2014/53/EU. The full text of the EU declaration of conformity is available at the following internet address: [carrera-toys.com](http://carrera-toys.com) – Safety and Quality

## Technical advice for assembly



- 1 Connecting track + Control Unit
- 2 WIRELESS+ Receiver
- 3 WIRELESS+ Twin charging station
- 4 Double lane change section input
- 5 Double lane change section output
- 6 Infrared sensor:  
 The infrared sensor MUST be located on the switch that functions as the entry rail (dark diode).

## Important Information



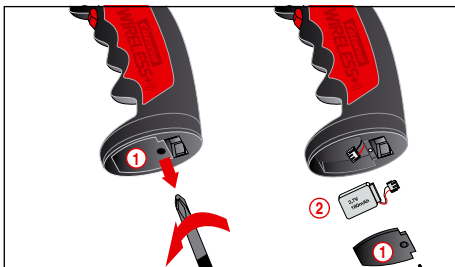
Please note that Evolution (analog system) and Carrera DIGITAL 132 (digital system) involve two separate and completely independent systems. We hereby expressly indicate that both systems must be kept separate when setting up the track, i.e. no connecting rail from Evolution may be used together with the connecting rail and Control Unit of the Carrera DIGITAL 132, even if only one of the two connecting rails (Evolution connecting rail or Carrera DIGITAL 132 connecting rail and Control Unit) is attached to the current supply. Furthermore, no other Carrera DIGITAL 132 components (switches, electronic lap counter, Pit Lane) may be built into an Evolution course, i.e. via analog operation. Non-compliance with the above information may result in damage or destruction of the respective Carrera DIGITAL 132 components. In this case no warranty may be claimed.

## Description

WIRELESS+ is the latest new cordless racetrack delight for Carrera DIGITAL 124 and Carrera DIGITAL 132. The 2.4 GHz radio technology with frequency-hopping is free of interference and offers a range of up to 15 metres. Thanks to powerful lithium polymer rechargeable battery, continuous play for up to eight hours is possible and stand-by operation for over 80 days. WIRELESS+ offers cordless freedom for up to six drivers at the racetrack. Carrera AppConnect is a Bluetooth adapter for the connection between smartphone or tablet and the Carrera Control Unit. (App Connect is optionally included, see package contents in Part A)

## Before first use

Before first using the speed controller, the rechargeable battery supplied ② must be inserted in the controller. Unscrew the battery compartment ① on the underside of the speed controller. Connect the battery plug into the socket in the speed controller and put the battery in place in the compartment. Finally screw down the cover of the battery compartment again. The battery is pre-loaded at the factory, but it should be charged completely before being used for the first time.

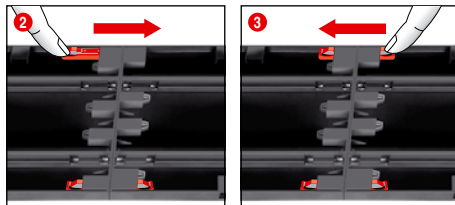
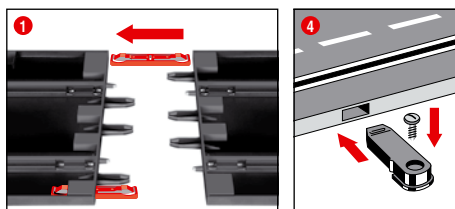


## Care of the battery

To make sure the battery performs well for as long as possible, the following points should be observed regarding its care and storage.

- Before first using them, new batteries should always be charged fully.
- With a fully-charged battery, continuous play is possible for up to eight hours. When the battery power is falling off, range of the speed controller will diminish. As soon as you notice this, the battery should be fully recharged.
- If it is not to be used for an extended period, remove the battery and store the controller at room temperature (16-18 °C) in a dry place. To prevent a deep discharge of the battery, the stored battery should be charged every 2 to 3 months.

## Assembly instructions



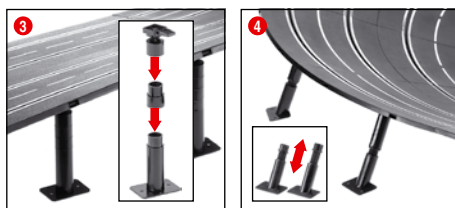
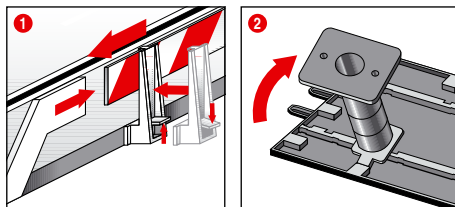
① + ② + ③ Before assembling please insert the connecting clips in the track as shown in figure ①. Stick tracks together on a flat base. Move the connecting clips according to figure ② in direction of the arrow until they audibly snap in. The connecting clip may also be inserted later. The connecting clips can be removed into both directions by simply pressing down the clamped nose (see fig. ③).

④ **Fastening:** To fasten the track sections on a board, it is necessary to use the track section fasteners (Item no. 20085209, not contained in the package).

**Note:** Carpeting is not a suitable foundation on which to build the track because of static charging, formation of fluff and ready inflammability.

The Position Tower ① is suitably connected to the shoulder connecting section ② or to the Adapter Unit ③; the latter can be positioned at any place within the racetrack.

## Guard Rails and Supports

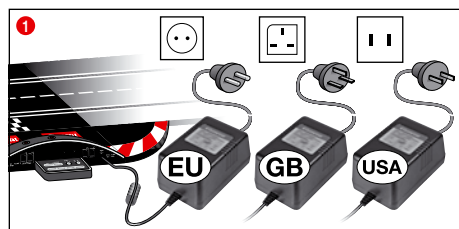


① **Guard rails:** Guard rail mounts are fitted by tilting them upwards onto the verge of the track.

② + ③ **Supporting raised sections:** The shank of the ball pivot is to be inserted into the square slots provided on the underside of the track. The supports can be made higher by using the extensions. The pedestal of the supports can be screwed to a base if required (screws not included).

④ **Supporting steep curves:** Slanting supports of the right height are provided to support steep curves. Fix the nonadjustable supports at the beginning and end of the curves. Insert the heads of the supports in the round slots of the underside of the track.

## Electrical connection



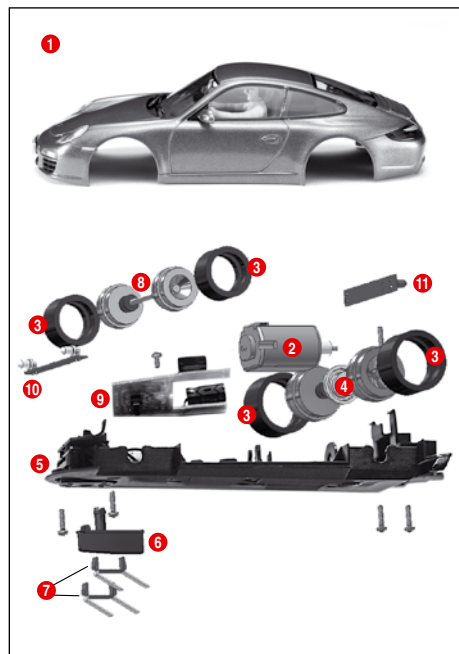
① Connect the transformer plug with the Control Unit.

**Note:** To avoid short-circuits and electrocution, the toy may not be connected using foreign devices, plugs, cables or other objects foreign to this toy. The Carrera DIGITAL 132 car racetrack only works properly with an original Carrera DIGITAL 132 transformer.

The PC interface (PC Unit) may only be operated together with the original Carrera PC Unit.

The toy must be used with the accompanying transformer or power supply unit if the transformer is included with the toy.

## Car components

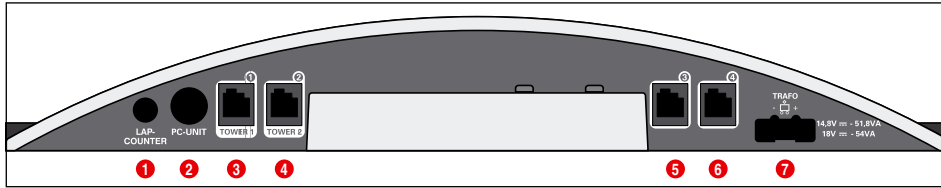


- ① Body, spoiler
- ② Engine
- ③ Tyres
- ④ Rear axle
- ⑤ Chassis
- ⑥ Guide keel
- ⑦ Double sliding contact
- ⑧ Front axle
- ⑨ Car board with reversing switch
- ⑩ Front light board
- ⑪ Rear light board

**Note:** vehicle construction depends on the model.

The designation of the individual parts may not be used as order numbers.

## Connections Control Unit



Connections (from left to right):

- 1 Connection for Lap Counter 20030342
- 2 Connection for PC-unit or Lap Counter 20030355 or App Connect 20030369
- 3 Connector 1 for speed controller, speed controller extension set or WIRELESS+ receiver
- 4 Connector 2 for WIRELESS Tower 20010108
- 5 Connector 3 for speed controller
- 6 Connector 4 for speed controller
- 7 Connection for DIGITAL 124 / DIGITAL 132 power supply

### General information on connectors 1-4:

When a WIRELESS+ receiver is used, it must be plugged into connector 1. Optionally a Wireless Tower 20010108 can be plugged into connector 2. When only the WIRELESS+ receiver is used, connector 2 is to be left empty.

Additional wired speed controllers may be plugged into connectors 3 and 4. Please note that these will use address 5 and 6 then.

Using the speed controller extension set 20030348 it has to be plugged into connector 1. The cars' addresses will be allocated as follows:

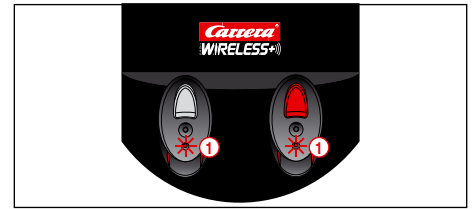
- Speed controller extension set = address 1, 3 and 4
- connector 2 = address 2
- connector 3 = address 5
- connector 4 = address 6

### Note:

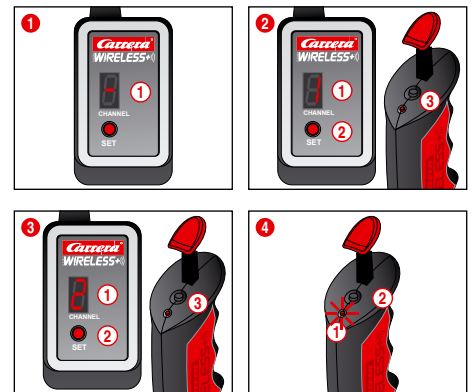
a combination of WIRELESS and speed controller extension set is not possible!

## Charging the speed controllers

Before first being used, the WIRELESS+ speed controllers should be fully charged. Place the speed controllers in the charging station and switch on the control unit. While the unit is charging, the LEDs 1 on the speed controllers will flash. When charging is completed, the LEDs 1 will light up continuously. When using a lithium polymer rechargeable battery, it is possible to top up the speed controller at any time.



## Binding process



Before the speed controller can be used to control the cars, it must be "bound" to the receiver. To do this, switch on the control unit.

1 The receiver indicates it is ready for operation by a revolving light signal in the segment display 1.

2 Push the "SET" button 2 once until the figure 1 appears in the segment display 1. The number shown is then the address of the car. Switch to the next address by further pressing the button.

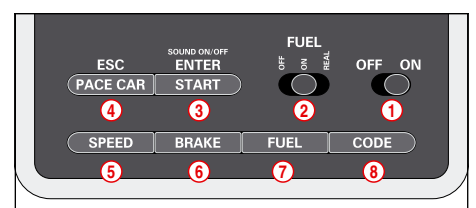
Now press the binding button 3 on the top of the speed controller. The speed controller signals a successful binding process with flashing of the LED, while the receiver indicates it by revolving lights in the segments. The binding process is now complete and the speed controller is ready for use.

3 To bind the second speed controller, follow the same procedure. Press the "SET" button 2 on the receiver twice, until the figure 2 appears 1. Then press the binding button 3 on the second speed controller.

4 To display the address set for the speed controller, press once on the binding button 2 on the top of the speed controller. The LED 1 will then flash, according to the address set.

If the speed controller is not actuated, it switches automatically after about 20 seconds into energy-saving mode. The speed controller can be reactivated by pressing the tappet or the lane-change button.

## Control elements Control Unit

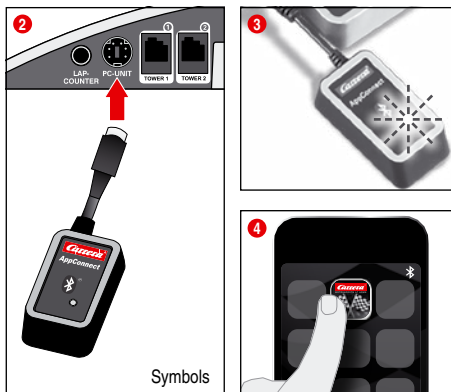


- 1 On/off switch
- 2 Switch for fuelling function
- 3 Button to start the race / acknowledge programming
- 4 Button for Pace Car / termination of programming
- 5 Button for setting basic speed

## How to use the Carrera Race App/Carrera AppConnect

### Note:

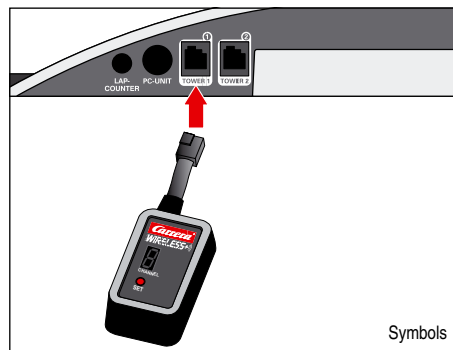
App Connect is optionally included, see package contents in Part A. The App Connect is also available separately under the number 20030369.



- 1 Upload the Carrera Race App onto your mobile terminal unit.
- 2 Connect the Bluetooth adapter to the socket PC unit according to the symbol illustration.
- 3 Make sure that the Bluetooth function on your terminal unit is activated. The Carrera AppConnect will continue to flash until a connection is established.
- 4 Start the Carrera Race App.
- 5 A steady light from the blue diode shows that the Bluetooth connection is established.

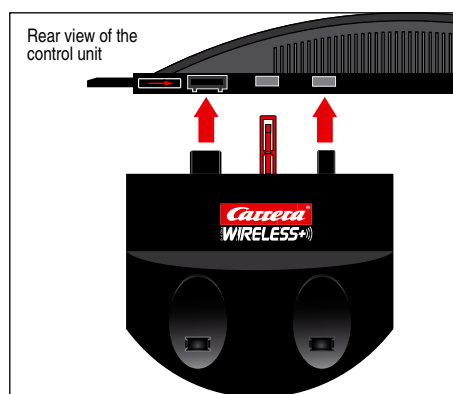
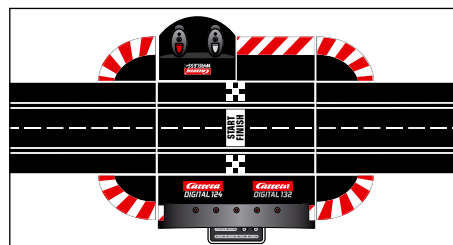
## Connecting the receiver

Connect the receiver according to the symbol to either of the two sockets on the control unit which are marked Tower 1 and Tower 2. For operating six WIRELESS+ speed controllers only one 2.4 GHz receiver is required.



## Connecting the charging unit

The charging unit is connected at the rear of the control unit. To site the charging unit at any other place on the track, an adapter unit 20030360 will be needed.

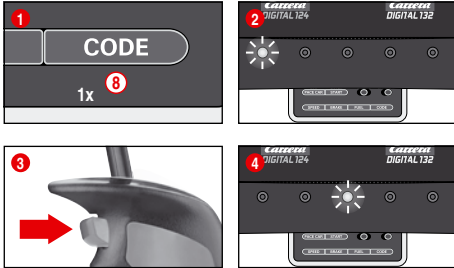


- ⑥ Button for setting braking performance
- ⑦ Button for setting fuel tank capacity
- ⑧ Programming button for cars

**General operating information**

Some buttons are assigned with different tasks. In order to set a function you need to use key combinations. Any programming steps can be cancelled with button ④ "ESC/PACE CAR". You will find further details in the course of this manual.

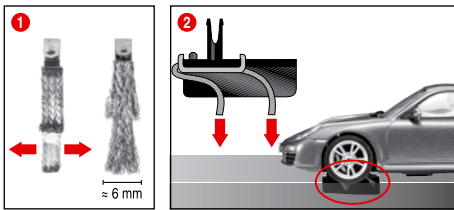
**Encoding/programming of cars to the according speed controllers**



To encode a car place it on the track and switch on the Control Unit. Press "Code" button once (⑧), fig. ①; the first LED starts to light, fig. ②. Then push lane-change-button once on the relevant speed controller, fig. ③. In case the car is equipped with lights they will start to flash and the Control Unit's LEDs 2-4 will light successively. Once encoding has been carried out the middle LED lights permanently (fig. ④) and the car is allocated to the speed controller.

**Note:** This kind of encoding requires to **only** have the car on the racetrack which shall be encoded.

**Preparation of start**



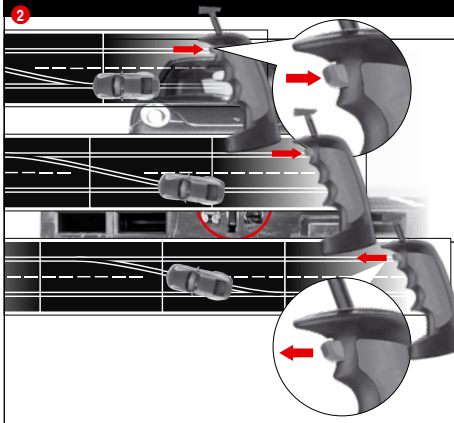
This Carrera DIGITAL 132 vehicle ideally matches the Carrera track system scale 1:24.

**① + ② Optimally setting up the grinders:**

To ensure proper and continuous driving, slightly fan out the ends of the contact brushes ① and bend them towards the track as per fig. ②. Only the end of the contact brush should have contact to the track and may be cut off slightly in case of wear. Dust and abrasion should be removed from track material and sliding contacts from time to time.

During operation small car parts as spoilers or mirrors may get off or brake due to being original detailed parts of the car model. To avoid this it is possible to remove them before operation.

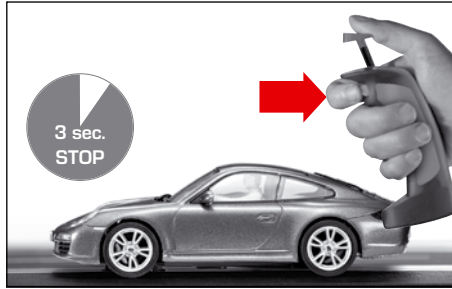
**Points function**



① Make sure that the car's guide keel is located inside the track slot and that the double sliding contact is in contact with the current carrying track. Place the cars onto the connecting track.

② When changing lanes, you must keep the button on the speed controller depressed until the car has passed the point.

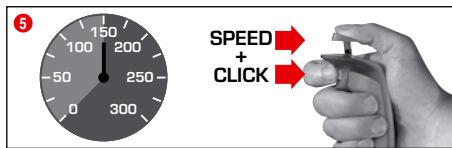
**Light function on/off**



The car programmed to the speed controller will have to come to a stop for at least 3 seconds before the light can be switched on or off by the push of the lane-change-button.

**Note:** applies only to models fitted with lighting

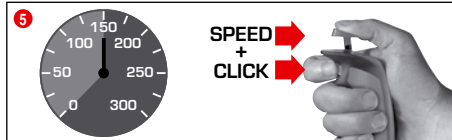
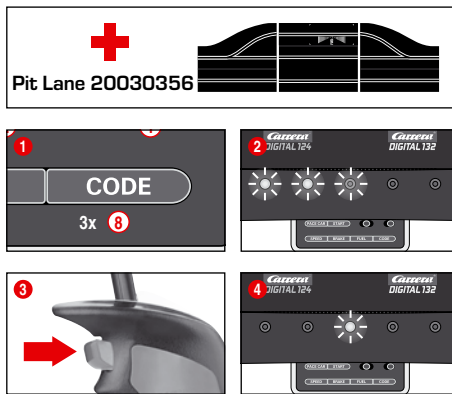
**Encoding/programming of Autonomous Car**



Switch on the Control Unit, place the car to be encoded on the track and press „Code“ (⑧) twice, fig. ①. The first two LEDs at the Control Unit start to light, fig. ②. Now push the lane-change button at the speed controller, fig. ③; LEDs 3-5 will light successively. Wait until the middle LED lights again, fig. ④. Activate the speed controller's tappet until the car has reached the desired speed. Now push lane-change button again, fig. ⑤. Autonomous Car's encoding is completed now.

**Note:** This kind of encoding requires having **only** the car on the track **which is to be encoded**. The programming of the Autonomous Car will be maintained unless the car is not being recoded. The Autonomous Car is always displayed with address 7 in combination with the Position Tower.

**Encoding/programming Pace Car**



(only in combination with Pit Stop Lane #20030356)

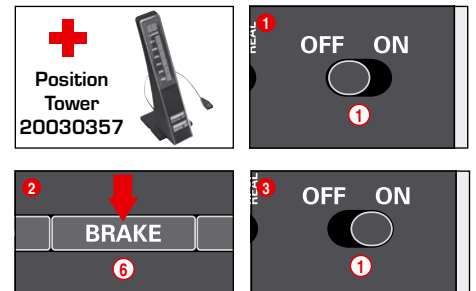
Switch on the Control Unit, place the car to be encoded on the track and press "Code" (⑧) three times, fig. ①. The first three LEDs at the Control Unit start to light, fig. ②. Now push the lane-change button at the speed controller, fig. ③; LEDs 2-5 will light successively. Wait until the middle LED lights again, fig. ④. Activate the speed controller's tappet until the car has reached the desired speed. Now push lane-change button again, fig. ⑤. The Pace Car's encoding is completed now and the car enters the Pit Stop Lane.

**Note:** This kind of encoding requires having **only** the car on the track **which is to be encoded**. The programming of the Pace Car will be maintained unless the car is not being recoded. The Pace Car is always displayed with address 8 in combination with the Position Tower.

**Extended Pace Car function**

After the Pace Car's encoding has been completed it will automatically enter the Pit Lane during the first laps. In order to start the Pace Car please push the button "Pace Car" (④) once. The LEDs 2 and 3 at the Control Unit will light and the Pace Car will leave the Pit Lane. The Pace Car will now drive as long as the button „Pace Car“ is pushed again. LED 2 stops lighting and the car automatically enters the Pit Lane within the current lap.

**Display of position Autonomous and Pace Car**



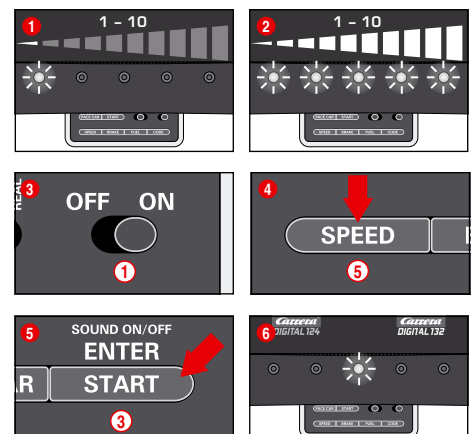
(only in combination with Position Tower #20030357)

The position of the Autonomous Car (address 7) and of the Pace Car (address 8) can be displayed at the Position Tower. This function can be activated at the Control Unit. Therefore switch off the Control Unit and keep the "BRAKE" button (⑥) pushed, fig. ②, switch on the racetrack and release the "BRAKE" button again. By pushing the button again the function may be changed:

- 1 LED lights = no display
- 2 LEDs light = display at the Position Tower

Set the function requested and confirm your choice via "START/ENTER".

**Setting of the cars' basic speed**

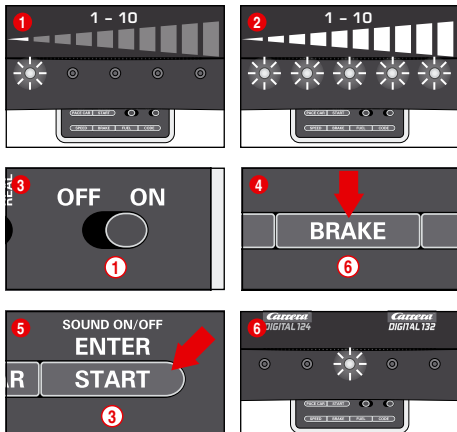


The setting of the basic speed can be effected individually for one and/or several cars. The cars which are to be adjusted have to be positioned on the track. The setting can be carried out on 10 levels with the 5 LEDs indicating the different levels by flashing or permanent lighting.

- ① 1 LED lights = low speed
- ② 5 LEDs light = high speed

Switch on the Control Unit, place the cars to be adjusted on the track and press "SPEED" (⑤) once. A certain number of LEDs will now light, showing the speed level last used. Push the "SPEED" button (⑤) as many times until you have reached the speed desired. Confirm by pressing "ENTER/START" (③). A short running light and the lighting of the middle LED confirms completion of the setting, fig. ⑥.

## Setting of cars' braking performance



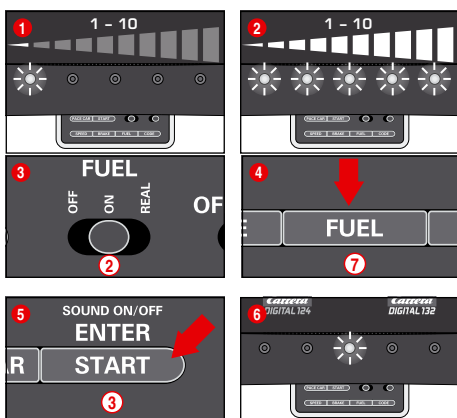
(only for cars operated with speed controllers)

The setting of the braking performance can be effected individually for one and/or several cars. The cars which are to be adjusted have to be positioned on the track. The setting can be carried out on 10 levels with the 5 LEDs indicating the different levels by flashing or permanent lighting.

- 1 1 LED lights = low braking effect
- 2 5 LEDs light = high braking effect

Switch on the Control Unit, place the cars to be adjusted on the track and press "BRAKE" (6) once. A certain number of LEDs will now light, showing the brake step last used. Push the "BRAKE" button (6) as many times until you have reached the braking performance desired. Confirm by pressing "ENTER/START" (3). A short running light and the lighting of the middle LED confirms completion of the setting, fig. 6.

## Setting fuel tank capacity



(only for cars operated with speed controllers)

The setting of the fuel tank capacity in combination with the Pit Lane (20030356) is effected for all cars simultaneously. The setting can be carried out on 10 levels with the 5 LEDs indicating the different levels by flashing or permanent lighting.

- 1 1 LED lights = low fuel capacity
- 2 5 LEDs light = full tank

Switch on the Control Unit, place the cars to be adjusted on the track and activate the fuelling function by means of the slide switch (2), fig. 3. Press the "FUEL" button (7) once. A certain number of LEDs will now light, showing the fuel capacity last used. Push the "FUEL" button (7) as many times until you have reached the fuel capacity desired. Confirm by pressing "ENTER/START" (3). A short running light and the lighting of the middle LED confirms completion of the setting, fig. 6.

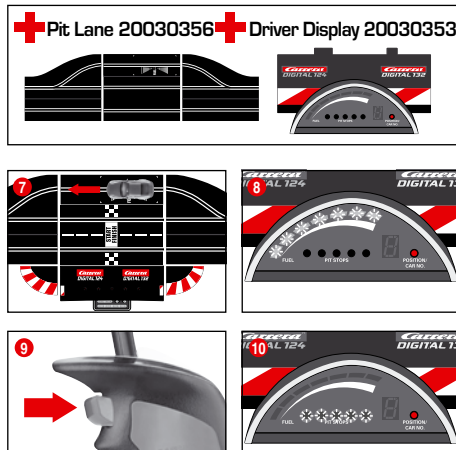
### Extended fuelling function

You can choose between 3 modes via the sliding switch (2), fig. 3:

- OFF = cars don't consume any "petrol"
- ON = cars consume "petrol"
- REAL = maximum speed depending on fuel tank capacity / cars consume "petrol" (only in combination with Pit Lane 20030356 or Pit Stop Lane 20030346 and Pit Stop Adapter Unit 20030361)

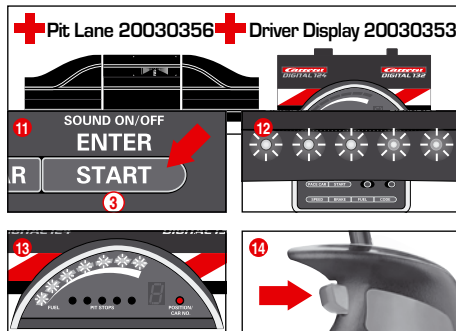
When driving in "REAL-mode" the car with a full tank is "heavier", drives slower and shows a lower braking effect; a car with an empty tank is "lighter", drives faster and shows a higher braking effect. The current fuel tank capacity and the "fuel consumption" can only be displayed in combination with the Driver Display 20030353 and Pit Stop 20030356.

## Refuelling of cars with Pit Lane 20030356 and Driver Display 20030353



The car's present tank capacity can be read via the bar display with 5 green and 2 red LEDs at the Driver Display. For refuelling drive your car into the Pit Lane across the refuelling sensor fig. 7. The bar display now starts to flash, fig. 8, and the car can be refuelled by keeping the lane-change button pushed, fig. 9. The number of refuellings are indicated by flashing or lighting of the yellow LEDs, fig. 10 (also see Driver Display).

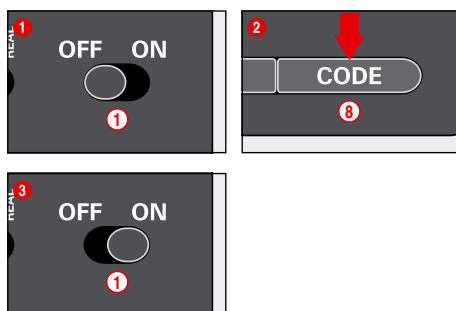
**Note: cars with an empty tank are disregarded for lap-counting in combination with Position Tower 20030357.**  
Setting of tank capacity at the start of the race



(only in combination with Pit Lane 20030356 and Driver Display 20030353)

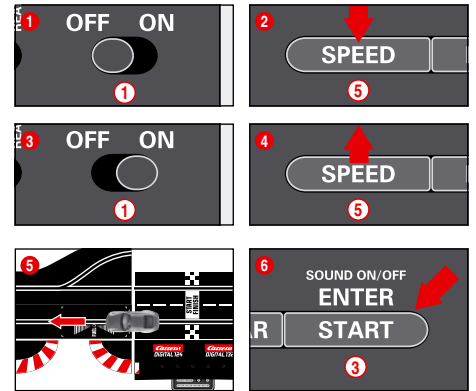
Irrespective of the basic setting of the tank capacity it is possible to individually set the tank capacity for one or several cars at the race's start for the number of laps till the first pit stop. Push "START/ENTER" once (3); the 5 LEDs at the Control Unit will light permanently, fig. 12, and the Driver Display's bar display will flash, fig. 13. Clicking the lane-change button at the corresponding speed controller enables you to change the fill level, fig. 14.

## Deactivating Settings Keys



To deactivate the keys for setting Speed, Brake and Fuel, proceed as follows: Hold down the Code Key (8). While holding down the Code Key (8), turn on the Control Unit and then release the Code Key. To reactivate the above keys, repeat the procedure just described.

## Extended Pit Lane function



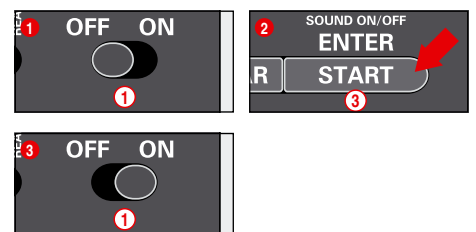
(only in combination with Pit Lane 20030356)

It is possible to activate/deactivate the lap counting function in the Pit Lane 20030356 or Pit Stop Lane 20030346 with the Pit Stop Adapter Unit 20030361. Switch off the Control Unit, keep "SPEED" button (5) pushed, switch on Control Unit and release "SPEED" button (5). By pushing the button again, 1 or 2 LEDs will light depending on the setting.

- LED 1 = lap counting function deactivated
- LED 1 + 2 = lap counting function activated

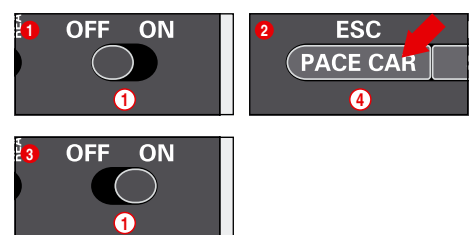
Select the desired setting and push or drive a car across the Pit Lane Sensor, fig. 5. The settings will now be adopted. Push "START/ENTER" (3) for leaving the settings again.

## Sound ON/OFF



The confirmation sound when crossing the sensors and the key sound can be switched off. Switch off the Control Unit and keep the "START/ENTER" button (3) pushed, switch on the racetrack and release "START/ENTER" (3) again. The acknowledgement sound for switching on the Control Unit cannot be switched off however.

## Reset function



To restore the Control Unit to factory settings the Control Unit offers a reset function. Switch off the Control Unit and keep the "ESC/PACE CAR" (4) button pushed; switch on the racetrack and release the button again. All previous settings for speed, braking performance, tank fuel capacity, sound and lap counting will be restored to factory settings. The cars' settings will remain unaffected by this measure unless they are placed on the racetrack.

Factory settings:

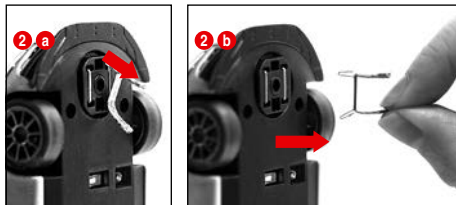
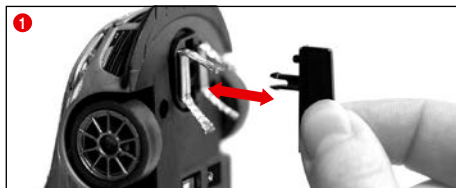
- speed = 10
- braking performance = 10
- tank capacity = 7
- sound = ON
- display of position for Autonomous and Pace Car = OFF

## Energy-saving mode

After 20 minutes of non-use the Control Unit switches to energy-saving mode and all displays such as Position Tower, Driver Displays and Startlight are turned off. To reactivate the controller, switch it off for 2 or 3 seconds, then switch it on again. All settings will be kept.



## Replacement of double sliding contact and guide keel

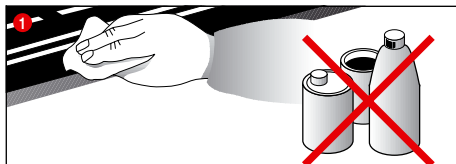


### Advice:

- It is recommended to always take out and change only one grinder.
- Never pull the vehicle backwards, because the grinders could be damaged otherwise.

- 1 Please carefully pull out the guide keel according to fig. 1.
- 2 When changing the double contact brushes please take care that in stage one the upper contact brush 2 a is only pulled out partly and that in stage two the double contact brush can be pulled out completely with the contact brush 2 b. For inserting please proceed the same way.

## Maintenance and care



To ensure a proper operation of the motor-racing circuit, all racetrack components should be regularly cleaned. Pull the plug prior to cleaning.

- 1 **Racetrack:** Keep the track surface and track slots clean with a dry cloth. Do not use any solvents or chemicals for cleaning. When it is not in use, store the racetrack in a clean and dust-protected location, preferably in the original cardboard box.
- 2 **Car check:** Clean axle and wheel bearings, pinion gears, gear-wheels and bearings and lubricate using a resin- and acid-free grease. You can use a toothpick or similar as aid. Regularly check the condition of sliding contacts and tyres.

## Troubleshooting Driving tips

### Troubleshooting:

In case of any malfunctions, please check the following:

- Has the connection to the power supply been established correctly?
- Have transformer and speed controllers been connected correctly?
- Are the track connections faultless?
- Are the racetrack and track slots clean and free of any foreign objects?
- Are the sliding contacts in order and do they make contact with the track slot?
- Are the cars correctly coded to the according speed controller?
- The track's current feed will be switched off automatically for 5 seconds, if there is an electrical short circuit: this will be notified by audible and visual signals.
- Are the cars placed on the track in running direction? In case of non-functioning push the running direction switch which is on the car's bottom.
- Is the adapter unit correctly installed facing the direction of travel?
- Is the speed controller battery properly connected?
- Is the battery fully charged?
- Does the LED on the controller flash while charging?
- Is the speed controller bound to the receiver?
- Has the speed controller got a duplicate address assignment?

**Note:** During operation small car parts as spoilers or mirrors may get off or brake due to being original detailed parts of the car model. To avoid this it is possible to remove them before operation.

### Driving technique:

- You can drive fast along the straight track but you should brake before the curve and then accelerate again when coming out of the curve.

• Do not fasten or block the vehicles when the motor is running: over-heating or damage to the motor could result otherwise.

**Note:** When using track systems which are not manufactured by Carrera the existing guide keel has to be replaced by the special guide keel (#20085309). While using the Carrera crossing (#20020587) or high banked curve 1/30° (#20020574) slight driving noise might occur which is due to the full-scale genuineness and does not affect flawless operation.

## Technical specifications



**Output voltage: Toy transformer**

14.8 V --- 51.8 W

Lithium polymer rechargeable battery:  
3.7 V --- 180 mAh · 0.7 Wh

Maximum charging time: 2 hours

Frequency: 2.4 GHz  
Frequency band: 2400-2483.5 MHz  
Transmission power: maximum 10 mW

Manufacturer's name or trade mark, commercial registration number and address

CARRERA  
Carrera Toys GmbH  
Rennbahn Allee 1  
5412 Puch  
AUSTRIA  
FN 52240 z

Model	STAD-HKYF-002A STAD-HKYF-003A STAD-HKYF-004A
Input voltage	100-240 V~
Input AC frequency	50/60 Hz
Output voltage	DC 14.8 V
Output current	3.5 A
Output power	51.8 W
Average active efficiency	88.11 %
Efficiency at low load (10 %)	83.46 %
No-load power consumption	0.14 W

### Electricity modes:

- 1.) Operating mode = cars are operated via speed controllers
- 2.) Idle mode = speed controllers not activated, no game
- 3.) Stand-by mode = after approx. 20 minutes idle mode the connecting section switches to stand-by mode.  
The LED is no longer lit.

### CURRENT CONSUMPTION < 0.21 W

To reactivate the controller, switch it off for 2 or 3 seconds, then switch it on again. The racetrack is then once again in standby mode.

- 4.) Off-state = power supply unit disconnected from mains supply



This device is marked by "selective sort through" symbol related to sort through domestic, electric and electronic, waste. This means the product must be treated by a specialized "sorting/collecting" system in accordance with European directive 2012/19/EU, to reduce the impact upon environment. For more precise information, please contact your local administration. Electrical product which are not going through special collecting, are potentially dangerous for environment and human health, because of dangerous substance.



**Output voltage: Toy transformer**

14.8 V --- 42.9 W

Lithium polymer rechargeable battery:  
3.7 V --- 180 mAh · 0.7 Wh

Maximum charging time: 2 hours

Frequency: 2.4 GHz  
Frequency band: 2400-2483.5 MHz  
Transmission power: maximum 10 mW

### Electricity modes:

- 1.) Operating mode = cars are operated via speed controllers
- 2.) Idle mode = speed controllers not activated, no game
- 3.) Stand-by mode = after approx. 20 minutes idle mode the connecting section switches to stand-by mode.  
The LED is no longer lit.

### CURRENT CONSUMPTION < 0.21 W

To reactivate the controller, switch it off for 2 or 3 seconds, then switch it on again. The racetrack is then once again in standby mode.

- 4.) Off-state = power supply unit disconnected from mains supply



Conforms to the safety requirements of ASTM F963.



## Requirement for FCC Part 15

This device complies with Part 15 of the FCC Rules.

Operation is subject to the following two conditions:

- (1) this device may not cause harmful interference, and
- (2) this device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.

Changes or modifications not expressly approved by the party responsible for compliance could void the user's authority to operate the equipment.

This device complies with Industry Canada licence-exempt RSS standard(s). Operation is subject to the following two conditions:

- (1) this device may not cause interference, and
- (2) this device must accept any interference, including interference that may cause undesired operation of the device.

## Warnings

### Guidelines and warnings about using the LiPo battery/batteries:

LiPo rechargeable batteries are much more sensitive than the traditional alkaline or NiMH rechargeables. For this reason all instructions and warnings must be scrupulously observed. Incorrect treatment of LiPo rechargeable batteries may cause a fire. In handling, charging and using the LiPo battery/batteries supplied, you take over all responsibility for the risks attached to lithium batteries.

- Non-rechargeable batteries must not be recharged!
- For recharging batteries, only the charging cradle supplied may be used. If this instruction is disregarded, there is a risk of fire which may endanger your health and/or cause damage to property. NEVER use any other charging unit!
- Rechargeable batteries may only be recharged under adult supervision. When charging, never leave the battery unattended.
- When you recharge the battery, you should always be in the vicinity to keep watch on the process so that you can react to any possible problem.
- If the battery swells or deforms during either discharge or charging process, stop the process immediately. Remove the battery as fast and as carefully as possible and place it on a safe and open area away from any flammable materials, and keep it under observation for at least 15 minutes. If you continue to charge or discharge a battery which has already started to swell or deform, there is danger of fire! Even at the slightest sign of swelling or deforming, the battery must be taken out of service.
- The battery supplied must be charged in a safe place away from flammable materials.
- Empty batteries must be removed from the toy.
- Store the battery at room temperature (16 - 18 °C) in a dry place. Do not expose the battery to direct sunlight or any other sources of heat. Temperatures over 50 °C are generally to be avoided.
- Always recharge the battery after use to avoid the possibility of its becoming deep discharged. When it is not in use, recharge the battery from time to time, say every 2-3 months. Failure to observe the methods of handling described above may lead to defects.
- When charging batteries do not use any sharp or pointed objects or tools. Avoid damaging the protective foil around the battery at all costs.
- When replacing defective batteries, only the recommended battery types may be used. Damaged or unusable batteries are hazardous waste, and must be disposed of accordingly.
- Never throw batteries, rechargeable or otherwise, on the fire or expose them to high temperatures. This may cause a fire or an explosion.
- The electrolyte and electrolyte vapour in the LiPo batteries are hazardous to health. Always avoid direct contact with electrolyte. If electrolyte makes contact with skin, eyes or other parts of the body, it must immediately be washed out or off with plenty of fresh water and a doctor must be consulted.
- Rechargeable batteries are not toys and must not fall into the hands of children. Keep batteries inaccessible to children.
- The connector clips / battery connections must never be short-circuited!
- The toy is only to be operated with a transformer or power pack designed for use with toys!
- The transformer / the power pack is not a toy!

## Table des matières

Instructions de sécurité	14
Déclaration de conformité	14
Contenu du carton	14
Indication technique pour le montage	14
Important	15
Description	15
Avant la première utilisation	15
Entretien de la batterie	15
Instructions d'assemblage	15
Barrières de sécurité et supports	15
Raccordement électrique	15
Composantes des voitures	15
Raccords Control Unit	16
Branchement du récepteur	16
Branchement de la station de charge	16
Chargement de la commande manuelle	16
Processus de liaison	16
Éléments de commande Control Unit	16
Codage/programmation des véhicules sur le régulateur de vitesse correspondant	16
Préparation pour le départ	16
Fonctionnement du changement de voie	17
Marche /Arrêt de la fonction d'éclairage	17
Codage/programmation Autonomous Car	17
Codage/programmation Pace Car	17
Affichage de la position pour Autonomous et Pace Car	17
Réglage de la vitesse de base des véhicules	17
Réglage du comportement des véhicules au freinage	17
Réglage du contenu du réservoir	18
Verrouillage des touches pour effectuer les réglages	18
Fonction Pit Lane élargie	18
Son ON/OFF	18
Fonction Reset	18
Mode économie de courant	18
Remplacement de la tresse double et de la quille de guidage	18
Maintenance et entretien	18
Élimination des défauts / mode de conduite	18
Caractéristiques techniques	18
Instructions de sécurité	18

## Bienvenue

Soyez les bienvenus au sein de l'équipe Carrera!

Ce mode d'emploi contient des informations importantes concernant l'assemblage et l'emploi de votre piste Carrera DIGITAL 132. Veuillez le lire attentivement et le conserver ensuite précieusement. Si vous souhaitez poser des questions, adressez-vous à notre distributeur ou visitez nos site Internet : [carrera-toys.com](http://carrera-toys.com)

Veuillez vérifier si la livraison est complète et s'il y a d'éventuelles détériorations dues au transport. L'emballage contient des informations importantes et doit également être conservé.

Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir avec votre nouveau circuit électrique Carrera DIGITAL 132.

## Instructions de sécurité

• **ATTENTION !** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Danger d'étouffement – Présence de petits éléments pouvant être avalés. Attention : risque de coincement fonctionnel.

### • ATTENTION !

Ce jouet contient des aimants ou des composants magnétiques. Des aimants collés les uns aux autres ou à un objet métallique à l'intérieur du corps humain peuvent entraîner des lésions graves ou mortelles. En cas d'ingestion ou d'inhalation d'aimants, demandez immédiatement une assistance médicale.

### • ATTENTION !

L'utilisation du chargeur de piles n'est autorisée qu'aux enfants de plus de 8 ans. Il convient de donner des instructions suffisantes pour que l'enfant soit en mesure d'utiliser le chargeur de piles de manière sûre, et il convient de lui expliquer que le chargeur n'est pas un jouet et qu'il ne faut par conséquent pas jouer avec ce dernier.

• Le transformateur n'est pas un jouet! Les raccords du transfo peuvent court-circuiter! Indications aux parents: Contrôler régulièrement si le câble, la prise ou le boîtier du transfo ne sont pas endommagés! N'exploiter le jouet qu'avec les transformateurs recommandés! En cas de dommages, il ne faudra plus utiliser le transformateur! N'utiliser le circuit électrique qu'avec un seul transformateur. En cas de pauses assez longues, nous conseillons de débrancher le transformateur du courant secteur. Ne pas ouvrir le boîtier du transfo et des régulateurs de vitesse!

### Consigne aux parents :

Les transformateurs et les blocs-secteurs des jouets ne sont pas des jouets et ne doivent pas être employés comme tels. Ces produits devront être utilisés sous la surveillance constante des parents.

• Il faut vérifier régulièrement si le circuit, les voitures et le chargeur présentent des dommages sur les câbles, les prises et les boîtiers ! Remplacer les pièces défectueuses.

• Le circuit de course n'est pas approprié à l'emploi à l'air libre ou dans des pièces humides! Éloigner des liquides.

• Ne poser aucune pièce métallique sur le circuit pour éviter les courts-circuits. Ne pas poser le circuit à proximité immédiate d'objets fragiles, car les voitures qui seraient projetées hors de la piste, pourraient causer des dégâts.

• Retirer la fiche avant tout nettoyage ou entretien ! Pour le nettoyage, utiliser un torchon humide, pas de solvant ou de produits chimiques! Si le circuit n'est pas utilisé, conserver le circuit en le protégeant de la poussière et de l'humidité, de préférence dans son carton original.

• Ne pas faire de courses de voitures à hauteur du visage ou des yeux, car il y a risque de blessures en cas de projection des voitures hors du circuit.

• L'utilisation non conforme du transformateur peut causer un choc électrique.

• Le jouet doit être raccordé uniquement à des appareils de la classe de protection II.

• Le jouet et le chargeur doivent être utilisés uniquement avec un transformateur pour jouets.

- Ne pas utiliser avec des transformateurs réglables !
- Si le câble d'alimentation sur secteur de cet appareil est endommagé, il doit être envoyé au service client de l'entreprise Carrera Toys GmbH ou remplacé par une personne qualifiée afin d'éviter toute mise en danger.

### Remarque:

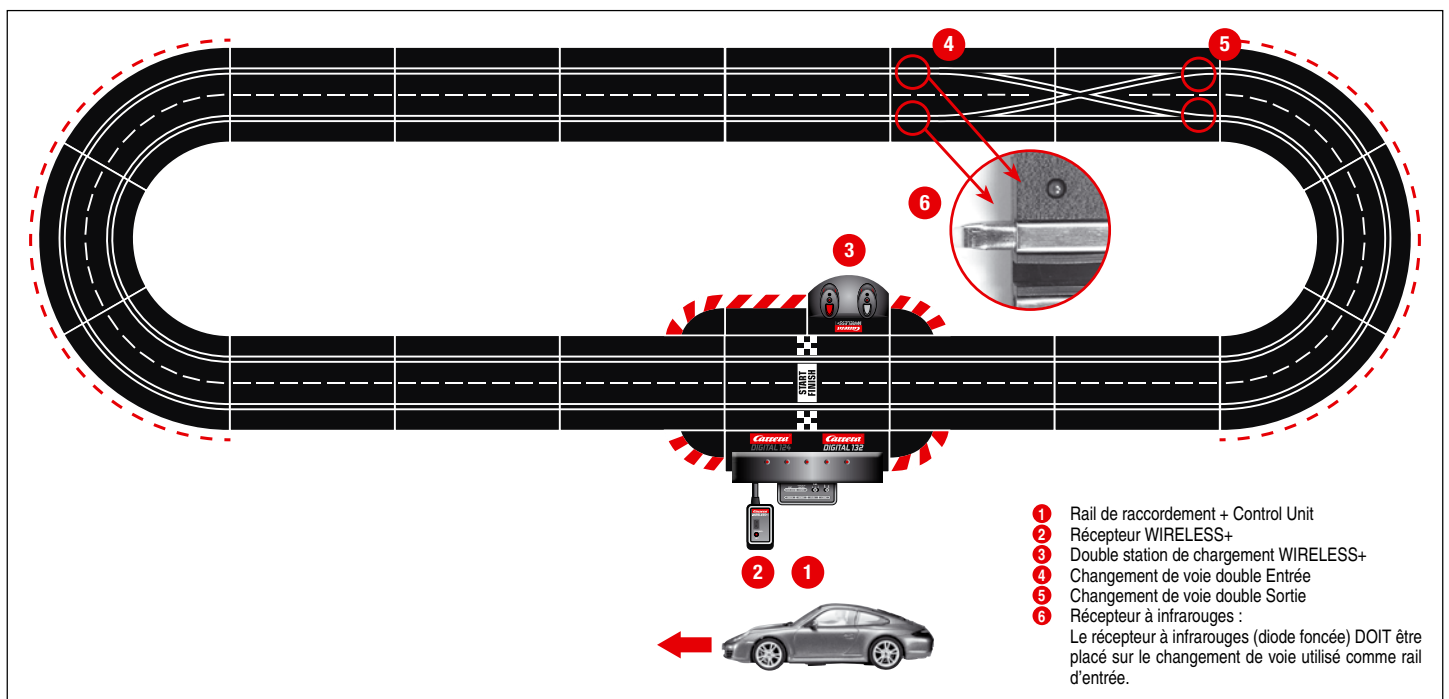
Les véhicules et l'unité de commande ne doivent être remis en marche que s'ils sont entièrement assemblés.

L'assemblage ne doit être effectué que par un adulte. Cet appareil peut être utilisé par des enfants à partir de 8 ans et plus, ainsi que de personnes dont les capacités physiques, sensorielles ou mentales sont réduites ou qui manquent d'expérience et de connaissance, à conditions qu'ils soient sous surveillance ou qu'on leur ait expliqué comment utiliser l'appareil en toute sécurité et qu'ils comprennent les dangers qui en découlent. Les enfants ne doivent pas jouer avec l'appareil. Le nettoyage et la maintenance par l'utilisateur ne doivent pas être réalisés par des enfants sans surveillance. Il faut expliquer à l'enfant qu'il ne faut pas recharger ni essayer de recharger des batteries non rechargeables en raison du risque d'explosion.

## Déclaration de conformité

Le soussigné, Carrera Toys GmbH, déclare que l'équipement radioélectrique du type « 2,4 GHz WIRELESS+ » est conforme à la directive 2014/53/UE. Le texte complet de la déclaration UE de conformité est disponible à l'adresse internet suivante : [carrera-toys.com](http://carrera-toys.com) – Sécurité et qualité

## Indication technique pour le montage



- 1 Rail de raccordement + Control Unit
- 2 Récepteur WIRELESS+
- 3 Double station de chargement WIRELESS+
- 4 Changement de voie double Entrée
- 5 Changement de voie double Sortie
- 6 Récepteur à infrarouges :

Le récepteur à infrarouges (diode foncée) DOIT être placé sur le changement de voie utilisé comme rail d'entrée.

## Important



N'oubliez pas que les modèles Evolution (système analogique) et Carrera DIGITAL 132 (système numérique) constituent deux systèmes distincts entièrement autonomes. Nous vous recommandons expressément de séparer les deux systèmes lors de l'assemblage du circuit. En d'autres termes, un rail de contact du modèle Evolution ne doit jamais se trouver avec le rail de contact du modèle Carrera DIGITAL 132, Control Unit comprise sur un même circuit. Et ce même si seul l'un des deux rails de contact (le rail de contact Evolution ou le rail de contact Carrera DIGITAL 132, Control Unit comprise) est raccordé à l'alimentation électrique. En outre, aucun des autres composants du modèle Carrera DIGITAL 132 (aiguillages, compte-tours électronique, pit lane) ne doit non plus être inséré dans un circuit Evolution, c'est-à-dire fonctionner en analogique. Le non-respect des mesures de sécurité cidessus peut entraîner une destruction des composants Carrera DIGITAL 132, auquel cas toute prétention à une prestation de garantie est exclue.

## Description

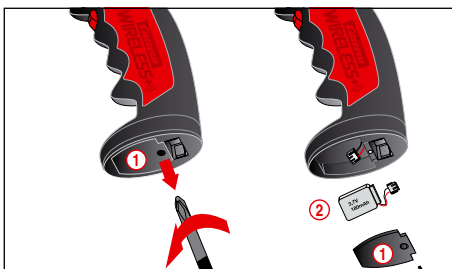
WIRELESS+ constitue le nouveau plaisir de circuit sans fil pour Carrera DIGITAL 124 et Carrera DIGITAL 132. La technologie sans fil 2,4 GHz avec sauts de fréquence est sans défaillance et offre une portée allant jusqu'à 15 m. Grâce à sa batterie lithium polymère très performante, une autonomie de jeu de 8 heures et un mode veille de plus de 80 jours sont possibles. WIRELESS+ offre une liberté sans fil pour jusqu'à 6 pilotes sur le circuit.

Carrera AppConnect est un adaptateur Bluetooth destiné à relier le smartphone ou la tablette au Control Unit Carrera. (App Connect est inclus en option, voir le contenu de l'emballage dans la partie A.)

## Avant la première utilisation

Avant la première utilisation de la commande manuelle, la batterie livrée (2) doit être installée dans la commande. Vissez le compartiment de la batterie (1) sur le dessus de la commande manuelle. Raccordez la fiche d'alimentation de la batterie à la prise d'alimentation de la commande manuelle et placez la batterie dans le compartiment.

Revisez enfin le couvercle du compartiment de batterie. La batterie est chargée en usine, elle doit cependant être complètement chargée avant la première utilisation.

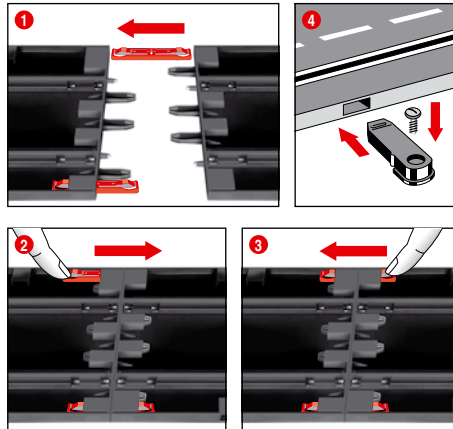


## Entretien de la batterie

Afin d'atteindre une durée de vie et une puissance de la batterie élevées, les points suivants concernant l'entretien et le stockage doivent être observés.

- Charger complètement la nouvelle batterie avant la première utilisation.
- Une batterie complètement chargée permet un temps de jeu d'environ 8 heures. La portée de la commande manuelle se réduit en cas de performance faible de la batterie. C'est au plus tard à ce moment que la batterie doit être rechargée.
- En cas de longue période de non-utilisation, retirez la batterie de la commande manuelle et stockez-la dans un endroit sec à température ambiante (16° - 18°C). Afin d'éviter une décharge totale, la batterie stockée doit être chargée tous les 2 à 3 mois.

## Instructions d'assemblage



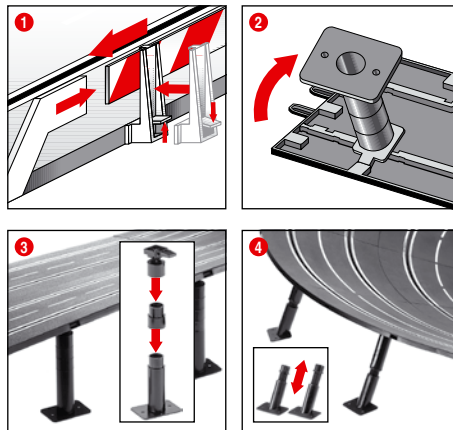
1 + 2 + 3 Avant l'assemblage, insérez les clips de raccordement dans les rails, comme indiqué à la Figure 1. Assemblez les rails sur une surface d'appui bien plane. Déplacez les clips de raccordement dans le sens de la flèche, comme indiqué à la Figure 2, jusqu'à ce que vous entendiez le clic de fixation. Le clip de raccordement peut également être inséré ultérieurement. Le clip de raccordement peut se détacher dans les deux sens, en appuyant tout simplement sur l'ergot de blocage (voir Fig. 3).

4 **Fixation:** Pour fixer les éléments du circuit sur un panneau, il faut utiliser les fixations à éléments (N° d'art. 20085209, ne sont pas contenues dans le carton).

### Remarque:

La moquette n'est pas une base de montage appropriée, car elle se charge électrostatiquement, il s'y forme des peluches et elle est très inflammable.

## Barrières de sécurité et supports



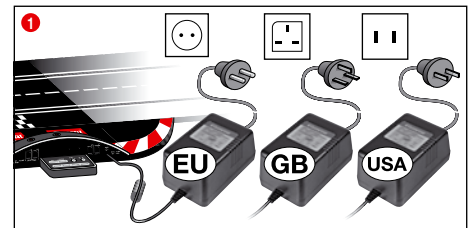
1 **Glissières de sécurité:** les supports des glissières de sécurité seront installés en les montant par bascule sur les bords de la piste.

2 + 3 **Support de passages surélevés:** Glisser les pivots des têtes à rotule dans les logements rectangulaires existants sur la face inférieure de la piste. La hauteur des supports peut être augmentée par des pièces intercalaires. Les pieds des supports peuvent être vissés (vis non fournies).

### 4 Support de virages relevés:

Pour renforcer les virages relevés, il y a des supports inclinés de longueur adéquate. Poser les supports fixés à l'entrée et à la sortie du virage. Embolter les têtes des supports dans les emplacements ronds existants sur la face inférieure de la piste.

## Raccordement électrique



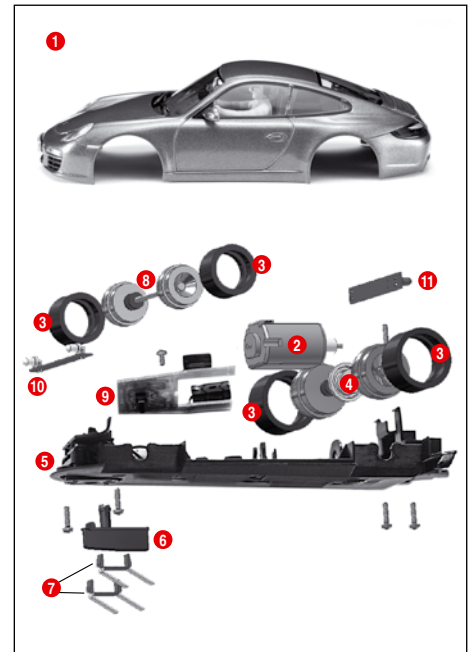
1 Raccordez la fiche du transformateur à la Control Unit.

**Remarque:** Afin d'éviter les courts-circuits et les électrocutions, le jouet ne doit pas être raccordé à des appareils électriques externes, des fiches, des câbles ou autres objets n'ayant pas rapport avec le jouet. Le circuit Carrera DIGITAL 132 ne fonctionnera parfaitement qu'avec un transformateur Carrera DIGITAL 132 original.

L'interface PC (PC Unit) ne devra être utilisée qu'en combinaison avec l'interface PC Carrera d'origine.

Le jouet doit être utilisé avec le transformateur ou le bloc d'alimentation fourni si le transformateur est fourni avec le jouet.

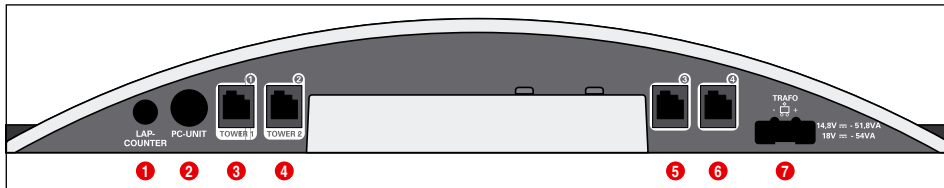
## Composantes des voitures



- 1 Carrosserie, spoiler
- 2 Moteur
- 3 Pneus
- 4 Essieu arrière
- 5 Châssis
- 6 Quille de guidage
- 7 Tresse double
- 8 Essieu avant
- 9 Platine véhicule avec inverseur
- 10 Platine d'éclairage avant
- 11 Platine d'éclairage arrière

**Remarque :** Le montage des véhicules dépend du modèle. La caractérisation des différentes pièces ne peut pas être utilisée comme référence de commande.

## Raccords Control Unit



Raccords (de gauche à droite) :

- 1 Raccord pour compteur de tours 20030342
- 2 Raccord pour unité PC ou compte-tours 20030355 ou App Connect 20030369
- 3 Douille de raccord 1 pour régulateur de vitesse, boîtier d'extension du régulateur de vitesse ou récepteur WIRELESS+
- 4 Douille de raccord 2 pour tour WIRELESS 20010108
- 5 Douille de raccord 3 pour régulateur de vitesse
- 6 Douille de raccord 4 pour régulateur de vitesse
- 7 Raccord pour bloc d'alimentation DIGITAL 124 / DIGITAL 132

### Indications générales sur les douilles de raccord 1-4 :

Dans la mesure où un récepteur WIRELESS+ est utilisé, il faut le connecter avec la douille de raccord 1. Au choix, une tour Wireless 20010108 peut être connectée avec la douille de raccord 2. Si vous n'utilisez que le récepteur WIRELESS+, la douille de raccord 2 ne doit pas être occupée.

Des régulateurs de vitesse supplémentaires à câble peuvent être utilisés aux douilles de raccord 3 et 4. Veillez à ce que ces douilles utilisent alors les adresses 5 et 6.

Pour utiliser le boîtier d'extension du régulateur de vitesse 20030348, il faut le relier avec la douille de raccord 1. L'affectation des adresses des véhicules se fera alors comme indiqué dans ce qui suit :

- Boîtier d'extension du régulateur de vitesse = adresses 1, 3 et 4
- Douille de raccord 2 = Adresse 2
- Douille de raccord 3 = Adresse 5
- Douille de raccord 4 = Adresse 6

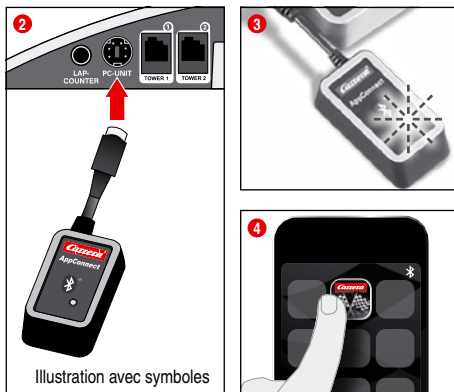
### Remarque :

la combinaison de WIRELESS et d'un boîtier d'extension du régulateur de vitesse n'est pas possible !

## Utilisation de Carrera Race App/ Carrera AppConnect

### Remarque :

App Connect est inclus en option, voir le contenu de l'emballage dans la partie A. L'App Connect est également disponible individuellement sous le numéro 20030369.



- 1 Téléchargez la Carrera Race App sur votre terminal mobile.
- 2 Connectez l'adaptateur Bluetooth à la prise PC Unit conformément aux symboles.
- 3 Assurez-vous que la fonction Bluetooth de votre terminal est activée. Le Carrera AppConnect clignote jusqu'à ce qu'une connexion soit établie.
- 4 Démarrez la Carrera Race App.
- 5 La diode bleue allumée de manière permanente indique que la connexion Bluetooth est établie.

## Branchement du récepteur

Raccordez le récepteur conformément aux illustrations à une des deux prises du Control Unit caractérisées par la tour 1 et la tour 2. Pour l'utilisation de 6 commandes manuelles WIRELESS+, un seul récepteur 2,4 GHz est nécessaire.

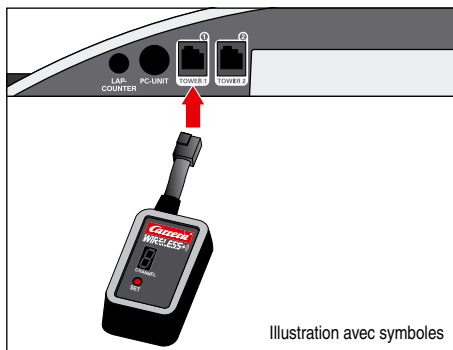
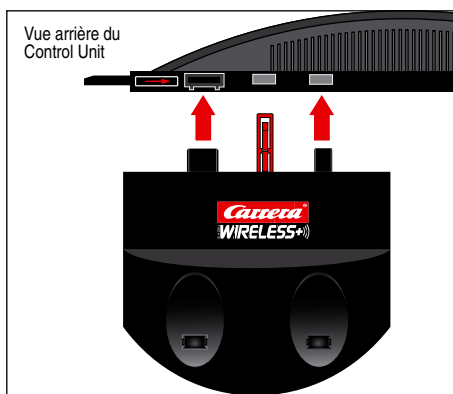
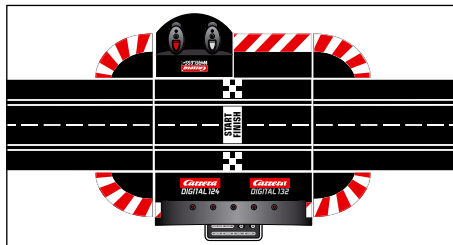


Illustration avec symboles

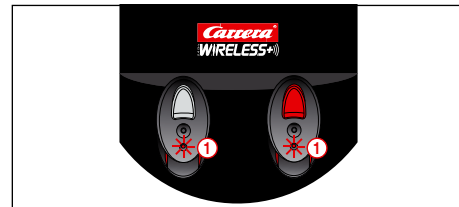
## Branchement de la station de charge

La station de charge est raccordée à l'arrière du Control Unit. Afin de placer la station de charge à un autre endroit du circuit, vous aurez besoin de l'Adapter Unit 20030360.

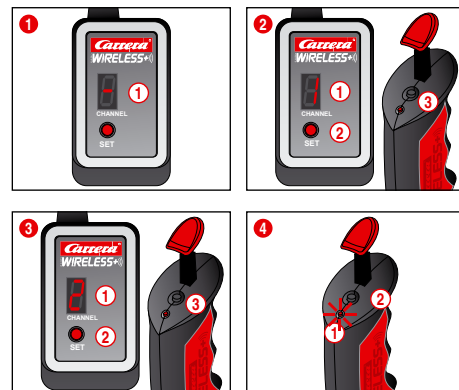


## Chargement de la commande manuelle

Les commandes manuelles WIRELESS+ doivent être complètement chargées avant la première utilisation. Les commandes manuelles WIRELESS+ doivent être complètement chargées avant la première utilisation. Les LED 1 des commandes manuelles clignotent pendant le chargement. Les LED 1 des commandes manuelles clignotent pendant le chargement. Une recharge de la commande manuelle est possible à tout moment grâce à l'utilisation d'une batterie lithium polymère.



## Processus de liaison



Pour que les commandes manuelles puissent être utilisées pour commander les véhicules, elles doivent toutes être « reliées » au récepteur. Mettez le circuit en marche.

1 Le récepteur indique qu'il est prêt à fonctionner grâce à l'éclairage circulant de l'affichage 1.

2 Pressez le bouton SET 2 jusqu'à ce que le chiffre 1 apparaisse sur l'affichage 1. Le chiffre indiqué est l'adresse ultérieure du véhicule. L'adresse suivante peut être connectée en appuyant une nouvelle fois sur le bouton.

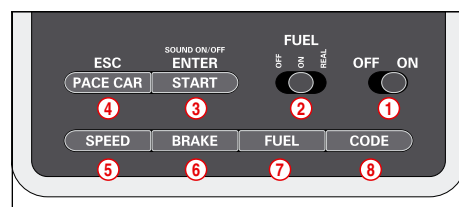
Appuyez maintenant une seule fois sur le bouton de liaison 3 sur le haut de la commande manuelle. Le processus de liaison a réussi lorsque la LED clignote sur la commande manuelle et lorsque l'éclairage de segment s'affiche sur le récepteur. Le processus de liaison est terminé et la commande manuelle peut être utilisée.

3 Procédez de la même manière pour relier la deuxième commande. Appuyez deux fois sur le bouton SET 2 sur le récepteur jusqu'à ce que le chiffre 2 s'affiche 1. Appuyez ensuite sur le bouton de liaison 3 de la deuxième commande manuelle.

4 Pour afficher l'adresse définie de la commande manuelle, appuyez une fois sur le bouton de liaison 2 sur le dessus de la commande manuelle. La LED 1 clignote selon l'adresse définie.

La commande manuelle passe en mode économie d'énergie si elle n'est pas actionnée après 20 secondes. La commande manuelle peut être à nouveau activée par pression sur le bouton poussoir ou l'interrupteur.

## Éléments de commande Control Unit

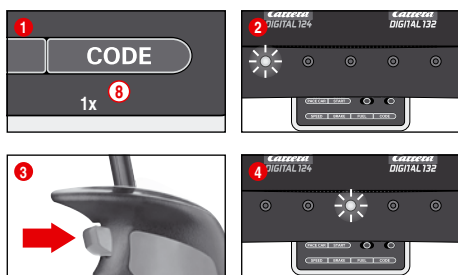


- ① Commutateur Marche/Arrêt
- ② Commutateur pour fonction réservoir
- ③ Touche de départ de la course / touche de validation pour la programmation
- ④ Touche pour Pace Car / interruption de la programmation
- ⑤ Touche pour réglage de la vitesse de base
- ⑥ Touche pour réglage du comportement au freinage
- ⑦ Touche pour réglage du contenu du réservoir
- ⑧ Touche de programmation pour véhicules

#### Indications générales pour la manipulation

Certaines touches sont occupées plusieurs fois. Le réglage de certaines fonctions se fait par l'intermédiaire de combinaison de touches. Toutes les opérations de programmation peuvent être interrompu par l'intermédiaire de la touche ④ «ESC/PACE CAR». Vous trouverez d'autres détails par la suite.

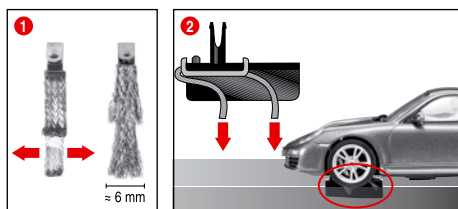
### Codage/programmation des véhicules sur le régulateur de vitesse correspondant



Placez le véhicule à codifier sur la piste et branchez la Control Unit. Appuyez une fois sur la touche «Code» ⑧, fig. ①; la première DEL commence à s'allumer, fig. ②. Appuyez ensuite une fois sur la touche pour changement de voie sur le régulateur de vitesse, fig. ③. Pour les véhicules dotés d'éclairage, les feux commencent à clignoter et les DEL 2-4 s'allument les unes derrière les autres sur la Control Unit. Après le codage, la DEL du milieu reste allumée en permanence (fig. ④) et le véhicule a été assigné au régulateur de vitesse.

**Remarque:** Pour ce genre de codage, **seul le véhicule à codifier** doit se trouver sur le circuit.

### Préparation pour le départ



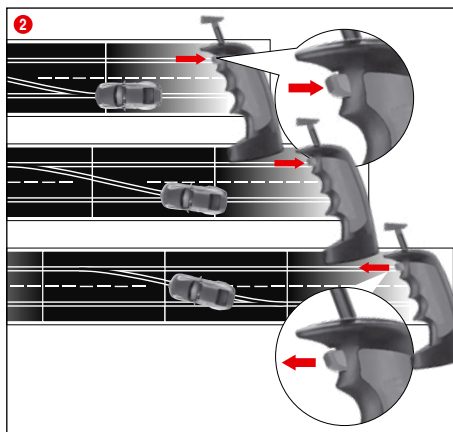
Ce véhicule Carrera DIGITAL 132 est parfaitement adapté au système de rails Carrera 1:24.

① + ② É Position optimale de la tresse double.

Pour rouler aisément et continuellement, écartez légèrement l'extrémité de la tresse ① et la plier en direction du rail conformément à la fig. ②. Seule l'extrémité de la tresse devrait avoir contact avec le rail et elle peut être un peu raccourcie en cas d'usure. Il faut éliminer de temps en temps la poussière et les résidus des rails et de la tresse.

En mode de jeu, des petits éléments de la voiture, comme le becquet ou le rétroviseur qui doivent être reproduits comme tels pour rester fidèles aux originaux, risquent de se détacher voire de se briser. Pour éviter ces désagréments, vous avez la possibilité de les protéger en les enlevant avant d'activer le mode de jeu.

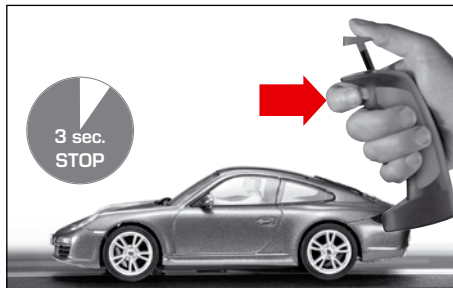
### Fonctionnement du changement de voie



① Veillez à ce que la quille de guidage de la voiture se trouve dans l'ornière et que la tresse double soit en contact avec le rail conducteur électrique. Placez les voitures sur les rails de raccordement.

② Lors du changement de voie, il faut appuyer sur le bouton de la commande manuelle jusqu'à ce que la voiture soit passée sur le carrefour.

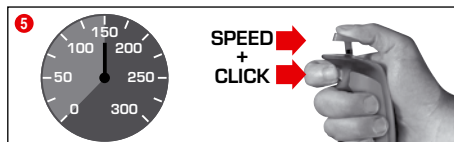
### Marche /Arrêt de la fonction d'éclairage



La voiture programmée sur le régulateur manuel doit se trouver à l'arrêt depuis au moins 3 s sur le circuit avant que vous puissiez activer ou désactiver la fonction d'éclairage en appuyant sur le bouton d'aiguillage.

**Remarque :** n'est valable que pour les modèles avec feux de véhicule

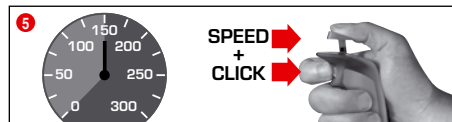
### Codage/programmation Autonomous Car



Placez le véhicule à codifier sur le parcours alors que la Control Unit est branchée et appuyez 2 fois sur la touche «Code» ⑧, fig. ①. Les deux premières DEL sont allumées sur la Control Unit, fig. ②. Appuyez à présent sur la touche de changement de voie du régulateur de vitesse, fig. ③; les DEL 3-5 s'allument à présent l'une après l'autre. Attendez jusqu'à ce que la DEL du milieu se rallume, fig. ④. Actionnez la tige du régulateur de vitesse et amenez le véhicule à la vitesse souhaitée. Appuyez à nouveau sur la touche de changement de voie après avoir atteint la vitesse, fig. ⑤. Le codage de l'Autonomous Car est ainsi achevé.

**Remarque:** Pour ce genre de codage, **seul le véhicule à codifier** doit se trouver sur le circuit. La programmation de l'Autonomous Car est conservée jusqu'à ce que le véhicule soit codifié une nouvelle fois. L'Autonomous Car est affiché dans la connexion avec la tour de position toujours avec l'adresse 7.

### Codage/programmation Pace Car

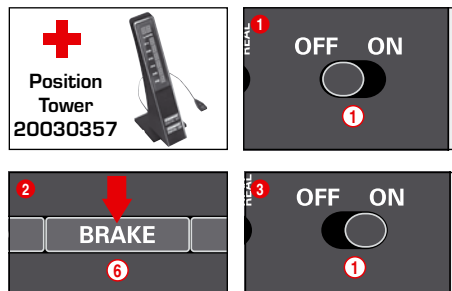


(uniquement en liaison avec Pit Stop Lane #20030356)

Placez le véhicule à codifier sur le parcours alors que la Control Unit est branchée et appuyez 3 fois sur la touche «Code» ⑧, fig. ①. Les trois premières DEL sont allumées sur la Control Unit, fig. ②. Appuyez à présent sur la touche de changement de voie du régulateur de vitesse, fig. ③; les DEL 2-5 s'allument à présent l'une après l'autre. Attendez jusqu'à ce que la DEL du milieu se rallume, fig. ④. Actionnez la tige du régulateur de vitesse et amenez le véhicule à la vitesse souhaitée. Appuyez à nouveau sur la touche de changement de voie après avoir atteint la vitesse, fig. ⑤. Le codage du Pace Car est ainsi achevé et le véhicule roule dans la Pit Stop Lane. **Remarque:** Pour ce genre de codage, **seul le véhicule à codifier** doit se trouver sur le circuit. La programmation de l'Autonomous Car est conservée jusqu'à ce que le véhicule soit codifié une nouvelle fois. L'Autonomous Car est affiché dans la connexion avec la tour de position toujours avec l'adresse 8.

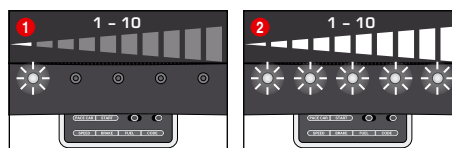
**Fonction élargie Pace Car** Après le codage du Pace Car, celui-ci roule automatiquement dans la Pit Lane au cours du premier tour. Pour faire démarrer le Pace Car, appuyez une fois sur la touche «Pace Car» ④. Les DEL 2 et 3 sur la Control Unit s'allument et le Pace Car quitte la Pit Lane. Le Pace Car roule à présent jusqu'à ce que vous appuyez une nouvelle fois sur la touche «Pace Car». La DEL 2 s'éteint alors et le véhicule roule automatiquement dans la Pit Lane au cours du tour actuel.

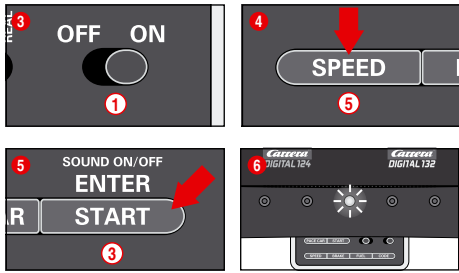
### Affichage de la position pour Autonomous et Pace Car



(uniquement en liaison avec la tour de position #20030357)  
La position de l'Autonomous Car (adresse 7) et du Pace Car (adresse 8) peut être affichée sur la tour de position. Cette fonction peut être branchée sur la Control Unit. Maintenez la touche «BRAKE» ⑥ enfoncée alors que la Control Unit est débranchée, fig. ②, branchez le circuit et relâchez à nouveau la touche «BRAKE». En appuyant une nouvelle fois sur la touche, vous faites commuter la fonction :  
1 DEL est allumée = pas d'affichage  
2 DEL sont allumées = affichage sur la tour de position.  
Réglez la fonction souhaitée et confirmez la sélection avec la touche «START/ENTER».

### Réglage de la vitesse de base des véhicules

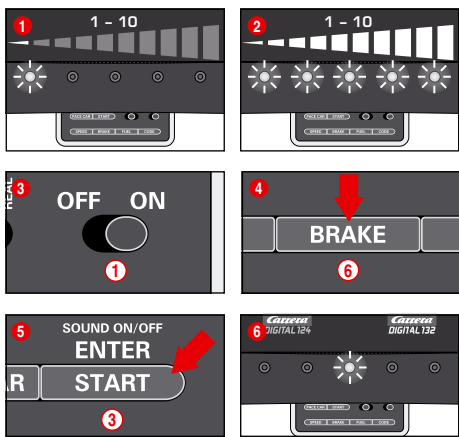




Le réglage de la vitesse de base peut se faire individuellement pour un et/ou plusieurs véhicules. Les véhicules à régler doivent se trouver sur le circuit à ce moment-là. Le réglage peut se faire en 10 étapes, les 5 DEL signalant les différentes étapes en clignotant voire en étant allumées en permanence.

- 1 DEL s'allume = faible vitesse
  - 2 DEL s'allument = vitesse élevée
- Placez les véhicules à régler sur le circuit alors que la Control Unit est branchée et appuyez une fois sur la touche «SPEED» (5). Un certain nombre de DEL s'allument alors. Elles signalent la vitesse utilisée en dernier. Appuyez sur la touche «SPEED» (5) jusqu'à ce que la vitesse de base souhaitée soit sélectionnée. Validez la sélection avec la touche «ENTER/START» (3). Une brève lumière balayante et l'allumage de la DEL du milieu confirment que le réglage est achevé, fig. 6.

### Réglage du comportement des véhicules au freinage

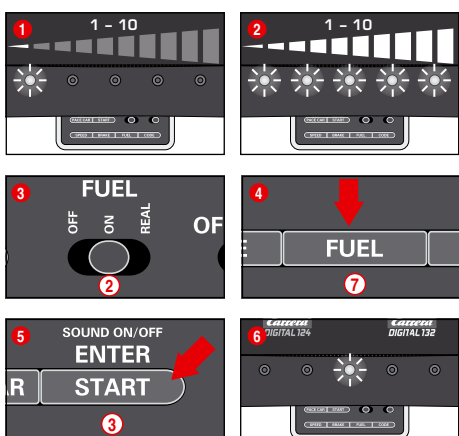


(uniquement pour les véhicules commandés par régulateur manuel) Le réglage du comportement au freinage peut se faire individuellement pour un et/ou plusieurs véhicules. Les véhicules à régler doivent se trouver sur le circuit à ce moment-là. Le réglage peut se faire en 10 étapes, les 5 DEL signalant les différentes étapes en clignotant voire en étant allumées en permanence.

- 1 DEL s'allume = freinage faible
- 2 DEL s'allument = freinage puissant

Placez les véhicules à régler sur le circuit alors que la Control Unit est branchée et appuyez une fois sur la touche «BRAKE» (6). Un certain nombre de DEL s'allument alors. Elles signalent le niveau de freinage utilisé en dernier. Appuyez sur la touche «BRAKE» (6) jusqu'à ce que le comportement au freinage souhaité soit sélectionné. Validez la sélection avec la touche «ENTER/START» (3). Une brève lumière balayante et l'allumage de la DEL du milieu confirment que le réglage est achevé, fig. 6.

### Réglage du contenu du réservoir



(uniquement pour les véhicules commandés par régulateur manuel) Le réglage du contenu du réservoir en liaison avec la Pit Lane (20030356) se fait simultanément pour tous les véhicules. Le réglage peut se faire en 10 étapes, les 5 DEL signalant les différentes étapes en clignotant voire en étant allumées en permanence.

- 1 DEL s'allume = contenu du réservoir réduit
- 2 DEL s'allument = le réservoir est plein.

Placez les véhicules à régler sur le circuit alors que la Control Unit est branchée et branchez la fonction réservoir via l'interrupteur à coulisse (2) fig. 3. Appuyez une fois encore sur la touche «FUEL» (7). Un certain nombre de DEL s'allument alors. Elles signalent le contenu du réservoir utilisé en dernier. Appuyez sur la touche «FUEL» (7) jusqu'à ce que le contenu du réservoir souhaité soit sélectionné. Validez la sélection avec la touche «ENTER/START» (3). Une brève lumière balayante et l'allumage de la DEL du milieu confirment que le réglage est achevé, fig. 6.

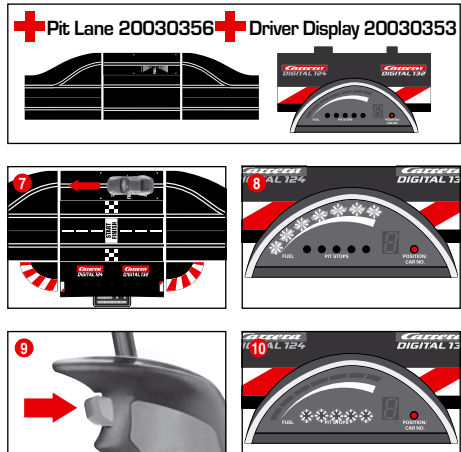
#### Fonction réservoir élargie

Via l'interrupteur à coulisse (2), 3 modes peut être sélectionnés, fig. 3 :

- OFF = les véhicules ne consomment pas «d'essence»
- ON = les véhicules consomment de «l'essence»
- REAL = vitesse maximale en fonction du contenu du réservoir/les véhicules consomment de «l'essence» (uniquement en liaison avec la Pit Lane 20030356 voire la Pit Stop Lane 20030346 et Pit Stop Adapter Unit 20030361)

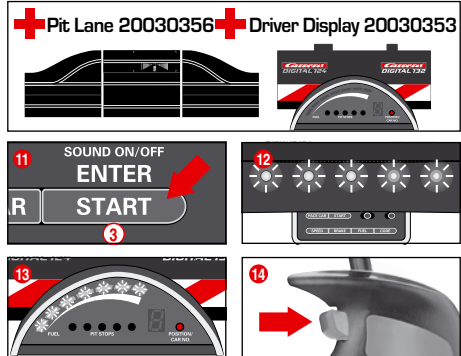
En «mode REAL», le véhicule avec le réservoir plein „plus lourd”, roule plus lentement et a un freinage moins puissant ; le véhicule avec le réservoir vide „plus léger”, roule plus vite et a un freinage plus élevé. L'affichage du contenu actuel du réservoir et la «consommation en essence» ne peut se faire qu'en liaison avec le Driver Display 20030353 et le Pit Stop 20030356.

#### Faire le plein d'essence des véhicules avec la Pit Lane 20030356 et le Driver Display 20030353



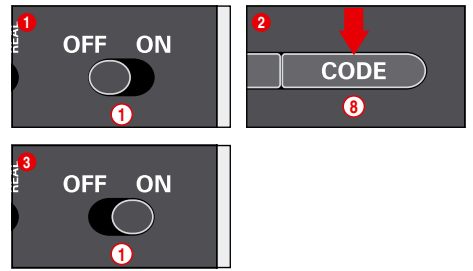
Le contenu actuel du réservoir du véhicule peut être lu via l'affichage à barres avec les 5 DEL verts et les 2 DEL rouges du Driver Display. Pour faire le plein d'essence avec le véhicule, se rendre dans la Pit Lane via le capteur de réservoir, fig. 7. L'affichage à barres commence alors à clignoter, fig. 8, et vous pouvez faire le plein du véhicule en maintenant la touche de changement de voie, fig. 9. Le nombre de remplissages du réservoir est affiché par le clignotement ou l'allumage des DEL jaunes, fig. 10 (cf. aussi Driver Display). **Remarque : Les véhicules avec réservoir vide ne sont pas pris en compte lors du comptage des tours en liaison avec la tour de position 20030357.**

#### Réglage du contenu du réservoir lors du départ de la course



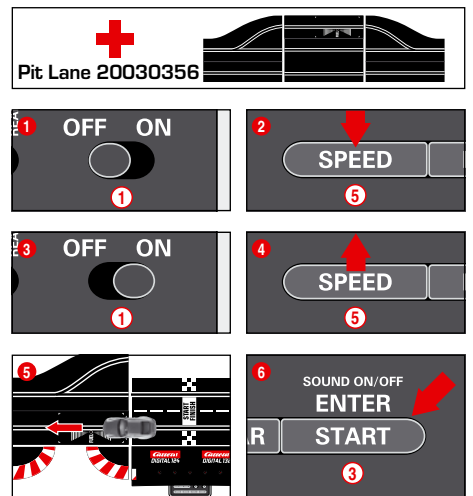
(uniquement en liaison avec Pit Lane 20030356 et Driver Display 20030353) Indépendamment du réglage de base du contenu du réservoir, le contenu du temps pour un et/ou plusieurs véhicules peut être réglé individuellement lors du départ d'une course pour les tours jusqu'au premier arrêt pour refaire le plein. Appuyez une fois sur la touche «START/ENTER» (3), les 5 DEL restent allumées en permanence sur la Control Unit, fig. 12, et l'affichage en barres/des Driver Display clignotent, fig. 13. En cliquant sur la touche de changement de voie sur le régulateur manuel correspondant, il est possible de modifier le niveau de remplissage du réservoir, fig. 14.

### Verrouillage des touches pour effectuer les réglages



Afin de verrouiller les touches pour le réglage de Speed, Brake et Fuel (vitesse, freinage et réservoir), procédez comme suit : Maintenez la touche de code (8) enfoncée avec le Control Unit éteint, allumez ensuite le Control Unit puis relâchez la touche de code. Pour déverrouiller les touches, effectuez à nouveau ce processus.

### Fonction Pit Lane élargie

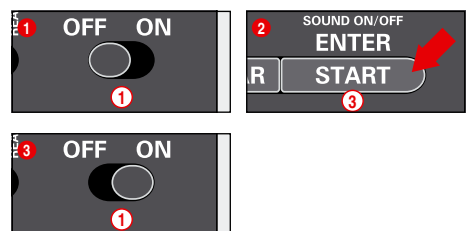


(uniquement en liaison avec Pit Lane 20030356)

Il est possible de brancher/débrancher la fonction de comptage de tour dans la Pit Lane 20030356 voire Pit Stop Lane 20030346 avec la Pit Stop Adapter Unit 20030361. Pour ce, appuyez sur la touche «SPEED» (5) alors que la Control Unit est débranchée, branchez la Control Unit et lâchez la touche «SPEED» (5). En appuyant à nouveau sur la touche, 1 ou 2 DEL s'allument selon le réglage.

- DEL 1 = fonction de comptage de tours à l'arrêt
  - DEL 1 + 2 = fonction de comptage de tours en marche
- Sélectionnez le réglage souhaité et glissez ou roulez avec un véhicule au-dessus du capteur Pit Lane, fig. 5. Les réglages sont repris lors du passage. Pour à nouveau quitter le mode des réglages, appuyez sur la touche «START/ENTER» (3).

### Son ON/OFF



La sonorité de validation lors du passage au-dessus des capteurs et de la commande de la touche peut être déconnectée. Maintenez à cet effet la touche «START/ENTER» (3) enfoncée alors que la Control Unit est débranchée, branchez le circuit et relâchez à nouveau la touche «START/ENTER» (3). La sonorité de validation lors du branchement de la Control Unit ne peut cependant pas être déconnectée.

### Fonction Reset





## Contenido

Advertencias de seguridad	20
Declaración de conformidad	20
Contenido de la caja	20
Aviso técnico relativo al montaje	20
Aviso importante	21
Descripción	21
Antes del primer uso	21
Cuidado de la batería	21
Instrucciones de montaje	21
Vallas protectoras y soportes	21
Conexión eléctrica	21
Piezas de construcción de los vehículos	21
Conexiones Control Unit	22
Conexión del receptor	22
Conexión de la estación de carga	22
Carga del regulador manual	22
Proceso de vinculación	22
Elementos de control Control Unit	22
Codificación / programación de los vehículos en el respectivo regulador manual	22
Preparación de la salida	22
Funcionamiento de las agujas	23
Función luminosa Con/Des	23
Codificación / Programación Autonomous Car	23
Codificación / programación del Pace Car	23
Indicación de la posición para Autonomous y Pace Car	23
Ajuste de la velocidad básica de los vehículos	23
Ajuste del frenado de los vehículos	23
Ajuste del contenido del depósito	24
Bloqueo de teclas para ajustes	24
Función Pit Lane ampliada	24
Sonido ON/OFF	24
Función Reset	24
Función ahorro de energía	25
Cambio del cursor doble y la quilla de conducción	25
Mantenimiento	25
Solución de fallos / Consejos sobre la conducción	25
Datos técnicos	25
Advertencias	25

## ¡Bienvenido!

¡Bienvenido al equipo Carrera!

Las presentes instrucciones contienen datos importantes para el montaje y el manejo de su circuito Carrera DIGITAL 132. Lea las instrucciones atentamente y guárdelas para consultas posteriores. En caso de tener alguna duda, diríjase al departamento de ventas o visite nuestra página web: [carrera-toys.com](http://carrera-toys.com)

Verifique el contenido de la caja y asegúrese de que el producto no tenga desperfectos debidos al transporte. Le recomendamos guardar la caja, porque contiene información importante.

Deseamos que disfrute al máximo con su nuevo circuito de Carrera DIGITAL 132.

## Advertencias de seguridad

• **¡ADVERTENCIA!** No adecuado para niños menores de 36 meses. Peligro de asfixia por piezas pequeñas que pueden tragarse. Atención: peligro de pillarse los dedos debido a la función.

• **¡ADVERTENCIA!**

Este juguete contiene imanes o componentes magnéticos. La unión de los imanes entre sí o a un objeto metálico dentro del cuerpo humano puede provocar lesiones graves o mortales. Si se han tragado o inhalado los imanes, busque atención médica inmediata.


• **¡ADVERTENCIA!**

Solo debe permitirse a niños de como mínimo 8 años el uso del cargador de pilas. Dé instrucciones suficientes para que el niño pueda utilizar el cargador de pilas de modo seguro y explíquele que no se trata de un juguete y no debe jugar con él.

• El transformador no es ningún juguete! No se deben poner en cortocircuito las conexiones del transformador! Advertencia para los padres: Asegúrese con regularidad de que las conexiones, los enchufes y la caja no muestren desperfecto alguno! Utilice sólo el transformador previsto! No vuelva a utilizar el transformador, si éste ha sufrido algún daño! Utilice sólo un transformador para el circuito de carreras. Recomendamos desconectar el transformador de la corriente, si no se van a realizar carreras durante un prolongado espacio de tiempo. No abra nunca las cajas del transformador ni de los reguladores de velocidad!!

**Aviso para los padres:**

Los transformadores y los bloques de alimentación para juguetes no deben ser usados como juguetes. El uso de estos productos debe tener lugar bajo vigilancia constante de los padres.

- Asegúrese con regularidad de que el circuito, los vehículos y el cargador no muestren desperfecto alguno en las conexiones, los enchufes o las cajas. Sustituya las piezas defectuosas.
- El circuito de carreras no está apto para su uso al aire libre ni en espacios húmedos! Manténgalo alejado de cualquier líquido.
- No coloque piezas de metal encima de las vías, con el fin de evitar un cortocircuito en el sistema eléctrico. No coloque el circuito de carreras cerca de objetos frágiles, porque los vehículos, que salen lanzados de las pistas, podrían estropearlos.
- Saque el enchufe de la toma de corriente, antes de limpiar o someter el circuito a mantenimiento. Utilice un trapo húmedo sin disolventes ni productos químicos. Si no utiliza el circuito, guárdelo en un lugar seco y libre de polvo, preferentemente en su caja original.
- No utilizar la pista de carreras a nivel de la cara o de los ojos ya que existe peligro de lastimarse por coches expulsados.
- El mal uso del transformador puede provocar un choque eléctrico.
- El juguete solo debe conectarse a un equipo de la Clase II  que tenga el siguiente símbolo.
- El juguete y el cargador sólo deben utilizarse con un transformador para juguetes.

• ¡No utilizar con transformadores regulables!

• Si el cable de conexión a la red de este aparato está dañado, debe enviarse a Atención al Cliente de la empresa Carrera Toys GmbH o una persona cualificada debe sustituirlo para evitar peligros.

### Indicación:

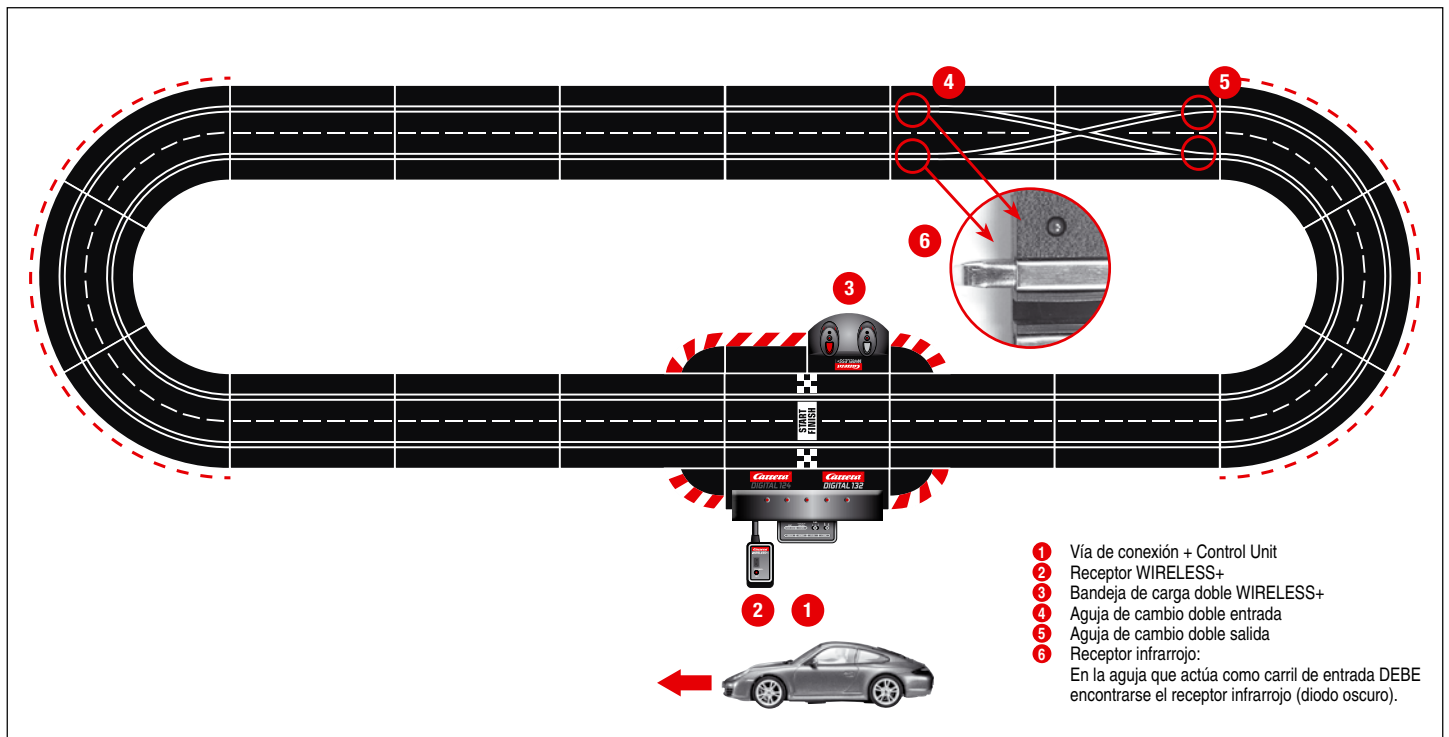
Los vehículos y la unidad de control solo pueden volver a ponerse en funcionamiento cuando estén completamente montados.

El montaje solo debe ser realizado por adultos. Este aparato puede ser utilizado por niños de a partir 8 años, y por personas con capacidades físicas, sensoriales o mentales reducidas o con falta de experiencia y conocimientos, siempre que se les supervise o se les instruya en el uso seguro del aparato y que comprendan los peligros que conlleva. Los niños no pueden jugar con el aparato. La limpieza y el mantenimiento del usuario no deben ser realizados por niños sin supervisión. Se debe instruir al niño para que no cargue las baterías no recargables debido al peligro de explosión y para que no intente hacerlo.

## Declaración de conformidad

Por la presente, Carrera Toys GmbH declara que el tipo de equipo radioeléctrico "2,4 GHz WIRELESS+" es conforme con la Directiva 2014/53/UE. El texto completo de la declaración UE de conformidad está disponible en la dirección Internet siguiente: [carrera-toys.com](http://carrera-toys.com) – Seguridad y Calidad

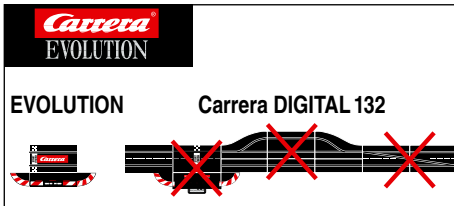
## Aviso técnico relativo al montaje



- 1 Vía de conexión + Control Unit
- 2 Receptor WIRELESS+
- 3 Bandeja de carga doble WIRELESS+
- 4 Aguja de cambio doble entrada
- 5 Aguja de cambio doble salida
- 6 Receptor infrarrojo:  
En la aguja que actúa como carril de entrada DEBE encontrarse el receptor infrarrojo (diodo oscuro).



## Aviso importante



Tenga en cuenta que Evolution (sistema analógico) y Carrera DIGITAL 132 (sistema digital) son dos sistemas separados y completamente independientes. Advertimos expresamente que ambos sistemas deben separarse al montar la pista. Es decir que no debe haber carril de conexión de Evolution con carril de conexión incl. Control Unit de Carrera DIGITAL 132 en un solo trayecto. Ni siquiera, si sólo uno de los dos carriles de conexión (carril de conexión Evolution o carril de conexión Carrera DIGITAL 132 incl. Control Unit) estuviera conectado a la red de corriente. Los demás componentes de Carrera DIGITAL 132 (agujas de cambio, cuentavuelvas electrónico, pit lane) tampoco deben ser montados en una pista del tipo Evolution, es decir analógica.

Si no se respetan estas advertencias puede ser que los componentes Carrera DIGITAL 132 sean destruidos, en cuyo caso ya no podrá reclamarse derecho de garantía alguno.

## Descripción

WIRELESS+ es la nueva diversión inalámbrica en la pista de carreras para Carrera DIGITAL 124 y Carrera DIGITAL 132. La tecnología RF de 2,4 GHz con salto de frecuencia no tiene interferencias y ofrece un alcance de hasta 15m.

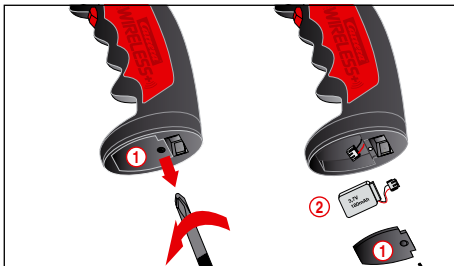
Gracias a la potente batería de polímero de litio es posible un modo de juego de hasta 8 horas y un modo Standby de más de 80 días. WIRELESS+ ofrece libertad inalámbrica de hasta para 6 pilotos en la pista de carreras.

Carrera AppConnect es un adaptador Bluetooth para la conexión entre smartphone/tablet y la Carrera Control Unit. (App Connect se incluye como opción, véase el contenido de la caja en la Parte A.)

## Antes del primer uso

Antes de usar el regulador manual por primera vez, debe introducirse la batería (2) suministrada en el regulador. Desatornille para ello el compartimento de la batería (1) que se encuentra en la parte posterior del regulador manual.

Conecte el enchufe de la batería con el casquillo de conexión del regulador manual e inserte la batería en el compartimento. Para finalizar, atornille de nuevo la tapa del compartimento de la batería. La batería viene cargada de fábrica; no obstante, debe cargarse por completo antes del primer uso.

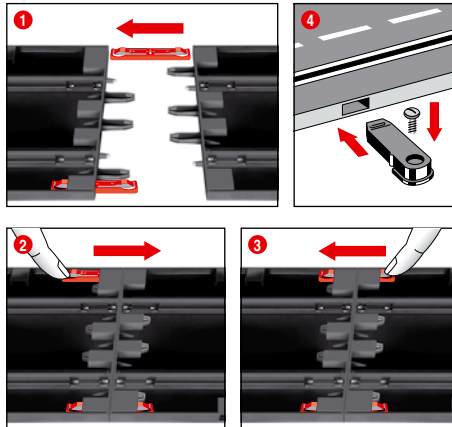


## Cuidado de la batería

Para conseguir en lo posible una durabilidad y una potencia largas de la batería, deben tenerse en cuenta los siguientes puntos de cuidado.

- Cargue las baterías nuevas en su totalidad antes de usarlas por primera vez.
- Con la batería totalmente cargada, el tiempo de duración para jugar es de unas 8 horas. Con una potencia de batería menguante se reduce el alcance del regulador manual. Posteriormente a este momento deberá cargarse de nuevo la batería por completo.
- Si no lo va a utilizar durante tiempo, saque la batería del regulador manual y almacénela a temperatura ambiente (16° - 18°C) en un lugar seco. Para evitar una descarga total, la batería debería irse cargando cada 2-3 meses.

## Instrucciones de montaje



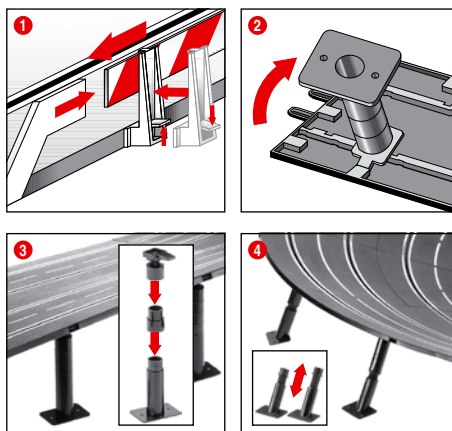
**1 + 2 + 3** Antes del montaje, los clips de unión deben insertarse en el carril tal como se muestra en la figura 1. Unir los carriles sobre una base plana. Desplazar los clips de unión, tal como se muestra en la figura 2, en dirección de la flecha hasta que encajen audiblemente. El clip de unión también puede insertarse posteriormente. Puede soltar los clips de unión en ambas direcciones apretando sencillamente el saliente de sujeción (véase la fig. 3).

**4 Fijación:** Para fijar las vías en una placa de asiento, se utilizarán los fijadores correspondientes (Art. n.º 20085209, no forman parte del contenido).

### Nota:

Debido a la carga estática, la formación de pelusa, así como el peligro de inflamación, recomendamos no montar el circuito encima de la moqueta.

## Vallas protectoras y soportes



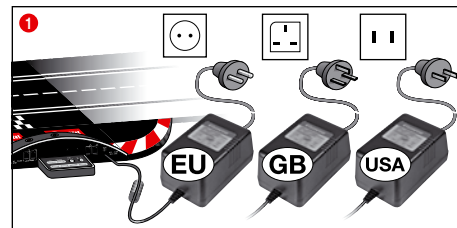
**1 Vallas de protección:** Los soportes de las vallas de protección se colocarán, inclinándolos hacia el borde de la vía.

**2 + 3 Apoyo de secciones elevadas:** Hacer encajar las cabezas de rótula con los pivotes en los dispositivos receptores angulares de la parte inferior de la pista. Se puede aumentar la altura poniendo piezas intermedias. Los pies apoyo son fijables en una plataforma. (Los tornillos para esto no están incluidos.)

### 4 Apoyo de las curvas de pendiente:

Para apoyar las curvas de pendiente el juego contiene soportes oblicuos de la longitud correspondiente. Introducir los apoyos no ajustables en altura para la entrada y salida de la curva. Encaje las cabezas de los soportes en los dispositivos receptores redondos de la parte inferior de la pista.

## Conexión eléctrica



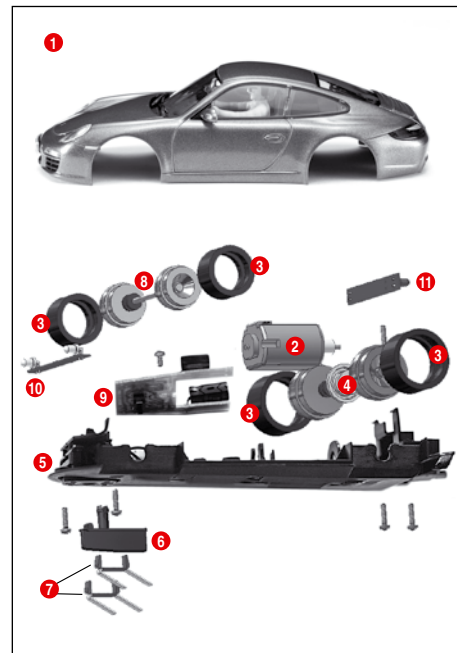
**1** Conecte el conector del transformador a la Control Unit.

**Nota:** Para evitar cortocircuitos o descargas eléctricas, el juguete no se conectará nunca con aparatos eléctricos, enchufes, cables u otras piezas de terceros fabricantes. El circuito Carrera DIGITAL 132 sólo funcionará correctamente con el transformador original Carrera DIGITAL 132.

El interface de PC (PC Unit) sólo debe operarse en unión con la Carrera PC Unit original.

El juguete debe utilizarse con el transformador o fuente de alimentación suministrada si el transformador se entrega junto con el juguete.

## Piezas de construcción de los vehículos

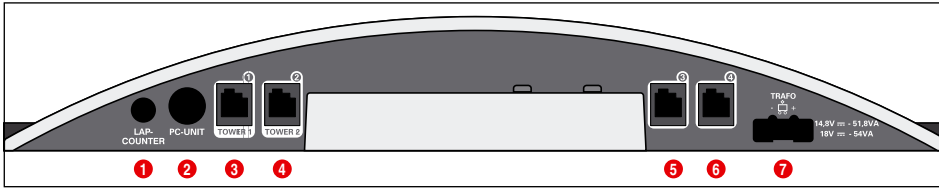


- 1 Carrocería, interceptor
- 2 Motor
- 3 Ruedas
- 4 Eje trasero
- 5 Chasis
- 6 Quilla de conducción
- 7 Cursor doble
- 8 Eje delantero
- 9 Placa de vehículo con conmutador
- 10 Placa de luz delantera
- 11 Placa de luz trasera

**Aviso:** La superestructura del vehículo depende del modelo.

La designación de las piezas individuales no puede utilizarse como número de pedido.

## Conexiones Control Unit



Conexiones (de izquierda a derecha):

- 1 Conexión para el cuentavueltas 20030342
- 2 Conexión de la unidad de PC o el contador de vueltas 20030355 o App Connect 20030369
- 3 Clavija de conexión 1 para el regulador manual, la caja de ampliación de reguladores manuales o el receptor WIRELESS+
- 4 Clavija de conexión 2 para Torre WIRELESS 20010108
- 5 Clavija de conexión 3 para el regulador manual
- 6 Clavija de conexión 4 para el regulador manual
- 7 Conexión para la fuente de alimentación DIGITAL 124 / DIGITAL 132

**Indicaciones generales sobre las clavijas de conexión 1 - 4:**

Si se utiliza un receptor WIRELESS+, deberá conectarse a la clavija de conexión 1. Opcionalmente puede conectarse una Torre WIRELESS 20010108 a través de la clavija de conexión 2. Si solo se utiliza el receptor WIRELESS+, la clavija de conexión 2 debe estar libre.

## Uso de la Carrera Race App/ Carrera AppConnect

**Nota:**

App Connect se incluye como opción, véase el contenido de la caja en la Parte A. App Connect también está disponible por separado con el número 20030369.



- 1 Cargue la Carrera Race App en su terminal móvil.
- 2 Conecte el adaptador Bluetooth conforme al símbolo reproducido en la terminal de la unidad del PC.
- 3 Asegúrese de que la función Bluetooth está activada en su terminal. La Carrera AppConnect parpadea hasta que se ha establecido una conexión.
- 4 Inicie la Carrera Race App.
- 5 El diodo azul encendido de forma permanente indica que se ha establecido la conexión Bluetooth.

En las clavijas de conexión 3 y 4 pueden utilizarse reguladores manuales adicionales, conectados mediante cable. En dicho caso, los reguladores utilizarán las direcciones 5 y 6.

En caso de utilizar la caja de ampliación de reguladores manuales 20030348, ésta deberá conectarse a la clavija de conexión 1. La asignación de las direcciones de los vehículos es la que se indica a continuación:

- Caja de ampliación de reguladores manuales = direcciones 1, 3 y 4
- Clavija de conexión 2 = Dirección 2
- Clavija de conexión 3 = Dirección 5
- Clavija de conexión 4 = Dirección 6

**Nota:** ¡No es posible la combinación del sistema WIRELESS y la caja de ampliación de reguladores manuales!

## Conexión del receptor

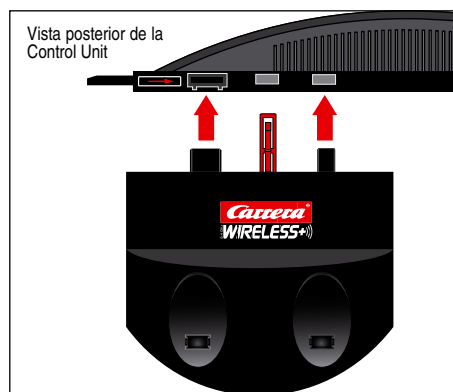
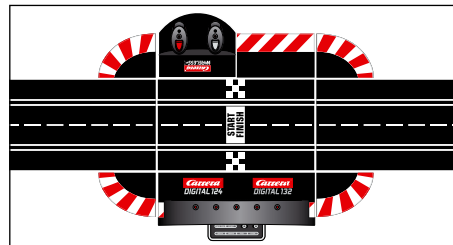
Conecte el receptor conforme al dibujo del símbolo en uno de ambos casquillos de la Control Unit, marcados como Tower 1 y Tower 2. Para que funcionen 6 reguladores WIRELESS+ solo se precisa un receptor 2.4 GHz.



Dibujo del símbolo

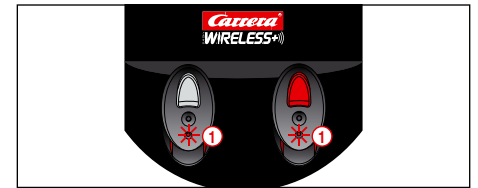
## Conexión de la estación de carga

La estación de carga se conecta en la parte posterior de la Control Unit. Para cambiar el lugar en la pista de la estación de carga, se precisa la unidad del adaptador 20030360.

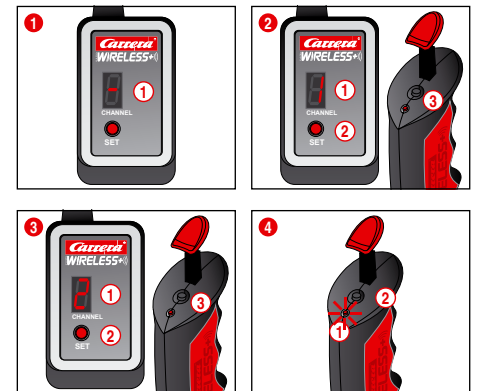


## Carga del regulador manual

Antes del primer uso, deben cargarse por completo los reguladores manuales WIRELESS+. Coloque los reguladores manuales en la bandeja de carga y encienda la pista. Durante la carga los leds 1 de los reguladores manuales parpadean. Cuando ha finalizado la carga, los leds 1 quedan encendidos de forma permanente. Utilizando una batería de polímero de litio se puede recargar el regulador manual en cualquier momento.



## Proceso de vinculación



Para que se puedan utilizar los reguladores manuales para dirigir los vehículos, deben "vincularse" una sola vez al receptor. Para ello, encienda la pista.

1 El receptor señala la operatividad mediante luces circundantes de indicador del segmento 1.

2 Pulse el botón SET 2 una vez hasta que aparezca el número 1 del indicador del segmento 1. El número mostrado es la dirección posterior del vehículo. Si se sigue pulsando el botón, se puede cambiar a la dirección siguiente.

Pulse una sola vez el botón de vinculación 3 en la parte superior del regulador manual. El regulador manual señala el proceso de vinculación exitoso cuando los leds parpadean, y el receptor lo hace con las luces circundantes de los segmentos. Ha finalizado el proceso de vinculación y ya se puede utilizar el regulador manual.

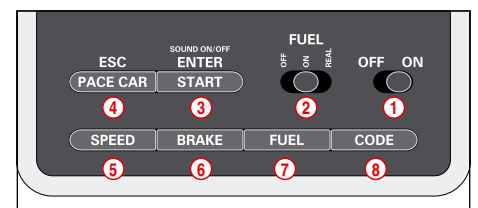
3 Fig. (3) para vincular el segundo regulador manual, proceda del mismo modo. Pulse dos veces el botón SET 2 en el receptor hasta que aparezca el número 2 1. A continuación pulse el botón de vinculación 3 del segundo regulador manual.

4 Para poder ver la dirección configurada del regulador manual, pulse una vez el botón de vinculación 2 en la parte superior del regulador manual. El led 1 parpadea conforme a la dirección configurada.

Si no se toca el regulador manual, este se conecta automáticamente tras unos 20 segundos al modo de ahorro de energía.

Pulsando el empujador o la tecla blanda se puede activar de nuevo el regulador manual.

## Elementos de control Control Unit

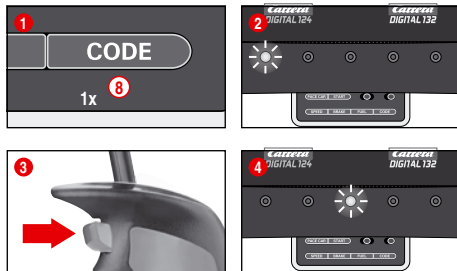


- 1 Interruptor de encendido / apagado
- 2 Interruptor para la función de repostaje
- 3 Tecla de arranque para el inicio de la carrera / Tecla de confirmación para la programación
- 4 Tecla para Pace Car / Cancelar la programación
- 5 Tecla para el ajuste de la velocidad básica
- 6 Tecla para el ajuste del frenado
- 7 Tecla para el ajuste del contenido del depósito
- 8 Tecla de programación para vehículos

### Indicaciones generales relativas al manejo

Algunas teclas presentan una ocupación múltiple. El ajuste de una función se realiza mediante combinaciones de teclas. Todos los procesos de programación pueden interrumpirse con la tecla „ESC/PACE CAR“. Más adelante encontrarán más información sobre el tema.

## Codificación / programación de los vehículos en el respectivo regulador manual

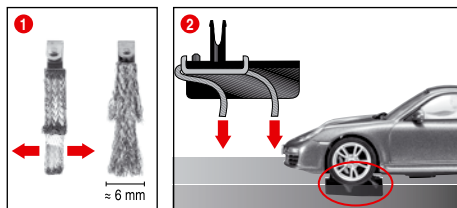


Coloque el vehículo a codificar sobre la pista y active la Control Unit.

Pulse una vez la tecla „Code“ (8), fig. 1; el primer LED empieza a brillar, fig. 2. A continuación, pulse una vez la tecla de las agujas de cambio de vía en el correspondiente regulador manual, fig. 3. En vehículos con luces los faros empiezan a parpadear y en la Control Unit se encienden de forma consecutiva los LEDs 2-4. Una vez efectuada la codificación, el LED central queda permanentemente encendido (fig. 4) y el vehículo queda asignado al regulador manual.

**Indicación:** En este tipo de codificación sólo puede haber sobre la pista el vehículo que se desea codificar.

## Preparación de la salida



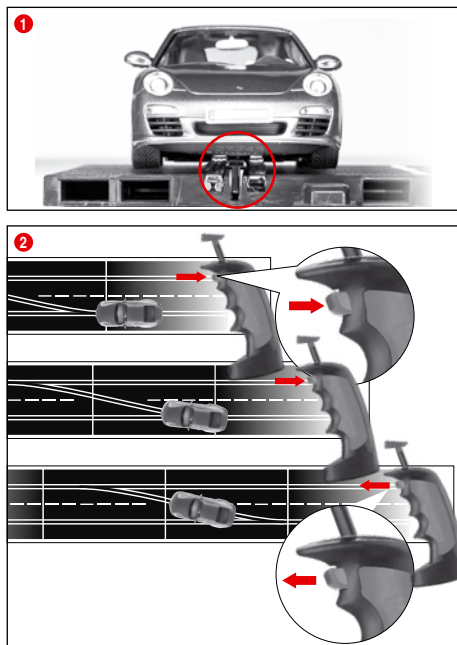
Este vehículo Carrera DIGITAL 132 está adaptado óptimamente al sistema de carriles Carrera 1:24.

### 1 + 2 Regulación óptima del cursor:

Para una conducción buena y continua, extender ligeramente el extremo de las escobillas 1 y torcerlas según la fig. 2 hacia el carril. Sólo el extremo de la escobilla debería tener contacto con el carril y puede recortarse ligeramente si está desgastado. Los carriles y las escobillas deberían limpiarse de vez en cuando del polvo y los residuos.

En las carreras, las piezas pequeñas del coche, como spoilers o retrovisores exteriores, montadas en el vehículo por tratarse de una copia fiel del original, podrían desprenderse o incluso romperse. Para evitarlo es posible quitarlas antes de la carrera.

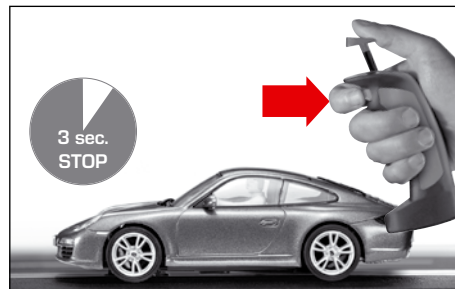
## Funcionamiento de las agujas



1 Asegúrese de que la quilla de conducción del vehículo se encuentre dentro de la ranura de la vía y que los cursores dobles estén en contacto con la vía bajo corriente. Coloque los vehículos en la vía de conexión.

2 Al cambiar de vía, mantenga apretado el botón, situado en el regulador manual, hasta que el vehículo haya pasado.

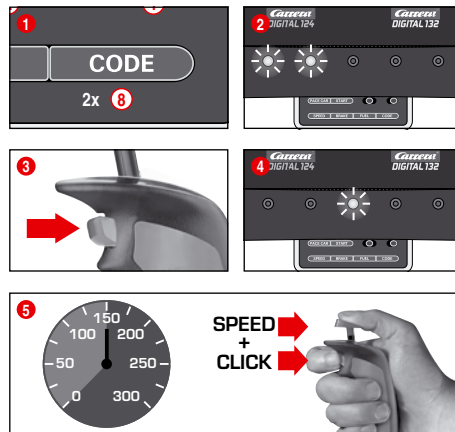
## Función luminosa Con/Des



Un coche programado en el regulador manual debe estar parado durante por lo menos 3 segundos en la pista antes de que pueda conectar y desconectar la luz apretando la tecla de vía.

**Aviso:** Sólo aplicable a modelos de vehículos con iluminación.

## Codificación / Programación Autonomous Car

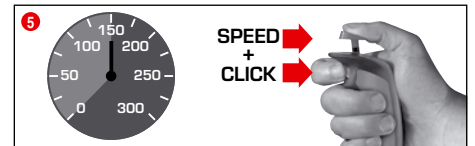
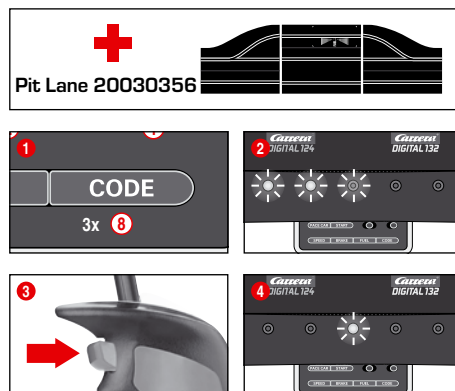


Coloque el vehículo a codificar sobre la pista con la Control Unit activada, y pulse 2 veces la tecla „Code“ (8), fig. 1. Los dos primeros LEDs de la Control Unit están encendidos, fig. 2.

A continuación, pulse la tecla de las agujas de cambio de vía del regulador manual, fig. 3; posteriormente se encenderán de forma consecutiva los LEDs 3 - 5. Espere hasta que el LED central vuelva a brillar, fig. 4. Accione el gatillo del regulador manual y lleve el vehículo a la velocidad deseada. Al alcanzar la velocidad deseada vuelva a pulsar la tecla de las agujas de cambio de vía, fig. 5. Con ello ha finalizado la codificación del Autonomous Car.

**Indicación:** En este tipo de codificación sólo puede haber sobre la pista el vehículo que se desea codificar. La programación del Autonomous Car se mantiene hasta que el vehículo vuelva a ser codificado. El Autonomous Car en combinación con la Torre de posición, siempre se mostrará en la dirección 7.

## Codificación / programación del Pace Car



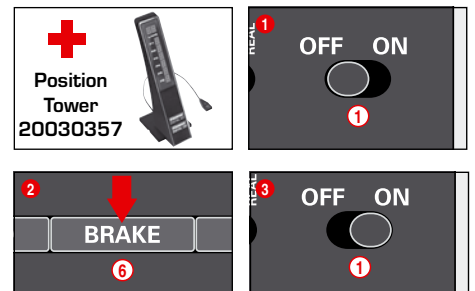
(sólo en combinación con el Pit Stop Lane #20030356)  
Coloque el vehículo a codificar sobre la pista con la Control Unit activada y pulse 3 veces la tecla „Code“ (8), fig. 1. Los tres primeros LEDs de la Control Unit están encendidos, fig. 2.

A continuación, pulse la tecla de las agujas de cambio de vía del regulador manual, fig. 3; posteriormente se encenderán de forma consecutiva los LEDs 2 - 5. Espere hasta que el LED central vuelva a brillar, fig. 4. Accione el gatillo del regulador manual y lleve el vehículo a la velocidad deseada. Al alcanzar la velocidad deseada, vuelva a pulsar la tecla de las agujas de cambio de vía, fig. 5. Con ello queda finalizada la codificación del Pace Car, y el vehículo se dirige a la Pit Stop Lane.

**Indicación:** En este tipo de codificación sólo puede haber sobre la pista el vehículo que se desea codificar. La programación del Pace Car se mantiene hasta que el vehículo vuelva a ser codificado. El Pace Car en combinación con la Torre de posición, siempre se mostrará en la dirección 8.

**Función Pace Car ampliada**  
Una vez efectuada la codificación del Pace Car, en la primera vuelta éste se desplaza automáticamente hasta el Pit Lane. Para arrancar el Pace Car pulse una vez la tecla „Pace Car“ (4). Los LEDs 2 y 3 de la Control Unit se encienden y el Pace Car abandona el Pit Lane. A continuación, el Pace Car continuará circulando hasta que vuelva a pulsarse la tecla „Pace Car“. Al hacerlo se apaga el LED 2 y el vehículo vuelve de forma automática en la misma vuelta al Pit Lane.

## Indicación de la posición para Autonomous y Pace Car



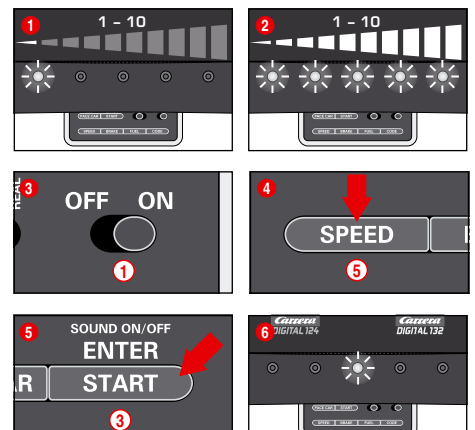
(sólo en combinación con la Torre de posición 20030357)  
La posición del Autonomous Car (Dirección 7) y del Pace Car (Dirección 8) puede ser indicada en la Torre de posición. Dicha función puede activarse en la Control Unit. Con la Control Unit desactivada mantenga pulsada la tecla „BRAKE“ (6), fig. 2, conecte el circuito y vuelva a soltar la tecla „BRAKE“. Para conmutar dicha función, basta con volver a pulsar la tecla:

1 LED encendido = Ninguna indicación

2 LEDs encendidos = Indicación en la Torre de posición

Ajuste la función deseada y confirme la selección con la tecla „START/ENTER“.

## Ajuste de la velocidad básica de los vehículos

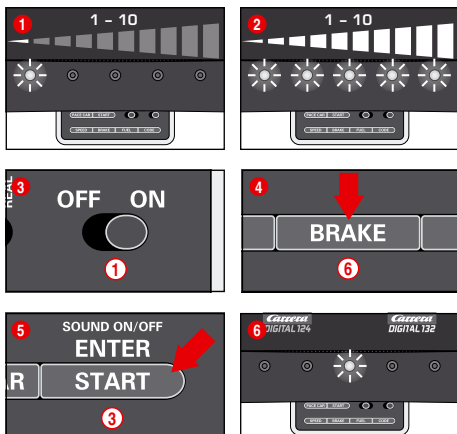


El ajuste de la velocidad básica puede realizarse de forma individual para uno o varios vehículos. Para ello, los vehículos a configurar se deben encontrar en la pista. El ajuste puede realizarse en 10 niveles, señalizando los 5 LEDs los diferentes niveles con un parpadeo o con un encendido permanente.

- 1 1 LED encendido = baja velocidad
- 2 5 LEDs encendidos = alta velocidad

Con la Control Unit activada coloque los vehículos a configurar en la pista y pulse una vez la tecla „SPEED“ (5). A continuación se encenderán algunos de los LEDs. Dichos LEDs indicarán el último nivel de velocidad utilizado. Pulse la tecla „SPEED“ (5) tantas veces como sea necesario hasta alcanzar la velocidad básica deseada. Confirme la selección con la tecla „ENTER/START“ (3). Una corta luz de marcha y el encendido del LED central confirman que el ajuste ha finalizado, fig 6.

## Ajuste del frenado de los vehículos



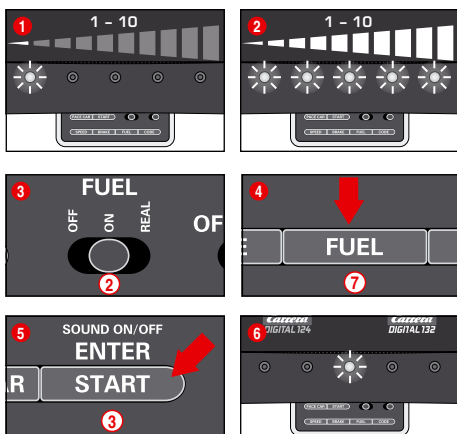
(sólo para vehículos manejados con regulador manual)

El ajuste del frenado puede realizarse de forma individual para uno o varios vehículos. Para ello, los vehículos a configurar se deben encontrar en la pista. El ajuste puede realizarse en 10 niveles, señalizando los 5 LEDs los diferentes niveles con un parpadeo o con un encendido permanente.

- 1 1 LED encendido = frenado suave
- 2 5 LEDs encendidos = frenado fuerte

Con la Control Unit activada coloque los vehículos a configurar en la pista y pulse una vez la tecla „BRAKE“ (6). A continuación se encenderán algunos de los LEDs. Dichos LEDs indicarán el último nivel de frenado utilizado. Pulse la tecla „BRAKE“ (6) tantas veces como sea necesario hasta alcanzar el frenado deseado. Confirme la selección con la tecla „ENTER/START“ (3). L luz de marcha corta y el encendido del LED central confirman que el ajuste ha finalizado, fig 6.

## Ajuste del contenido del depósito



(sólo para vehículos manejados con regulador manual)

El ajuste del contenido del depósito en combinación con el Pit Lane (20030356) tiene lugar para todos los vehículos simultáneamente. El ajuste puede realizarse en 10 niveles, señalizando los 5 LEDs los diferentes niveles con un parpadeo o con un encendido permanente.

- 1 1 LED encendido = depósito con poca carga
- 2 5 LEDs encendidos = depósito lleno

Con la Control Unit activada, coloque los vehículos a configurar en la pista y active la función de repostaje con ayuda del interruptor deslizante (2), fig. 3. Pulse una vez la tecla „FUEL“ (7). A continuación se encenderán algunos de los LEDs. Dichos LEDs indicarán el último contenido del depósito utilizado. Pulse la tecla „FUEL“ (7) tantas veces como sea necesario hasta alcanzar el contenido del depósito deseado. Confirme la selección con la tecla „ENTER/START“ (3).

Una corta luz de marcha y el encendido del LED central confirman que el ajuste ha finalizado, fig 6.

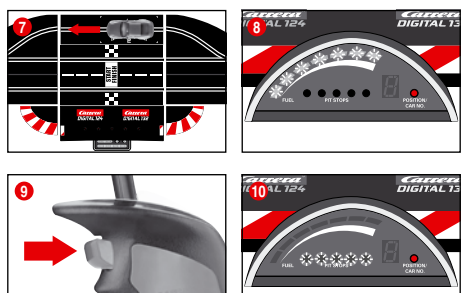
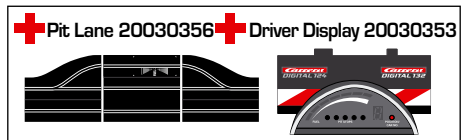
### Función de repostaje ampliada

Mediante el interruptor deslizante (2) pueden seleccionarse 3 modos operativos, fig. 3:

- OFF = Los vehículos no consumen „gasolina“
- ON = Los vehículos consumen „gasolina“
- REAL = velocidad máxima en función del contenido del depósito / los vehículos con el depósito vacío son „más ligeros“, van más rápidos y tienen una mayor capacidad de frenado. La indicación del actual nivel del depósito y del „Consumo de gasolina“ sólo puede realizarse en combinación con el Driver Display 20030353 y Pit Stop 20030361)

En el modo „REAL“, el vehículo va con el depósito lleno y es „más pesado“, va más lento y tiene una menor capacidad de frenado; los vehículos con el depósito vacío son „más ligeros“, van más rápidos y tienen una mayor capacidad de frenado. La indicación del actual nivel del depósito y del „Consumo de gasolina“ sólo puede realizarse en combinación con el Driver Display 20030353 y Pit Stop 20030356.

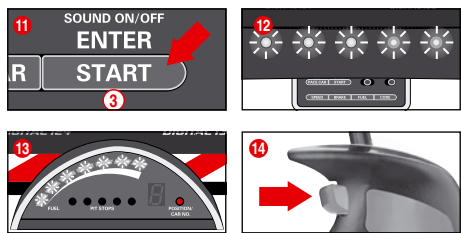
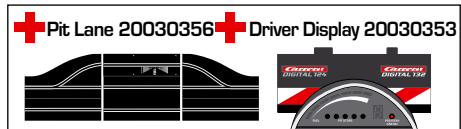
### Repostaje de los vehículos con el Pit Lane 20030356 y el Driver Display 20030353



El contenido actual del depósito del vehículo puede verse en el indicador en forma de barra equipado con 5 LEDs verdes y 2 LEDs rojos del Driver Display. Para repostar con el vehículo en el Pit Lane, pase por el sensor de repostaje, fig. 7. El indicador en forma de barra empieza a parpadear, fig. 8, y el vehículo puede repostar manteniendo pulsada la tecla de las agujas de cambio de vía, fig. 9. La cantidad de operaciones de repostaje se indica mediante el parpadeo o el encendido permanente de los LEDs amarillos, fig. 10 (véase asimismo Driver Display).

**Indicación: Los vehículos con el depósito vacío no serán contemplados en el conteo de las vueltas en combinación con la Torre de posición 20030357.**

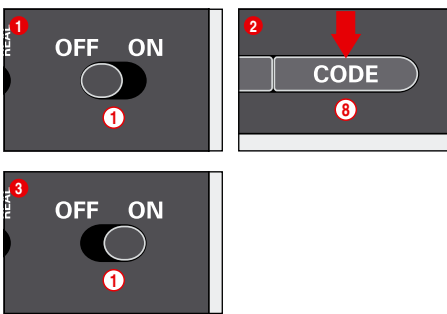
### Ajuste del contenido del depósito al iniciarse la carrera



(sólo en combinación con el Pit Lane 20030356 y el Driver Display 20030353)

Independientemente de la configuración básica del contenido del depósito, es posible configurar de forma individualizada para uno o varios vehículos el contenido del depósito al inicio de la carrera para las primeras vueltas hasta el primer repostaje. Para ello pulse una vez la tecla „START/ENTER“ (3); los 5 LEDs en la Control Unit estarán permanentemente encendidos, fig. 12, y los indicadores en forma de barra del Driver Display parpadearán, fig. 13. Con un clic de la tecla de las agujas de cambio de vía en el respectivo regulador manual, es posible modificar el nivel de llenado, fig. 14.

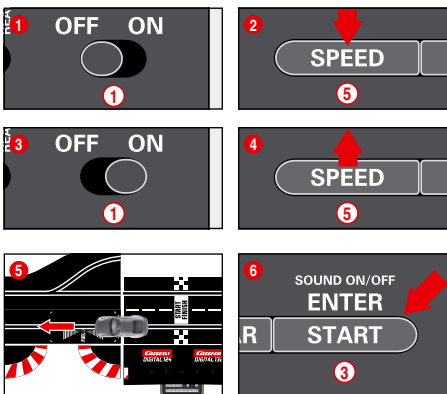
## Bloqueo de teclas para ajustes



Para bloquear las teclas para los ajustes de velocidad, freno y combustible, proceda como a continuación:

Mantenga pulsada la tecla de código (8) con la unidad de control apagada, luego encienda la unidad de control y suelte la tecla de código. Para anular de nuevo el bloqueo, vuelva a realizar este proceso.

## Función Pit Lane ampliada



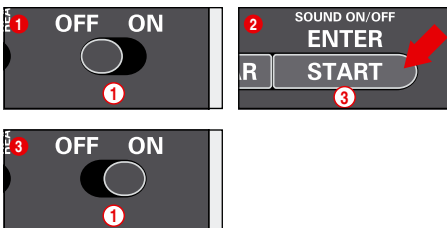
(sólo en combinación con el Pit Lane 20030356)

Existe la posibilidad de activar / desactivar la función cuantavueeltas en el Pit Lane 20030356 o en el Pit Stop Lane 20030346 con la Unidad adaptadora Pit Stop 20030361. Para ello, con la Control Unit desactivada, mantenga pulsada la tecla „SPEED“ (5), conecte la Control Unit y suelte de nuevo la tecla „SPEED“ (5). Al volver a pulsar la tecla se encenderán 1 o 2 LEDs según la configuración existente.

- LED 1 = Función cuantavueeltas OFF
- LED 1 + 2 = Función cuantavueeltas ON

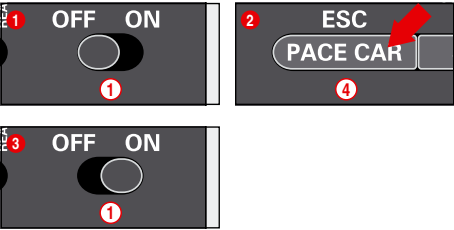
Seleccione la configuración deseada y desplace con la mano o conduzca un vehículo, de manera que éste pase por el sensor del Pit Lane, fig. 5. La configuración será adoptada al pasar. Para volver a salir de dicha configuración pulse la tecla „START/ENTER“ (3).

## Sonido ON/OFF



El tono de confirmación al pasar por los sensores y al manejar las teclas puede desactivarse. Para ello, con la Control Unit desactivada, mantenga pulsada la tecla „START/ENTER“ (3), conecte el circuito, y vuelva a soltar la tecla „START/ENTER“ (3). No obstante, no es posible desactivar el tono de confirmación que se emite al activar la Control Unit.

## Función Reset



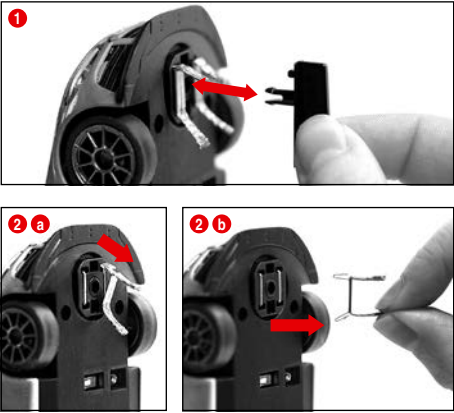
Para restablecer la configuración de fábrica la Control Unit cuenta con una función Reset.  
 Para ello, con la Control Unit desactivada mantenga pulsada la tecla „ESC/PACE CAR“ (4), conecte el circuito y vuelva a soltar la tecla. Todos los ajustes que se hayan realizado para la velocidad, frenado, contenido del depósito, sonido y recuento de vueltas serán eliminados volviendo a la configuración original de fábrica. Los ajustes de los vehículos no resultarán afectados, siempre y cuando éstos no se encuentren en la pista.

- Configuraciones de fábrica:
- Velocidad = 10
  - Frenado = 10
  - Contenido del depósito = 7
  - Sonido = On
  - Indicación de la posición para Autonomous Car y Pace Car = OFF

## Función ahorro de energía

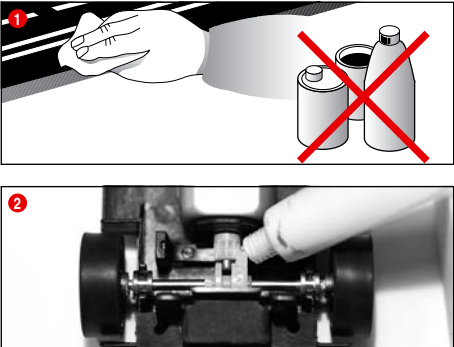
Al cabo de 20 minutos sin actividad la Control Unit cambia a modo ahorro de energía y desactiva todas las indicaciones tipo Torre de posición, Driver Display Startlight. Para reactivar, apague la unidad de control durante unos 2-3 segundos.  
 Se conservan todas las configuraciones.

## Cambio del cursor doble y la quilla de conducción



- Advertencia:**
- Se recomienda siempre sacar sólo un cursor y cambiarlo.
  - Nunca tirar el vehículo hacia atrás, puesto que sino, pueden ser dañados los cursores.
- 1 Extraer la quilla cuidadosamente, según la fig. 1, del soporte.  
 2 Al cambiar el cursor doble debe prestar atención a que la quilla superior 2 a sólo sea extraída parcialmente, pudiendo luego extraerse completamente el cursor doble con la quilla 2 b.  
 Proceder análogamente en la inserción.

## Mantenimiento



Con el fin de garantizar el funcionamiento perfecto del circuito de coches, limpie todas las piezas con regularidad. Antes de efectuar la limpieza, desenchufe el circuito.

- 1 **Recorrido:** Limpie las superficies de los carriles y las ranuras de vía con un trapo seco. No utilice nunca disolventes ni productos químicos. Si no utiliza el circuito, guárdelo en un lugar seco y libre de polvo, preferentemente en su caja original.
- 2 **Chequeo de los vehículos:** Limpie los asientos de los ejes y las ruedas, el piñón del motor, las ruedas dentadas del engranaje y los cojinetes y lubrique todo con grasa no ácida y carente de resinas. Utilice para ello, por ejemplo, un palillo. Verifique con regularidad el estado de los cursores y de las ruedas.

## Solución de fallos Consejos sobre la conducción

- Solución de fallos:**  
 En caso de fallo, compruebe lo siguiente:
- ¿Están todas las conexiones eléctricas en correcto estado?
  - ¿Están los reguladores manuales y el transformador correctamente conectados?
  - ¿Están todas las conexiones de la vía correctas?
  - ¿Están las vías y los carriles libres de polvo y objetos ajenos?
  - ¿Están los cursores en buen estado y en contacto con la ranura de la vía?
  - ¿Lo vehículos están codificados correctamente con respecto al regulador manual correspondiente?
  - En caso de cortocircuito eléctrico, será desconectada automáticamente la alimentación de corriente de la pista por 5 segundos y avisada por medio de señales acústicas y ópticas.
  - ¿Los vehículos se encuentran en dirección de marcha en la pista?
- En caso de una función desactivada, conmutar el selector de dirección de marcha en el lado inferior del coche.
- ¿Se ha montado la unidad del adaptador correctamente en la dirección de conducción?
  - ¿Se ha conectado correctamente la batería del regulador manual?
  - ¿Está cargada la batería?
  - ¿Parpadea el led del regulador manual durante la carga?
  - ¿Está el regulador manual vinculado al receptor?
  - ¿Hay una ocupación doble de la dirección del regulador manual?

**Aviso:**  
 En las carreras, las piezas pequeñas del coche, como spoilers o retrovisores exteriores, montadas en el vehículo por tratarse de una copia fiel del original, podrían desprenderse o incluso romperse. Para evitarlo es posible quitarlas antes de la carrera.

- Técnica de conducción:**
- Sobre las rectas se puede conducir rápido, antes de la curva se debe frenar, en la salida de la curva se puede acelerar otra vez.
  - No tener agarrado firmemente, ni bloqueado el vehículo con el motor encendido, de ese modo, se puede llegar a recalentamiento y daños en el motor.

**Aviso:** Al usar en sistemas de carriles no fabricados por Carrera, debe reemplazarse la cuña guía existente por la cuña especial de guía (nº 20085309). Ligeros ruidos de avance al utilizar el puente Carrera (nº 20020587) o la curva inclinada 1/30º (nº 20020574) son debidos a la originalidad a escala y son imprescindibles para un juego perfecto.

## Datos técnicos

- Tensión de salida · Transformador de juguete  
 14,8 V --- 51,8 W
- Batería de polímero de litio: 3,7 V --- 180 mAh · 0,7 Wh
- Tiempo de carga máximo: 2 horas

Frecuencia: 2,4 GHz  
 Banda de frecuencia: 2400-2483,5 MHz  
 Potencia de transmisión: máximo 10 mW

Nombre o marca, número del registro mercantil y dirección del fabricante	CARRERA Carrera Toys GmbH Rennbahn Allee 1 5412 Puch AUSTRIA FN 52240 z
Identificador del modelo	STAD-HKYF-002A STAD-HKYF-003A STAD-HKYF-004A
Tensión de entrada	100-240 V ~
Frecuencia de la CA de entrada	50/60 Hz
Tensión de salida	DC 14,8 V
Intensidad de salida	3,5 A
Potencia de salida	51,8 W
Eficiencia media en activo	88,11 %

Eficiencia a baja carga (10 %)	83,46 %
Consumo eléctrico en vacío	0,14 W

- Modos de corriente**
- 1.) Funcionamiento del juego = los vehículos son accionados mediante reguladores manuales
  - 2.) Reposo = no se accionan los reguladores manuales, no hay juego
  - 3.) Modo Stand-by = al cabo de aprox. 20 minutos de reposo, el carril conector cambia al modo Stand-by.  
 El LED ya no se ilumina.  
**CONSUMO DE CORRIENTE < 0,21 W**  
 Para reactivar, apague la unidad de control durante unos 2-3 segundos y vuelva a encenderla.
  - 4.) Estado apagado = fuente de alimentación no conectada a la corriente



Este producto lleva el símbolo de clasificación selectiva para desechos eléctricos y de equipos electrónicos (WEEE). Esto significa que este producto deberá manipularse de acuerdo con la Norma Europea 2012/19/EU para ser reciclado o desmantelado para disminuir el impacto medioambiental. Para obtener más información, póngase en contacto con las autoridades locales o regionales. Los productos electrónicos que no están incluidos en este proceso de clasificación selectivo son potencialmente peligrosos para el medio ambiente y la salud de los seres humanos debido a la presencia de sustancias peligrosas.

## Advertencias

**Directivas y advertencias para el uso de la/s batería/s de polímero de litio:** Las baterías de polímero de litio son básicamente más sensibles que las baterías convencionales alcalinas o NiMH. Por consiguiente, debe seguirse escrupulosamente todas las disposiciones y advertencias. Si no se manejan bien las baterías de polímero de litio, existe peligro de incendio. Con el manejo, la carga o el uso de la/s batería/s de polímero de litio suministrada/s asume todos los riesgos vinculados con dichas baterías.

- ¡Las pilas no recargables no deben cargarse!
- Para cargar, debe emplear únicamente la bandeja de carga suministrada. Si no observa dichas advertencias, existe peligro de incendio y, con ello, peligro para la salud o las cosas. ¡NUNCA utilice otro cargador!
- Las pilas cargables deben cargarse bajo la supervisión de adultos. No deje de vigilar la batería cuando esta se esté cargando. Cuando cargue la batería, usted debe estar siempre cerca de ella para supervisar la carga y poder reaccionar a problemas potenciales.
- En caso de que la batería se hinche o se deforme durante la carga, finalice de inmediato la carga o descarga. Retire la batería tan rápida como y cuidadosamente posible y deposítela en un lugar seguro y abierto lejos de materiales inflamables y obsérvela durante unos 15 minutos. ¡Si se sigue cargando o descargando una batería hinchada o deformada, existe peligro de incendio! Incluso si la deformación o la hinchazón es pequeña, debe dejarse de utilizar la batería.
- Debe cargar la batería suministrada en un lugar seguro lejos de materiales inflamables.
- Las baterías usadas deben retirarse del juguete.
- Almacene la batería a temperatura ambiente (16º - 18ºC) en un lugar seco. No someta la batería a los rayos de sol directos ni a otras fuentes de calor. Deben evitarse por lo general temperaturas superiores a 50ºC.
- Es indispensable que recargue la batería después de su uso para evitar la llamada descarga total. Si no la utiliza, cargue la batería de vez en cuando (cada 2 o 3 meses). Si no se observa el manejo de la batería mencionado anteriormente, puede provocar defectos en ella.
- Para sustituir la batería, no utilice objetos puntiagudos ni afilados. No dañe en ningún caso la lámina protectora de la batería.
- Cuando se sustituyan la batería defectuosas, solamente por el tipo de baterías recomendadas. Las baterías dañadas o inutilizables son residuos especiales y deben eliminarse adecuadamente.
- No tire las baterías/pilas al fuego ni las someta a temperaturas elevadas. Existe peligro de incendio y explosión.
- Los electrolitos y los gases de los mismos que contienen las baterías de polímero de litio son nocivos para la salud. Evita el contacto directo con los electrolitos. Si la piel, los ojos u otras partes del cuerpo entran en contacto con los electrolitos, debe lavar inmediatamente dicha parte con abundante agua fresca y después consultar a un médico.
- Las baterías no son juguetes y, por tanto, deben mantenerse fuera del alcance de los niños. Mantenga las baterías fuera del alcance de los niños.
- Los bornes de conexión / conexiones de la batería no deben cortocircuitarse.
- ¡El juguete solo debe hacerse funcionar con un transformador / cable de red para juguetes!
- ¡El transformador /cable de red no son juguetes!

## Índice

Avisos de segurança	26
Declaração de conformidade	26
Conteúdo da embalagem	26
Informação técnica para a montagem	26
Nota importante	27
Descrição	27
Antes do primeiro uso	27
Conservação da pilha	27
Instrução de montagem	27
Guarda lateral e apoios	27
Conexão eléctrica	27
Componentes dos veículos	27
Conexões Control Unit	28
Ligação do receptor	28
Ligar a estação de carga	28
Carregar os reguladores manuais	28
Processo de interligação	28
Elementos de comando Control Unit	28
Codificação/Programação dos veículos para os respectivos reguladores manuais	28
Preparação da arrancada	28
Função de desvio	29
Ligar/desligar a função de luz	29
Codificação/Programação Autonomous Car	29
Codificação/Programação Pace Car	29
Indicação da posição para Autonomous Car e Pace Car	29
Definição da velocidade básica dos veículos	29
Definição do comportamento de travagem dos veículos	29
Definição do conteúdo do depósito	30
Bloqueio dos botões de definições	30
Função avançada Pit Lane	30
Ligar/desligar o som	30
Função reset	30
Função de poupança de electricidade	30
Troca da escova dupla na quilha mestra	31
Manutenção e conservação	31
Eliminação de falhas / Técnica de condução	31
Dados técnicos	31
Advertências	31

## Bem-vindo

Cordialmente bem-vindo à equipe Carrera!

O manual de instruções contém importantes informações para a montagem e manejo da sua pista de corrida Carrera DIGITAL 132. Leia-o cuidadosamente, sf., e guarde-o, a seguir.

Na eventualidade de uma dúvida, não hesite em contactar o nosso distribuidor ou visitar os nossos website: [carrera-toys.com](http://carrera-toys.com)

Verifique, sf., o conteúdo quanto à integralidade e eventuais avarias de transporte. A embalagem contém importantes informações

e deverá ser guardada da mesma forma.

Desejamos muito divertimento com a sua nova pista Carrera DIGITAL 132.

## Avisos de segurança

• **AVISOS!** Inadequado para crianças com idade inferior a 36 meses. Perigo de asfixia devido a peças pequenas que podem ser engolidas. Atenção: Risco de entalar por motivos funcionais.

• **AVISOS!**

Este brinquedo contém ímanes ou componentes magnéticos. Os ímanes que se atraem ou aderem a um objecto metálico no interior do corpo humano podem causar lesões graves ou até mortais. Procurar assistência médica imediata em caso de ingestão ou inalação de ímanes.

• **AVISOS!**

A utilização do carregador deve ser permitida unicamente a crianças de pelo menos 8 anos de idade. A criança deve ser instruída suficientemente por forma a estar apta a utilizar o carregador em segurança e deve ser esclarecida de que não se trata de nenhum brinquedo para ela brincar.

• O transformador não é nenhum brinquedo! Não curto-circuitar as conexões do transformador! Aviso para os pais: verificar o transformador regularmente quanto a avarias no condutor, na ficha de rede ou na carcaça! Somente utilizar o brinquedo com os transformadores indicados! No caso de uma avaria, o transformador não deverá mais ser utilizado! Somente operar a pista de corrida com um transformador. No caso de pausas de jogo mais longas, aconselhamos separar o transformador da rede de energia eléctrica. Não abrir as carcaças do transformador e dos reguladores de velocidade!

**Aviso aos pais:**

Transformadores e fontes de alimentação para brinquedos não são apropriados para serem utilizados como brinquedos. A utilização destes produtos deve ocorrer sob constante vigilância dos pais.

• A pista, os veículos e o carregador devem ser verificados regularmente quanto a avarias nos condutores, fichas e carcaças! Trocar as peças defeituosas.

• A pista de corrida de carros não é adequada para o funcionamento ao ar livre ou em locais molhados! Manter líquidos afastados.

• Não colocar nenhuma peça metálica sobre a pista, para evitar curto-circuitos. Não instalar a pista nas proximidades de objectos sensíveis, pois os veículos ejetados da pista poderão causar danos.

• Antes da limpeza ou da manutenção, retirar a ficha da rede eléctrica! Para a limpeza, utilizar um pano humedecido, nenhum solvente ou produtos químicos. Guardar a pista protegida contra poeira e num local seco quando esta não for utilizada, o melhor dentro da caixa de papelão original.

• Não colocar a pista de carros à altura da cara ou da vista, dado que isso poderá causar perigo de ferimento devido aos carros que se possam despiatar.

- O uso incorreto do transformador pode provocar choque eléctrico.
- O brinquedo deve ser ligado unicamente a aparelhos da classe de proteção II.
- O brinquedo e o carregador devem ser utilizados somente com um transformador próprio para brinquedos.
- Não utilizar com transformadores reguláveis!
- Quando o cabo de ligação à rede eléctrica deste aparelho estiver danificado, deverá ser enviado ao serviço de assistência da empresa Carrera Toys GmbH ou devidamente reparado por uma pessoa com qualificação similar para evitar perigos.

**Nota:**

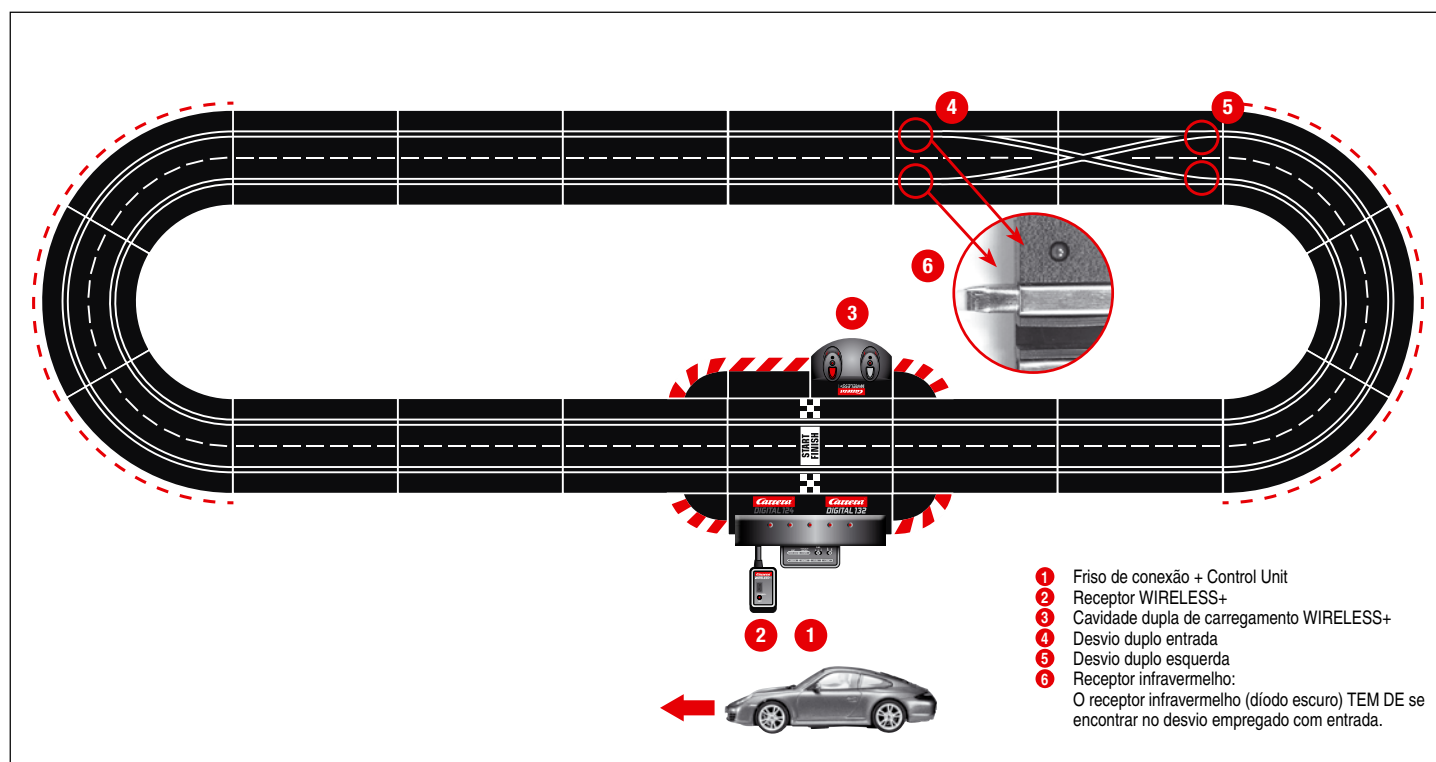
Os automóveis e a Unidade de Controlo apenas podem ser colocados novamente em funcionamento quando estiverem completamente montados.

A montagem apenas pode ser realizada por adultos. Este aparelho pode ser utilizado por crianças com 8 anos ou mais, assim como por pessoas com capacidades físicas, sensoriais ou mentais reduzidas ou com falta de experiência e conhecimentos, desde que sejam supervisionadas ou instruídas relativamente à utilização segura do aparelho e compreendam os perigos resultantes. As crianças não podem brincar com o aparelho. A limpeza e a manutenção do utilizador não podem ser realizadas por crianças sem supervisão. A criança deve ser instruída a não carregar baterias não recarregáveis devido ao risco de explosão e a não tentar fazê-lo.

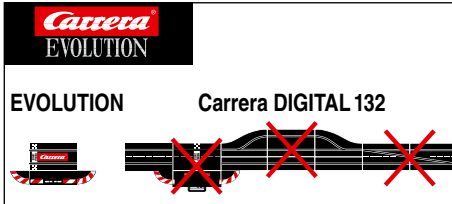
## Declaração de conformidade

O(a) abaixo assinado(a) Carrera Toys GmbH declara o presente tipo de equipamento de rádio "2.4 GHz WIRELESS+" está em conformidade com a Diretiva 2014/53/UE. O texto integral da declaração de conformidade está disponível no seguinte endereço de Internet: [carrera-toys.com](http://carrera-toys.com) – Safety and Quality

## Informação técnica para a montagem



## Nota importante



Queira observar que os sistemas Evolution (analógico) e Carrera DIGITAL 132 (digital) são dois sistemas diferentes e totalmente independentes. Alertamos para o facto de que ambos os sistemas têm de ser separados na montagem da pista. Isso significa que não pode ser colocado um carril de ligação do sistema Evolution em um trecho com carris de ligação (inclusive Control Unit) do sistema Carrera DIGITAL 132. Isso vale também para o caso de somente um dos dois carris (Evolution ou Carrera DIGITAL 132 com Control Unit) ser ligado à alimentação de corrente. Além disso, todos os demais componentes Carrera DIGITAL 132 (desvios, contador electrónico de voltas, Pit Lane) não podem ser montados em uma pista Evolution, ou seja, eles não podem ser utilizados de forma analógica. Caso as informações aqui apresentadas não sejam respeitadas, pode ocorrer de componentes Carrera DIGITAL 132 serem danificados. Neste caso, serão perdidos os direitos à garantia.

## Descrição

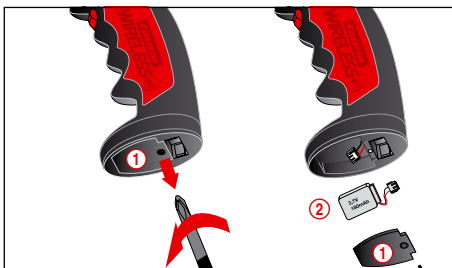
WIRELESS+ é o novo sistema de diversão sem fios para circuitos Carrera DIGITAL 124 e Carrera DIGITAL 132. A tecnologia de rádio de 2,4 GHz com mudança contínua de canal é livre de interferências e proporciona um alcance até 15m. A potente pilha de lítio-polímero permite uma autonomia até 8 horas de funcionamento e mais de 80 dias de standby. WIRELESS+ proporciona liberdade sem fios para até 6 pilotos no circuito.

Carrera AppConnect é um adaptador Bluetooth para ligação entre um Smartphone/Tablet e o comando Carrera Control Unit. (App Connect incluída opcionalmente, ver conteúdo da embalagem na Parte A.)

## Antes do primeiro uso

Antes do primeiro uso do regulador manual é necessário colocar-lhe a pilha (2) incluída no volume de fornecimento. Para isso desaperte o parafuso do compartimento da pilha (1) debaixo do regulador manual. Ligue a ficha da pilha à tomada do regulador manual e coloque-a no respectivo compartimento.

Volte a aparafusar a tampa do compartimento da pilha. A pilha está previamente carregada de fábrica, no entanto, deve ser carregada totalmente antes do primeiro uso.

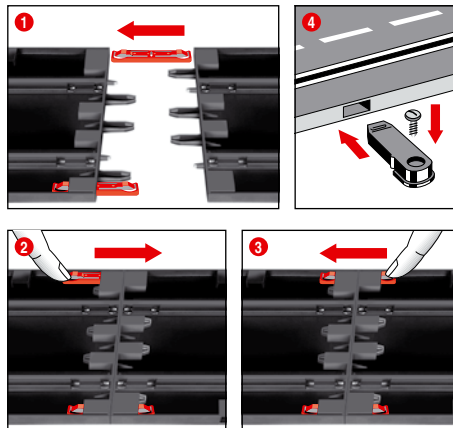


## Conservação da pilha

Para se atingir a maior durabilidade e potência possíveis da pilha, deve-se observar os seguintes pontos relativamente à sua conservação e armazenamento.

- Carregar as pilhas novas totalmente antes do primeiro uso.
- A autonomia de corrida da pilha totalmente carregada é de aprox. 8 horas. Com a perda de potência da pilha, o alcance dos reguladores manuais diminui. O mais tardar, neste momento, deve-se carregá-la totalmente.
- No caso de não utilização prolongada, retire a pilha do regulador manual e guarde-a num lugar seco à temperatura ambiente (16° - 18°C). Para evitar a descarga completa, a pilha quando está guardada deve ser carregada cada 2-3 meses.

## Instrução de montagem



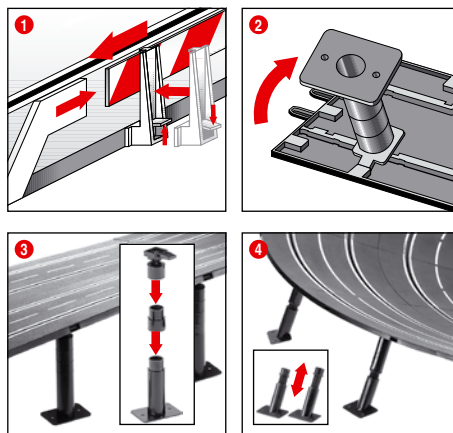
**1 + 2 + 3** Antes da montagem, encaixar os clips de junção como mostrado na fig. 1. Encaixar os carris sobre uma superfície plana. Mover os clips de junção no sentido da seta, até que se escute o encaixe, conforme mostrado na fig. 2. O clip de junção pode ser encaixado também posteriormente. É possível soltar os clips de junção em ambas as direcções, bastando premir para baixo o botão de fixação (vide fig. 3).

**4 Fixação:** Para a fixação das peças de pista sobre uma placa serão utilizados os fixadores de peças de pista (Art. nº 20085209, não incluídos na embalagem).

### Aviso:

Tapetes não são suportes adequados para a montagem devido à electricidade estática, formação de fiapos e fácil inflamabilidade.

## Guarda lateral e apoios



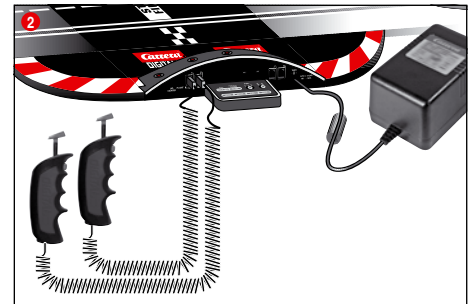
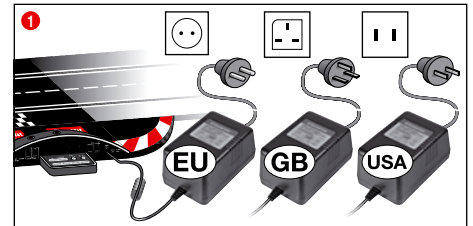
**1 Guardas de segurança:** A colocação dos suportes das guardas de segurança ocorre por basculamento para cima sobre o canto da pista.

**2 + 3 Apoiar pistas elevadas:** Introduzir os cabeçotes de articulação em esfera com batoque de introdução nas admissões rectangulares na parte inferior da pista. As peças intermediárias podem ser elevadas com apoios. É possível aparafusar os pés de apoio (os parafusos não são incluídos).

### 4 Apoiar curvas inclinadas:

Para o apoio de curvas inclinadas, estão à disposição, apoios perpendiculares de respectivo comprimento. Introduzir os apoios de altura ajustável para a entrada e saída das curvas. Introduzir os cabeçotes dos apoios nas admissões redondas na parte inferior da pista.

## Conexão eléctrica



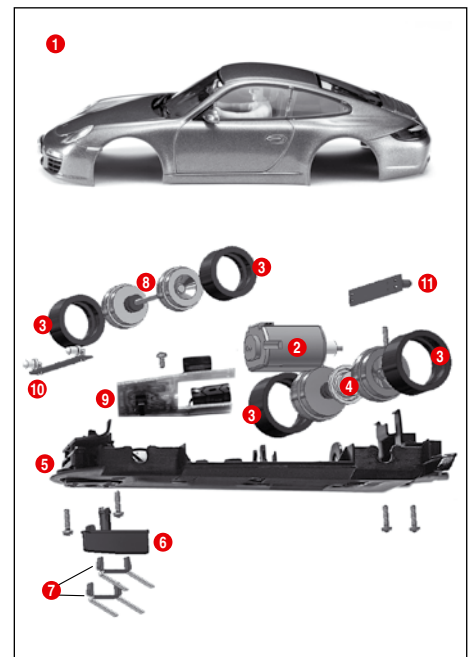
- 1 Ligue a ficha do transformador à Control Unit.
- 2 Conecte o regulador manual juntamente fornecido no Control Unit.

**Aviso:** Para evitar curto-circuitos e choques de corrente, o brinquedo não deverá ser conectado com aparelhos eléctricos estranhos, fichas, cabos ou demais objectos estranhos ao brinquedo. A pista de corrida Carrera DIGITAL 132 somente funciona sem problemas com um transformador original Carrera DIGITAL 132.

A interface do PC (PC Unit) pode ser operada somente em combinação com a Carrera PC Unit original.

O brinquedo deve ser utilizado com o transformador fornecido ou com a fonte de alimentação se o transformador for fornecido com o brinquedo.

## Componentes dos veículos

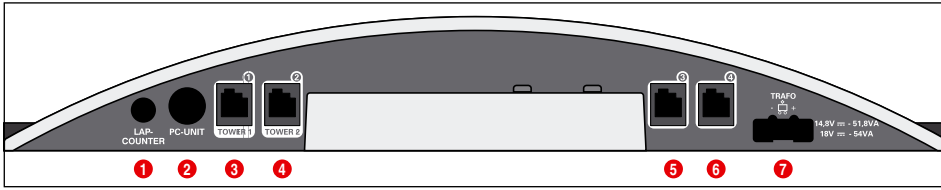


- 1 Carroçaria, sabotador
- 2 Motor
- 3 Pneus
- 4 Eixo traseiro
- 5 Chassi
- 6 Quilha mestra
- 7 Escova dupla
- 8 Eixo dianteiro
- 9 Placa electrónica do veículo com interruptor de comutação
- 10 Placa de luz dianteira
- 11 Placa de luz traseira

**Nota:** a carroçaria depende do modelo.

**A identificação de cada peça não pode ser utilizada como número de encomenda.**

## Conexões Control Unit



Conexões (da esquerda para a direita):

- 1 Conexão para o contador de voltas 20030342
- 2 Conexão para o computador ou para o Lap Counter 20030355 ou App Connect 20030369
- 3 Tomada 1 para o regulador manual, caixa de ampliação do regulador manual ou do receptor WIRELESS+
- 4 Tomada 2 para a torre WIRELESS-Tower 20010108
- 5 Tomada 3 para o regulador manual
- 6 Tomada 4 para o regulador manual
- 7 Conexão para a fonte de alimentação eléctrica DIGITAL 124 / DIGITAL 132

### Informações gerais relativas às tomadas 1-4:

Desde que se utilize um receptor WIRELESS+, este deve ser ligado à tomada 1. Opcionalmente, pode ligar-se uma torre WIRELESS 20010108 à tomada 2. Utilizando-se só o receptor WIRELESS+, não se deve ligá-lo à tomada 2.

Nas tomadas 3 e 4 podem ser utilizados, adicionalmente, reguladores manuais ligados por fio. Observe que estes, neste caso, utilizam os endereços 5 e 6.

Utilizando-se a caixa avançada do regulador manual 20030348, esta deve ser ligada à tomada 1. Neste caso, a atribuição dos endereços dos veículos é efectuada como segue:

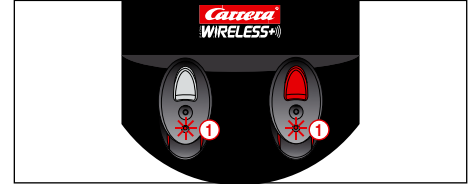
- Caixa avançada do regulador manual = endereços 1, 3 e 4
- Tomada 2 = endereço 2
- Tomada 3 = endereço 5
- Tomada 4 = endereço 6

### Nota:

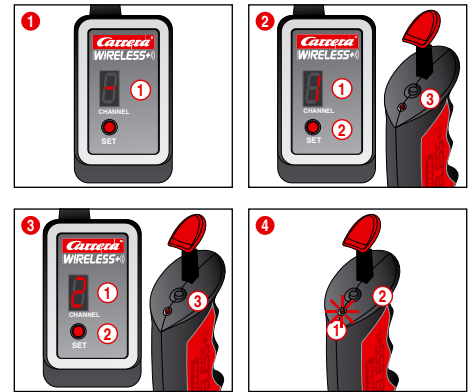
A combinação de WIRELESS com a caixa de ampliação do regulador não é possível!

## Carregar os reguladores manuais

Antes do primeiro uso, deve-se carregar totalmente os reguladores manuais WIRELESS+. Para isso, coloque os reguladores manuais nas cavidades e ligue o circuito. Durante o processo de carregamento, os LED's 1 dos reguladores manuais piscam. Quando o processo de carregamento estiver concluído, os LED's 1 ficam acesos permanentemente. Com a utilização de uma bateria de lítio-polímero é possível recarregar o regulador manual a qualquer momento.



## Processo de interligação



Para se poder comandar os carros com os reguladores manuais, é necessário interligar estes últimos ao receptor uma única vez. Para isso, ligue o circuito.

1 O receptor assinala a prontidão para funcionamento mediante luz corrente no display 1.

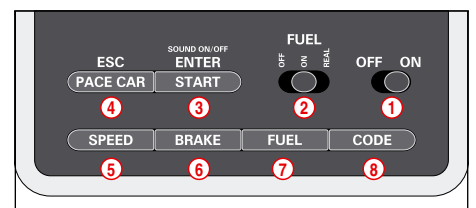
2 Prima o botão SET 2 uma vez até surgir o número 1 no display 1. O número exibido é, mais tarde, o endereço do carro. Voltando-se a premir o botão, pode-se mudar para o endereço seguinte. Agora pressione uma vez o botão de interligação 3 no topo do regulador manual. O regulador manual assinala a que a interligação foi bem-sucedida com o LED a piscar enquanto que o receptor o faz com luz corrente nos displays. O processo de interligação está concluído e o regulador manual pode ser utilizado.

3 Para estabelecer a interligação do segundo regulador manual, proceda da mesma forma. Prima duas vezes o botão SET 2 do receptor até surgir o número 2 1. A seguir, prima o botão de interligação 3 do segundo regulador manual.

4 Para ver o endereço definido para o regulador manual, prima uma vez o botão de interligação 2 no topo do regulador manual. O LED 1 pisca consoante o endereço definido.

Se o regulador manual não for atuado, passado aprox. 20 segundos ele muda automaticamente para o modo de poupança de energia. Premindo-se o tucho ou a tecla de agulhas, o regulador manual pode ser ativado novamente.

## Elementos de comando Control Unit

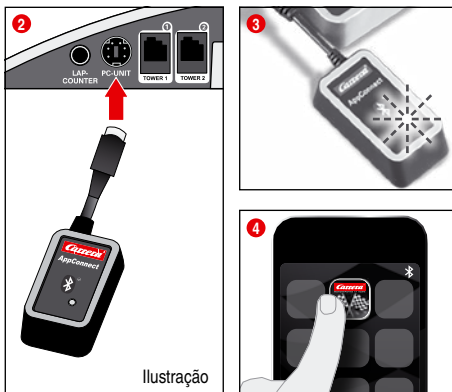


- 1 Botão de ligar/desligar
- 2 Botão para a função do depósito
- 3 Tecla de iniciação da corrida / Tecla de confirmação da programação
- 4 Tecla para Pace Car / Cancelar a programação
- 5 Tecla para definição da velocidade básica
- 6 Tecla para definição do comportamento de travagem
- 7 Tecla para definição do conteúdo do depósito
- 8 Tecla para programação dos veículos

## Modo de utilização da Carrera Race App/Carrera AppConnect

### Nota:

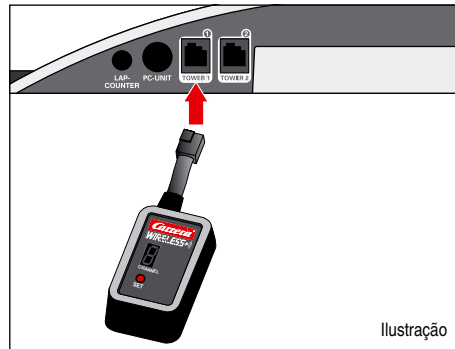
App Connect incluída opcionalmente, ver conteúdo da embalagem na Parte A. A App Connect também está disponível separadamente sob o número 20030369.



- 1 Carregue a Carrera Race App no seu aparelho móvel final.
- 2 Ligue o adaptador Bluetooth à tomada da unidade PC como se representa no símbolo.
- 3 Certifique-se de que a função Bluetooth está ativada no seu aparelho final. O adaptador Carrera AppConnect pisca até a ligação estar estabelecida.
- 4 Inicie a Carrera Race App.
- 5 O diodo azul permanentemente aceso assinala que a ligação Bluetooth está estabelecida.

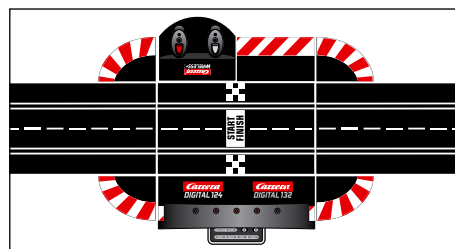
## Ligação do receptor

Ligue o receptor como se demonstra na ilustração a uma das duas tomadas da Control Unit que estão marcadas com Tower 1 e Tower 2. Para o funcionamento de 6 reguladores manuais WIRELESS+ só é necessário um receptor de 2.4 GHz.

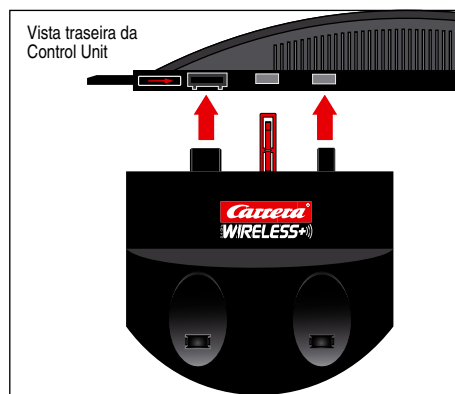


## Ligar a estação de carga

A estação de carga é ligada ao verso da Control Unit. Para posicionar a estação de carga em outro sítio no circuito necessita-se de Adapter Unit 20030360.



Vista traseira da Control Unit

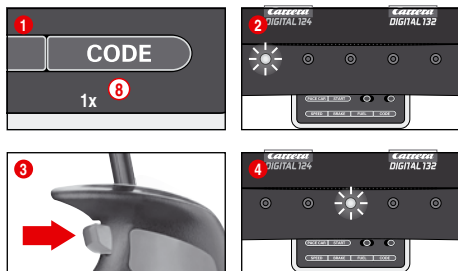




**Informações gerais relativas ao modo de operação**

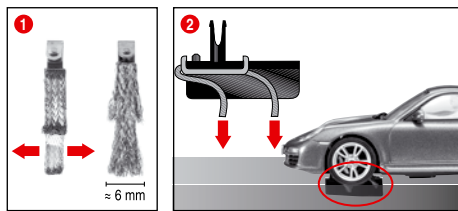
Algumas das teclas têm várias funções. A definição de algumas funções é realizada mediante a combinação de teclas. Todos os processos de programação podem ser cancelados com a tecla „ESC/PACE CAR“. No decurso deste manual, encontrará mais detalhes.

**Codificação/Programação dos veículos para os respectivos reguladores manuais**



Coloque o veículo a codificar na pista e ligue a Control Unit. Pressione uma vez a tecla „Code“ (8), fig. 1, o primeiro LED acende-se, fig. 2. Em seguida, pressione uma vez a tecla da agulha no respectivo regulador manual, fig. 3. Nos veículos com iluminação, as luzes começam a intermitir e os LEDs 2-4 da Control Unit acendem-se uns a seguir aos outros. Quando a codificação estiver concluída, o LED central permanece aceso (fig. 4) e o veículo está atribuído ao regulador manual. **Nota:** neste género de codificação, só pode estar na pista o veículo a codificar.

**Preparação da arrancada**



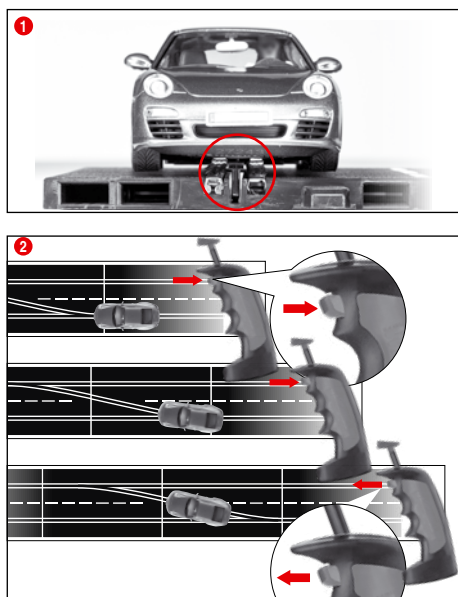
Este automóvel Carrera DIGITAL 132 está idealmente adaptado ao sistema de carris Carrera 1:24.

**1 + 2 Posicionamento óptimo das escovas:**

Para o automóvel poder circular bem e continuamente, abra ligeiramente a extremidade das escovas (1) e vire-a para o carril como se demonstra na figura 2. Unicamente a extremidade da escova deveria estar em contacto com o carril e, se for necessário, poderá ser cortada um pouco no caso de desgaste. Limpe os carris e as escovas de quando em quando, para remover pó e resíduos de desgaste.

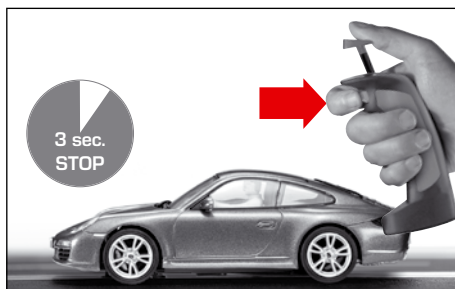
Numa corrida, pequenas peças do veículo, como spoiler e espelhos, necessárias para que o carro corresponda ao modelo original, podem soltar-se ou quebrar. Para que isso seja evitado, essas peças podem ser removidas antes da corrida.

**Função de desvio**



- 1 Preste atenção para que a quilha mestra do veículo encontre-se na ranhura da pista e a escova dupla contacto com o friso de alimentação de corrente eléctrica. Coloque os veículos sobre o friso de conexão.
- 2 Quando de troca de pista, o botão no regulador manual deverá ser mantido premido até que o veículo tenha se movimentado sobre o desvio.

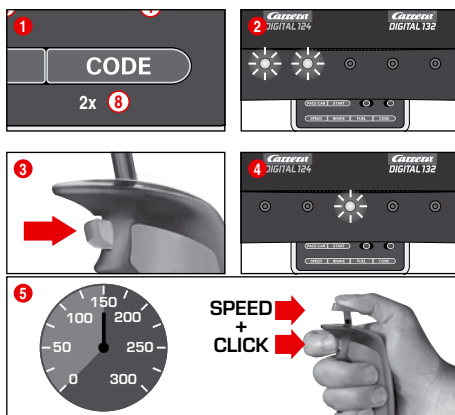
**Ligar/desligar a função de luz**



A viatura programada no regulador manual tem de se encontrar parada na pista de corrida por pelo menos 3 segundos antes da luz poder ser ligada ou desligada pela tecla de desvio.

**Nota:** aplica-se somente às miniaturas com iluminação

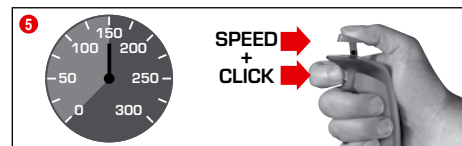
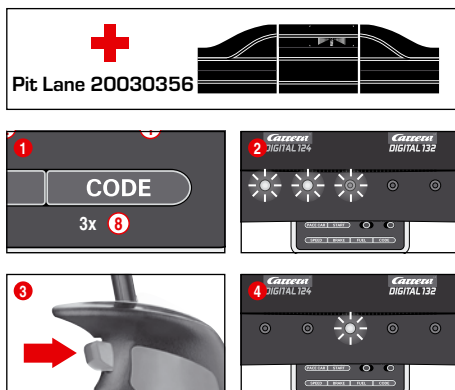
**Codificação/Programação Autonomous Car**



Coloque o veículo a codificar na pista com a Control Unit ligada e pressione 2 vezes a tecla „Code“ (8), fig. 1. Os primeiros dois LEDs da Control Unit acendem-se, fig. 2. Pressione agora a tecla da agulha do regulador manual, fig. 3; os LEDs 3-5 acendem-se uns a seguir aos outros. Aguarde até o LED central se acender novamente, fig. 4. Actue o manípulo do regulador manual e acelere o veículo à velocidade desejada. Quando atingir a velocidade, pressione novamente a tecla da agulha, fig. 5. A codificação Autonomous Car está concluída.

**Nota:** neste género de codificação, só pode estar na pista o veículo a codificar. A programação Autonomous Car permanece programada até se codificar o veículo novamente. Em conjunto com a Position Tower, a função Autonomous Car é indicada sempre com o endereço 7.

**Codificação/Programação Pace Car**



(somente em conjunto com Pit Stop Lane #20030356) Coloque o veículo a codificar na pista com a Control Unit ligada e pressione 3 vezes a tecla „Code“ (8), fig. 1. Os primeiros três LEDs da Control Unit acendem-se, fig. 2.

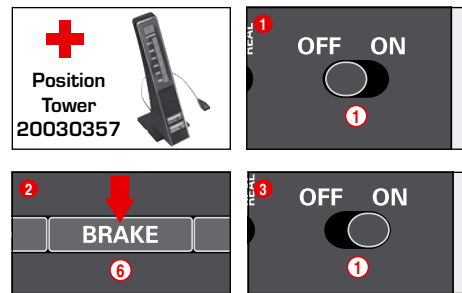
Pressione agora a tecla da agulha do regulador manual, fig. 3; os LEDs 2-5 acendem-se uns a seguir aos outros. Aguarde até o LED central se acender novamente, fig. 4. Actue o manípulo do regulador manual e acelere o veículo à velocidade desejada. Quando atingir a velocidade, pressione novamente a tecla da agulha, fig. 5. A codificação da função Pace Car está concluída e o veículo segue para a Pit Stop Lane.

**Nota:** neste género de codificação, só pode estar na pista o veículo a codificar. A programação Pace Car permanece programada até se codificar o veículo novamente. Em conjunto com a Position Tower, a função Pace Car é indicada sempre com o endereço 8.

**Função Pace Car avançada**

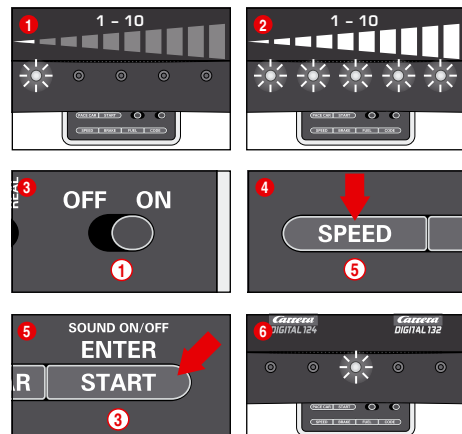
Depois da codificação Pace Car estar concluída, o veículo nas primeiras voltas vai automaticamente para a Pit Lane. Para iniciar o Pace Car, pressione uma vez a tecla „Pace Car“ (4). Os LEDs 2 e 3 da Control Unit acendem-se e o Pace Car sai da Pit Lane. Agora o Pace Car circula sempre até se voltar a pressionar novamente a tecla „Pace Car“. Neste caso, o LED 2 apaga-se e o veículo segue automaticamente para a Pit Lane na volta em curso.

**Indicação da posição para Autonomous Car e Pace Car**



(só em conjunto com a Position Tower #20030357) A posição do Autonomous Car (endereço 7) e do Pace Car (endereço 8) pode ser indicada na Position Tower. Esta função pode ser ligada na Control Unit. Conserve a tecla „BRAKE“ (6) pressionada, fig. 2, com a Control Unit desligada, ligue a pista e volte a soltar a tecla „BRAKE“. Esta função pode ser comutada, pressionando-se a tecla novamente:  
1 LED aceso = nenhuma indicação  
2 LEDs acesos = indicação na Position Tower  
Defina a função desejada e confirme esta escolha com a tecla „START/ENTER“.

**Definição da velocidade básica dos veículos**

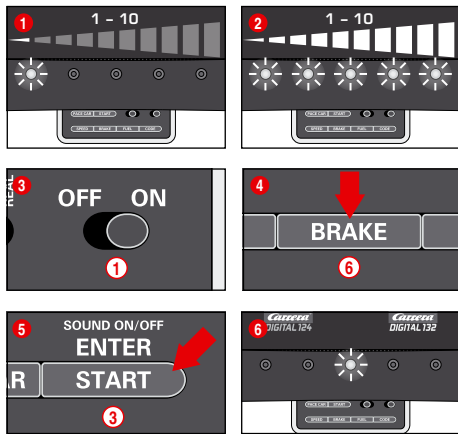


A definição da velocidade básica pode ser efectuada individualmente para um e/ou mais veículos. Os veículos para os quais se pretende definir a velocidade têm que se encontrar na pista. A definição pode ser efectuada em 10 níveis sendo estes vários níveis assinalados pelos 5 LEDs em estado intermitente ou permanentemente acesos.

- 1 1 LED aceso = baixa velocidade
- 2 5 LEDs acesos = alta velocidade

Coloque na pista os veículos que pretende regular, com a Control Unit ligada e pressione uma vez a tecla „SPEED“ (5). Agora acende-se um determinado número de LEDs. Estes indicam a velocidade ultimamente aplicada. Pressione a tecla „SPEED“ (5) repetidamente até ter seleccionado a velocidade desejada. Confirme a selecção com a tecla „ENTER/START“ (3).  
Uma luz breve corrida e o acendimento do LED central, confirmam que a definição está concluída, fig. 6.

### Definição do comportamento de travagem dos veículos

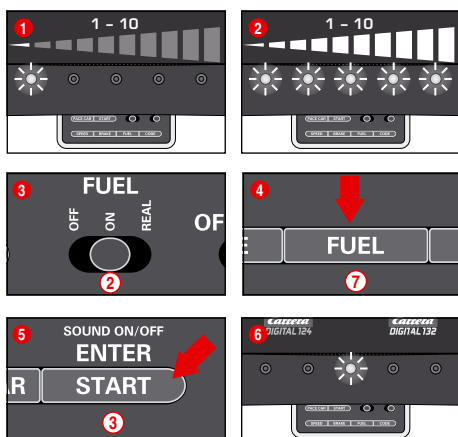


(só para os veículos comandados com o regulador manual)  
A definição do comportamento de travagem pode ser efectuada individualmente para um e/ou mais veículos. Os veículos para os quais se pretende definir o comportamento de travagem têm que se encontrar na pista. A definição pode ser efectuada em 10 níveis sendo estes vários níveis assinalados pelos 5 LEDs em estado intermitente ou permanentemente acesos.

- 1 1 LED aceso = efeito de travagem frouxo
- 2 5 LEDs acesos = efeito de travagem forte

Coloque na pista os veículos que pretende regular, com a Control Unit ligada e pressione uma vez a tecla „BRAKE“ (6). Agora acende-se um determinado número de LEDs. Estes indicam o nível de travagem ultimamente aplicado. Pressione a tecla „BRAKE“ (6) repetidamente até ter seleccionado o comportamento de travagem desejado. Confirme a selecção com a tecla „ENTER/START“ (3).  
Uma luz breve corrida e o acendimento do LED central, confirmam que a definição está concluída, fig. 6.

### Definição do conteúdo do depósito



(só para os veículos comandados com o regulador manual)  
A definição do conteúdo do depósito em conjunto com a Pit Lane (20030356) efectua-se simultaneamente para todos os veículos. A definição pode ser efectuada em 10 níveis sendo estes vários níveis assinalados pelos 5 LEDs em estado intermitente ou permanentemente acesos.

- 1 1 LED aceso = depósito com pouco conteúdo
- 2 5 LEDs aceso = depósito cheio.

Coloque na pista os veículos que pretende regular, com a Control Unit ligada e ligue a função do depósito com o interruptor correção (2) fig. 3. Pressione uma vez a tecla „FUEL“ (7). Agora acende-se um determinado número de LEDs. Estes indicam o conteúdo do tanque ultimamente aplicado. Pressione a tecla „FUEL“ (7) repetidamente até atingir o conteúdo desejado para o depósito. Confirme a selecção com a tecla „ENTER/START“ (3).  
Uma luz breve corrida e o acendimento do LED central, confirmam que a definição está concluída, fig. 6.

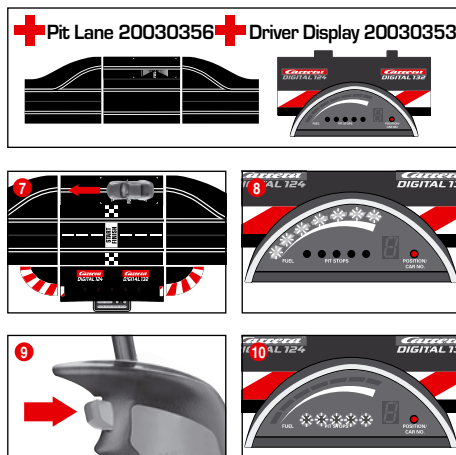
### Função avançada do depósito

Mediante o interruptor correção (2), é possível seleccionar 3 modos, fig. 3:

- OFF = Os veículos não consomem „gasolina“
- ON = Os veículos consomem „gasolina“
- REAL = A velocidade máxima depende do conteúdo do depósito / os veículos consomem „gasolina“ (só em conjunto com a Pit Lane 20020030356 e/ou Pit Stop Lane 20030346 e o adaptador Pit Stop 20030361)

No modo „REAL-Mode“, o veículo com o depósito cheio é „mais pesado“, circula mais lentamente e o efeito de travagem é menor; com o depósito vazio, o veículo é „mais leve“, circula com maior rapidez e o efeito de travagem é maior. A indicação do conteúdo actual do depósito só é possível em conjunto com o Driver Display 20030353 e Pit Stop 20020030356.

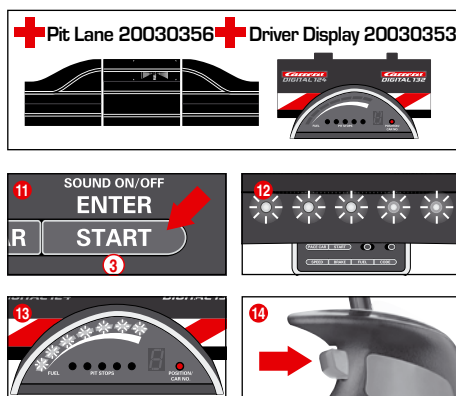
### Abastecimento dos veículos com Pit Lane 20030356 e Driver Display 20030353



O conteúdo actual do tanque pode ser lido na barra de indicação do Driver Display composta de 5 LEDs verdes e 2 vermelhos. Para abastecer, seguir com o veículo para a Pit Lane pelo sensor de abastecimento fig. 7. A barra de indicação começa a intermitir, fig. 8 e o veículo pode ser abastecido, mantendo-se pressionada a tecla da agulha, fig. 9. O número de abastecimentos é indicado pelos LEDs amarelos em estado intermitente ou permanentemente acesos, fig. 10 (ver também Driver Display).

**Nota: os veículos com o depósito vazio não são considerados na contagem de voltas em conjunto com a Position Tower 20030357.**

### Definir o conteúdo do depósito no início da corrida



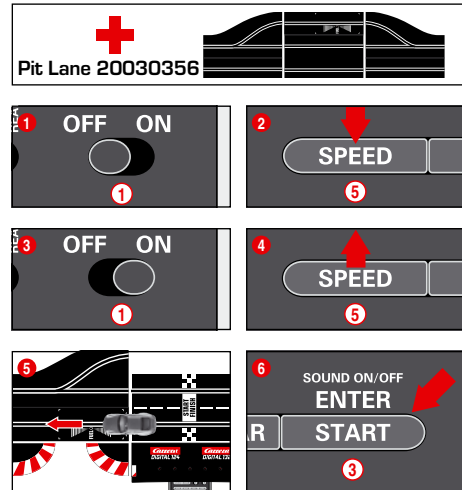
(só em conjunto com Pit Lane 20030356 e Driver Display 20030353)  
Independentemente da definição básica, o conteúdo do depósito pode ser definido individualmente no início da corrida para as voltas de um e/ou mais veículos até à primeira paragem na gasolinheira. Pressione uma vez a tecla „START/ENTER“ (3) os 5 LEDs da Control Unit estão permanentemente acesos, fig. 12, e a barra de indicação do(s) Driver Display(s) intermite, fig. 13. Clicando-se no botão da agulha do respectivo regulador manual, é possível alterar o nível do depósito, fig. 14.

### Bloqueio dos botões de definições



Para bloquear os botões de definições da velocidade (speed), do travão (brake) e do combustível (fuel) proceda como segue: Mantenha o botão „code“ (8) pressionado com a Control Unit desligada, depois ligue a Control Unit e liberte o botão „code“. Para anular o bloqueio, proceda da mesma forma.

### Função avançada Pit Lane



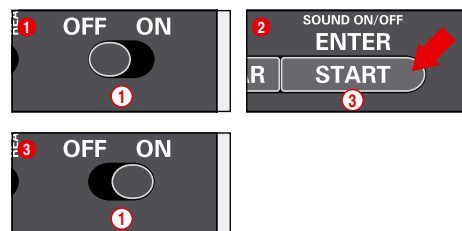
(só em conjunto com Pit Lane 20030356)

Há a possibilidade de ligar/desligar a função de contagem das voltas na Pit Lane 20030356 e/ou na Pit Stop Lane 30346 com o adaptador 20030361. Para isso, manter a tecla „SPEED“ (5) pressionada com a Control Unit desligada, depois ligar a Control Unit e soltar a tecla „SPEED“ (5). Pressionando-se novamente a tecla, acendem-se 1 ou 2 LEDs em função da definição.

- LED 1 = função de contagem das voltas desligada
- LED 1 + 2 = função de contagem das voltas ligada

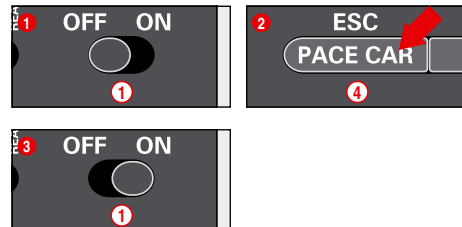
Selecione a definição desejada e empurre ou circule com um veículo por cima do sensor da Pit Lane fig. 5. As definições são assumidas quando o veículo passar por cima do sensor. Para sair das definições, pressione a tecla „START/ENTER“ (3).

### Ligar/desligar o som



O som de confirmação da passagem por cima dos sensores e de operação das teclas, pode ser desligado. Para isso, mantenha a tecla „START/ENTER“ (3) pressionada com a Control Unit desligada, depois ligue a pista e volte a soltar a tecla „START/ENTER“ (3). O som de confirmação emitido ao ligar a Control Unit no entanto, não pode ser desligado.

### Função reset



A Control Unit dispõe de uma função reset para restauração das definições de fábrica.

Para isto, mantenha a tecla „ESC/PACE CAR“ (4) pressionada com a Control Unit desligada, depois ligue a pista e volte a soltar a tecla. Todas as definições actuais para a velocidade, comportamento de travagem, conteúdo do depósito, som e contagem das voltas são repostas nas definições de fábrica. As definições dos veículos não são afectadas, desde que os veículos não se encontrem na pista.

Definições de fábrica:

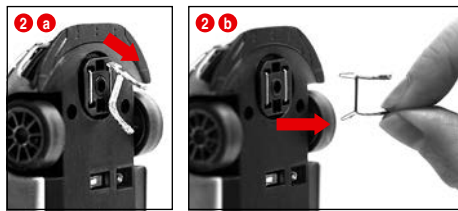
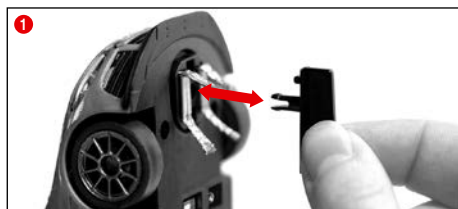
- Velocidade = 10
- Comportamento de travagem = 10
- Conteúdo do depósito = 7
- Som = lig.
- Indicação da posição para Autonomous Car e Pace Car = deslig.

## Função de poupança de electricidade

Depois de 20 minutos sem ser utilizada, a Control Unit muda para o modo de poupança de electricidade e desliga todos os displays tais como Position Tower, Driver Display e Startlight. Para reativar, desligar a unidade de comando ca. de 2-3 segundos e ligá-la novamente.

Todas as definições permanecem activadas.

## Troca da escova dupla na quilha mestra



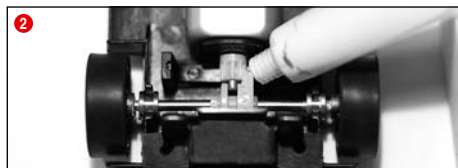
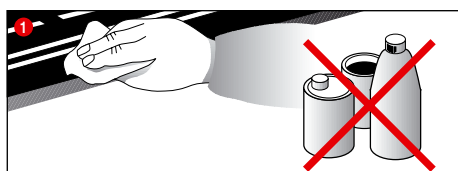
**Avisos:**

- Recomenda-se sempre, somente retirar e trocar uma escova.
- Jamais puxar o veículo para trás, pois a escova poderá ser danificada.

1 Retirar quilha mestra cuidadosamente segundo Fig. 1 do suporte.

2 Fazer atenção na mudança da escova dupla que a escova superior 2 a é retirada parcialmente e para depois retirar completamente a escova dupla com a escova 2 b. Proceder da mesma maneira na montagem.

## Manutenção e conservação



Para assegurar um funcionamento sem problemas da pista de corrida de automóveis, todas as peças da pista de corrida devem ser limpas regularmente. Retirar a ficha da rede eléctrica antes da limpeza.

1 **Percurso de corrida:** Manter as superfícies da pista de rolamento e as ranhuras da pista limpas com um pano seco. Não utilizar quaisquer solventes ou produtos químicos para a limpeza. Guardar a pista protegida contra poeira e num local seco quando esta não for utilizada, o melhor dentro da caixa de papelão original.

2 **Verificação dos veículos:** Limpar os rolamentos do eixo e das rodas, pinhão do motor, rodas dentadas da transmissão e mancais e lubrificar com graxa livre de resinas e ácidos. Utilize, como agente auxiliar, p.ex., um palito para os dentes. Verifique regularmente o estado das escovas e dos pneus.

## Eliminação de falhas Técnica de condução

**Eliminação de falhas:**

No caso de falhas, verifique, sf., o seguinte:

- Estão correctas as conexões eléctricas?
- Transformador e regulador manual correctamente conectados?
- Estão as junções da pista impecáveis?
- Estão a pista de corrida e as ranhuras da pista limpas e livres de corpos estranhos?
- Estão as escovas em ordem e mantém contacto com as ranhuras da pista?
- Os veículos estão codificados correctamente para os respectivos reguladores manuais?
- No caso de curto-circuito eléctrico, a alimentação de corrente para a pista será desligada automaticamente por 5 segundos e isto será indicado por sinais acústico e óptico.
- Os veículos estão na pista no sentido correcto? Caso não funcione, comutar o interruptor de sentido de marcha no lado de baixo do veículo.
- A Adapter Unit está instalada corretamente no sentido de circulação?
- A pilha do regulador manual está ligada corretamente?
- A pilha está carregada?
- O LED do regulador manual pisca quando este está a carregar?
- O regulador manual está ligado ao receptor?
- Os reguladores manuais estão ocupados com endereços duplos?

**Aviso:**

Numa corrida, pequenas peças do veículo, como spoiler e espelhos, necessárias para que o carro corresponda ao modelo original, podem soltar-se ou quebrar. Para que isso seja evitado, essas peças podem ser removidas antes da corrida.

**Técnica de direcção:**

- Nas rectas poderá dirigir rapidamente, antes das curvas deverá travar, na saída das curvas poderá novamente acelerar.
- Não manter presos ou bloquear os veículos com o motor em funcionamento, com isso, poderá ocorrer superaquecimento e avarias no motor.

**Nota:** aquando da utilização em sistemas de carris que não sejam de produção da Carrera, a quilha-guia existente terá de ser substituída pela quilha-guia especial (#20085309). Ruídos leves de circulação aquando da utilização da travessia Carrera (#20020587) ou da curva fechada 1/30° (#20020574), devem-se à escala original e não afectam o funcionamento correcto.

## Dados técnicos

Tensão de saída - Transformador do brinquedo



14,8 V --- 51,8 W



Pilha de lítio-polímero: 3,7 V --- 180 mAh · 0,7 Wh



Tempo máximo de carregamento: 2 horas

Frequência: 2,4 GHz

Faixa de frequência: 2400-2483,5 MHz

Potência de saída do transmissor: máx. 10 mW

Marca comercial ou nome, número de registo comercial e endereço do fabricante CARRERA Carrera Toys GmbH Rennbahn Allee 1 5412 Puch AUSTRIA FN 52240 z

Identificador do modelo STAD-HKYF-002A STAD-HKYF-003A STAD-HKYF-004A

Tensão de entrada	100-240 V -
Frequência da alimentação de CA	50/60 Hz
Tensão de saída	DC 14,8 V
Corrente de saída	3,5 A
Potência de saída	51,8 W
Eficiência média no modo ativo	88,11 %
Eficiência a carga baixa (10%)	83,46 %
Consumo energético em vazio	0,14 W

**Modos de corrente eléctrica**

- 1.) Funcionamento lúdico = os veículos são actoados através do regulador manual
- 2.) Funcionamento em repouso = os reguladores manuais não são actoados, não há jogo de diversão
- 3.) Funcionamento stand-by = depois de aprox. 20 minutos em funcionamento de repouso, o carril de ligação muda para o modo de stand-by.

A luz LED apaga-se.

**CONSUMO DE CORRENTE ELÉCTRICA < 0,21 W**

Para reativar, desligar a unidade de comando ca. de 2-3 segundos e ligá-la novamente. O circuito está de novo no modo de repouso.

- 4.) Estado desligado = o bloco de alimentação não está ligado à rede eléctrica



Este produto contém o símbolo de classificação da destruição de produtos eléctricos e electrónicos (WEEE), o que significa que o mesmo deve ser manuseado de acordo com a Directiva Europeia 2012/19/EU, de modo a ser reciclado ou desmontado, minimizando o seu impacto no meio ambiente. Para mais informação, contacte as autoridades locais ou regionais. Os produtos electrónicos não incluídos no processo de escolha selectiva são potencialmente perigosos para o ambiente e para a saúde pública, devido à presença de substâncias perigosas.

## Advertências

**Regras e advertências para a utilização da(s) pilha(s) de lítio-polímero:**

As pilhas LiPo são muito mais sensíveis do que as pilhas alcalinas ou NiMH convencionais. Por isso, é necessário respeitar exatamente todas as advertências. No caso de manejo incorreto das pilhas, corre-se perigo de incêndio. Com o manejo, carregamento ou utilização da(s) pilha(s) LiPo você assume todos os riscos associados às pilhas de lítio.

• Pilhas não-recarregáveis não devem ser recarregadas!

Para o carregamento, você deve utilizar unicamente a cavidade de carregamento incluída no volume de fornecimento. No caso de inobservância destas advertências, corre-se risco de incêndio e consequentemente de perigo para a saúde e/ou de danos materiais. NUNCA utilize outro carregador!

• Pilhas recarregáveis devem ser recarregadas unicamente sob a vigilância de adultos. Nunca deixe a pilha por vigiar durante o carregamento. Quando carregar a pilha, você devia estar sempre na proximidade para supervisionar o carregamento e poder reagir no caso de potenciais problemas.

• Se a pilha inchar ou se deformar durante os processos de descarregamento ou carregamento, termine imediatamente o respectivo processo. Retire a pilha o mais rápido possível e com o máximo cuidado e coloque-a num sítio seguro e aberto, afastado de materiais combustíveis e observe-a pelo menos 15 minutos.

Se continuar a carregar ou a descarregar uma pilha que já está inchada ou deformada, há perigo de incêndio! Mesmo que a deformação ou a formação de balão sejam mínimas, a pilha tem de ser colocada fora de serviço.

• Você tem de carregar a pilha que está incluída no volume de fornecimento num local seguro e afastado de materiais combustíveis.

• Pilhas vazias devem ser retiradas do brinquedo.

• Guarde a pilha num lugar seco à temperatura ambiente (16° - 18°C). Não exponha a pilha à ação direta dos raios solares nem a outras fontes de calor. Temperaturas acima de 50°C devem ser evitadas genericamente.

• Carregue a pilha necessariamente depois de cada uso para evitar a denominada descarga total da mesma. No caso de não utilização, carregue a pilha de quando em quando (aprox. cada 2-3 meses). A inobservância do manejo anteriormente descrito pode provocar defeitos.

• Ao substituir a pilha, nunca utilize objetos pontiagudos ou afiados. Nunca danifique o plástico de proteção da pilha.

• Ao substituir pilhas defeituosas, só é permitido utilizar os tipos de pilhas recomendados. As pilhas danificadas ou inutilizáveis são resíduos especiais e têm de ser eliminadas adequadamente.

• Não deite as pilhas/baterias no fogo nem as exponha a altas temperaturas. Perigo de incêndio e de explosão.

• Os eletrólitos e vapores de eletrólitos existentes nas pilhas LiPo são nocivos à saúde. Evite o contacto direto com eletrólitos. No caso de contacto de eletrólitos com a pele, olhos ou outras zonas do corpo, é necessário enxaguar ou lavar as partes afetadas imediatamente com água limpa abundante e consultar um médico de seguida.

• Pilhas não são brinquedos pelo que não devem estar acessíveis a crianças. Manter as pilhas fora do alcance das crianças.

• Não é permitido ligar os terminais de conexão / terminais da pilha em curto-circuito.

• O brinquedo só deve ser operado com um transformador / bloco de alimentação próprio para brinquedos.

• O transformador / bloco de alimentação não é nenhum brinquedo!



## Sommario

Indicazioni per la sicurezza	32
Dichiarazione di conformità	32
Contenuto della confezione	32
Indicazione tecnica per il montaggio	32
Avviso importante	33
Descrizione	33
Prima del primo utilizzo	33
Manutenzione della batteria	33
Istruzioni di montaggio	33
Guardarail e appoggi	33
Allacciamento elettrico	33
Componenti degli autoveicoli	33
Connessioni Control Unit	34
Connessione del ricevitore	34
Connessione al caricabatterie	34
Caricare il comando manuale	34
Sintonizzazione	34
Elementi di comando Control Unit	34
Codifica / programmazione delle vetture sui relativi comandi manuali	34
Preparazione per lo start	35
Funzione di scambio corsia	35
Funzione luce On/Off	35
Codifica/programmazione Autonomous Car	35
Codifica/programmazione Pace Car	35
Indicazione della posizione per Autonomous e Pace Car	35
Impostazione della velocità base delle vetture	35
Impostazione del comportamento in frenata delle vetture	36
Impostazione del livello del carburante	36
Blocco dei tasti per impostazioni	36
Funzione Pit Lane estesa	36
Sound ON/OFF	36
Funzione reset	36
Funzione risparmio corrente	37
Sostituzione di contatti striscianti e linguetta guida	37
Manutenzione e cura	37
Rimozione dei disturbi / Tecnica di guida	37
Dati tecnici	37
Avvertenze	37

## Benvenuti

Benvenuti nel team Carrera!

Le istruzioni per l'uso contengono delle informazioni importanti relative al montaggio e l'impiego del vostro autodromo Carrera DIGITAL 132. Leggere quindi queste istruzioni per l'uso accuratamente e custodirle per una successiva consultazione. In caso di domande di chiarimento contattate la nostra distribuzione o visitate il nostro sito Web: [carrera-toys.com](http://carrera-toys.com)

Controllare la completezza del contenuto e l'eventuale presenza di danni dovuti al trasporto. La confezione contiene anche delle infor-

mazioni importanti e quindi deve essere anche conservata. Vi auguriamo buon divertimento con il vostro autodromo Carrera DIGITAL 132.

## Indicazioni per la sicurezza

• **AVVERTENZA!** Non adatto a bambini di età inferiore ai 36 mesi. Pericolo di soffocamento per ingestione di pezzi piccoli. Attenzione: pericolo di schiacciamento dovuto al funzionamento.

• **AVVERTENZA!**

Questo oggetto contiene magneti o componenti magnetici. Un magnete che si attacca a un altro magnete o a un oggetto metallico all'interno del corpo umano può provocare lesioni gravi o mortali. In caso di ingestione o inalazione di magneti, richiedere immediatamente assistenza medica.

• **AVVERTENZA!**

L'uso del caricabatterie deve essere permesso solo a bambini dell'età minima di 8 anni. Si devono impartire istruzioni sufficienti che consentono al bambino di usare il caricabatterie in modo sicuro e si deve spiegare chiaramente che non si tratta di un giocattolo e quindi non deve essere usato per giocare.

• Il trasformatore non è un giocattolo! I collegamenti del trasformatore non devono essere cortocircuitati! Informazioni per i genitori: Il trasformatore deve essere regolarmente controllato per l'eventuale presenza di danneggiamenti dei conduttori, della spina oppure del contenitore! Usare il giocattolo solo con i trasformatori raccomandati. Nel caso in cui il trasformatore dovesse essere danneggiato, questo non deve più essere usato. Usare la pista solo con un trasformatore. Quando il giocattolo non viene utilizzato per intervalli di tempo relativamente lunghi, si consiglia di staccare il trasformatore dalla rete di alimentazione. Non aprire il contenitore del trasformatore e dei regolatori della velocità!

**Avvertenza per i genitori:**

I trasformatori e gli alimentatori per giocattoli non devono essere considerati a loro volta giocattoli. I bambini ne possono fare uso solo in presenza dei genitori.

• Controllare regolarmente la pista, le vetture e il caricabatterie per verificare la presenza di eventuali danni conduttori, spine e contenitori! Sostituire i componenti difettosi.

• La pista non è idonea per l'impiego in ambienti aperti oppure in ambienti umidi! Mantenerne i liquidi ad una distanza di sicurezza.

• Non mettere parti metalliche sulla pista, onde evitare dei cortocircuiti. Non mettere la pista nelle immediate vicinanze di oggetti delicati, poiché l'eventuale autoveicolo scaraventato fuori dalla pista potrebbe provocare dei danneggiamenti.

• Prima di eseguire la pulizia o la manutenzione estrarre la spina elettrica! Per la pulizia utilizzare un panno umido, non usare solventi o prodotti chimici. Se la pista non viene utilizzata, custodirla in un luogo protetto dalla polvere e asciutto, o meglio ancora nel cartone originale.

• Non azionare l'autopista all'altezza degli occhi o del viso, le auto in corsa che sbandano ed escono dalla carreggiata possono provocare lesioni.

• L'uso improprio del trasformatore può causare scosse elettriche.

• Il giocattolo può essere collegato solo ad apparecchi della classe di protezione II.

• Il giocattolo e il caricabatterie possono essere usati solo con un trasformatore per giocattoli.

• Non usare con trasformatori regolabili!

• Se il cavo di connessione allarete di questo apparecchio è danneggiato, per evitare pericoli deve essere inviato al servizio assistenza della ditta Carrera Toys GmbH o sostituito da una persona opportunamente qualificata.

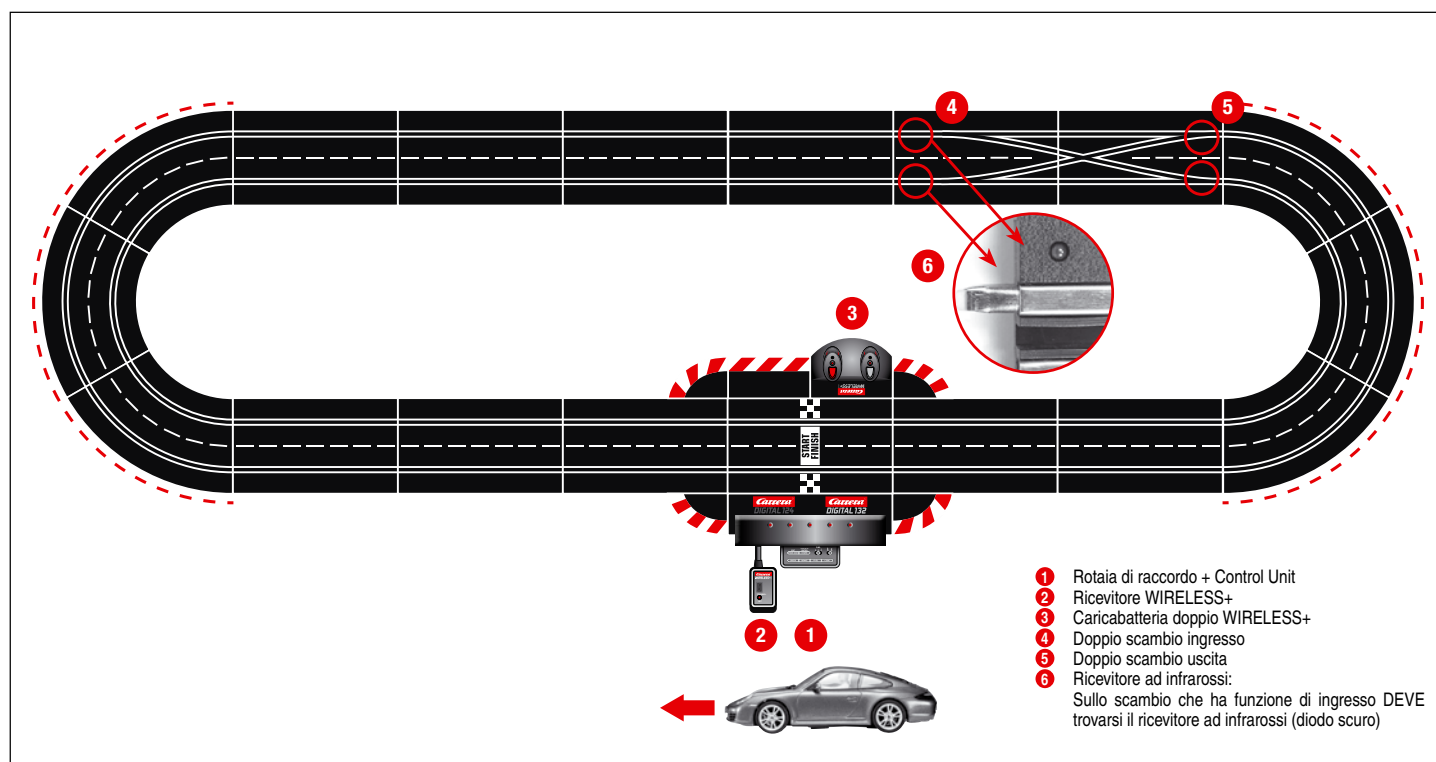
**Avviso:**  
Le vetture e l'unità di controllo possono essere rimesse in funzione solo quando sono completamente montate.

Il montaggio può essere eseguito solo da persone adulte. Questo apparecchio può essere utilizzato da bambini dagli 8 anni in su e da persone con ridotte capacità fisiche, sensoriali o mentali o con scarsa esperienza e conoscenza, a condizione che siano sorvegliate o istruite sull'uso in sicurezza dell'apparecchio e ne comprendano i pericoli. Ai bambini è vietato giocare con l'apparecchio. La pulizia e la manutenzione da parte dell'utente non devono essere effettuate da bambini senza supervisione. È necessario istruire il bambino affinché non ricarichi e non tenti di ricaricare le batterie non ricaricabili in quanto sussiste il rischio di esplosioni.

## Dichiarazione di conformità

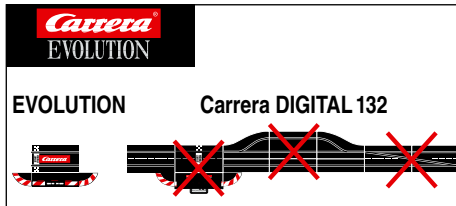
Il fabbricante, Carrera Toys GmbH, dichiara che il tipo di apparecchiatura radio "2,4 GHz WIRELESS+" è conforme alla direttiva 2014/53/UE. Il testo completo della dichiarazione di conformità UE è disponibile al seguente indirizzo Internet: [carrera-toys.com](http://carrera-toys.com) - Sicurezza e Qualità

## Indicazione tecnica per il montaggio



- 1 Rotaia di raccordo + Control Unit
- 2 Ricevitore WIRELESS+
- 3 Caricabatteria doppio WIRELESS+
- 4 Doppio scambio ingresso
- 5 Doppio scambio uscita
- 6 Ricevitore ad infrarossi:  
Sullo scambio che ha funzione di ingresso DEVE trovarsi il ricevitore ad infrarossi (diodo scuro)

## Avviso importante



Si prega di considerare che Evolution (sistema analogico) ed Carrera DIGITAL 132 (sistema digitale) sono due sistemi distinti e completamente autonomi. Desideriamo sottolineare espressamente di separare i due sistemi durante l'allestimento della pista. Vale a dire che in un tratto non deve essere presente alcun pezzo di collegamento di Evolution con il pezzo di collegamento incl. Control Unit di Carrera DIGITAL 132. Neanche quando solo uno dei pezzi di collegamento (pezzo di collegamento Evolution o pezzo di collegamento Carrera DIGITAL 132 incl. Control Unit) è collegato all'alimentazione elettrica. Inoltre, in una pista Evolution non possono essere montati neanche tutti gli altri componenti di Carrera DIGITAL 132 (scambi, contagiri elettronico, Pit Lane), vale a dire quindi che non possono essere utilizzati in modo analogico. In caso di inosservanza delle avvertenze riportate sopra non è possibile escludere che i componenti Carrera DIGITAL 132 si possano rompere, in questo caso non si ha diritto ad alcuna prestazione di garanzia.

## Descrizione

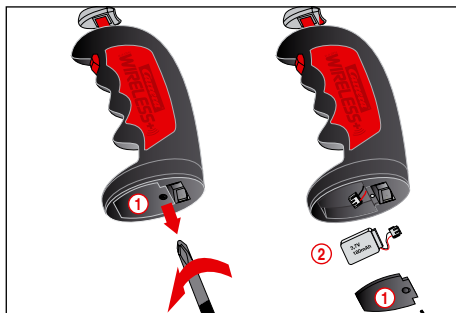
WIRELESS+ è il nuovo sistema senza fili per le piste Carrera DIGITAL 124 e Carrera DIGITAL 132. La tecnologia wireless 2,4 GHz con cambio di frequenza funziona alla perfezione con una portata fino a 15 m.

La potente batteria ai polimeri di litio consente di giocare fino a 8 ore e in modalità stand-by dura oltre 80 giorni. WIRELESS+ offre la libertà cordless fino a 6 giocatori per pista.

Carrera AppConnect è un adattatore Bluetooth per il collegamento tra Smartphone/Tablet e la Carrera Control Unit. (App Connect inclusa come opzione, vedi il contenuto della confezione nella parte A.)

## Prima del primo utilizzo

Prima del primo utilizzo del comando manuale bisogna inserire al suo interno la batteria (2) fornita in dotazione. Svitare il coperchio del vano batteria (1) sul lato inferiore del comando. Collegare la spina della batteria alla presa del comando manuale e inserire la batteria all'interno dell'apposito vano. Chiudere il coperchio e avviarlo bene. La batteria è pre-caricata di fabbrica; tuttavia prima del primo utilizzo deve essere caricata del tutto.

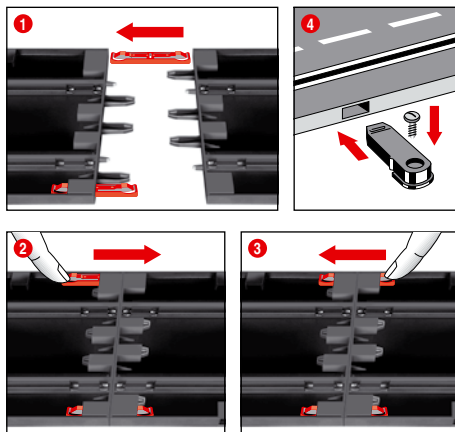


## Manutenzione della batteria

Per garantire il massimo della durata e delle prestazioni della batteria bisogna osservare i seguenti punti per la cura e la conservazione.

- Prima del primo utilizzo caricare completamente le nuove batterie.
- Le batterie completamente cariche consentono una durata di gioco di circa 8 ore. Se le prestazioni della batteria diminuiscono, diminuisce anche la portata del comando manuale. A questo punto bisogna assolutamente ricaricare la batteria.
- In caso di prolungata inattività, rimuovere la batteria dal comando manuale e conservarla in un luogo asciutto a temperatura ambiente (16°-18°C). Per evitare che la batteria si scarichi del tutto bisogna ricaricarla ogni 2-3 mesi.

## Istruzioni di montaggio



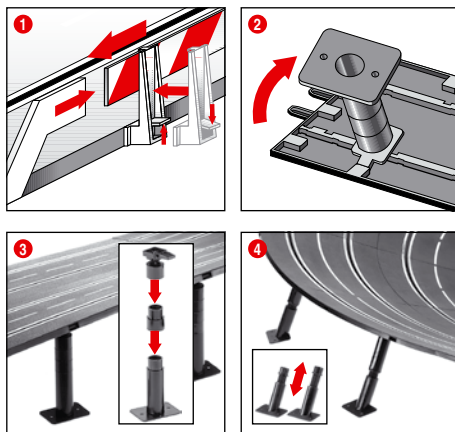
**1 + 2 + 3** Prima del montaggio inserire le clip di collegamento nella rotaia come illustrato nella fig. 1. Unire le rotaie su una base piana. Muovere le clip di collegamento come nella fig. 2 in direzione della freccia fino a che si sente lo scatto d'incastro. La clip di collegamento può essere inserita anche in un secondo momento. Lo sblocco delle clip di collegamento è possibile in entrambe le direzioni premendo semplicemente verso il basso la linguetta di serraggio (vedi fig. 3).

**4 Fissaggio:** Per il fissaggio degli elementi della pista su una piastra/pannello vengono utilizzati i sistemi di bloccaggio (N. art. 20085209) (non compresi nella confezione).

**Nota:**

I tappeti non costituiscono una base di appoggio ideale, a causa della carica statica, la formazione di peluggine e la facile infiammabilità.

## Guardrail e appoggi

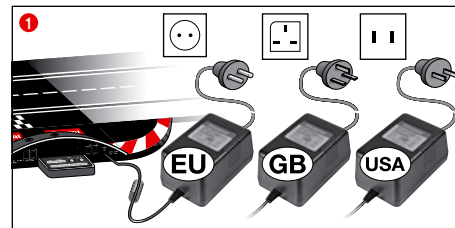


**1 Guardrail:** L'applicazione dei supporti per i guardrail viene eseguita sollevando il bordo della pista.

**2 + 3 Montaggio dei supporti in tratti sopraelevati:** Inserire la parte superiore con il giunto sferico e con il perno nelle sedi con apertura quadrata sulla parte inferiore della carreggiata. Con i pezzi intermedi si possono allungare i supporti. È possibile anche fissare con viti le basi dei supporti (le viti non sono comprese nella confezione).

**4 Montaggio dei supporti in curve inclinate:** Per le curve inclinate sono contenuti nella confezione degli appoggi obliqui di lunghezza corrispondente. Usare gli appoggi di altezza fissa per l'entrata e l'uscita dalle curve. Inserire le parti superiori dei supporti nelle sedi rotonde apposite di cui dispone la parte inferiore della carreggiata.

## Allacciamento elettrico



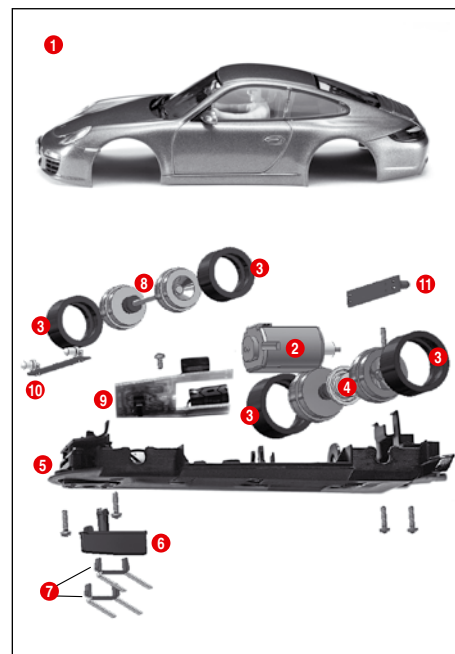
**1** Collegare la spina del trasformatore alla Control Unit.

**Nota:** Per evitare eventuali cortocircuiti e scosse elettriche, il giocattolo non deve essere collegato con nessun apparecchio elettrico, spine e cavi esterni oppure con altri giochi o oggetti esterni. La pista per gare automobilistiche Carrera DIGITAL 132 funziona in maniera perfetta solo con untrasformatore originale Carrera DIGITAL 132.

Usare l'interfaccia PC (PC Unit) solo in collegamento con la PC Unit Carrera.

Il giocattolo deve essere usato con il trasformatore o con l'alimentatore forniti in dotazione, nel caso in cui il trasformatore sia previsto dalla fornitura.

## Componenti degli autoveicoli

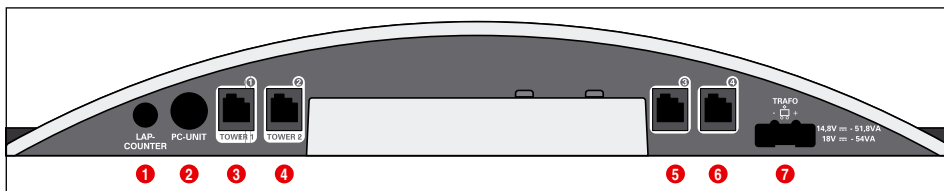


- 1 Carrozzeria, spoiler
- 2 Motore
- 3 Pneumatici
- 4 Asse posteriore
- 5 Chassis
- 6 Linguetta guida
- 7 Doppio contatto strisciante
- 8 Asse anteriore
- 9 Placca del veicolo con commutatore
- 10 Placca di luce anteriore
- 11 Placca di luce posteriore

**Avvertenza:** la struttura delle vetture dipende dal modello.

Il codice dei singoli pezzi non può essere usato come numero d'ordine.

## Connessioni Control Unit



Connessioni (da sinistra a destra):

- 1 Connessione per il contaggi 20030342
- 2 Connessione per l'unità PC o per il conta giri 20030355 o App Connect 20030369
- 3 Connettore 1 per comando manuale, scatola di estensione del comando manuale o ricevitore WIRELESS+
- 4 Connettore 2 per WIRELESS Tower 20010108
- 5 Connettore 3 per comando manuale
- 6 Connettore 4 per comando manuale
- 7 Connessione per alimentatore DIGITAL 124 / DIGITAL 132

Indicazioni generali sui connettori 1-4:

Se si usa un ricevitore WIRELESS+, questo deve essere collegato al connettore 1. A scelta può essere collegata una seconda torre WIRELESS 20010108 al connettore 2. Se si usa solo il ricevitore WIRELESS+, il connettore 2 non deve essere occupato.

Sui connettori 3 e 4 possono poi essere usati comandi manuali collegati via cavo. Assicurarsi che questi utilizzino gli indirizzi 5 e 6.

Se viene usata una scatola di estensione del comando manuale 20030348, deve essere collegata con il connettore 1. L'associazione degli indirizzi delle vetture avviene poi come indicato qui di seguito:

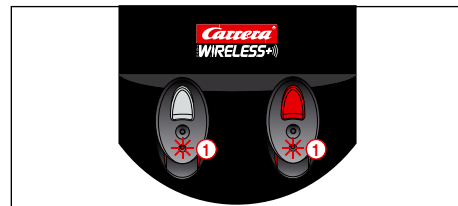
- Scatola di estensione del comando manuale = indirizzi 1, 3 e 4
- Connettore 2 = indirizzo 2
- Connettore 3 = indirizzo 5
- Connettore 4 = indirizzo 6

NB:

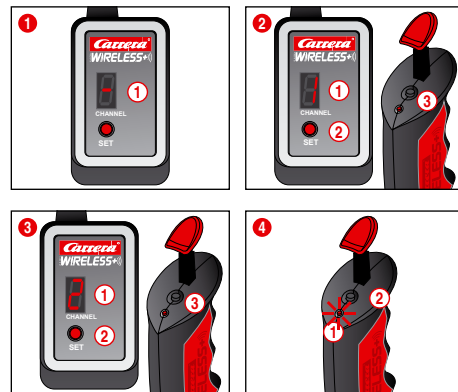
la combinazione sistema WIRELESS e scatola di estensione del comando manuale non è possibile!

## Caricare il comando manuale

Prima del primo utilizzo bisogna caricare completamente i comandi manuali WIRELESS+. A tal fine inserire i comandi nella base caricabatteria e accendere la pista. Durante la fase di carica i LED 1 dei comandi manuali lampeggiano. Una volta completata la carica i LED 1 restano accesi in modo permanente. Utilizzando una batteria ai polimeri di litio è possibile ricaricare il comando manuale in qualsiasi momento.



## Sintonizzazione



Per poter utilizzare i comandi manuali per telecomandare le auto bisogna prima „sintonizzarli“ univocamente al ricevitore. Accendere la pista.

1 Il ricevitore in segnale che l'apparecchio è pronto al funzionamento quando il display a segmenti 1 si illumina a rotazione.

2 Premere una volta il tasto SET 2 finché non compare il numero 1 sul display a segmenti 1. Il numero visualizzato corrisponde all'indirizzo futuro del veicolo. Premendo ancora il tasto si può azionare l'indirizzo successivo.

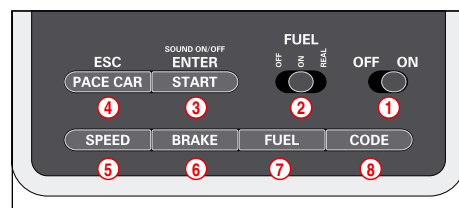
Ora premere il tasto di sincronizzazione 3 sul lato superiore del telecomando. Per segnalare l'esito positivo della sincronizzazione il LED del comando manuale lampeggia mentre il display a segmenti del ricevitore si illumina a rotazione. A questo punto la sincronizzazione è conclusa e si può utilizzare il comando manuale.

3 Fig. (3). Per sincronizzare il secondo comando manuale ripetere lo stesso procedimento. Premere due volte il tasto SET 2 sul ricevitore finché non compare il numero 2 1. Premere quindi il tasto di sincronizzazione 3 del secondo comando manuale.

4 Per visualizzare l'indirizzo impostato sul telecomando, premere una volta il tasto di sincronizzazione 2 sul lato superiore del comando stesso. Il LED 1 visualizza l'indirizzo impostato lampeggiando.

Se il telecomando non viene azionato, dopo 20 secondi circa si accende automaticamente in modalità di risparmio energetico. Per riattivare il telecomando basta premere il pulsante deviatore.

## Elementi di comando Control Unit



- 1 Interruttore ON/OFF
- 2 Interruttore per la funzione rifornimento
- 3 Tasto avvio per l'inizio della gara / tasto di conferma per la programmazione
- 4 Tasto per pace Car / interruzione della programmazione
- 5 Tasto per l'impostazione della velocità base
- 6 Tasto per l'impostazione del comportamento in frenata
- 7 Tasto per l'impostazione del livello del carburante
- 8 Tasto per la programmazione delle vetture

## Uso della Carrera Race App/ Carrer AppConnect

Nota:

App Connect inclusa come opzione, vedi il contenuto della confezione nella parte A. L'App Connect è anche disponibile separatamente con il numero 20030369.



- 1 Caricare la Carrera Race App sul terminale mobile.
- 2 Connettere l'adattatore Bluetooth alla presa della PC Unit secondo la raffigurazione dei simboli.
- 3 Assicurarsi che la funzione Bluetooth sia attivata sul terminale. La Carrera AppConnect lampeggia finché viene stabilito un contatto.
- 4 Avviare la Carrera Race App.
- 5 L'accensione costante del diodo blu significa che la connessione Bluetooth è stabilita.

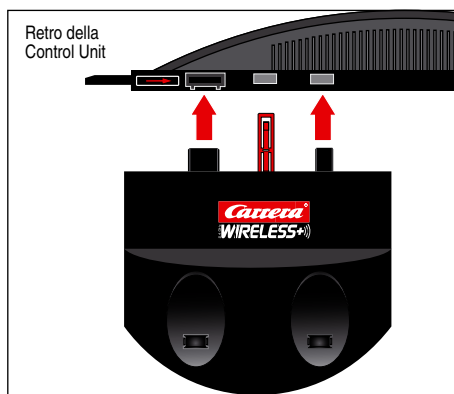
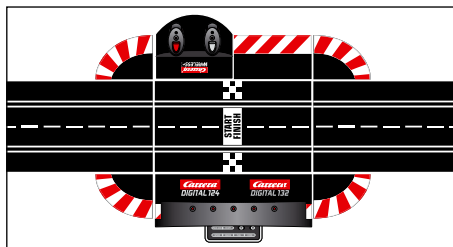
## Connessione del ricevitore

Collegare il ricevitore ad una delle due prese della Control Unit indicate con Tower 1 e Tower 2 come illustrato in figura. Per far funzionare 6 telecomandi WIRELESS+ basta un unico ricevitore da 2,4 GHz.



## Connessione al caricabatterie

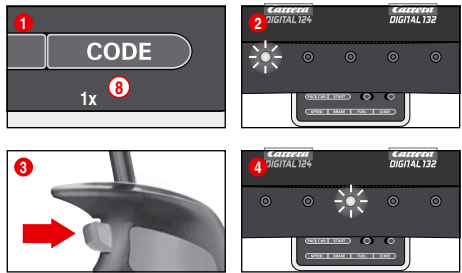
Il caricabatterie va collegato sul retro della Control Unit. Per posizionare il caricabatterie in un altro punto della pista serve l'Adapter Unit 20030360.



**Indicazioni generali per l'uso**

Alcuni tasti hanno un'occupazione multipla. L'impostazione di alcune funzioni avviene mediante combinazioni di tasti. Tutti i processi di programmazione possono essere interrotti con il tasto ④ „ESC/ PACE CAR“. Altri dettagli più avanti.

**Codifica / programmazione delle vetture sui relativi comandi manuali**

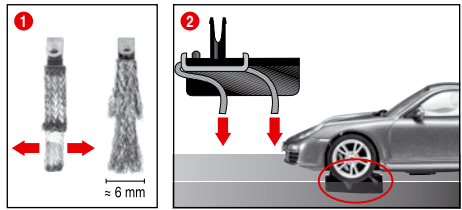


Mettere la vettura da codificare sulla pista e attivare la Control Unit. Premere una volta il tasto „Code“ (8), ill. ①; il primo LED si illumina, ill. ②. Premere poi una volta il tasto scambio sul relativo comando manuale, ill. ③.

In caso di vetture con luci, esse iniziano a lampeggiare e sulla Control Unit si illuminano uno dopo l'altro i LED 2-4. A codifica avvenuta, si illumina permanentemente il LED centrale (ill. ④) e la vettura è stata associata al comando manuale.

**Nota:** con questo tipo di codifica, sulla pista deve sempre trovarsi solo la vettura da codificare.

**Preparazione per lo start**

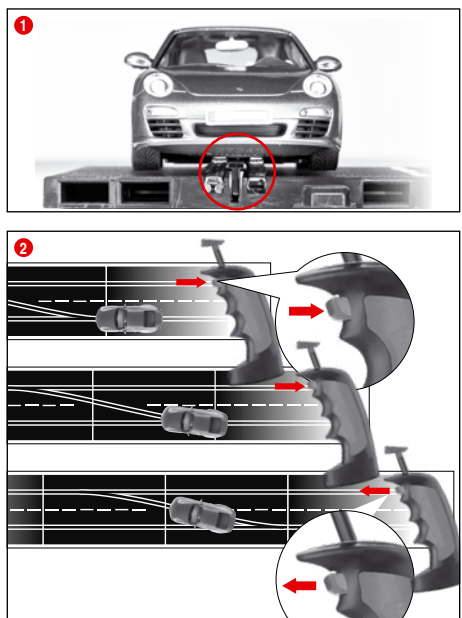


Questa vettura Carrera DIGITAL 132 è armonizzata in modo ottimale ai sistemi di piste Carrera 1:24.

**① + ② Posizione ottimale del contatto strisciante:**

Per una corsa ottimale e continua, aprire leggermente a ventaglio l'estremità del contatto strisciante ① e piegarla verso la rotaia, come da ill. ②. Solo l'estremità del contatto strisciante dovrebbe essere in contatto con la rotaia e può essere tagliata leggermente se consumata. Di tanto in tanto eliminare la polvere e il materiale asportato per sfregamento dalle rotaie e dal contatto strisciante. Durante il gioco è possibile che piccole parti dell'autoveicolo, per es. spoiler o specchietti che sono così riprodotti per restare fedeli all'originale, possano allentarsi o rompersi. Per evitare che ciò avvenga si consiglia di togliere queste piccole parti prima di iniziare il gioco.

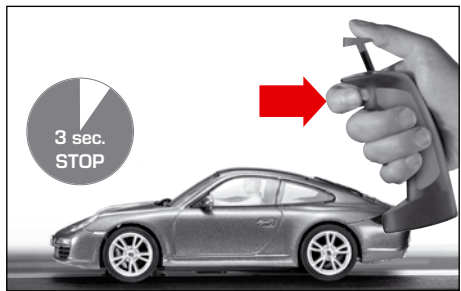
**Funzione di scambio corsia**



① Osservare, che la linguetta guida nella parte inferiore dell'autoveicolo si trovi nella gola della rotaia e che i doppio contatti striscianti siano a contatto con la rotaia della corrente. Mettere gli autoveicoli sulla rotaia di raccordo.

② Per il cambio di corsia, il pulsante nel comando manuale deve essere premuto finché l'autoveicolo ha oltrepassato lo scambio.

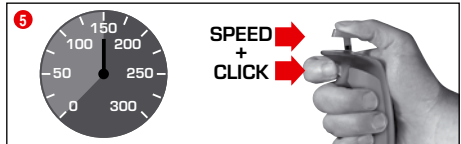
**Funzione luce On/Off**



L'auto programmata sul comando manuale deve trovarsi almeno 3 sec. in sosta sulla pista prima che si possa accendere o spegnere la luce premendo il pulsante deviatore.

**Nota:** vale solo per modelli con illuminazione della vettura

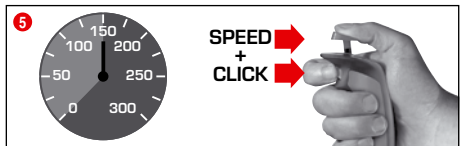
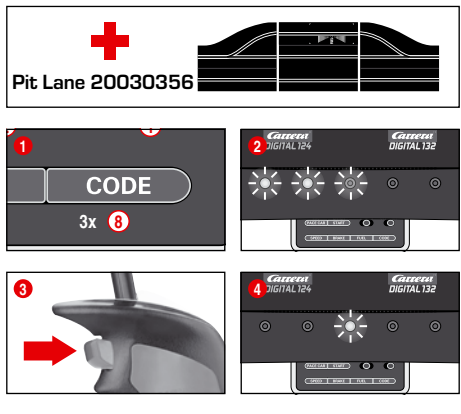
**Codifica/programmazione Autonomous Car**



A Control Unit inserita, mettere la vettura da codificare sulla pista e premere 2 volte il tasto „Code“ (8), ill. ①. I primi due LED sulla Control Unit si illuminano, ill. ②. Ora premere il tasto scambio del comando manuale, ill. ③; i LED 3-5 si accendono uno dopo l'altro. Attendere finché il LED centrale si illumina nuovamente, ill. ④. Azionare il pulsante del comando manuale e portare la vettura alla velocità desiderata. Quando viene raggiunta, premere di nuovo il tasto scambio, ill. ⑤. La codifica dell'Autonomous Car è così conclusa.

**Nota:** con questo tipo di codifica, sulla pista deve sempre trovarsi solo la vettura da codificare. La programmazione dell'Autonomous Car viene mantenuta finché la vettura viene ricodificata. L'Autonomous Car in collegamento con la Position Tower viene sempre indicata con l'indirizzo 7.

**Codifica/programmazione Pace Car**



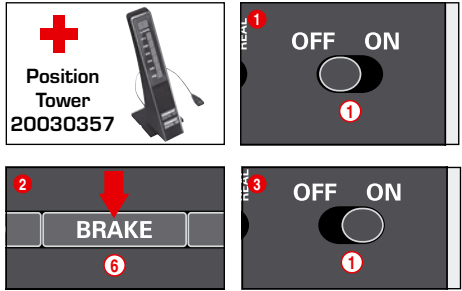
(solo in collegamento con Pit Stop Lane #20030356)  
A Control Unit inserita, mettere la vettura da codificare sulla pista e premere 3 volte il tasto „Code“ (8), ill. ①. I primi tre LED sulla Control Unit si illuminano, ill. ②. Ora premere il tasto scambio del comando manuale, ill. ③; i LED 2-5 ora si accendono uno dopo l'altro. Attendere finché il LED centrale si illumina nuovamente, ill. ④. Azionare il pulsante del comando manuale e portare la vettura alla velocità desiderata. Quando viene raggiunta, premere di nuovo il tasto scambio, ill. ⑤. La codifica della Pace Car è così conclusa e la vettura si porta nella Pit Stop Lane.

**Nota:** con questo tipo di codifica, sulla pista deve sempre trovarsi solo la vettura da codificare. La programmazione della Pace Car viene mantenuta finché la vettura viene ricodificata. La Pace Car in collegamento con la Position Tower viene sempre indicata con l'indirizzo 8.

**Funzione Pace Car estesa**

A codifica della Pace Car avvenuta, nei primi giri essa si porta automaticamente nella Pit Lane. Per avviare la Pace Car, premere una volta il tasto „Pace Car“ (4), i LED 2 e 3 sulla Control Unit si illuminano e la Pace Car lascia la Pit Lane. Ora la Pace Car continua a girare finché non viene ripremuto il tasto „Pace Car“. Il LED 2 si spegne e la vettura si porta automaticamente nella Pit Lane durante il giro attuale.

**Indicazione della posizione per Autonomous e Pace Car**



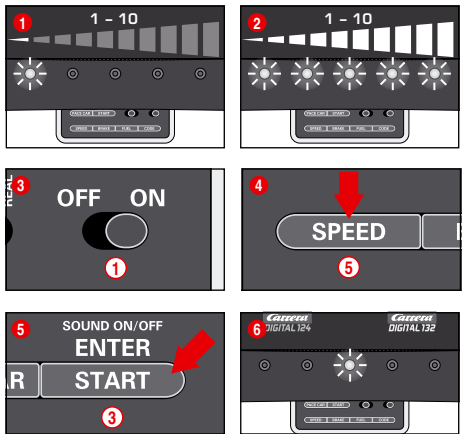
(solo in collegamento con Position Tower #20030357)  
La posizione della Autonomous Car (indirizzo 7) e della Pace Car (indirizzo 8) può essere visualizzata sulla Position Tower. Questa funzione può essere attivata sulla Control Unit. A Control Unit disattivata, tenere premuto il tasto „BRAKE“ (6), ill. ②, accendere la pista e rilasciare il tasto „BRAKE“. La funzione può essere commutata ripremendo il tasto.

1 LED acceso = nessuna visualizzazione

2 LED accesi = visualizzazione sulla Position Tower

Impostare la funzione desiderata e confermare la scelta con il tasto „START/ENTER“.

**Impostazione della velocità base delle vetture**



L'impostazione della velocità base può essere eseguita individualmente o per più vetture. Quelle da impostare devono trovarsi sulla pista. L'impostazione può essere eseguita in 10 livelli. I 5 LED segnalano i diversi livelli lampeggiando o illuminandosi permanentemente.

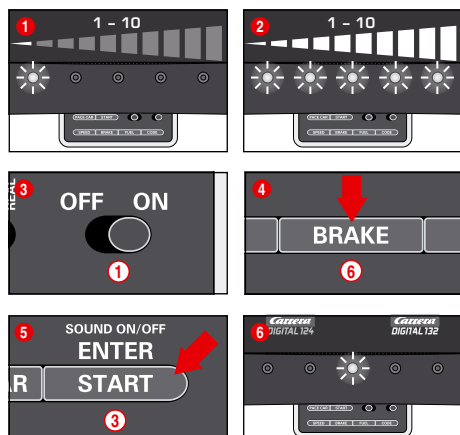
① 1 LED illuminato = bassa velocità

② 5 LEDs illuminati = alta velocità



A Control Unit attivata, mettere le vetture da impostare sulla pista e premere una volta il tasto „SPEED“ (5). Si illumina un determinato numero di LED che indicano il livello di velocità utilizzato per ultimo. Premere il tasto „SPEED“ (5) finché viene selezionata la velocità base desiderata. Confermare la scelta con il tasto „ENTER/START“ (3). Una breve accensione della luce a scorrimento e l'illuminarsi del LED centrale confermano la conclusione dell'impostazione, ill. 6.

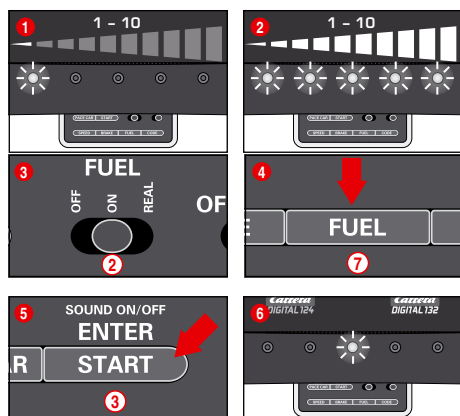
### Impostazione del comportamento in frenata delle vetture



(solo per vetture controllate con comando manuale)  
L'impostazione del comportamento in frenata può avvenire individualmente per una e/o più vetture. Quelle da impostare devono trovarsi sulla pista. L'impostazione può avvenire in 10 livelli. Lampeggiando o illuminandosi permanentemente, i 5 LED segnalano i diversi livelli.  
1 1 LED illuminato = debole effetto frenante  
2 5 LEDs illuminati = forte effetto frenante

A Control Unit attivata, mettere le vetture da impostare sulla pista e premere una volta il tasto „BRAKE“ (6). Si illumina un determinato numero di LED che indicano il livello di frenata utilizzato per ultimo. Premere il tasto „BRAKE“ (6) finché viene selezionato il comportamento in frenata desiderato. Confermare la scelta con il tasto „ENTER/START“ (3). Una breve accensione della luce a scorrimento e l'illuminarsi del LED centrale confermano la conclusione dell'impostazione, ill. 6.

### Impostazione del livello del carburante



(solo per vetture controllate con comando manuale)  
L'impostazione del livello del carburante in collegamento con la Pit Lane (20030356) avviene contemporaneamente per tutte le vetture. Può avvenire in 10 stadi. Lampeggiando o illuminandosi permanentemente, i 5 LED segnalano i diversi stadi.  
1 1 LED illuminato = basso livello del carburante  
2 5 LEDs illuminati = serbatoio pieno

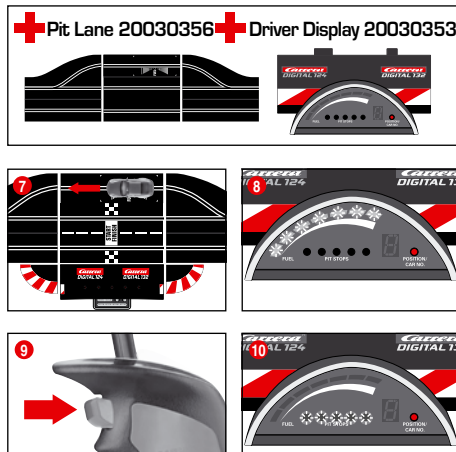
A Control Unit attivata, mettere le vetture da impostare sulla pista e con l'interruttore a scorrimento (2) attivare la funzione di rifornimento, ill. 3. Premere una volta il tasto „FUEL“ (7). Si illumina un determinato numero di LED che indicano il livello del carburante utilizzato per ultimo. Premere il tasto „FUEL“ (7) finché viene selezionato il livello del carburante desiderato. Confermare la scelta con il tasto „ENTER/START“ (3). Una breve accensione della luce a scorrimento e l'illuminarsi del LED centrale confermano la conclusione dell'impostazione, ill. 6.

#### Funzione di rifornimento estesa

Con l'interruttore a scorrimento (2) si possono selezionare 3 modi, ill. 3:  
• OFF = le vetture non consumano „benzina“

• ON = le vetture consumano „benzina“  
• REAL = velocità massima dipendente dal livello del carburante / le vetture consumano „benzina“ (solo in collegamento con Pit Lane 20030356 o Pit Stop Lane 20030346 e Pit Stop Adapter Unit 20030361)  
Nel „REAL-Mode“, con il serbatoio pieno la vettura è „più pesante“, è più lenta e ha un minor effetto frenante; la vettura con il serbatoio vuoto è „più leggera“, è più veloce e ha un maggior effetto frenante. Un'indicazione del livello attuale del serbatoio e del „consumo di benzina“ può avvenire solo in collegamento con il Driver Display 20030353 e Pit Stop 20030356.

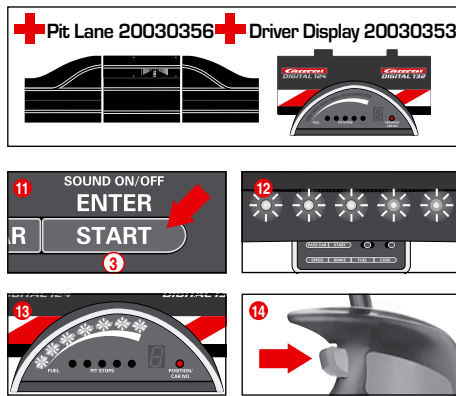
#### Rifornimento delle vetture con Pit Lane 20030356 e Driver Display 20030353



Il livello attuale del carburante della vettura può essere letto mediante l'indicatore a barre con 5 LED verdi e 2 rossi del Driver Display. Per il rifornimento transitare con la vettura nella Pit Lane sopra l'apposito sensore ill. 7. L'indicatore a barre inizia a lampeggiare, ill. 8 e la vettura può essere rifornita tenendo premuto il tasto scambio ill. 9. Il numero dei processi di rifornimento viene indicato dal lampeggiare o illuminarsi dei LED gialli, ill. 10 (vedi anche Driver Display).

**Nota: le vetture con il serbatoio vuoto non vengono considerate nel conteggio dei giri in collegamento con la Position Tower 20030357.**

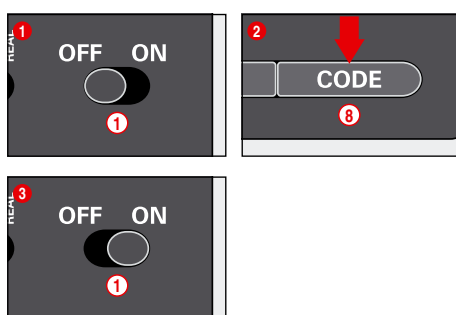
#### Impostazione del livello del carburante all'avvio della gara



(solo in collegamento con Pit Lane 20030356 e Driver Display 20030353)

Indipendentemente dall'impostazione base del livello del carburante, all'inizio di una gara si può impostare il livello del carburante individualmente per una e/o più vetture per i giri fino al primo rifornimento. Premere una volta il tasto „START/ENTER“ (3); i 5 LED sulla Control Unit si illuminano permanentemente, ill. 12 e l'indicatore a barre del/degli Driver Display lampeggia, ill. 13. Cliccando il tasto scambio sul relativo comando manuale, si può modificare il livello del carburante nel serbatoio, ill. 14.

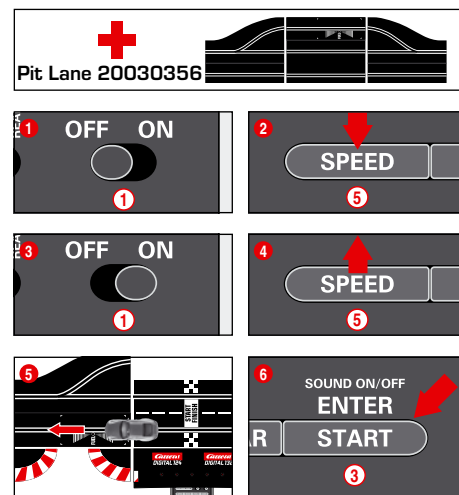
#### Blocco dei tasti per impostazioni



Per bloccare i tasti per le impostazioni di Speed, Brake e Fuel, procedere come segue:

A Control Unit disattivata, tenere premuto il tasto Code (8), attivare poi la Control Unit e rilasciare il tasto. Per annullare il blocco, ripetere il procedimento.

### Funzione Pit Lane estesa

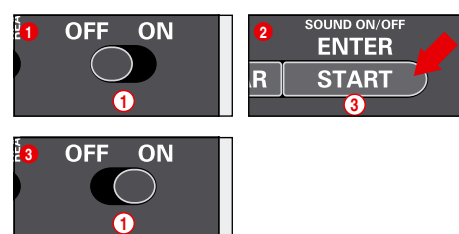


(solo in collegamento con Pit Lane 20030356)  
Esiste la possibilità di attivare/disattivare la funzione conteggio giri nella Pit Lane 20030356 o Pit Stop Lane 20030346 con la Pit Stop Adapter Unit 20030361. A Control Unit disattivata, tenere premuto il tasto „SPEED“ (5), attivare la Control Unit e rilasciare il tasto „SPEED“ (5). Premendo nuovamente il tasto, secondo l'impostazione si illuminano 1 o 2 LED.

- LED 1 = funzione conteggio giri disattivata
- LED 1 + 2 = funzione conteggio giri attivata

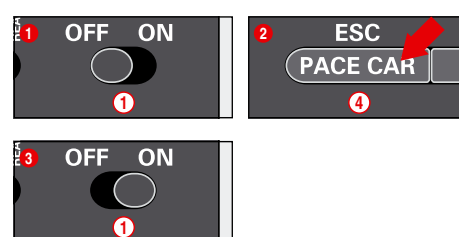
Scegliere l'impostazione desiderata e transitare con un veicolo sopra il sensore della Pit Lane, ill. 5. Le impostazioni vengono salvate durante il passaggio. Per terminare le impostazioni, premere il tasto „START/ENTER“ tasto (3).

### Sound ON/OFF



Il segnale acustico di conferma durante il transito sui sensori e dell'azionamento dei tasti può essere disattivato. Per questo, a Control Unit disattivata, tenere premuto il tasto „START/ENTER“ (3), accendere la pista e rilasciare il tasto „START/ENTER“ (3). Il segnale acustico di conferma all'attivazione della Control Unit non può tuttavia essere disattivato.

### Funzione reset



Per ripristinare le impostazioni della fabbrica, la Control Unit dispone di una funzione reset.

Per questo, a Control Unit disattivata, tenere premuto il tasto „ESC/PACE CAR“ (4), accendere la pista e rilasciare il tasto. Tutte le impostazioni effettuate per velocità, comportamento in frenata, livello carburante, sound e conteggio giri, vengono resettate sull'impostazione della fabbrica. Se le vetture non si trovano sulla pista, le loro impostazioni non vengono resettate.

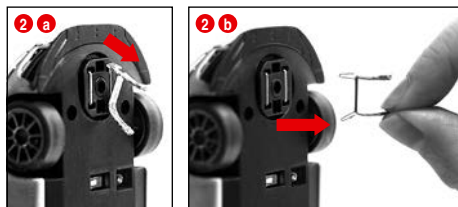
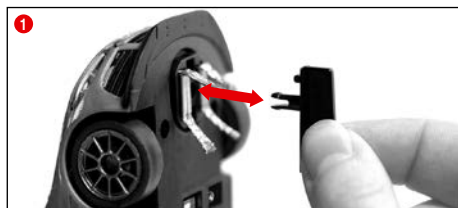
Impostazioni della fabbrica:

- Velocità = 10
- Comportamento in frenata = 10
- Livello carburante = 7
- Sound = On
- Indicazione della posizione per Autonomous e Pace Car = OFF

### Funzione risparmio corrente

Se inutilizzata per 20 minuti, la Control Unit commuta nel modo risparmio corrente e disattiva tutte le indicazioni come Position Tower, Driver Display e Startlight. Per riattivare, spegnere la Control Unit per ca. 2-3 secondi e riaccendere. Tutte le impostazioni vengono mantenute.

### Sostituzione di contatti striscianti e linguetta guida

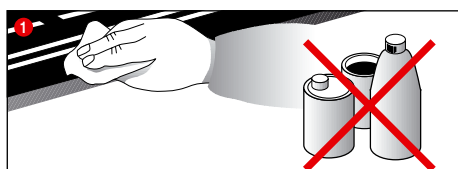


**Note:**

- Si consiglia di togliere e sostituire sempre solo un contatto strisciante
- Non spingere mai la vettura all'indietro poiché altrimenti i contatti striscianti vengono danneggiati.

- 1 Sfilare con cautela la linguetta guida dal supporto come nella fig. 1.
- 2 Quando si sostituiscono i doppi contatti striscianti è necessario fare attenzione ad estrarre prima e solo in parte il cursore superiore 2 a e poi con il cursore 2 b può essere estratto il doppio contatto completo. Seguire gli stessi passaggi quando si inserisce.

### Manutenzione e cura



Per garantire un perfetto funzionamento della pista è necessario pulire ad intervalli regolari tutti i componenti della pista. Prima di eseguire la pulizia estrarre la spina elettrica.

**1 Percorso di gara:** Mantenere pulita la superficie della pista e le gole della rotaia servendosi di un panno asciutto. Per la pulizia non usare nessun solvente o prodotto chimico. Se la pista non viene utilizzata, custodirla in un luogo protetto dalla polvere e asciutto, o meglio ancora nel cartone originale.

**2 Controllo dell'autoveicolo:** I punti di supporto degli assi e le ruote, i pignoni del motore, le ruote dentate dei meccanismi e i supporti devono essere puliti e lubrificati con del grasso senza resine e acidi. Utilizzare come mezzo ausiliario ad es. uno stuzzicadenti. Controllare ad intervalli regolari lo stato dei contatti striscianti e dei pneumatici.

### Rimozione dei disturbi Tecnica di guida

**Rimozione dei disturbi:**

- In caso di disturbi controllare i seguenti punti:
- Allacciamenti elettrici corretti?
- Trasformatore e comando manuale sono collegati correttamente?
- Il collegamento degli elementi ad innesto della pista è in ordine?
- La pista e le gole della rotaia sono pulite ed esenti da corpi estranei?
- I contatti striscianti sono in ordine e hanno il contatto con la rotaia della corrente?
- Le auto sono codificate correttamente sul comando manuale corrispondente?
- In caso di cortocircuito elettrico, l'alimentazione di corrente della pista viene interrotta automaticamente per 5 secondi e vengono emessi segnali acustici e ottici.
- Le auto sono in direzione di corsa sulla pista? Se l'interruttore per la direzione della corsa non funziona cambiare sul lato inferiore dell'auto.
- L'Adapter Unit è montata correttamente nella direzione di marcia?
- La batteria è collegata correttamente al telecomando?
- La batteria è carica?
- Il LED del telecomando lampeggia in fase di carica?
- Il telecomando è sintonizzato al ricevitore?
- I comandi manuali hanno un'assegnazione di indirizzo doppia?

**Avvertenza:**

Durante il gioco è possibile che piccole parti dell'autoveicolo, per es. spoiler o specchietti che sono così riprodotti per restare fedeli all'originale, possano allentarsi o rompersi. Per evitare che ciò avvenga si consiglia di togliere queste piccole parti prima di iniziare il gioco.

**Tecnica di guida:**

- In rettilineo si può andare veloci, prima della curva si dovrebbe frenare, all'uscita della curva si può riaccelerare
- Non tenere ferme o bloccare le vetture a motore acceso. Questo può causare surriscaldamenti e danni al motore.

**Avvertenza:** se si usano sistemi di piste non prodotti dalla Carrera, sostituire la linguetta guida esistente con quella speciale (#20085309). Piccoli rumori di crociera durante l'uso della sopraelevata Carrera (#20020587) o della curva parabolica 1/30° (#20020574) sono dovuti all'originalità in scala e non influenzano il normale funzionamento del gioco.

### Dati tecnici

Tensione d'uscita - Trasformatore per giocattoli

14,8 V --- 51,8 W

batteria ai polimeri di litio: 3,7 V --- 180 mAh · 0,7 Wh

Tempo di carica massimo: 2 ore

Frequenza: 2,4 GHz  
Banda di frequenza: 2400-2483,5 MHz  
Potenza di trasmissione: massimo 10 mW

Nome o marchio del fabbricante, numero di iscrizione nel registro delle imprese e indirizzo del fabbricante  
CARRERA  
Carrera Toys GmbH  
Rennbahn Allee 1  
5412 Puch  
AUSTRIA  
FN 52240 z

Identificativo del modello  
STAD-HKYF-002A  
STAD-HKYF-003A  
STAD-HKYF-004A

Tensione di ingresso 100-240 V-

Frequenza di ingresso CA 50/60 Hz

Tensione di uscita DC 14,8 V

Corrente di uscita 3,5 A

Potenza di uscita 51,8 W

Rendimento medio in modo attivo 88.11 %

Rendimento a basso carico (10 %) 83.46 %

Potenza assorbita nella condizione a vuoto 0.14 W

**Modi elettrici**

- 1.) Gioco attivo = le vetture vengono azionate con i comandi manuali
- 2.) Gioco inattivo = i comandi manuali non vengono azionati, nessun gioco
- 3.) Stand-by = dopo ca. 20 minuti di gioco inattivo, la rotaia di collegamento commuta nel modo stand-by. Il LED non è più acceso.  
**CONSUMO DI CORRENTE < 0,21 W**  
Per riattivare, spegnere la Control Unit per ca. 2-3 secondi e riaccendere. La pista si ritrova poi nella modalità stand-by.
- 4.) Stato OFF = alimentatore staccato dalla rete elettrica



**INFORMAZIONI AGLI UTENTI**

ai sensi del Decreto Legislativo N° 49 del 14 Marzo 2014 "Attuazione della Direttiva 2012/19/EU sui rifiuti di apparecchiature elettriche ed elettroniche (RAEE)"

Il simbolo del cassonetto barrato riportato sull'apparecchiatura indica che il prodotto è stato immesso sul mercato dopo il 31/12/2010 e che alla fine della propria vita utile deve essere raccolto separatamente dagli altri rifiuti. L'utente dovrà, pertanto, conferire l'apparecchiatura integra dei componenti essenziali giunta a fine vita agli idonei centri di raccolta differenziata dei rifiuti elettrici ed elettronici, oppure riconsegnarla al rivenditore al momento dell'acquisto di nuova apparecchiatura di tipo equivalente, in ragione di uno a uno, oppure 1 a zero per le apparecchiature aventi dimensioni inferiori a 25 cm. L'adeguata raccolta differenziata per l'avvio successivo dell'apparecchiatura dismessa al recupero ambientalmente compatibile contribuisce ad evitare possibili effetti negativi sull'ambiente e sulla salute e favorisce il riciclo dei materiali di cui è composta l'apparecchiatura. Lo smaltimento abusivo del prodotto da parte dell'utente comporta l'applicazione delle sanzioni amministrative di cui al D.Lgs n. Decreto Legislativo N° 49 del 14 Marzo 2014

### Avvertenze

**Linee guida e avvertenze per l'utilizzo della(e) batteria(e) LiPo:**

Le batterie LiPo sono sostanzialmente più sensibili delle normali batterie alcaline o NiMH. Perciò bisogna seguire con precisione tutte le indicazioni e le avvertenze. In caso di errato utilizzo le batterie LiPo possono prendere fuoco. Maneggiando, caricando e utilizzando la/e batteria/e fornite in dotazione vi assumete tutti i rischi connessi alle batterie al litio.

- È assolutamente vietato caricare batterie non ricaricabili!
- Per ricaricare le batterie utilizzare solo l'apposito caricabatterie fornito in dotazione. Il mancato rispetto di questa indicazione può portare a incendi e conseguenti minacce per la salute e/o danni alle cose. NON usate MAI un altro caricabatterie!
- Le batterie ricaricabili possono essere usate solo sotto la supervisione degli adulti. Non lasciare mai la batteria in fase di carica incustodita. Quando caricate la batteria dovete sempre rimanere nelle vicinanze per controllare lo stato della carica ed eventualmente per reagire prontamente in caso di potenziali problemi.
- Se la batteria in fase di scaricamento o di ricarica si gonfia o si deforma interrompere immediatamente la ricarica o lo scaricamento. Rimuovere la batteria il più velocemente e attentamente possibile e metterla in un luogo sicuro e aperto lontano da materiali infiammabili tenendola sotto osservazione per almeno 15 minuti. Continuare a caricare o scaricare la batteria che si è già gonfiata o deformata può causare incendi! Rimuovere la batteria anche in caso di deformazione o rigonfiamenti minimi.
- Caricare la batteria fornita in dotazione in un luogo sicuro lontano da materiali infiammabili.
- Gli accumulatori scarichi devono essere tolti dal giocattolo.
- Conservare la batteria in un luogo asciutto a temperatura ambiente (16°-18°C). Non esporre alla luce diretta del sole o ad altre sorgenti di calore. In generale, evitare temperature superiori ai 50°.
- Ricaricare la batteria subito dopo l'uso per evitare che si scarichi del tutto. In caso di inutilizzo ricaricare la batteria di tanto in tanto (ca. ogni 2-3 mesi). Il mancato rispetto delle suddette istruzioni sull'utilizzo della batteria può causare guasti.
- Nel sostituire la batteria non utilizzare nessun oggetto appuntito o tagliente. Non danneggiare in nessun caso la pellicola protettiva della batteria.
- Sostituire le batterie difettate solo con i tipi di batteria consigliati. Le batterie danneggiate o inutilizzabili costituiscono rifiuti speciali e devono essere smaltite conformemente.
- Non gettare le batterie nel fuoco né esporre ad alte temperature. Pericolo di incendio ed esplosione.
- Gli elettroliti e i vapori elettrolitici contenuti nelle batterie LiPo sono nocivi per la salute. Evitare in ogni caso il contatto con gli elettroliti. In caso di contatto degli elettroliti con la pelle, gli occhi o altre parti del corpo, risciacquare immediatamente con abbondante acqua fresca e quindi consultare il medico.
- Le batterie non sono giocattoli e quindi non devono finire nelle mani dei bambini. Tenere le batterie lontane dalla portata dei bambini.
- Non cortocircuitare i morsetti di collegamento/gli attacchi delle batterie!
- Il giocattolo deve essere fatto funzionare solo con un trasformatore/alimentatore per giocattoli.
- Il trasformatore/alimentatore non è un giocattolo!

## Inhoudsopgave

Veiligheidsinstructies .....	38
Conformiteitsverklaring .....	38
Verpakkingsinhoud .....	38
Technische instructie voor de opbouw .....	38
Belangrijk advies .....	39
Beschrijving .....	39
Vóór het eerste gebruik .....	39
Accu-onderhoud .....	39
Opbouwhandleiding .....	39
Vangrail en stutten .....	39
Elektrische aansluiting .....	39
Voertuigbouwdelen .....	39
Aansluitingen Control Unit .....	40
Aansluiting van de ontvanger .....	40
Aansluiting van het oplaadstation .....	40
De handregelaars opladen .....	40
Binding-proces .....	40
Bedieningselementen Control Unit .....	40
Codering/Programmering van de voertuigen op de overeenkomstige handregelaars .....	40
Startvoorbereiding .....	41
Wisselfunctie .....	41
Lichtfunctie aan/uit .....	41
Codering/Programmering Autonomous Car .....	41
Codering/Programmering Pace Car .....	41
Indicatie van de positie voor Autonomous en Pace Car .....	41
Instelling van de basissnelheid van de voertuigen .....	41
Instelling van het remgedrag van de voertuigen .....	42
Instelling van de tankinhoud .....	42
Toetsenvergrendeling voor instellingen .....	42
Uitgebreide Pit Lane functie .....	42
Sound ON/OFF .....	42
Reset-functie .....	42
Stroombesparingsfunctie .....	43
Vervanging van slepers en geleidepen .....	43
Onderhoud en verzorging .....	43
Oplossen van fouten Rijtechniek .....	43
Technische gegevens .....	43
Waarschuwingen .....	43

## Welkom

Hartelijk welkom in het team Carrera!  
De bedieningshandleiding bevat belangrijke informatie over de opbouw en bediening van uw Carrera DIGITAL 132 Racebaan. Gelieve deze zorgvuldig te lezen en aansluitend te bewaren. Gelieve u bij eventuele vragen tot onze verkoop te wenden of onze internetpagina's te bezoeken: [carrera-toys.com](http://carrera-toys.com)  
Gelieve de inhoud op volledigheid en eventuele transportschade te controleren. De verpakking bevat belangrijke informatie en dient eveneens te worden bewaard. Wij wensen u veel pret met uw nieuwe Carrera DIGITAL 132 Racebaan.

## Veiligheidsinstructies

• **WAARSCHUWING!** Voor kinderen onder de 36 maanden niet geschikt. Verstikkingsgevaar vanwege kleine onderdelen die kunnen worden ingeslikt. Pas op: Door bepaalde functies bestaat er klemgevaar.

### • WAARSCHUWING!

Dit speelgoed bevat magneten of magnetische onderdelen. Magneten die in het menselijk lichaam aan elkaar of aan een metaal voorwerp hechten, kunnen een ernstig of dodelijk letsel veroorzaken. Raadpleeg onmiddellijk een arts indien magneten worden ingeslikt of ingedamd.

### • WAARSCHUWING!

Alleen kinderen van ten minste 8 jaar mag men de acculader laten gebruiken. Hierbij dient men voldoende instructies te geven, zodat het kind in staat is de acculader op een veilige manier te gebruiken. Er dient met name ook op te worden gewezen dat de lader geen speelgoed is en dat het kind er niet mee mag spelen.

• De transformator is geen speelgoed! De aansluitingen van de transformator niet kortsluiten! Instructie voor de ouders: controleer de transformator regelmatig op schade aan de leiding, aan de stekker en aan de behuizing! Gebruik het speelgoed uitsluitend met de aanbevolen transformatoren! Bij een beschadiging mag de transformator niet meer worden gebruikt! Gebruik de racebaan alleen met een transformator. Bij langer durende speelpauses wordt aanbevolen, de transformator van het stroomnet te scheiden. Open nooit de behuizing van de transformator en deze van de snelheidsregelaars!

### Informatie aan de ouders:

transformatoren en netvoedingen voor speelgoed zijn niet geschikt om als speelgoed te worden gebruikt. Het gebruik van deze producten moet voortdurend door de ouders worden gecontroleerd.

• De baan, de voertuigen en de lader dienen regelmatig op schade aan leidingen, stekkers en behuizingen te worden gecontroleerd! Defecte onderdelen moeten worden vervangen.  
• De autoracebaan is niet geschikt voor het gebruik in open lucht of in vochtige ruimtes! Houd vloeistoffen uit de buurt van de baan.  
• Leg geen metalen delen op de baan, om kortsluiting te vermijden. De baan niet opstellen in de buurt van gevoelige voorwerpen, omdat uit het circuit geslingerde voertuigen beschadigingen kunnen veroorzaken.

• Haal voor de reiniging of het onderhoud de stekker uit het stopcontact! Gebruik voor de reiniging een vochtige doek, geen oplosmiddelen of chemische producten. Bij het niet gebruiken van de racebaan dient deze beschermd tegen stof en droog te worden bewaard, best in het originele karton.  
• Racebaan niet op gezichts- of ooghoogte gebruiken omdat de kans bestaat dat eruit slingerende auto's letsel veroorzaken.  
• Ondeskundig gebruik van de transformator kan een elektrische schok veroorzaken.  
• Het speelgoed mag uitsluitend worden aangesloten op apparaten van beschermklasse II.

• Het speelgoed en de lader mogen uitsluitend met een transformator voor speelgoed worden gebruikt.  
• Als het netsnoer van dit apparaat beschadigd is, moet het naar de klantenservice van de firma Carrera Toys GmbH worden gestuurd, of door een andere gekwalificeerde persoon worden vervangen, om risico's te vermijden.

### Instructie:

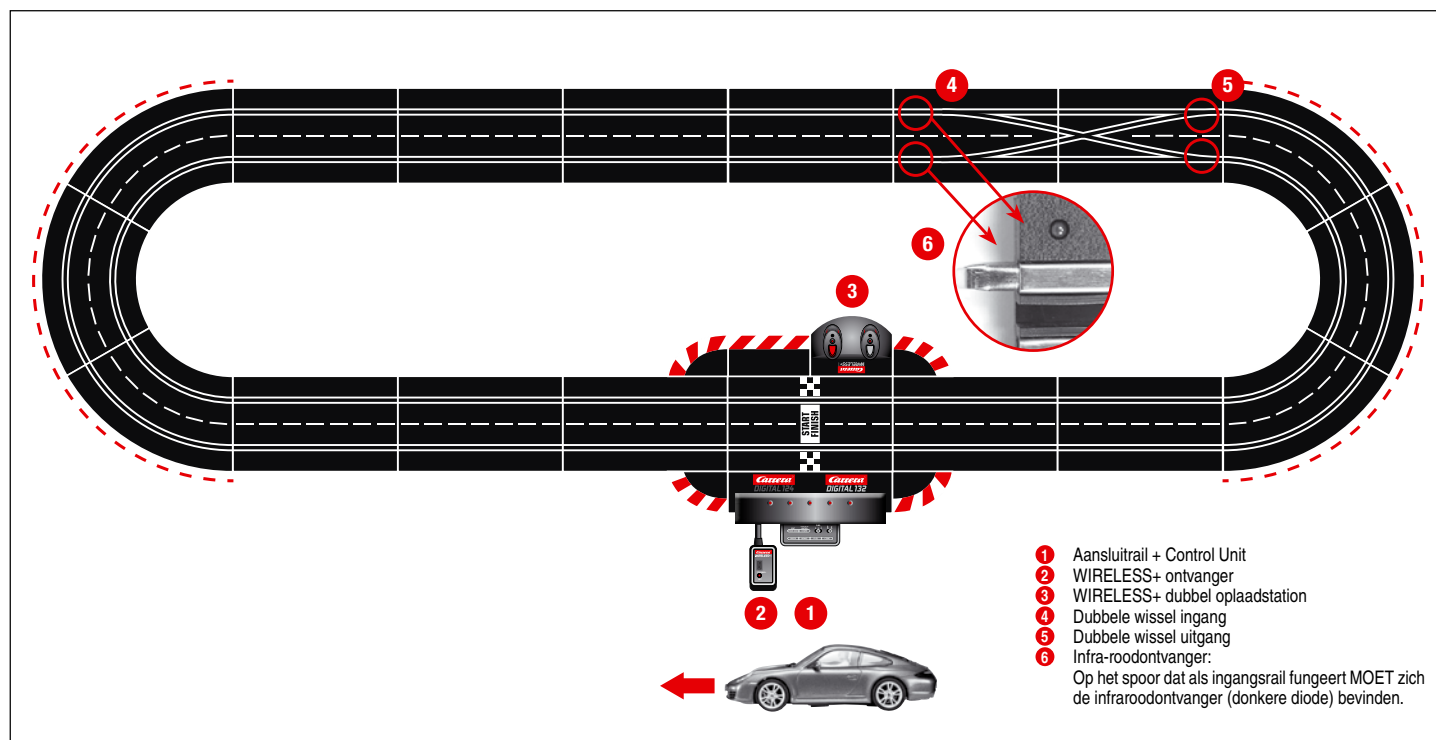
De voertuigen en de control unit mogen enkel in volledig gemonteerde toestand opnieuw in werking worden genomen.

De montage mag enkel door volwassenen worden uitgevoerd. Dit apparaat kan door kinderen vanaf 8 jaar en ouder, alsook door personen met verminderde fysieke, sensorische of mentale vaardigheden of gebrek aan ervaring en kennis, worden gebruikt als ze onder toezicht staan of werden onderricht betreffende het veilige gebruik van het apparaat en de daaruit resulterende gevaren. Kinderen mogen niet spelen met het toestel. Reiniging en gebruikersonderhoud mogen niet worden uitgevoerd door kinderen zonder toezicht. Vertel het kind dat het heroplaadbare batterijen niet mag opladen volgens ontploffingsgevaar en het dat ook niet mag proberen te doen.

## Conformiteitsverklaring

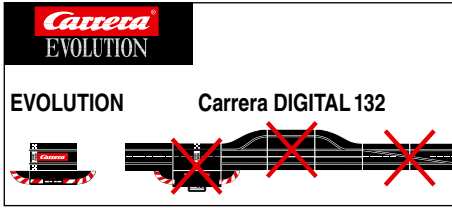
Hierbij verklaar ik, Carrera Toys GmbH, dat het type radioapparaat "2.4 GHz WIRELESS+" conform is met Richtlijn 2014/53/EU. De volledige tekst van de EU-conformiteitsverklaring kan worden geraadpleegd op het volgende internetadres: [carrera-toys.com](http://carrera-toys.com) – Veiligheid en kwaliteit

## Technische instructie voor de opbouw



- 1 Aansluitrail + Control Unit
- 2 WIRELESS+ ontvanger
- 3 WIRELESS+ dubbel oplaadstation
- 4 Dubbele wissel ingang
- 5 Dubbele wissel uitgang
- 6 Infra-roodontvanger:  
Op het spoor dat als ingangsrail fungeert MOET zich de infraroodontvanger (donkere diode) bevinden.

## Belangrijk advies



et erop dat het bij Evolution (analoog systeem) en Carrera DIGITAL 132 (digitaal systeem) om twee separate en compleet autonome systemen gaat. Wij adviseren nadrukkelijk beide systemen bij de opbouw van het spoor te scheiden. Dat wil zeggen er mag geen verbindingsrail van Evolution met de verbindingsrail incl. Control Unit van Carrera DIGITAL 132 in een traject aanwezig zijn. Ook dan niet, wanneer maar één van de beide verbindingsrails (Evolution verbindingsrail of Carrera DIGITAL 132 verbindingsrail incl. Control Unit) op de stroomvoorziening is aangesloten. Verder mogen ook alle andere componenten van Carrera DIGITAL 132 (wissels, elektronische rondetellers, pit lane) niet in een Evolution-spoor worden gemonteerd, d.w.z. analoog worden gebruikt. Wanneer bovengenoemd advies niet in acht wordt genomen kan het niet worden uitgesloten dat Carrera DIGITAL 132 componenten worden vernield, in dat geval kan geen aanspraak op garantie worden gemaakt.

## Beschrijving

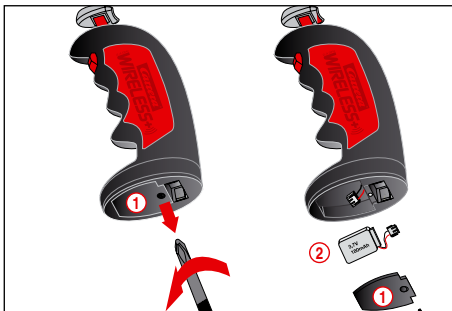
WIRELESS+ is het nieuwe draadloze racebaanplezier voor Carrera DIGITAL 124 en Carrera DIGITAL 132. De 2,4GHz-radiotechnologie met frequency hopping is storingsvrij en biedt een reikwijdte van 15 m. De krachtige lithium-polymeeraccu maakt het mogelijk om tot 8 uur lang te spelen of gedurende meer dan 80 dagen in stand-by-modus te blijven. WIRELESS+ biedt draadloze vrijheid voor maximaal 6 piloten op de racebaan.

Carrera AppConnect is een bluetooth-adaptor voor de verbinding tussen smartphone/tablet en de Carrera Control Unit. (App Connect is optioneel inbegrepen, zie de pakketinhoud in deel A.)

## Vóór het eerste gebruik

Vóór de handregelaar voor het eerst wordt gebruikt, moet de bijgeleverde accu ② in de regelbaar worden geplaatst. Schroef daartoe het accucompartiment ① aan de onderkant van de handregelaar open. Sluit de stekker van de accu aan op de aansluitbus van de handregelaar en plaats de accu in het compartiment.

Schroef vervolgens het deksel van het accucompartiment weer dicht. De accu is in de fabriek opgeladen, maar moet voor het eerste gebruik opnieuw volledig worden opgeladen.

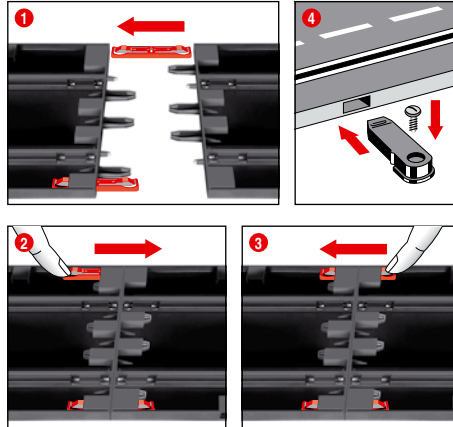


## Accu-onderhoud

Om de levensduur en het vermogen van de accu zo hoog mogelijk te houden, moeten de volgende onderhouds- en bewaarinstructies in acht worden genomen.

- Laad nieuwe accu's vóór het eerste gebruik volledig op.
- Met een volledig opgeladen accu kan men ca. 8 uur continu spelen. Als het accuvermogen verzwakt, vermindert de reikwijdte van de handregelaar. Uiterlijk op dat moment moet de accu weer worden opgeladen.
- Als de handregelaar gedurende een langere periode niet wordt gebruikt, dient u de accu te verwijderen en bij kamertemperatuur (16-18 °C) op een droge plaats te bewaren. Om diepontlading te voorkomen, moet een ongebruikte accu om de 2-3 maanden worden opgeladen.

## Opbouwhandleiding

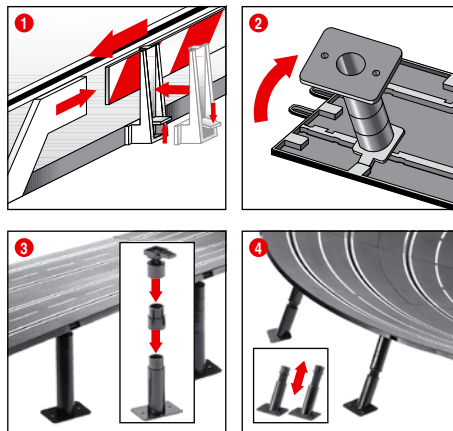


① + ② + ③ Voor de constructie verbindingsclips zoals in afb. ① beschreven in de rail steken. Rails op een vlakke ondergrond in elkaar steken. Verbindingsclips zoals in afb. ② in de richting van de pijl bewegen tot ze hoorbaar in elkaar klikken. Verbindingsclip kan er ook later worden ingestoken. Het losmaken van de verbindingsclips is in beide richtingen door gewoon naar beneden drukken van het klemgedeelte mogelijk (zie afb. ③).

④ **Bevestiging:** voor de bevestiging van de baanstukken op een plaat worden de baanstukbevestigingen gebruikt (Art.-nr. 20085209) (niet aanwezig in het pakket).

**Instructie:**  
Vast tapijt is geen geschikte opbouwondergrond wegens de statische oplading, pluïsvorming en lichte ontvlambaarheid.

## Vangrail en stutten



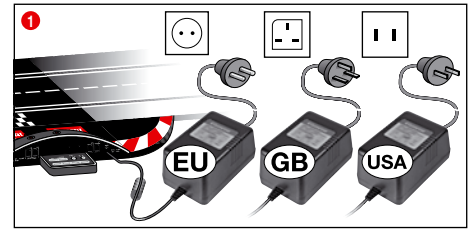
① **Vangrails:** Het aanbrengen van de vangrailhouders gebeurt door het omhoog kantelen aan de rijbaanrand.

② + ③ **Afstutten van de hoge trajecten:** De kogelgeleiderkoppen met de insteekpennen in de daarvoor bestemde hoekvormige plekken aan de onderkant van de baan schuiven. Door tussenstukken kunnen de stutten worden verhoogd. De voeten van de stutten kunnen vastgeschroefd worden (schroeven niet meegeleverd).

## 4 Afstutten van steile bochten:

Voor het afstutten van steile bochten zijn schuine stutten met de juiste lengte voorzien. Gebruik de niet in hoogte verstelbare stutten voor de in- en uitgang van bochten. Steek de koppen in de daarvoor bestemde ronde openingen aan de onderkant van de baan.

## Elektrische aansluiting



① Sluit de stekker van de transformator aan op de Control Unit.

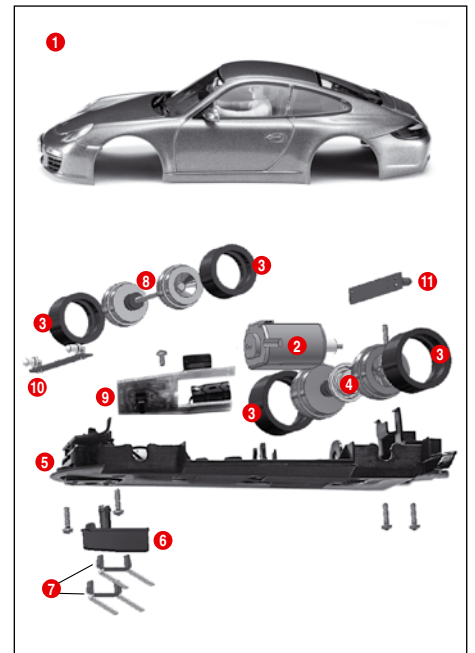
**Instructie:** Om kortsluitingen en stroomschokken te vermijden mag het speelgoed niet worden verbonden met vreemde elektrische toestellen, stekkers, kabels of andere niet bij het speelgoed horende voorwerpen.

De Carrera DIGITAL 132 Autoracebaan functioneert alleen correct met een originele Carrera DIGITAL 132 transformator.

De PC interface (PC unit) mag alleen in combinatie met de originele Carrera PC unit worden gebruikt.

Het speelgoed moet worden gebruikt met de meegeleverde transformator of voeding, indien de transformator bij het speelgoed wordt geleverd.

## Voertuigbouwdelen

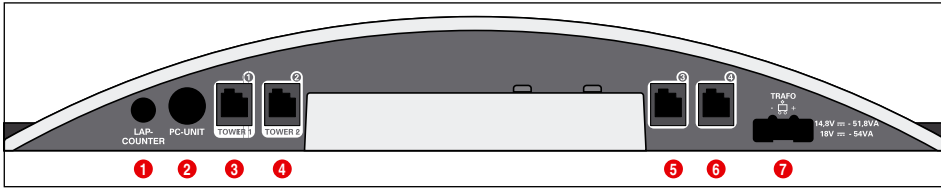


- 1 Carrosserie, spoiler
- 2 Motor
- 3 Banden
- 4 Achteras
- 5 Chassis
- 6 Leikop
- 7 Dubbele sleper
- 8 Vooras
- 9 Voertuigprintplaat met keuzeschakelaar
- 10 Voorste lichtprintplaat
- 11 Achterste lichtprintplaat

**Instructie:** Voertuigopbouw is afhankelijk van het model.

De aanduiding van de afzonderlijke onderdelen kan niet als bestelnummer worden gebruikt.

## Aansluitingen Control Unit



Aansluitingen (van links naar rechts):

- 1 Aansluiting voor rondeteller 20030342
- 2 Aansluiting voor PC-unit of Lap Counter 20030355 of App Connect 20030369
- 3 Aansluitbus 1 voor handregelaar, uitbreidingsbox voor handregelaars of WIRELESS+ ontvanger
- 4 Aansluitbus 2 voor WIRELESS Tower 20010108
- 5 Aansluitbus 3 voor handregelaar
- 6 Aansluitbus 4 voor handregelaar
- 7 Aansluiting voor DIGITAL 124 / DIGITAL 132 netvoeding

### Algemene instructies over de aansluitbussen 1-4:

Als een WIRELESS+ ontvanger wordt gebruikt, dient deze met aansluitbus 1 te worden verbonden. Naar keuze kan een WIRELESS Tower 20010108 met aansluitbus 2 worden verbonden. Als alleen de WIRELESS+ ontvanger wordt gebruikt, blijft aansluitbus 2 buiten gebruik.

Op aansluitbussen 3 en 4 kunnen dan extra, snoergebonden handregelaars worden gebruikt. Neem in acht, dat deze dan adressen 5 en 6 gebruiken.

Bij gebruik van een uitbreidingsbox voor handregelaar 20030348 dient deze met aansluitbus 1 te worden verbonden. De toewijzing van voertuigadressen gebeurt dan zoals onderstaand is beschreven:

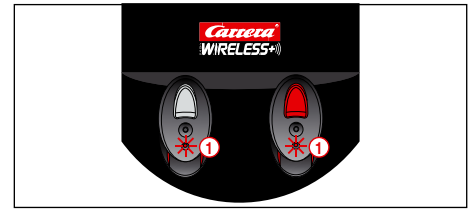
- Uitbreidingsbox voor handregelaar = Adressen 1, 3 en 4
- Aansluitbus 2 = Adres 2
- Aansluitbus 3 = Adres 5
- Aansluitbus 4 = Adres 6

### Opmerking:

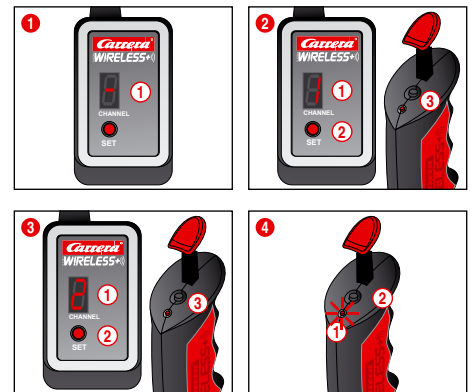
WIRELESS kan niet worden gecombineerd met een uitbreidingsbox voor handregelaars.

## De handregelaars opladen

Vóór het eerste gebruik dient men de WIRELESS+ handregelaars volledig op te laden. Plaats hiervoor de handregelaars in het oplaadstation en schakel de baan in. Tijdens het opladen knipperen de leds 1 van de handregelaars. Na afloop van het opladen, branden de leds 1 continu. Omdat een lithium-polymeraccu wordt gebruikt, kan de handregelaar op elk moment extra worden opgeladen.



## Binding-proces



Om de handregelaars te kunnen gebruiken voor de besturing van de auto's, moeten ze eenmalig aan de ontvanger worden 'gebonden'. Schakel de baan in.

1 Als de ontvanger gebruiksklaar is, wordt dat gesignaleerd door de circulerende verlichting op het segmentdisplay 1.

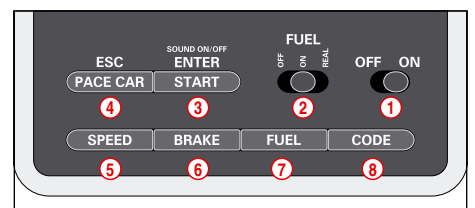
2 Druk eenmaal op de SET-knop 2 tot het cijfer 1 op het segmentdisplay 1 verschijnt. Het weergegeven cijfer is het latere adres van de auto. Als u nogmaals op de knop drukt, schakelt u naar het volgende adres.

Druk nu één keer op de binding-knop 3 op de bovenkant van de handregelaar. Als het binding-proces gelukt is, wordt dat gesignaleerd door een knipperende led op de handregelaar en een circulerende verlichting op het segmentdisplay. Het binding-proces is dan afgelopen en de handregelaar kan worden gebruikt.

3 Om de tweede handregelaar te binden, gaat u op dezelfde manier te werk. Druk tweemaal op de SET-knop 2 op de ontvanger tot het cijfer 2 verschijnt 1. Druk vervolgens op de binding-knop 3 van de tweede handregelaar.

4 Als u het ingestelde adres van de handregelaar wilt weergeven, drukt u eenmaal op de binding-knop 2 op de bovenkant van de handregelaar. De led 1 knippert volgens het ingestelde adres. Als de handregelaar niet wordt gebruikt, schakelt hij na ca. 20 s automatisch in de spaarmodus. Als u op de stoter of de wisselknop drukt, wordt de handregelaar weer geactiveerd.

## Bedieningselementen Control Unit

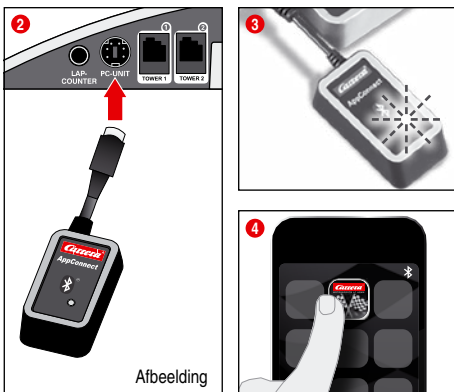


- 1 In-/uitschakelaar
- 2 Schakelaar voor tankfunctie
- 3 Starttoets voor racestart / bevestigingstoets voor programmering
- 4 Toets voor Pace Car / annulering van de programmering
- 5 Toets voor instelling van de basissnelheid
- 6 Toets voor instelling van het remgedrag
- 7 Toets voor instelling van de tankinhoud
- 8 Programmeertoets voor voertuigen

## Gebruik van de Carrera Race App/Carrera AppConnect

Let op:

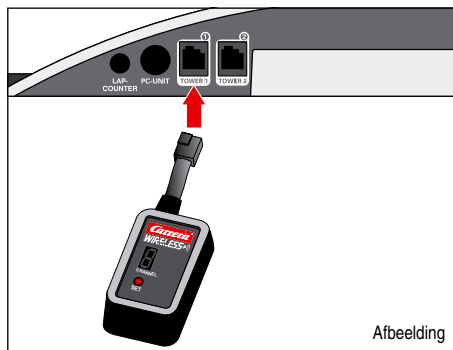
App Connect is optioneel inbegrepen, zie de pakketinhoud in deel A. De App Connect is ook los verkrijgbaar onder nummer 20030369.



- 1 Laad de Carrera Race App op uw mobiel eindapparaat.
- 2 Sluit de bluetooth-adaptor op het contact 'PC Unit' aan, zoals door de symbolen aangegeven.
- 3 Zorg ervoor dat de bluetooth-functie op uw eindapparaat ingeschakeld is. De Carrera AppConnect knippert, tot een verbinding tot stand is gebracht.
- 4 Start de Carrera Race App.
- 5 Een continu branden van de blauwe diode geeft aan dat de bluetooth-verbinding tot stand is gebracht.

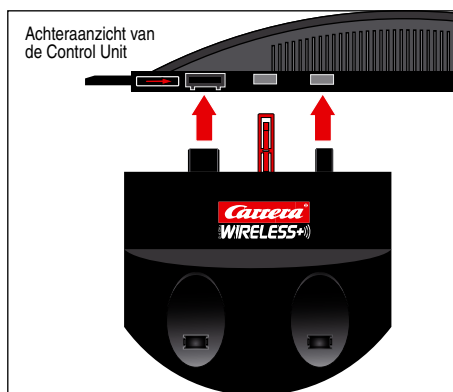
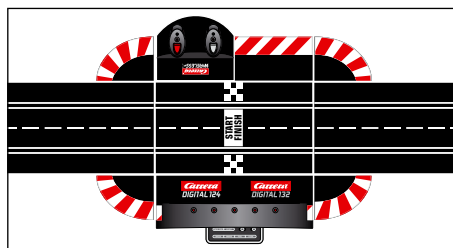
## Aansluiting van de ontvanger

Sluit de ontvanger volgens de afbeelding aan op een van beide bussen van de Control Unit die met Tower 1 en Tower 2 gemarkeerd zijn. Om 6 WIRELESS+ handregelaars te kunnen gebruiken is slechts één 2,4GHz-ontvanger nodig.



## Aansluiting van het oplaadstation

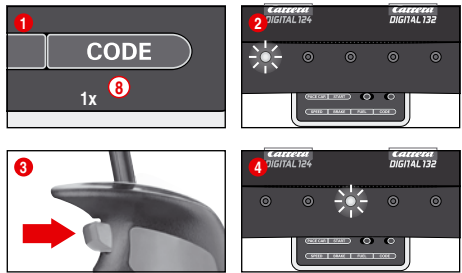
Het oplaadstation wordt op de achterkant van de Control Unit aangesloten. Om het oplaadstation op een andere plek van de baan te plaatsen, hebt u de Adapter Unit 20030360 nodig.



**Algemene instructies over de bediening**

Enkele toetsen zijn meervoudig toegewezen. Het instellen van enkele functies gebeurt met een toetscombinatie. Alle programmeringsprocessen kunnen met toets (4) „ESC/PACE CAR“ worden geannuleerd. Verdere details vindt u in het verdere verloop.

**Codering/Programmering van de voertuigen op de overeenkomstige handregelaars**

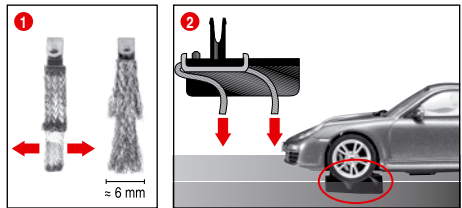


Plaats het te coderen voertuig op de baan en schakel de Control Unit in.

Druk eenmaal op toets „Code“ (8), afb. 1; de eerste LED licht op, afb. 2. Druk aansluitend eenmaal op de wisseltoets op de overeenkomstige handregelaar, afb. 3. Bij voertuigen met verlichting beginnen de lampen te knipperen en op de Control Unit lichten de LED's 2-4 na elkaar op. Na uitgevoerde codering licht de middelste LED continu op (afb. 4) en het voertuig werd aan de handregelaar toegewezen.

**Instructie:** Bij deze wijze van codering mag zich altijd alleen het te coderen voertuig op de baan bevinden.

**Startvoorbereiding**

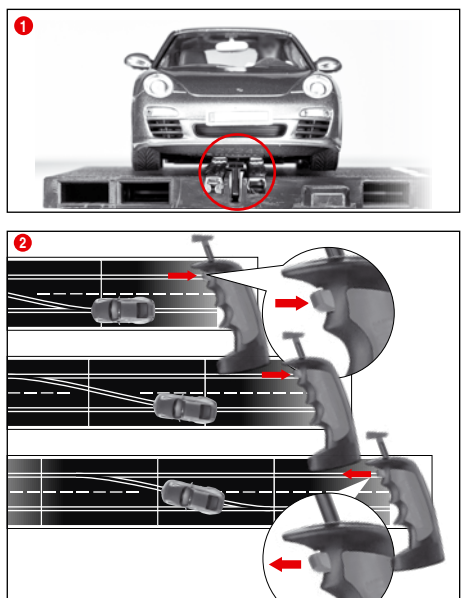


Dit Carrera DIGITAL 132 voertuig is optimaal afgestemd op het Carrera railsysteem 1:24.

**1 + 2 Optimale sleperstand:**

Om goed en continu te rijden, de sleper licht open waaiers (1) en overeenkomstig afb. 2 naar de rails toe buigen. Alleen het uiteinde van de sleper mag contact met de rails hebben en kan bij slijtage evt. een beetje worden afgeknipt. De rails en de sleper moeten af en toe van stof en slijpsel worden bevrijd. Tijdens het spelen kunnen kleine voertuigonderdelen zoals spoilers of spiegels, die door hun zo waarheidsgetrouw mogelijke uitvoering zo gevormd moeten worden, mogelijk losraken of breken. Om dit te voorkomen, heeft u de mogelijkheid om ze te beschermen door ze voor het spelen te verwijderen.

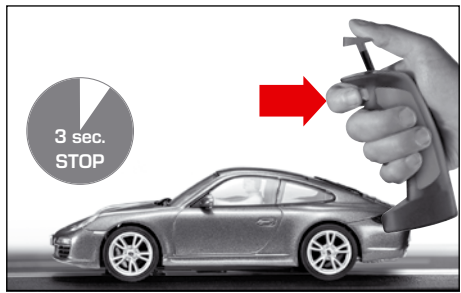
**Wisselfunctie**



1 Let er op, dat de leikop van het voertuig zich in de spoorseuf bevindt en de dubbele sleepplaten contact met de stroomaansluitingrail bezitten. Plaats de voertuigen op de aansluitrail.

2 Bij spoorwisseling dient de knop op de handregelaar zolang ingedrukt te blijven, tot het voertuig over de wissel is gereden.

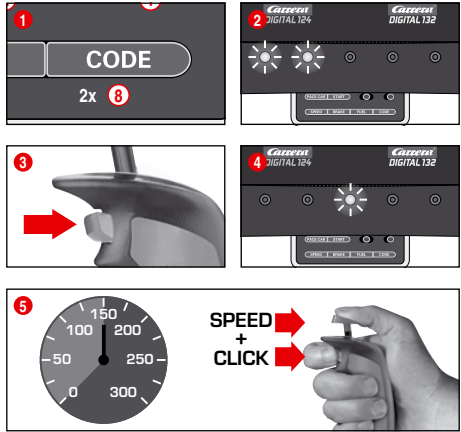
**Lichtfunctie aan/uit**



Op handregelaar geprogrammeerd voertuig moet zich minstens 3 seconden lang in stilstand op het parcours bevinden, voordat door het indrukken van de wisseltoets het licht respectievelijk in- en uitgeschakeld kan worden.

**Opmerking:** geldt alleen voor modellen met voertuigverlichting

**Codering/Programmering Autonomous Car**

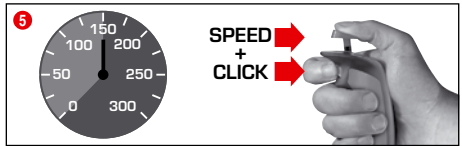
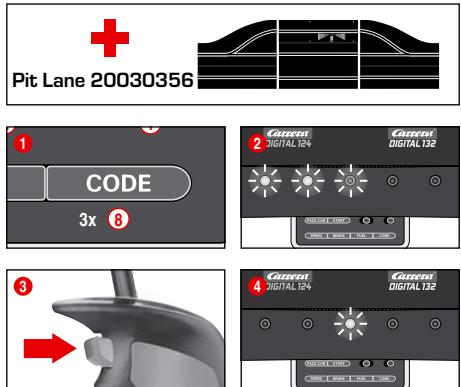


Plaats het te coderen voertuig bij ingeschakelde Control Unit op de baan en druk 2 maal op toets „Code“ (8), afb. 1. De eerste beide LED's op de Control Unit lichten op, afb. 2. Druk nu op de wisselchakelaar van de handregelaar, afb. 3; de LED's 3-5 lichten nu na elkaar op. Wacht tot de middelste LED weer oplicht, afb. 4. Druk op de drukschakelaar van de handregelaar en breng het voertuig op de gewenste snelheid. Druk bij het bereiken van de snelheid opnieuw op de wisselchakelaar, afb. 5.

De codering van de Autonomous Car is daarmee beëindigd.

**Instructie:** Bij deze wijze van codering mag zich altijd alleen het te coderen voertuig op de baan bevinden. De Programmering van de Autonomous Car blijft zo lang behouden, tot het voertuig opnieuw wordt gecodeerd. De Autonomous Car wordt in verbinding met de Position Tower altijd met adres 7 aangetoond.

**Codering/Programmering Pace Car**



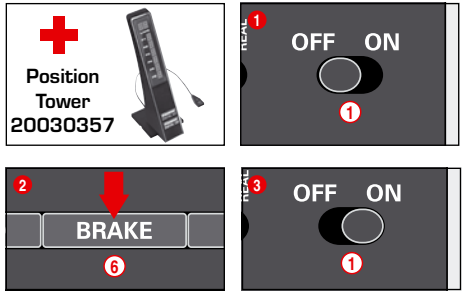
(alleen in verbinding met Pitsstop Lane #20030356)  
Plaats het te coderen voertuig bij ingeschakelde Control Unit op de baan en druk 3 maal op toets „Code“ (8), afb. 1. De eerste drie LED's op de Control Unit lichten op, afb. 2. Druk nu op de wisselchakelaar van de handregelaar, afb. 3; de LED's 2-5 lichten nu na elkaar op. Wacht tot de middelste LED opnieuw oplicht, afb. 4. Druk op de drukschakelaar van de handregelaar en breng het voertuig op de gewenste snelheid. Druk bij het bereiken van de snelheid opnieuw op de wisseltoets, afb. 5. De codering van de Pace Car is daarmee beëindigd en het voertuig rijdt in de Pitsstop Lane.

**Instructie:** Bij deze wijze van codering mag zich altijd alleen het te coderen voertuig op de baan bevinden. De programmering van de Pace Car blijft zo lang behouden, tot het voertuig opnieuw wordt gecodeerd. De Pace Car wordt in verbinding met de Position Tower altijd met adres 8 aangetoond.

**Uitgebreide Pace Car-functie**

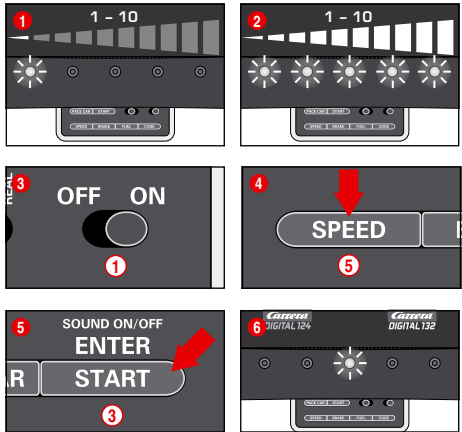
Na uitvoering van de codering van de Pace Car rijdt dit voertuig tijdens de eerste rondes automatisch in de Pit Lane. Om de Pace Car te starten drukt u eenmaal op toets „Pace Car“ (4). De LED's 2 en 3 op de Control Unit lichten op en de Pace Car verlaat de Pit Lane. De Pace Car rijdt nu zo lang, tot er opnieuw op toets „Pace Car“ wordt gedrukt. Daarbij dooft LED 2 uit en het voertuig rijdt binnen de actuele ronde automatisch in de Pit Lane.

**Indicatie van de positie voor Autonomous en Pace Car**



(alleen in verbinding met Position Tower #20030357)  
De positie van de Autonomous Car (adres 7) en Pace Car (adres 8) kunnen op de Position Tower worden aangegeven. Deze functie kan op de Control Unit worden ingeschakeld. Houd bij uitgeschakelde Control Unit de toets „BRAKE“ (6) ingedrukt, afb. 2, schakel de baan in en laat de toets „BRAKE“ weer los. Door opnieuw op de toets te drukken kan de functie worden omgeschakeld:  
1 LED licht op = Geen indicatie  
2 LED's lichten op = Indicatie op de Position Tower  
Stel de gewenste functie in en bevestig uw keuze met de toets „START/ENTER“.

**Instelling van de basissnelheid van de voertuigen**



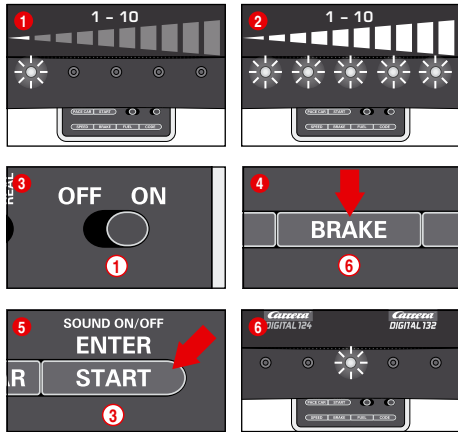
De instelling van de basissnelheid kan individueel voor één en/of meerdere voertuigen gebeuren. De in te stellen voertuigen moeten zich daarbij op de baan bevinden. De instelling kan in 10 trappen gebeuren, waarbij de 5 LED's door knipperen resp. continu oplichten de verschillende trappen signaleren.

- 1 1 LED licht op = lage snelheid
- 2 5 LED's lichten op = hoge snelheid

Plaats de in te stellen voertuigen bij ingeschakelde Control Unit op de baan en druk eenmaal op toets „SPEED“ (5). Een bepaald aantal LED's licht op. Deze tonen de laatst gebruikte snelheidstrap aan. Druk zo vaak op toets „SPEED“ (5) tot de gewenste basis-snelheid is geselecteerd. Bevestig de selectie met toets „ENTER/START“ (3).

Een kort looplicht en het oplichten van de middelste LED bevestigen, dat de instelling is beëindigd, afb. (6).

### Instelling van het remgedrag van de voertuigen



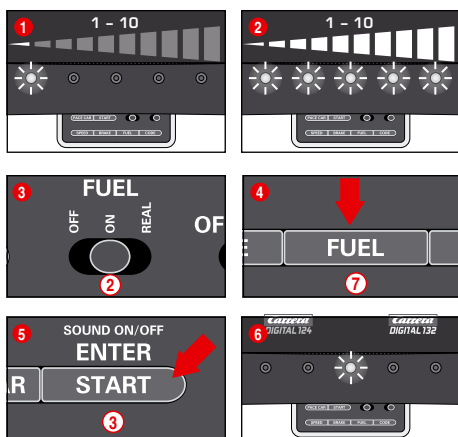
(alleen voor met de handregelaar bediende voertuigen)

De instelling van het remgedrag kan individueel voor één en/of meerdere voertuigen gebeuren. De in te stellen voertuigen moeten zich daarbij op de baan bevinden. De instelling kan in 10 trappen gebeuren, waarbij de 5 LED's door knipperen resp. continu oplichten de verschillende trappen signaleren.

- 1 1 LED licht op = zwakke remwerking
- 2 5 LED's lichten op = sterke remwerking

Plaats de in te stellen voertuigen bij ingeschakelde Control Unit op de baan en druk eenmaal op toets „BRAKE“ (6). Er licht nu een bepaald aantal LED's op. Deze tonen de laatst gebruikte remtrap aan. Druk zo vaak op toets „BRAKE“ (6) tot de gewenste remwerking is geselecteerd. Bevestig uw selectie met toets „ENTER/START“ (3). Een kort looplicht en het oplichten van de middelste LED bevestigen, dat de instelling is beëindigd, afb. (6).

### Instelling van de tankinhoud



(alleen voor met handregelaar bediende voertuigen)

De instelling van de tankinhoud in verbinding met de Pit Lane (20030356) gebeurt gelijktijdig voor alle voertuigen. De instelling kan in 10 trappen gebeuren, waarbij de 5 LED's door knipperen of continu oplichten de verschillende trappen signaleren.

- 1 1 LED licht op = geringe tankinhoud
- 2 5 LED's lichten op = volle tankinhoud

Plaats de in te stellen voertuigen bij ingeschakelde Control Unit op de baan en schakel de tankfunctie in met de schuifschakelaar (2) afb. (3). Druk eenmaal op toets „FUEL“ (7). Er licht nu een bepaald aantal LED's op. Deze tonen de laatst gebruikte tankinhoud aan. Druk zo vaak op toets „FUEL“ (7) tot de gewenste tankinhoud is geselecteerd. Bevestig de selectie met toets „ENTER/START“ (3). Een kort looplicht en het oplichten van de middelste LED bevestigen, dat de instelling is beëindigd, afb. (6).

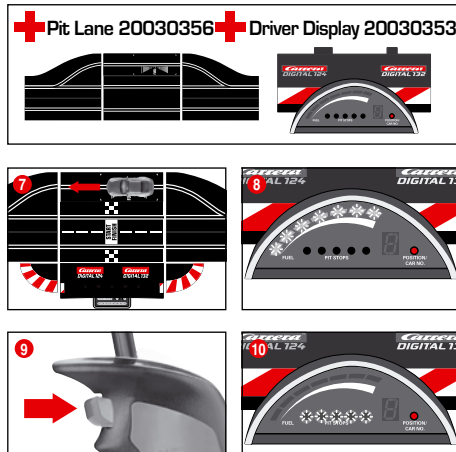
#### Uitgebreide tankfunctie

Met de schuifschakelaar (2) kunnen 3 modi worden geselecteerd, afb. (3).

- OFF = Voertuigen verbruiken geen „benzine“
- ON = Voertuigen verbruiken „benzine“
- REAL = Maximale snelheid afhankelijk van tankinhoud / voertuigen verbruiken „benzine“ (alleen in verbinding met Pit Lane 20030356 resp. Pitsstop Lane 20030346 en Pitsstop Adapter Unit 20030361)

In de „REAL-modus“ is het voertuig met volle tank „zwaarder“, rijdt langzamer en heeft geringere remwerking; een voertuig met lege tank is „lichter“, rijdt sneller en heeft een hogere remwerking. Een indicatie van de actuele tankinhoud en het „benzineverbruik“ kan alleen in verbinding met het Driver Display 20030353 en Pitsstop 20030356 gebeuren.

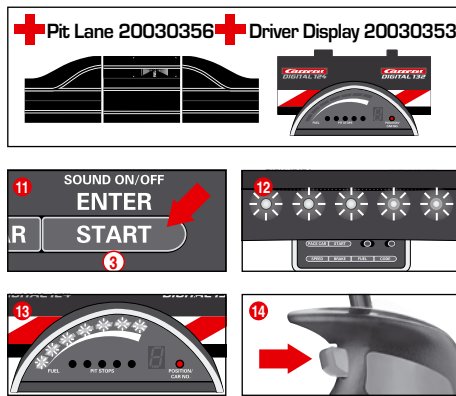
#### Tanken van de voertuigen met Pit Lane 20030356 en Driver Display 20030353



De actuele tankinhoud kan op het staafdisplay met 5 groene en 2 rode LED's van het Driver Display worden afgelezen. Rijd om te tanken met het voertuig in de Pit Lane via de tanksensor, afb. (7). De staafindicatie begint nu te knipperen, afb. (8), en het voertuig kan nu door de wisseltoets ingedrukt te houden worden bijgetankt, afb. (9). Het aantal tankcyclussen wordt door knipperen resp. oplichten van de gele LED's aangegeven, afb. (10) (zie ook Driver Display).

**Instructie: Met voertuigen met lege tank wordt bij de rondetelling in verbinding met Position Tower 20030357 geen rekening gehouden.**

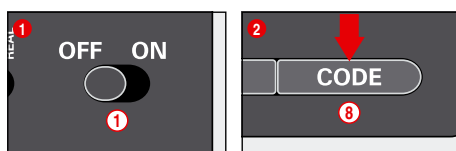
#### Instellen van de tankinhoud bij de racestart



(alleen in verbinding met Pit Lane 20030356 en Driver Display 20030353)

Onafhankelijk van de basisinstelling van de tankinhoud kan individueel voor één en/of meerdere voertuigen de tankinhoud bij de start van een race voor de rondes tot bij de eerste tankstop worden ingesteld. Druk eenmaal op toets „START/ENTER“ (3); de 5 LED's op de Control Unit lichten continu op, afb. (12), en de staafindicatie(s) van het/de Driver Display(s) knipperen, afb. (13). Door op de wissel-schakelaar van de overeenkomstige handregelaar te drukken, kan het tankniveau worden gewijzigd, afb. (14).

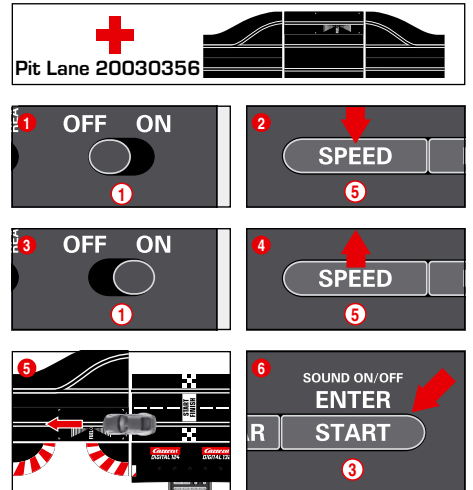
### Toetsenvergrendeling voor instellingen



Ga als volgt te werk, om de toetsen voor de instellingen van Speed, Brake en Fuel te blokkeren:

Houd de Code-toets (8) ingedrukt als de Control Unit is uitgeschakeld. Schakel vervolgens de Control Unit aan en laat de Code-toets weer los. Om de blokkering weer ongedaan te maken, voert u dit proces nogmaals uit.

### Uitgebreide Pit Lane functie



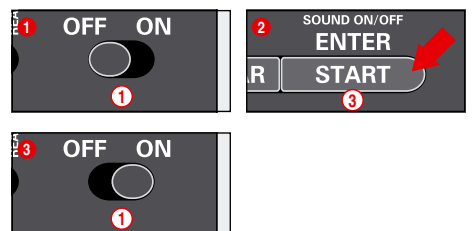
(alleen in verbinding met Pit Lane 20030356)

Er bestaat een mogelijkheid om de rondetelling in de Pit Lane 20030356 resp. Pitsstop Lane 20030346 met Pitsstop Adapter Unit 20030361 in/uit te schakelen. Druk hiervoor bij uitgeschakelde Control Unit op toets „SPEED“ (5), schakel de Control Unit in en laat toets „SPEED“ (5) los. Door opnieuw op de toets te drukken lichten naargelang de instelling 1 of 2 LED's op.

- LED 1 = Rondetelling uit
- LED 1 + 2 = Rondetelling aan

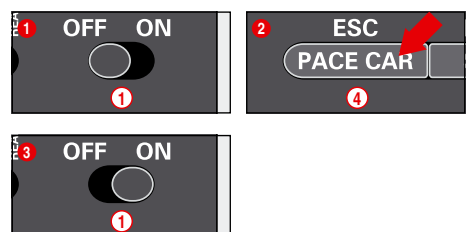
Selecteer de gewenste instelling en schuif of rijd met een voertuig over de Pit Lane Sensor afb. (5). De instellingen worden bij het overrijden overgenomen. Om de instellingen weer te verlaten drukt u op toets „START/ENTER“ (3).

### Sound ON/OFF



De bevestigingstoon bij het overrijden van de sensoren en de toetsenbediening kan worden uitgeschakeld. Houd hiervoor de toets „START/ENTER“ (3) bij uitgeschakelde Control Unit ingedrukt, schakel de baan in en laat toets „START/ENTER“ (3) weer los. De bevestigingstoon bij het inschakelen van de Control Unit kan echter niet worden uitgeschakeld.

### Reset-functie



Om de fabrieksinstellingen opnieuw tot stand te brengen beschikt de Control Unit over een reset-functie.

Houd hiervoor toets „ESC/PACE CAR“ (4) bij uitgeschakelde Control Unit ingedrukt; schakel de baan in en laat de toets weer los. Alle tot nu toe uitgevoerde instellingen voor snelheid, remgedrag, tankinhoud, sound en rondetelling worden terug op de fabrieksinstelling geplaatst. Instellingen van de voertuigen blijven echter behouden, voor zover deze zich niet op de baan bevinden..

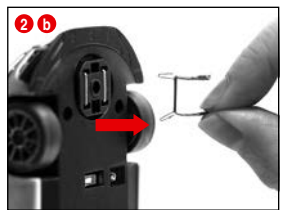
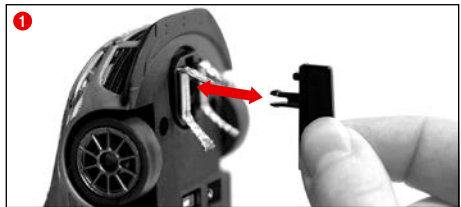
Fabrieksinstellingen:

- Snelheid = 10
- Remgedrag = 10
- Tankinhoud = 7
- Sound = On
- Indicatie van de positie voor Autonomous en Pace Car = OFF

## Stroombesparingsfunctie

De Control Unit wordt na 20 minuten niet-gebruik naar de stroombesparingsmodus omgeschakeld en schakelt alle indicaties zoals Position Tower, Driver Displays en Startlight uit. Om te reactiveren, dient u de Control Unit ca. 2-3 seconden uit te schakelen en vervolgens opnieuw in te schakelen. Alle instellingen blijven behouden.

## Vervanging van slepers en geleidepen



Instructies:

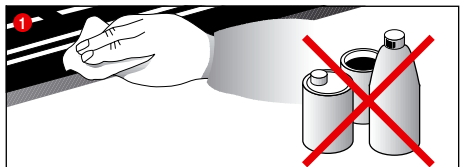
- Het is steeds aanbevolen slechts één sleper uit te nemen en te wisselen.
- Trek het voertuig nooit achteruit, omdat anders de slepers beschadigd worden.

1 Leikop voorzichtig volgens afbeelding 1 uit de houder trekken.

2 Bij het vervangen van de dubbele sleper moet erop gelet worden dat eerst de bovenste sleper 2a slechts gedeeltelijk eruit wordt getrokken en vervolgens met sleper 2b de dubbele sleper compleet eruit kan worden getrokken.

Ga bij het erin zetten op dezelfde manier te werk.

## Onderhoud en verzorging



Om een correcte functie van de racebaan te vrijwaren, dienen alle delen van de racebaan regelmatig te worden gereinigd. Haal voor de reiniging de stekker uit de contactdoos.

1 Racetraject: het oppervlak van de racebaan en de spoorseuven met een droge doek zuiver houden. Geen oplosmiddelen of chemische producten gebruiken voor de reiniging. Wanneer de baan niet wordt gebruikt tegen stof beschermd en droog bewaren, best in het originele karton.

2 Voertuigcontrole: lagerpunten van de assen en wielen, motordrijf wiel, drijfwerkstandwielen en lagers reinigen en met hars- en zuurvrij vet smeren. Gebruik als hulpmiddel bijv. een tandenstoker. Controleer regelmatig de toestand van de slepers en de banden.

## Oplossen van fouten Rijtechniek

Oplossen van fouten:

Gelieve bij storingen het volgende te controleren:

- Zijn de stroomaansluitingen correct?
- Transformator en handregelaars correct aangesloten?
- Zijn de baanverbindingen correct in elkaar?
- Zijn de racebaan en de spoorseuven zuiver en vrij van vreemde voorwerpen?
- Zijn de slepers in orde en hebben zij contact met de spoorseuven?
- Zijn de voertuigen correct op de overeenkomstige handregelaar gecodeerd?
- Bij elektrische kortsluiting wordt de stroomtoevoer van de baan automatisch gedurende 5 seconden uitgeschakeld en wordt dit door akoestische en optische signalen aangegeven.
- Staan de voertuigen in rijrichting op de piste? Indien dit niet functioneert, rijrichtingschakelaar aan de onderzijde van het voertuig overschakelen.
- Is de Adapter Unit correct volgens de rijrichting ingebouwd?
- Is de accu van de handregelaar correct aangesloten?
- Is de accu opgeladen?
- Knippert de led van de handregelaar bij het opladen?
- Is de handregelaar aan de ontvanger gebonden?
- Zijn er twee adressen aan de handregelaar toegekend?

Instructie:

Tijdens het spelen kunnen kleine voertuigonderdelen zoals spoilers of spiegels, die door hun zo waarheidsgetrouw mogelijke uitvoering zo gevormd moeten worden, mogelijk losraken of breken. Om dit te voorkomen, heeft u de mogelijkheid om ze te beschermen door ze voor het spelen te verwijderen.

Rijtechniek:

- Op de rechte stukken kan snel gereden worden, voor de bochten dient afgeremd te worden, in de uitgang van de bocht kan dan weer versneld worden.
- Houd de voertuigen niet met lopende motor vast of blokkeer ze niet, daardoor kunnen oververhitting of motorschade ontstaan.

Instructie: Bij toepassing op railsystemen, die niet door Carrera zijn geproduceerd, moet de bestaande leischeen door de speciale leischeen (#20085309) worden vervangen. Lichte loopgeluiden bij gebruik van de Carrera brug (#20020587) of de steile bocht 1/30° (#20020574) zijn veroorzaakt door de originaliteit van het schaalmodel en zijn onbelangrijk voor de onberispelijke speel functie.

## Technische gegevens

Uitgangsspanning - Speelgoedtransformator

14,8 V === 51,8 W

Lithium-polymeeraccu: 3,7 V === 180 mAh · 0,7 Wh

Maximale laadtijd: 2 uur

Frequentie: 2,4 GHz  
Frequentieband: 2400 - 2483,5 MHz  
Zendvermogen: maximaal 10 mW

Naam of handelsmerk van de fabrikant, handelsregisternummer en adres  
CARRERA  
Carrera Toys GmbH  
Rennbahn Allee 1  
5412 Puch  
AUSTRIA  
FN 52240 z

Typeaanduiding  
STAD-HKYF-002A  
STAD-HKYF-003A  
STAD-HKYF-004A

Voedingsspanning  
100-240 V~

Voedingsfrequentie  
50/60 Hz

Uitgangsspanning  
DC 14,8 V

Uitgangsstroom  
3,5 A

Uitgangsvermogen  
51,8 W

Gemiddelde actieve efficiëntie  
88,11 %

Efficiëntie bij lage belasting (10 %)  
83,46 %

Energieverbruik in niet-belaste toestand  
0,14 W

Stroommodi

- 1.) Speelmodus = Voertuigen worden met de handregelaar bediend
- 2.) Rustmodus = De handregelaars worden niet bediend, geen spel
- 3.) Stand-by modus = Na ca. 20 minuten rustmodus wordt de aansluitrail in stand-by modus geschakeld. De led brandt niet meer.  
**STROOMVERBRUIK < 0,21 W**  
Om te reactiveren, dient u de Control Unit ca. 2-3 seconden uit te schakelen en vervolgens opnieuw in te schakelen. De baan bevindt zich dan weer in de rustmodus.
- 4.) Uit toestand = De netvoeding is gescheiden van het stroomnet



Dit product draagt het selectieve klasseringssymbool voor elektrisch afval en elektronische apparatuur (WEEE). Dit betekent dat dit product moet worden behandeld overeenkomstig Europese Richtlijn 2012/19/EU teneinde te worden gerecycled of gesloopt om het effect op de omgeving zo klein mogelijk te maken.

Zoek alstublieft contact met uw plaatselijke of regionale bevoegde instantie voor verdere informatie.

Elektronische producten niet inbegrepen in het selectieve klasseringsproces zijn potentieel gevaarlijk voor het milieu en de menselijke gezondheid ten gevolge van de tegenwoordigheid van gevaarlijke substanties.

## Waarschuwingen

Richtlijnen en waarschuwingen voor het gebruik van LiPo-accu's: LiPo-accu's zijn aanzienlijk gevoeliger dan gewone alkalinebatterijen en NiMH-accu's. Daarom dienen alle voorschriften en waarschuwingen strikt in acht te worden genomen. Als LiPo-accu's verkeerd worden behandeld, bestaat er brandgevaar. Als u de bijgeleverde LiPo-accu's hanteert, oplaadt of gebruikt, bent u verantwoordelijk voor alle risico's die gepaard gaan met lithiumaccu's.

- Niet-oplaadbare batterijen mogen niet worden opgeladen!
- Voor het opladen mag u alleen het bijgeleverde oplaadstation gebruiken. Als deze instructies niet worden nageleefd, bestaat er brandgevaar en dus ook risico van lichamelijke en materiële schade. Gebruik NOOIT een andere oplader.
- Oplaadbare accu's mogen alleen onder toezicht van volwassen personen worden opgeladen. Laat de accu tijdens het opladen niet onbewaakt. Als u de accu oplaadt, moet u altijd in de buurt blijven, opdat u het oplaadproces kunt bewaken en op eventuele problemen kunt reageren.
- Als de accu tijdens het ontlad- of oplaadproces opzwellt of vervormt, dient u het proces direct stop te zetten. Verwijder de accu zo snel en voorzichtig mogelijk en leg hem op een veilige, open plek buiten bereik van brandbare materialen. Observeer hem minstens 15 minuten. Als u een accu die eerder opgezwollen of vervormd was, opnieuw oplaadt of ontlad, bestaat er brandgevaar. Zelfs bij geringe vervorming of opzwellen mag u de accu niet meer gebruiken.
- De bijgeleverde accu moet op een veilige plaats buiten bereik van ontvlambare materialen worden opgeladen.
- Lege accu's moeten uit het speelgoed worden verwijderd.
- Bewaar de accu bij kamertemperatuur (16-18 °C) op een droge plek. Stel de accu niet bloot aan direct zonlicht of andere warmtebronnen. Temperaturen boven 50 °C moeten in het algemeen worden vermeden.
- Laad de accu na elk gebruik op, om een zogenoemde diepontlading van de accu te voorkomen. Als de accu niet wordt gebruikt, dient u hem toch af en toe op te laden (om de 2-3 maanden).
- Niet-naleving van bovenstaande gebruiksinstructies voor de accu kan een defect veroorzaken.
- Gebruik geen puntige of scherpe voorwerpen bij de vervanging van de accu. Beschadig in geen geval de beschermfolie van de accu.
- Bij de vervanging van een defecte accu mag alleen het aanbevolen type accu worden gebruikt. Beschadigde of onbruikbare accu's zijn speciaal afval en moeten als zodanig worden verwijderd.
- Accu's en batterijen mogen niet in het vuur worden geworpen of aan hoge temperaturen blootgesteld worden. Er bestaat brand- en explosiegevaar.
- De elektrolyten en elektrolytdampen in de LiPo-accu zijn schadelijk voor de gezondheid. Voorkom in elk geval direct contact met elektrolyten. Bij contact van elektrolyten met de huid, ogen of andere lichaamsdelen moet u deze direct spoelen met voldoende fris water en vervolgens een arts raadplegen.
- Accu's zijn geen speelgoed en mogen dus niet in de handen van kinderen terechtkomen. Bewaar accu's buiten bereik van kinderen.
- De aansluitklemmen of accuaansluitingen mogen niet worden kortgesloten!
- Het speelgoed mag alleen met een transformator of voeding voor speelgoed worden gebruikt!
- De transformator of voeding is geen speelgoed!



## Innehåll

Säkerhetshänvisningar	44
Försäkran om överensstämmelse	44
Innehållet i förpackningen	44
Teknisk hänvisning avs. uppbyggnaden	44
Viktig upplysning	45
Beskrivning	45
Före första användning	45
Batteriskötsel	45
Monteringsanvisningar	45
Ledplankor och stöd	45
Elektrisk anslutning	45
Fordonskomponenter	45
Anslutningar Control Unit	46
Anslutning av mottagaren	46
Anslutning av laddningsstationen	46
Laddning av handkontrollerna	46
Bindningsprocess	46
Manöverelement Control Unit	46
Kodning/programmering av bilarna till respektive handkontroll	46
Förberedelse för start	47
Växelfunktion	47
Belysning på/av	47
Kodning/programmering av Autonomous Car	47
Kodning/programmering Pace Car	47
Visning av Autonomous och Pace Cars placering	47
Inställning av bilarnas grundhastighet	47
Inställning av bilarnas bromsverkan	48
Inställning av tankens innehåll	48
Knappspärr för inställningar	48
Utökad Pit Lane funktion	48
Sound ON/OFF	48
Resetfunktion	48
Energisparfunktion	49
Byta ut slipskor och styrköl	49
Underhåll och skötsel	49
Åtgärdande av fel / Körteknik	49
Tekniska data	49
Varningar	49

## Välkommen

Hjärtligt välkommen till Team Carrera!

Den här bruksanvisningen innehåller viktiga informationer för monteringen av Din Carrera DIGITAL 132 bilbana. Var vänlig och läs igenom den noggrant och förvara den därefter. Om Du har frågor: kontakta vår distributör, eller besök våra hemsidor: [carrera-toys.com](http://carrera-toys.com). Kontrollera vänligen att innehållet i förpackningen är fullständigt och fritt från eventuella transportskador. Förpackningen innehåller viktiga informationer och bör också förvaras. Vi önskar Dig mycket nöje med Din nya Carrera DIGITAL 132 bana.

## Säkerhetshänvisningar

• **WARNING!** Inte lämpligt för barn under 36 mån. Kvävningsrisk på grund av smådelar som kan sväljas. OBS! Funktionsbetingad klämrisik.

• **WARNING!**

Denna leksak innehåller magneter eller magnetiska delar. Magneter som fastnar vid varandra eller vid ett metallföremål inuti kroppen kan orsaka allvarliga skador och dödsfall. Uppsök omedelbart läkare om någon har svält eller andats in magneter.

• **WARNING!**

Batteriladdaren får användas av barn fr.o.m. minst 8 års ålder. Informera barnet om hur laddaren fungerar, så att barnet kan använda den på ett säkert sätt. Klargör för barnet att laddaren inte är någon leksak och att den inte får användas som en sådan.

• Transformatorn är ingen leksak! Kortslut ej anslutningarna på transformatorn! Hänvisning till föräldrarna: Kontrollera regelbundet att kabeln, stickkontakten och kåpan till transformatorn inte är skadade! Använd endast leksaken med den rekommenderade transformatorn! Det är inte tillåtet att använda transformatorn om den är skadad! Vi rekommenderar att skilja transformatorn från strömförsörjningen vid längre pauser. Öppna ej kåporna på transformatorn eller handreglagen!

**Anvisningar till föräldrarna:**

Transformatorer och nätaggregat till leksaker är inte avsedda att användas som leksaker. Dessa produkter får enbart användas under ständig tillsyn av föräldrarna.

- Banan, fordonen och laddaren måste kontrolleras regelbundet med avseende på skador på ledningar, stickkontakter och kåpor! Byt ut defekta delar.
- Bilbanan är inte lämpad för drift utomhus eller i fuktiga rum! Håll vätskor borta.
- Lägg inga metalldelar på banan, så att kortslutning förhindras. Ställ inte upp banan direkt bredvid ömtåliga föremål, eftersom fordon som flyger av banan kan förorsaka skador.
- Dra ut stickkontakten innan banan rengörs! Använd en fuktig trasa för rengöring, och inte lösningsmedel eller kemikalier. Förvara banan torr och dammfritt om den inte används, helst i originalkartongen.
- Använd inte bilracerbanan i ansikts- eller ögonhöjd. Det finns risk för skador p.g.a. att fordon slungas ut.

- Felaktig användning av transformatorn kan orsaka elektriska stötar.
- Leksaken får anslutas endast till produkter i kapslingsklass II.
- Leksaken och laddaren får användas endast med en transformator för leksaker.
- Om nätanslutningskabeln till denna enhet skadas, måste den skickas in till företaget Carrera Toys GmbH kundtjänst, eller bytas ut av en person med motsvarande kvalifikationer, så att faror undviks.

**Anmärkning:**

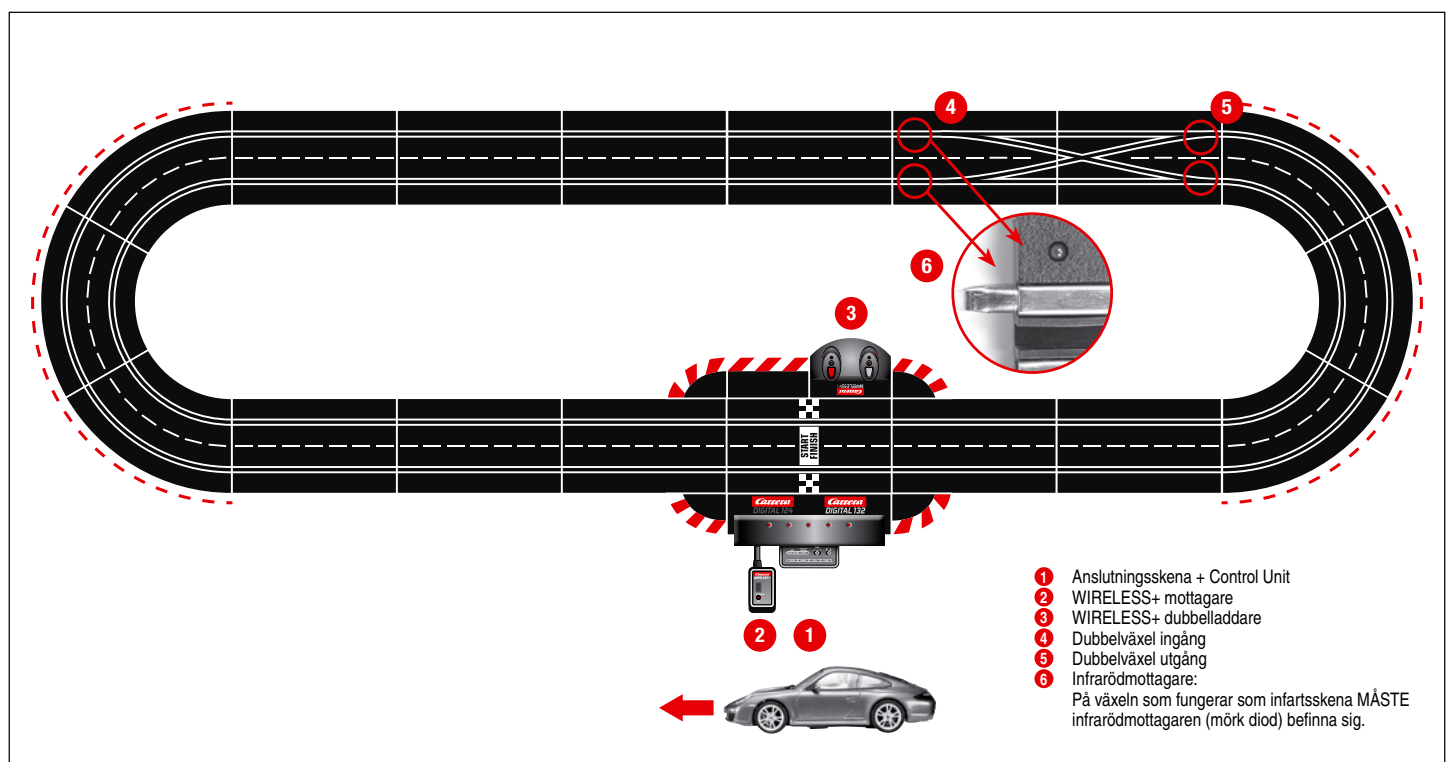
Fordonen och Control Unit får bara tas i bruk igen i helt monterat tillstånd.

Endast vuxna får utföra monteringen. Den här apparaten får användas av barn från 8 års ålder och personer med fysiologiska, sensoriska eller kognitiva begränsningar eller bristande erfarenhet och kunskaper om de överses eller fått instruktioner om hur apparaten används på ett säkert sätt och därmed har förstått de risker som kommer därav. Barn får inte leka med apparaten. Rengöring och underhåll av användare får inte utföras av barn utan uppsikt. Du ska förklara för barnet att ej laddbara batterier inte får laddas upp och att barnet inte ska försöka det p.g.a. explosionsrisken.

## Försäkran om överensstämmelse

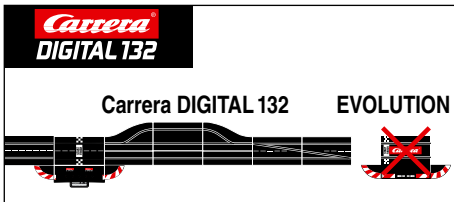
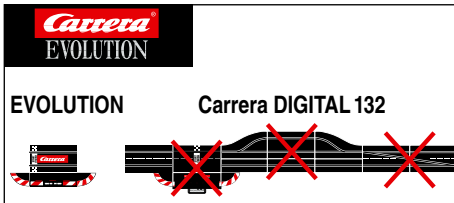
Härmed försäkrar Carrera Toys GmbH att denna typ av radioutrustning "2,4 GHz WIRELESS+" överensstämmer med direktiv 2014/53/EU. Den fullständiga texten till EU-försäkran om överensstämmelse finns på följande webbadress: [carrera-toys.com](http://carrera-toys.com) – Safety and Quality

## Teknisk hänvisning avs. uppbyggnaden



- 1 Anslutningskabeln + Control Unit
- 2 WIRELESS+ mottagare
- 3 WIRELESS+ dubbelladdare
- 4 Dubbelväxel ingång
- 5 Dubbelväxel utgång
- 6 Infrarödmottagare: På växeln som fungerar som infartsskena MÅSTE infrarödmottagaren (mörk diod) befinna sig.

## Viktig upplysning



Observera att det vid Evolution (analogt system) och Carrera DIGITAL 132 (digitalt system) handlar om två separata och fullständigt oberoende system. Vi upplyser uttryckligen om att de båda systemen skall separeras vid uppbyggnad av banan. Dvs, det får inte finnas några anslutningsknen från Evolution med anslutningsknen inkl. Control Unit från Carrera DIGITAL 132 i en sträcka. Inte heller när endast en av de båda anslutningsknen (Evolution anslutningskna eller Carrera DIGITAL 132 anslutningskna inkl. Control Unit) är ansluten till strömförsörjningen. Vidare får inte heller några andra komponenter av Carrera DIGITAL 132 (växlar, elektronisk varvtalsräknare, Pit Lane) byggas in i en Evolution bana, dvs. köras analogt. Om inte ovanstående uppgifter beaktas, kan det inte uteslutas att Carrera DIGITAL 132 komponenter förstörs, i vilket fall inga garantianspråk kan göras gällande.

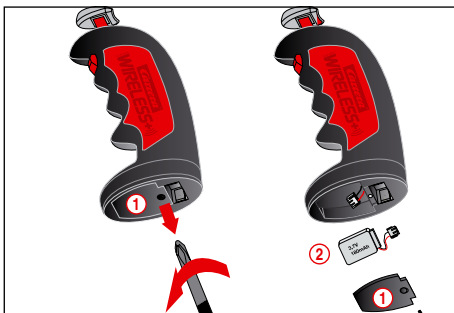
## Beskrivning

WIRELESS+ är en ny, trådlös racingprodukt för Carrera DIGITAL 124 och Carrera DIGITAL 132. Radioteknologin, med 2,4 Ghz och frekvenshoppning, är störningsfri och har en räckvidd på upp till 15 m.

Tack vare ett kraftfullt litiumpolymerbatteri uppnås en drifttid på upp till 8 timmar och en standby-tid på mer än 80 dagar. WIRELESS+ erbjuder trådlös frihet för upp till 6 förare på tävlingsbanan. Carrera AppConnect är en Bluetooth-adaptör för förbindelsen mellan smartphone/läsplatta och Carrera Control Unit. (Appen Connect ingår som tillval, se förpackningens innehåll i del A.)

## Före första användning

Innan handkontrollen används för första gången, måste det medleverade batteriet (2) sättas på plats i kontrollen. Skruva upp batterifacket (1) på handkontrollens undersida. Koppla in batteriets kontakt med handkontrollens uttag och sätt i batteriet i facket. Skruva sedan tillbaka locket på batterifacket. Batteriet levereras laddat från fabriken; men före första användning bör det dock laddas upp helt.

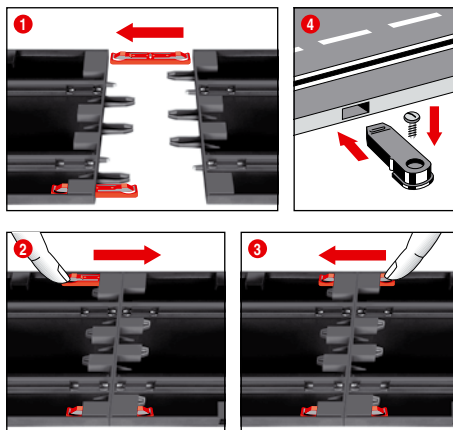


## Batteriskötsel

För att batteriet skall få så lång livslängd och största effekt som möjligt, bör man beakta följande punkter avseende underhåll och förvaring.

- Ladda upp nya batterier helt före första användning.
- Den sammanhängande körtiden med fulladdat batteri är ca 8 timmar. När batteriets effekt avtar, minskar handkontrollens räckvidd. Senast vid den tidpunkten måste batteriet laddas upp helt igen.
- Om batteriet inte skall användas på ett längre tag, tar man ut det ur handkontrollen och förvarar det vid rumstemperatur (16° - 18°C) på en torr plats. För att undvika djupurladdning måste det förvarade batteriet laddas upp varannan - var tredje månad.

## Monteringsanvisningar

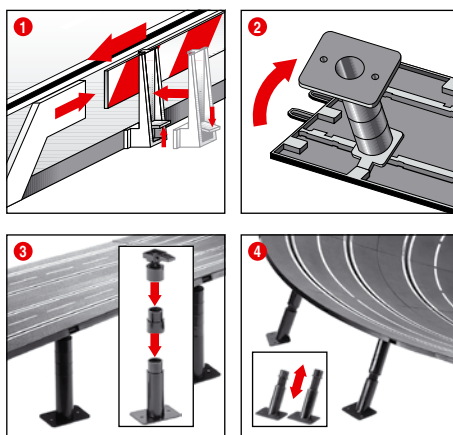


**1 + 2 + 3** Stick före montering in anslutningsclips i skenan, som beskrivs i bild 1. Stick ihop skenorna på ett jämnt underlag. För anslutningsclips enligt bild 2 i pilriktningen, tills det hakar i hörbart. Anslutningsklämman kan även stickas in i efterhand. Det är möjligt att lossa anslutningsklämman i båda riktningarna genom att enkelt trycka ned klämnan (se bild 3).

**4 Fästning:** Använd bansegmentfästena för att fästa bansegmenten på en platta (Art.Nr. 20085209) (ingår ej i förpackningen).

**Hänvisning:** Det är inte lämpligt att bygga upp bilbanan direkt på en heltäckningsmatta på grund av statisk uppladdning, dammbildning och brandfara.

## Ledplankor och stöd

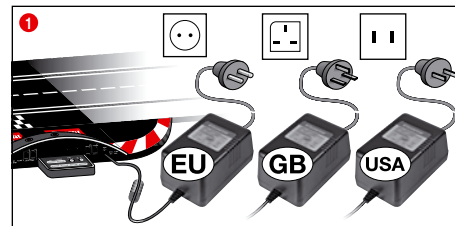


**1 Skyddsräcken:** Skyddsräcken monteras genom att fälla upp dem på banans kant.

**2 + 3 Brostöd:** Tryck in kullänks huvudens tappar i de därför avsedda åttkantiga fördjupningarna på körbanans undersida. Stöden kan höjas ytterligare med hjälp av mellanstyckena. Stödfoten kan även skruvas fast (skruvar medföljer ej).

**4 Stöd för doserade kurvor:** Till de doserade kurvorna medföljer snedställda stöd av avpassad längd. Banstöden som ej kan höjregleras ska användas för kurvin- och utgång. Stöd huvudena skall tryckas in i de därför avsedda runda fördjupningarna på körbanans undersida.

## Elektrisk anslutning



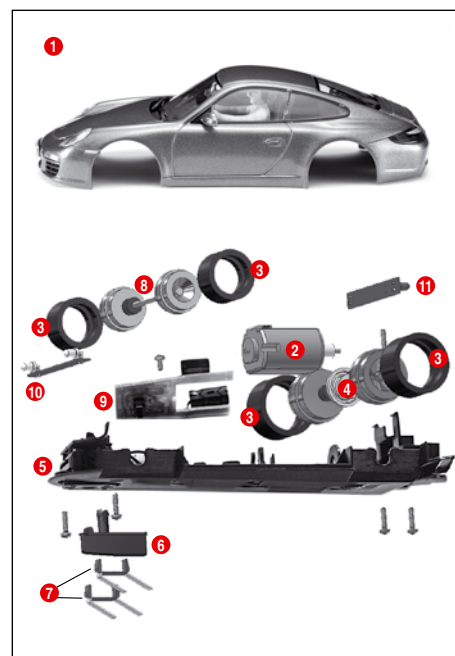
**1** Anslut transformatorns stickkontakt till Control Unit.

**Hänvisning:** För att undvika kortslutningar och elektriska stötar är det inte tillåtet att ansluta leksaken till andra elektriska apparater, stickkontakter, kablar eller andra föremål som inte hör till leksaken. Bilbanan Carrera DIGITAL 132 fungerar endast felfritt med en original Carrera DIGITAL 132 transformator.

PC-gränssnittet (PC-enheten) får endast användas tillsammans med Carreras originala PC-enhet.

Leksaken måste användas med den medföljande transformatorn eller nätadaptern om transformatorn levereras med leksaken.

## Fordonskomponenter

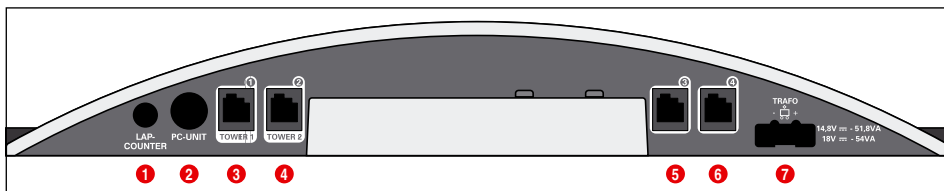


- 1 Kaross, spoiler
- 2 Motor
- 3 Däck
- 4 Bakaxel
- 5 Chassi
- 6 Styrköl
- 7 Dubbelsläpsko
- 8 Framaxel
- 9 Fordonskrets kort med omkopplare
- 10 Främre ljuskrets kort
- 11 Bakre ljuskrets kort

**OBS:** Uppbyggnaden är avhängig av modell.

De enskilda delarnas beteckning kan inte användas som beställingsnummer.

## Anslutningar Control Unit



Anslutningar (från vänster till höger):

- 1 Anslutning för varvräknare 20030342
- 2 Anslutning för PC-Unit eller Lap Counter 20030355 eller App Connect 20030369
- 3 Uttag 1 för handkontroll, utökningsbox för handkontroller eller WIRELESS+-mottagare
- 4 Uttag 2 för WIRELESS-Tower 20010108
- 5 Uttag 3 för handkontroll
- 6 Uttag 4 för handkontroll
- 7 Anslutning för DIGITAL 124 / DIGITAL 132 nätdel

Allmänna upplysningar om uttagen 1-4:

Om en WIRELESS+ mottagare används, ska den anslutas till uttag 1. Om så önskas, kan ett WIRELESS Tower 20010108 anslutas till uttag 2. Om endast WIRELESS+ mottagare används, skall uttag 2 inte användas.

Till uttagen 3 och 4 kan i så fall dessutom handkontroller med sladd användas. Beakta att dessa då använder adresserna 5 och 6.

Om en utökningsbox för handkontroller 20030348 används, ska den anslutas till uttag 1. Programmeringen av biladresserna sker då på följande sätt:

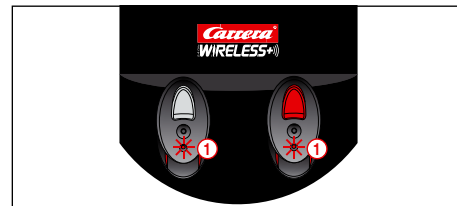
- Utökningsbox för handkontroller = adresser 1, 3 och 4
- Uttag 2 = adress 2
- Uttag 3 = adress 5
- Uttag 4 = adress 6

**OBS:**

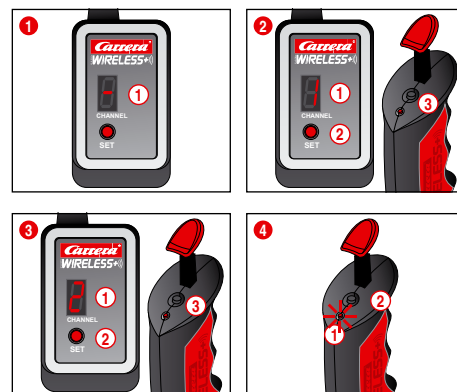
WIRELESS och utökningsbox för handkontroll kan inte kombineras!

## Laddning av handkontrollerna

Före första användning skall WIRELESS+ handkontroller laddas upp fullständigt. Placera handkontrollerna i laddaren och knäpp på banan. Under laddningen blinkar LED 1 på handkontrollerna. Efter avslutad laddning lyser LED 1 hela tiden. Genom att ett litiumpolymerbatteri används, kan handkontrollen laddas om när som helst.



## Bindningsprocess



För att handkontrollerna skall kunna användas till att styra fordonen, måste de en gång för alla "bindas" till mottagaren. Knäpp på banan.

1 Mottagaren bild 1 signalerar att den är driftsklar med roterande ljus för segmentvisningen 1.

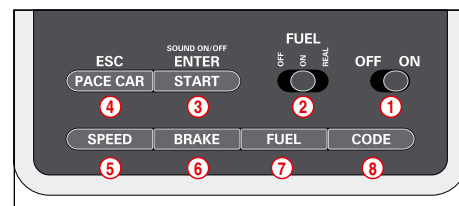
2 Bild (2) Tryck på SET-knappen 2 en gång tills att siffran 1 visas i segmentvisningen 1. Det visade talet är den adress som fordonet sedan får. Tryck på knappen en gång till för att gå till nästa adress. Tryck nu en gång på bindningsknappen 3 på handkontrollens ovansida. Handkontrollen visar att bindningsprocessen är avslutad genom att LED blinkar, samtidigt som mottagaren signalerar detta med ett roterande ljus för segmenten. Nu är bindningsprocessen avslutad och handkontrollen kan användas.

3 För att binda den andra handkontrollen gör du på samma sätt. Tryck två gånger på SET-knappen 2 på mottagaren tills att siffran 2 visas 1. Tryck sedan på bindningsknappen 3 på den andra handkontrollen.

4 För att se inställd adress i handkontrollen trycker du en gång på bindningsknappen 2 på handkontrollens ovansida. LED 1 blinkar, motsvarande inställd adress.

Om handkontrollen inte används, slår den över automatiskt till strömsparläge efter ca 20 sek. Tryck på spaken resp. växelknappen för att aktivera handkontrollen igen.

## Manöverelement Control Unit

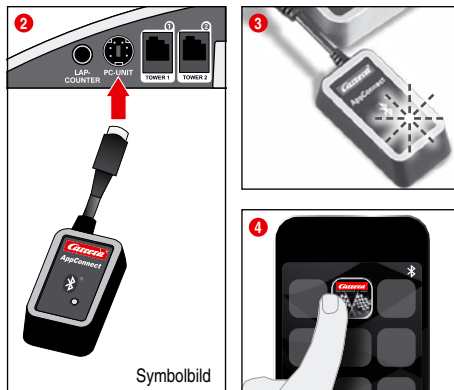


- 1 PÅ-/AV-brytare
- 2 Brytare för tankfunktion
- 3 Startknapp för tävlingsstart/bekräftelseknapp för programmering
- 4 Knapp för Pace Car / Avbryt programmeringen
- 5 Knapp för inställning av grundhastigheten
- 6 Knapp för inställning av bromsverkan
- 7 Knapp för inställning av tankinnehållet
- 8 Programmeringsknapp för bil

## Användning av Carrera Race App/Carrera AppConnect

**Information:**

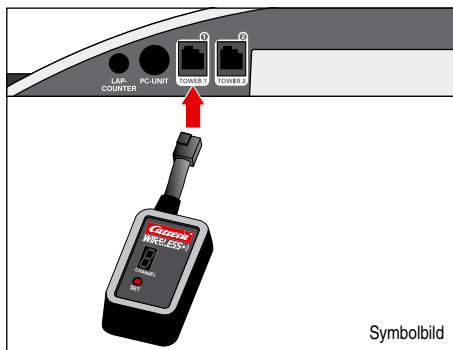
Appen Connect ingår som tillval, se förpackningens innehåll i del A. Appen Connect erbjuds även separat med nummer 20030369.



- 1 Ladda ner Carrera Race App till din mobila enhet.
- 2 Anslut Bluetooth-adaptorn enligt symbolillustrationen till uttaget PC Unit.
- 3 Kontrollera att Bluetooth-funktionen är aktiverad i din mobila enhet. Carrera AppConnect blinkar tills att en förbindelse har kopplats upp.
- 4 Starta Carrera Race App.
- 5 När den blå dioden lyser med fast sken, har Bluetooth-förbindelsen kopplats upp.

## Anslutning av mottagaren

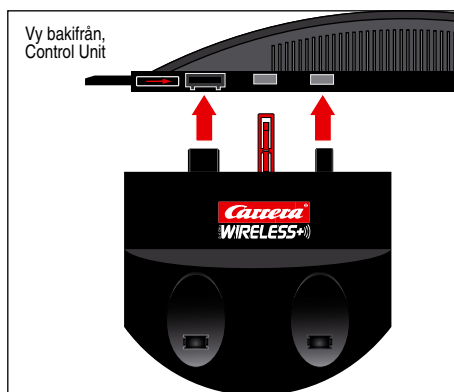
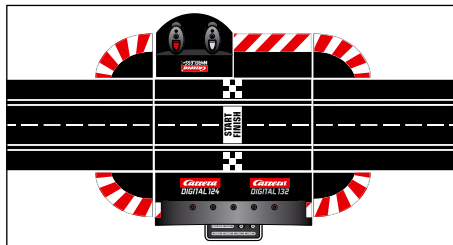
Anslut mottagaren enligt symbolbilden till något av de bägge uttagen på Control Unit vilka är markerade med Tower 1 och Tower 2. För driften av 6 WIRELESS+ handkontroller krävs endast en 2,4 GHz mottagare.



Symbolbild

## Anslutning av laddningsstationen

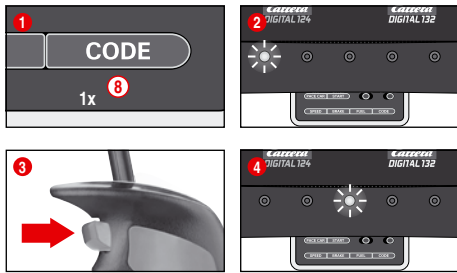
Laddningsstationen ansluts på kontrollenhetens baksida. Vill man placera laddningsstationen på någon annan plats på banan krävs adapterenhet 20030360.



**Allmänna upplysningar om användningen**

En del knappar har flera funktioner. Vissa funktioner ställs in på knappkombinationer. All programmering kan avbrytas med knapp ④ "ESC/PACE CAR". Utförligare information hittar du nedan.

**Kodning/programmering av bilarna till respektive handkontroll**

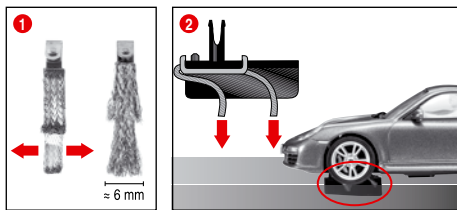


Ställ bilen som ska kodas på bilbanan och koppla på Control Unit. Tryck på knappen "Code" ⑧, en gång, bild ①; den första lysdioden tänds, bild ②. Tryck därefter en gång på växeln på motsvarande handkontroll, bild ③.

Vid bilar med belysning börjar lamporna blinka och på Control Unit tänds lysdioderna 2-4 efter vartannat. När kodningen är klar lyser lysdioden i mitten permanent (bild ④). Nu har bilen programmerats till handkontrollen.

**Upplysning:** Vid denna typ av kodning får bara bilen som ska kodas befinna sig på banan.

**Förberedelse för start**



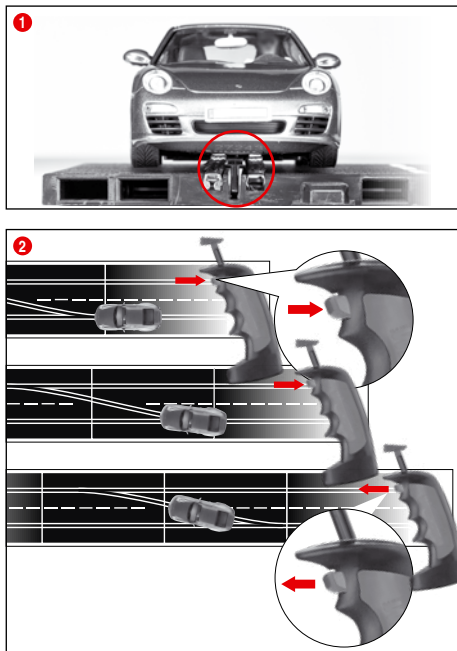
Detta Carrera DIGITAL 132-fordon är optimalt avstämt till Carrera rälsystem 1.24.

**① + ② Optimalt slipskoläge:**

För en god och kontinuerlig körning skall man sprida änden på släpskon lätt ① och böja den mot rälsen enligt bild ②. Det är bara släpskons ände som skall ha kontakt med rälsen. Vid slitage kan man skära av änden något. Rälsen och släpskon bör då och då rensas från damm och friktionsmaterial.

Vid körning kann små fordonsdelar lossna, som t.ex. spoiler eller spegel, vilka måste vara så konstruerade för att likna originalet. För att undvika detta kann du skydda dem vid körning genom att avlägsna dem.

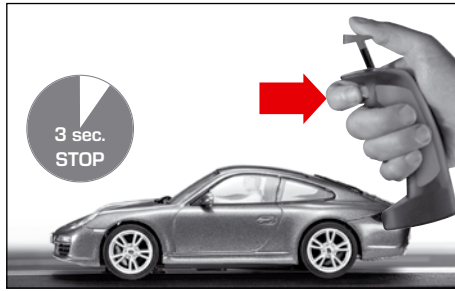
**Växelfunktion**



① Se till att fordonets styrköl sitter i spåret och att dubbelsläpskonerna har kontakt med den strömförande skenan. Ställ fordonen på anslutningsskenan.

② Vid byte av fil måste man hålla knappen på handreglaget tryckt så länge tills fordonet har kört över växeln.

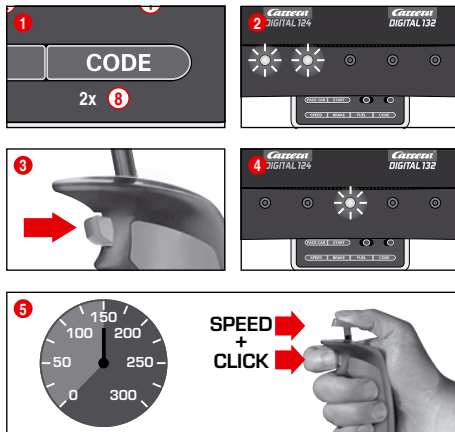
**Belysning på/av**



En bil som programmerats med handdosan måste stå stilla i minst 3 sek. på banan innan belysningen slår på eller av när du trycker på växelsknappen.

**OBS:** Gäller endast för modeller med fordonsbelysning

**Kodning/programmering av Autonomous Car**

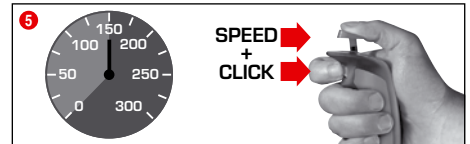
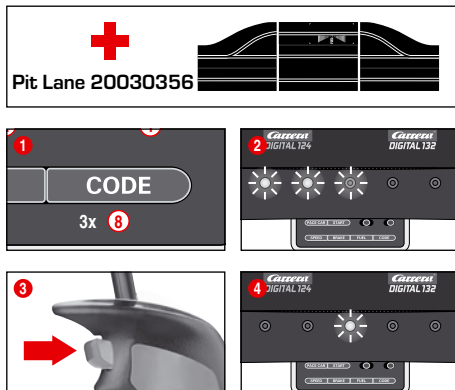


Ställ bilen som ska kodas på banan vid påkopplad Control Unit och tryck på knappen "Code" ⑧ 2 gånger, bild ①. De första två lysdioderna på Control Unit lyser, bild ②. Tryck nu på växelsknappen på handkontrollen, bild ③; lysdioderna 3-5 tänds nu efter vartannat. Vänta tills lysdioden i mitten lyser igen, bild ④. Betätigen Sie den Handreglerstübel und bringen Sie das Fahrzeug auf die gewünschte Geschwindigkeit. Aktivera spaken på handkontrollen och accelerera bilen till önskad hastighet. Tryck på växelsknappen, bild ⑤, igen när önskad hastighet är nådd.

Kodningen av Autonomous Car är nu avslutad.

**Upplysning:** Vid denna typ av kodning får bara bilen som ska kodas befinna sig på banan. Programmeringen av Autonomous Car bibehålls ända tills bilen kodas på nytt. Tillsammans med Position Tower visas Autonomous Car alltid med adress 7.

**Kodning/programmering Pace Car**



(endast tillsammans med Pit Stop Lane #20030356)

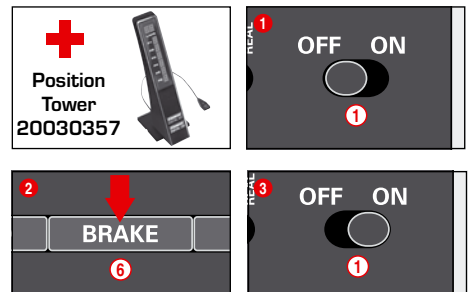
Ställ bilen som ska kodas på banan vid påkopplad Control Unit och tryck på knappen "Code" ⑧ tre gånger, bild ①. De första tre lysdioderna på Control Unit tänds, bild ②. Tryck nu på handkontrollens växelsknapp, bild ③; lysdioderna 2-5 tänds nu efter vartannat. Vänta tills lysdioden i mitten tänds igen, bild ④. Aktivera nu spaken på handkontrollen och accelerera bilen till önskad hastighet. Tryck på växelsknappen, bild ⑤, igen när du når önskad hastighet. Kodningen av Pace Car är nu avslutad och bilen kör in i Pit Stop Lane.

**Upplysning:** Vid denna typ av kodning får endast bilen som ska kodas befinna sig på banan. Programmeringen av Pace Car bibehålls ända tills bilen kodas på nytt. Tillsammans med Position Tower visas Pace Car alltid med adress 8.

**Utökad Pace Car funktion**

När kodningen av Pace Car är avslutad, kör den automatiskt in i Pit Lane under de första varven. För att starta Pace Car trycker du på knappen "Pace Car" ④ en gång. Lysdioderna 2 och 3 på Control Unit lyser och Pace Car lämnar Pit Lane. Pace Car kör nu ända tills "Pace Car"-knappen trycks på nytt. Då slocknar lysdiod 2 och bilen kör automatiskt in i Pit Lane under det aktuella varvet.

**Visning av Autonomous och Pace Cars placering**



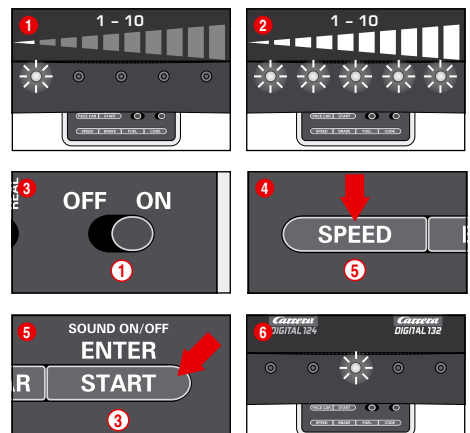
(bara tillsammans med Position Tower #20030357)

Placeringen för Autonomous Car (adress 7) och Pace Car (adress 8) kan visas på Position Tower. Den här funktionen kan aktiveras på Control Unit. Håll "BRAKE" knappen ⑥ intryckt vid avstängd Control Unit, bild ②, koppla på banan och släpp "BRAKE" knappen. Genom att trycka på knappen igen kan funktionen ändras:

- 1 lysdiod tänd = ingen visning
- 2 lysdioder tända = visning på Position Tower

Ställ in önskad funktion och bekräfta valet med knappen "START/ENTER".

**Inställning av bilarnas grundhastighet**



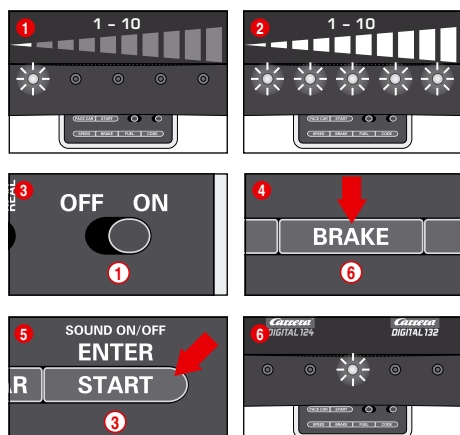
Grundhastigheten kan ställas in individuellt för en och/eller flera bilar. Bilarna som ska ställas in måste stå på banan. Inställningen kan göras i 10 steg, varvid de 5 lysdioderna visar de olika stegen genom att blinka resp. lysa permanent.

- ① 1 lysdiod lyser = låg hastighet
- ② 5 lysdioder lyser = hög hastighet

Ställ bilarna som ska ställas in på banan vid påkopplad Control Unit och tryck på knappen "SPEED" ⑤, en gång. Nu tänds ett visst antal lysdioder. Dessa visar det senaste inställda hastighetssteget. Tryck på knappen "SPEED" ⑤, upprepade gånger, ända tills öns-

kad grundhastighet har valts. Bekräfta valet med knappen "ENTER/START" (3). Ett kort rinnande ljus och en tänd lysdiod i mitten bekräftar att inställningen är avslutad, bild (6).

## Inställning av bilarnas bromsverkan



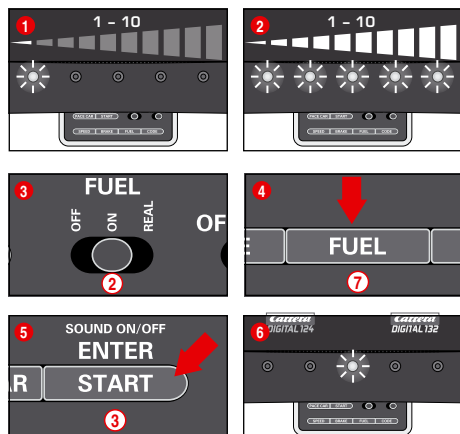
(endast för bilar som körs med handkontroll)

Bromsverkan kan ställas in individuellt för en och/eller flera bilar. Bilarna som ska ställas in måste stå på banan. Inställningen kan göras i 10 steg, varvid de 5 lysdiöerna visar de olika stegen genom att blinka resp. lysa permanent.

- 1 1 lysdiod lyser = svag bromsverkan
- 2 5 lysdiöer lyser = stark bromsverkan

Ställ bilarna som ska ställas in på banan vid påkopplad Control Unit och tryck på knappen "BRAKE" (6) en gång. Ett visst antal lysdiöer tänds nu. Dessa visar det senast använda bromssteget. Tryck nu på knappen "BRAKE" (6) upprepad gång, ända tills önskad bromsverkan har valts. Bekräfta valet med knappen "ENTER/START" (3). Ett kort rinnande ljus och en tänd lysdiod i mitten bekräftar att inställningen är avslutad, bild (6).

## Inställning av tankens innehåll



(endast för bilar som körs med handkontroll)

Inställningen av tankinnehållet tillsammans med Pit Lane (20030356) görs för alla bilar samtidigt. Inställningen kan göras i 10 steg, varvid de 5 lysdiöerna visar de olika stegen genom att blinka resp. lysa permanent.

- 1 1 lysdiod lyser = litet tankinnehåll
- 2 5 lysdiöer lyser = fullt tankinnehåll

Ställ bilarna som ska ställas in på banan vid påkopplad Control Unit och koppla på tankfunktionen via skjutknappen (2), bild (3). Tryck på knappen "FUEL" (7) en gång. Ett visst antal lysdiöer tänds. Dessa visar det senast använda tankinnehållet. Tryck på knappen "FUEL" (7) upprepad gång, ända tills önskat tankinnehåll har valts. Bekräfta valet med knappen "ENTER/START" (3). Ett kort rinnande ljus och en tänd lysdiod i mitten bekräftar att inställningen är avslutad, bild (6).

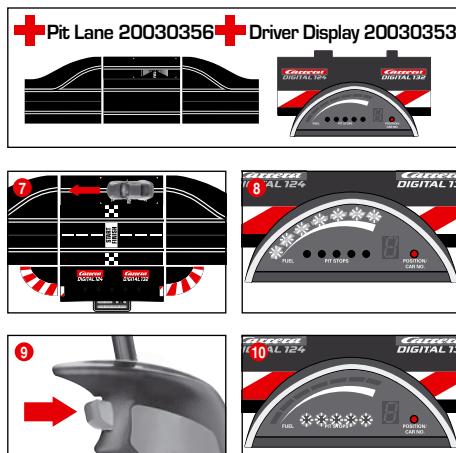
### Utökad tankfunktion

Med skjutknappen (2) kan 3 lägen väljas, bild (3):

- OFF = bilarna förbrukar ingen "bensin"
- ON = bilarna förbrukar "bensin"
- REAL = maximal hastighet avhängig av tankens innehåll / fordonen förbrukar "bensin" (endast tillsammans med Pit Lane 20030356 resp. Pit Stop Lane 20030346 och Pit Stop Adapter Unit 20030361).

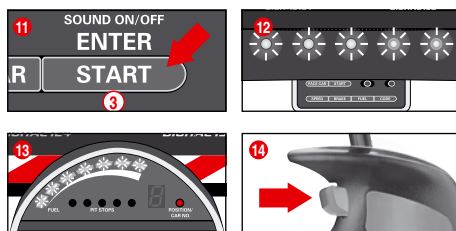
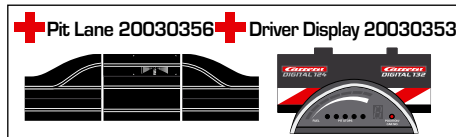
I "REAL-läge" är bilen "tyngre" med full tank, kör långsammare och har en sämre bromsverkan; bilar med tom tank är "lättare", kör snabbare och har en bättre bromsverkan. Det aktuella tankinnehållet och "bensinförbrukningen" kan bara visas tillsammans med Driver Display 20030353 och Pit Stop 20030356.

Tankning av bilarna med Pit Lane 20030356 och Driver Display 20030353



Bilens aktuella tankinnehåll kan avläsas på Driver Displayens förloppsindikator med 5 gröna och 2 röda lysdiöer. För att tanka kör du in bilen i Pit Lane över tankens sensor, bild (7). Förloppsindikatorn börjar nu blinka, bild (8) och bilen kan tankas genom att man trycker in växelknappen, bild (9). Antalet tankningar visas genom att de gula lysdiöerna blinkar resp. lyser, bild (10) (se även Driver Display). **Upplysning:** Bilar med tom tank räknas inte vid varvräkningen tillsammans med Position Tower 20030357.

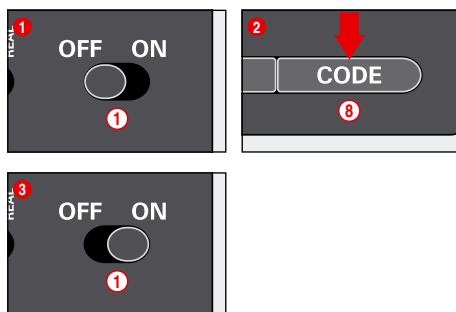
### Inställning av tankinnehållet vid loppets början



(endast tillsammans med Pit Lane 20030356 och Driver Display 20030353)

Oberoende av tankinnehållets grundinställning kan man vid loppets början ställa in tankinnehållet individuellt för en och/eller flera bilar för varven fram till det första tankstoppet. Tryck på knappen "START/ENTER" (3) en gång; de 5 lysdiöerna på Control Unit lyser permanent, bild (12), och Driver Displays förloppsindikator blinkar, bild (13). Genom att klicka på växelknappen på respektive handkontroll kan tanknivån förändras, bild (14).

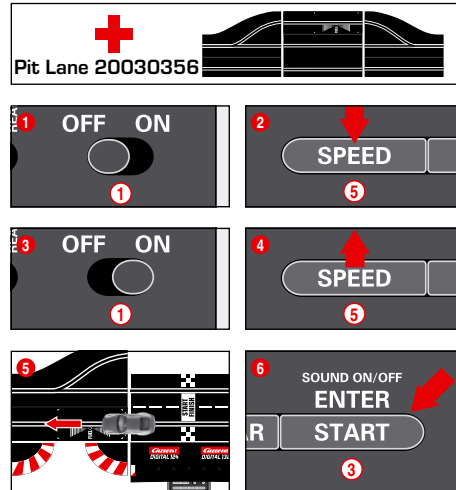
## Knappspärr för inställningar



Gör så här för att spärra knapparna för inställning av Speed, Brake och Fuel:

Håll kodknappen (8) intryckt vid avstängd kontrollenhet, knäp sedan på kontrollenheten och släpp upp kodknappen. För att häva spärren: utför momentet en gång till.

## Utökad Pit Lane funktion



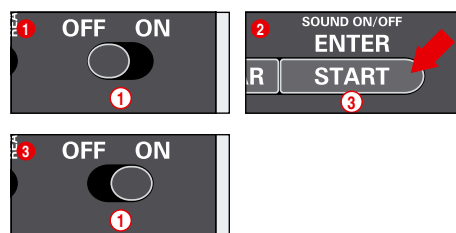
(endast tillsammans med Pit Lane 20030356)

Man har möjlighet att koppla in/bort varvräknarfunktionen i Pit Lane 20030356 resp. Pit Stop Lane 20030346 med Pit Stop Adapter Unit 20030361. Gör så här: Håll knappen "SPEED" (5) intryckt vid avstängd Control Unit, koppla på Control Unit och släpp knappen "SPEED" (5). Genom att trycka på knappen igen lyser 1 eller 2 lysdiöer, beroende på inställningen.

- LED 1 = varvräknarfunktion AV
- LED 1 + 2 = varvräknarfunktion PÅ

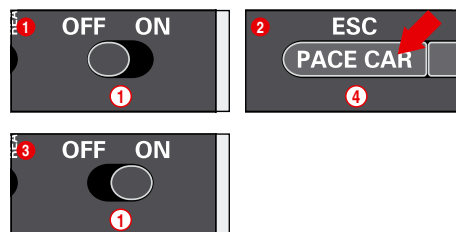
Välj önskad inställning och skjut eller kör en bil över Pit Lane sensorn, bild (5). Inställningarna aktiveras när bilen kör över sensorn. För att lämna inställningarna, trycker du på knappen "START/ENTER" (3).

## Sound ON/OFF



Bekräftelsetonen när bilarna kör över sensorerna och när man trycker på knappar kan stängas av. Håll knappen "START/ENTER" (3) intryckt vid avstängd Control Unit, koppla på banan och släpp knappen "START/ENTER" igen (3). Ljudet som hörs vid påkoppling av Control Unit kan dock inte stängas av.

## Resetfunktion



För återställning av fabriksinställningarna har Control Unit en resetfunktion. Håll knappen "ESC/PACE CAR" (4) intryckt vid avstängd Control Unit; koppla på banan och släpp knappen igen. Alla inställningar för hastighet, bromsverkan, tankinnehåll, ljud och varvräkning återgår till fabriksinställningarna. Bilarnas inställningar påverkas inte, såvida de inte står på banan.

Fabriksinställningar:

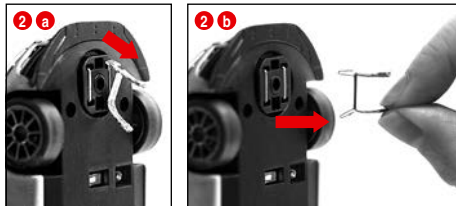
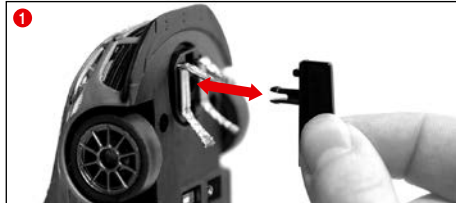
- Hastighet = 10
- Bromsverkan = 10
- Tankinnehåll = 7
- Ljud = PA
- Visning av läget för Autonomous och Pace Car = AV

## Energisparfunktion

Om Control Unit inte används under 20 minuter, går den i energisparläge och stänger av alla indikeringar som t.ex. Position Tower, Driver Displays och Startlight. För att återaktivera: stäng av kontrollenheten i ca 2-3 sekunder och sätt igång den igen.

Alla inställningar bibehålls.

## Byta ut släpskor och styrköl

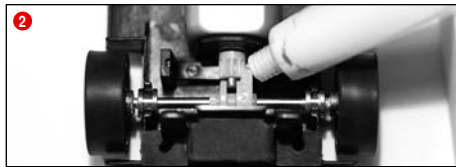
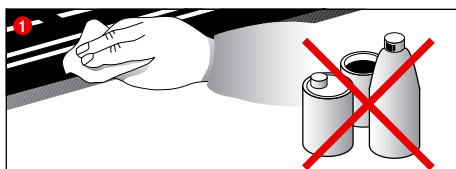


### OBS:

- Det rekommenderas att endast ta ut en släpsko åt gången för att byta ut den.
- Dra en bil aldrig bakåt, eftersom släpskon annars skulle kunna ta skada.

- 1 Dra försiktigt ut styrkølen ur hållaren enl. fig. 1
- 2 Se vid byte av dubbelsläpskon till att först den övre släpskon 2 a dras ut endast delvis och sedan kan dubbelsläpskon med släpskon 2 b dras ut fullständigt. Gå tillväga på samma sätt vid isättning.

## Underhåll och skötsel



För att säkerställa att bilbanan fungerar felfritt bör alla delar rengöras regelbundet. Dra ut stickkontakten innan rengöring påbörjas.

- 1 **Bilbana:** Håll vägytan och spåren rena med en torr trasa. Använd inte lösningsmedel eller kemikalier för rengöring. Förvara banan torrt och dammfritt om den inte används, helst i originalkartongen.

- 2 **Kontroll av fordon:** Rengör lagerpunkterna på axlarna och hjulen, motorkuggjul, kuggjul i transmissionen och lagren och fetta med harts- och syraffritt fett. Använd t. ex. en tandpetare som hjälpmedel. Kontrollera tillståndet på släpskor och hjul regelbundet.

## Åtgärdande av fel Körteknik

### Åtgärdande av fel:

- Kontrollera vänligen följande vid störningar:
- Är de elektriska anslutningarna riktiga?
  - Är transformatorn och handreglagen anslutna korrekt?
  - Sitter bansegmenten ihop felfritt?
  - Är bilbanan och spåren rena och utan främmande föremål?
  - Är släpskorna i ordning och har kontakt till spåret?
  - Är bilarna riktigt kodade mot motsvarande handdosa?
  - Vid en elektrisk kortslutning frånkopplas sträckans strömtillförsel automatiskt i 5 sekunder. Detta signaleras medels optiska och akustiska signaler.
  - Står bilarna i körriktningen på banan? Om det inte fungerar koppla om körriktningssviktaren på bilens undersida.
  - Är adapterenheten korrekt isatt i körriktningen?
  - Är batteriet till handkontrollen rätt anslutet?
  - Är batteriet laddat?
  - Blinkar LED till handkontrollen vid laddning?
  - Är handkontrollen bunden till mottagaren?
  - Finns det dubbel adressbeläggning för handkontrollerna?

### OBS:

Vid körning kan små fordonsdelar lossna, som t.ex. spoiler eller spegel, vilka måste vara så konstruerade för att likna originalet. För att undvika detta kan du skydda dem vid körning genom att avlägsna dem.

### Körteknik:


- På de raka sträckorna kan man köra fort, men före en kurva bör man bromsa för att sedan accelerera igen vid kurvans utgång.
- Håll inte fast bilen när motorn är igång och blockera den inte, eftersom motorn skulle kunna bli för varm och ta skada.


**OBS:** vid användning i rälsystemen som inte är tillverkade av Carrera, måste den befintliga styrkølen bytas ut mot en specialstyrkøl (#20085309). Ett lätt ljud vid användning av Carrera överfart (#20020587) eller motlutskurva 1/30° (#20020574) beror på originaliteten i skalan och har ingen betydelse för funktionen.

## Tekniska data

Utgångsspänning · Leksakstransformator

 14,8 V ---- 51,8 W

 Litiumpolymerbatteri: 3,7 V ---- 180 mAh · 0,7 Wh

 Max. laddningstid: 2 timmar

Frekvens: 2,4 GHz  
 Frekvensband: 2400-2483,5 MHz  
 Sändeffekt: max. 10 mW

Tillverkarens namn eller varumärke, organisationsnummer och adress  
 CARRERA  
 Carrera Toys GmbH  
 Rennbahn Allee 1  
 5412 Puch  
 AUSTRIA  
 FN 52240 z

Modellbeteckning  
 STAD-HKYF-002A  
 STAD-HKYF-003A  
 STAD-HKYF-004A

Ingående spänning 100-240 V-

Ingående frekvens (växelström) 50/60 Hz

Utgående spänning DC 14,8 V

Utgående ström 3,5 A

Utgående effekt 51,8 W

Genomsnittlig verkningsgrad i aktivt läge 88,11 %

Verkningsgrad vid låg last (10 %) 83,46 %

Elförbrukning vid noll-last 0,14 W

## Strömlägen

- 1.) Körningsläge = bilarna körs via handregulator
- 2.) Viloläge = handregulatorerna ej aktiverade, ingen körning
- 3.) Standby-läge = efter ca 20 minuters viloläge går anslutningsknan över i standby-läge.

LED lyser inte längre.

### STRÖMFÖRBRUKNING < 0,21 W

För att återaktivera: stäng av kontrollenheten i ca 2-3 sekunder och sätt igång den igen. Nu är banan i viloläge igen.

- 4.) Från-läge = nätenheten fränskjild från elnätet



Denna produkt är försedd med symbolen för selektiv kassering av elektrisk utrustning (WEEE). Det innebär att denna produkt måste kasseras motsvarande EG direktiv 2012/19/EU, för att minimera uppstående miljökador. Ytterligare information kan erhållas av lokala eller regionala myndigheter. Elektroniska produkter som utesluts från denna selektiva kasseringsprocess utgör på grund av närvaron av farliga substanser en fara för miljö och hälsa.

## Varningar

### Riktlinjer och varningar vid användning av LiPo-batterier:

LiPo-batterier är väsentligt mycket känsligare än vanliga alkali- eller NiMH-batterier. Därför måste alla föreskrifter och varningar följas exakt. Vid felaktigt handhavande av LiPo-batterier uppstår brandfara. Vid handhavande, laddning eller användning av bipackade LiPo-batteri(er) är det du som står för alla risker som är förknippade med litiumbatterier.

- Ej återuppladdningsbara batterier får inte laddas!
- För laddning får endast den medlevererade laddaren användas. Om dessa instruktioner inte följs, uppstår brandfara och därmed hälsosfara och/eller sakskada. Använd ALDRIG en annan laddare!
- Uppladdningsbara batterier får laddas endast under uppsikt genom vuxna. Lämna aldrig batteriet utan uppsikt under laddningen. När batteriet laddas, bör du alltid befinna dig i närheten för att kontrollera laddningen och kunna reagera på eventuella problem.
- Om batteriet skulle svälla upp eller missformas under urladdning eller laddning, måste du omedelbart avbryta laddningen eller urladdningen. Ta ur batteriet så snabbt och försiktigt som möjligt, och placera det på ett säkert, öppet ställe borta från brännbara material. Håll ögonen på batteriet i minst 15 minuter.
- Om du fortsätter ladda eller urladda ett batteri som redan har svällt upp eller missformats, finns risk för brand! Även vid ringa missformning eller ballongbildning måste ett batteri tas ur drift.
- Ladda det bipackade batteriet på en säker plats borta från andämliga material.
- Tomma batterier måste tas ut ur produkten.
- Förvara batteriet vid rumstemperatur (16° - 18°C) på en torr plats. Utsätt inte batteriet för direkt solstrålning eller andra värmekällor. Generellt skall temperaturer över 50°C undvikas.
- Efter användning skall batteriet ovillkorligen laddas upp igen för att undvika s.k. djupurladdning. När batteriet inte används, måste det laddas upp då och då (ca var varannan - var tredje månad). Om batteriet inte hanteras på detta sätt, kan defekter uppstå.
- Vid byte av batteri får inga vassa eller spetsiga föremål användas. Batteriets skyddsfolie får under inga som helst omständigheter skadas.
- Vid byte av defekta batterier får endast de rekommenderade batterityperna användas. Skadade eller obrukbara batterier är specialavfall och skall hanteras därefter.
- Släng inte batterier i öppen eld och utsätt dem inte för höga temperaturer. Risk för brand och explosion.
- De elektrolyter och elektrolytångor som finns i LiPo-batterier är hälsofarliga. Undvik alltid direkt kontakt med elektrolyter.
- Vid kontakt med elektrolyter med hud, ögon eller andra kroppsdelar måste partiet sköljas omedelbart med tillräckligt mycket rinnande vatten, därefter skall läkare kontaktas.
- Batterier är inga leksaker och får därför inte vara åtkomliga för barn. Förvara batterier utom räckhåll för barn.
- Anslutningsklämmorna/batterianslutningarna får inte kortslutas!
- Leksaken får användas endast med en transformator/nättdel för leksaker!
- Transformator/nättdelen är ingen leksak!

## Sisällysluettelo

Turvallisuusohjeita .....	50
Vaatimustenmukaisuusvakuutus .....	50
Pakkauksen sisältö .....	50
Tekninen kokoamisohje .....	50
Tärkeää huomautus .....	51
Kuvaus .....	51
Ennen ensimmäistä käyttöä .....	51
Akun hoito .....	51
Asennusohje .....	51
Kaiteet ja tuet .....	51
Sähköliitäntä .....	51
Auton rakenneosat .....	51
Liitännät Control Unit .....	52
Vastaanottimen liitäntä .....	52
Latausaseaman liitäntä .....	52
Käsiohjaimen lataus .....	52
Yhdistämistoimenpide .....	52
Käyttöelementit Control Unit .....	52
Autojen käsiohjaimen koodaus/ohjelmointi .....	52
Starttivalmistelut .....	53
Vaihdetoiminto .....	53
Valotoiminto päälle/pois .....	53
Autonomous Carin koodaus/ohjelmointi .....	53
Pace Carin koodaus/ohjelmointi .....	53
Autonomous ja Pace Carin paikan näyttö .....	53
Autojen perusnopeuden asetus .....	53
Autojen jarrutuksen asetus .....	54
Tankin sisällön asetus .....	54
Asetuksien näppäinlukitus .....	54
Laajennettu Pit Lane -toiminto .....	54
Ääni PÄÄLLE/POIS .....	54
Nollatoiminto .....	55
Virrnsäätötoiminto .....	55
Kaksoiskontaktien ja ohjaimen vaihto .....	55
Huolto ja hoito .....	55
Häiriöiden poisto / Ajotekniikka .....	55
Tekniset tiedot .....	55
Varoitukset .....	55

## Tervetuloa

Tervetuloa Carreran tiimiin!

Käyttöohje sisältää tärkeitä tietoja DIGITAL 132-radan kokoamisesta ja käytöstä. Lue ne huolellisesti ja säilytä ne sen jälkeen. Jos sinulla on kysyttävää, käänny myyntiasiamme puoleen tai käy verkkosivuiltamme: [carrera-toys.com](http://carrera-toys.com)

Tarkasta, että sisältö on täydellinen ja että se ei ole vioittunut kuljetuksessa. Pakkauksessa on tärkeitä tietoja, minkä vuoksi se pitäisi

säilyttää. Toivotamme sinulle paljon iloa uuden Carrera DIGITAL 132-radan kanssa!

## Turvallisuusohjeita

### • VAROITUS!

Ei sovellu alle 36 kuukauden ikäisille lapsille. Nielvätävät pienet osat voivat tukehduttaa. Huomio: toiminnasta seuraava puristusmisvaara.

### • VAROITUS!

Tämä lelu sisältää magneetteja tai magneettiosia. Ihmiskehossa toisiinsa tarttuvat tai metalliesineeseen kiinnittävät magneetit voivat johtaa vakaviin vammoihin tai hengenvaaraan. Hakeudu välittömästi lääkäriin, jos magneetteja on nieltä tai niitä on joutunut hengitysteihin.

### • VAROITUS!

Akkulaturin käyttö tulee sallia vain vähintään 8-vuotiaille lapsille. Anna lapselle riittävät ohjeet, jotta hän pystyy käyttämään akkulaturia turvallisella tavalla. Selitä lapselle, ettei laturi ole leikkikalu eikä sillä saa leikkiä.

• Muuntaja ei ole leikkikalu! Sen liitäntöjä ei saa oikosulkea! Huomautus vanhemmille: tarkastetaan säännöllisesti, onko muuntajan johdossa, pistokkeessa tai kotelossa vikoja. Leikkikalua saa käyttää vain yhdessä suositeltujen muuntajien kanssa! Viallista muuntajaa ei saa enää käyttää! Rataa saa käyttää vain muuntajan kanssa! Suositellaan, että muuntaja irrotetaan verkkovirrasta pitempien leikkikatkoksen aikana. Ei saa avata muuntajan koteloa eikä nopeussäädintä!

### Huomautus vanhemmille:

Leikkikalujen muuntajat ja verkkolaitteet eivät sovellu käytettäviksi leikkikaluina. Näitä tuotteita saa käyttää vain vanhempien jatkuvassa valvonnassa.

- Tarkasta säännöllisesti, ettei ajoneuvojen tai laturin johdoissa, pistokkeissa tai kotelossa ole vikoja! Vaihda vialliset osat.
- Autorataa ei saa käyttää ulkona tai märkätiloissa! Nesteet on pidettävä pois radan lähetyiltä.
- Radalle ei saa laittaa metalliosia oikosulkujen vuoksi. Rataa ei saa rakentaa arkojen esineiden lähelle, koska radalta sinkoutuvat autot voivat vahingoittaa niitä.
- Verkkopistoke on vedettävä ennen puhdistusta! Puhdistukseen käytetään nihkeää liinaa, ei liuottimia tai kemikaaleja. Kun rataa ei käytetä, sitä säilytetään pölyltä suojattuna ja kuivassa, parhaiten alkuperäispakkauksessa.
- Autorataa ei saa käyttää kasvojen tai silmien korkeudella, koska ulossinkoutuvat autot voivat aiheuttaa tapaturmia.
- Muuntajan epäasianmukainen käyttö voi aiheuttaa sähköiskun.
- Leikkikalun saa liittää vain suoja-luokan II laitteisiin.
- Leikkikalua ja laturia saa käyttää vain leikkikaluille tarkoitettun muuntajan kanssa.

• Jos tämän laitteen virtajohto vaurioituu, on se vaarallisten lähtövoimien lähettävä Carrera Toys GmbH-yhtiön asiakaspalveluun, tai yhtä pätevän henkilön on vaihdettava se.

### Ohje:

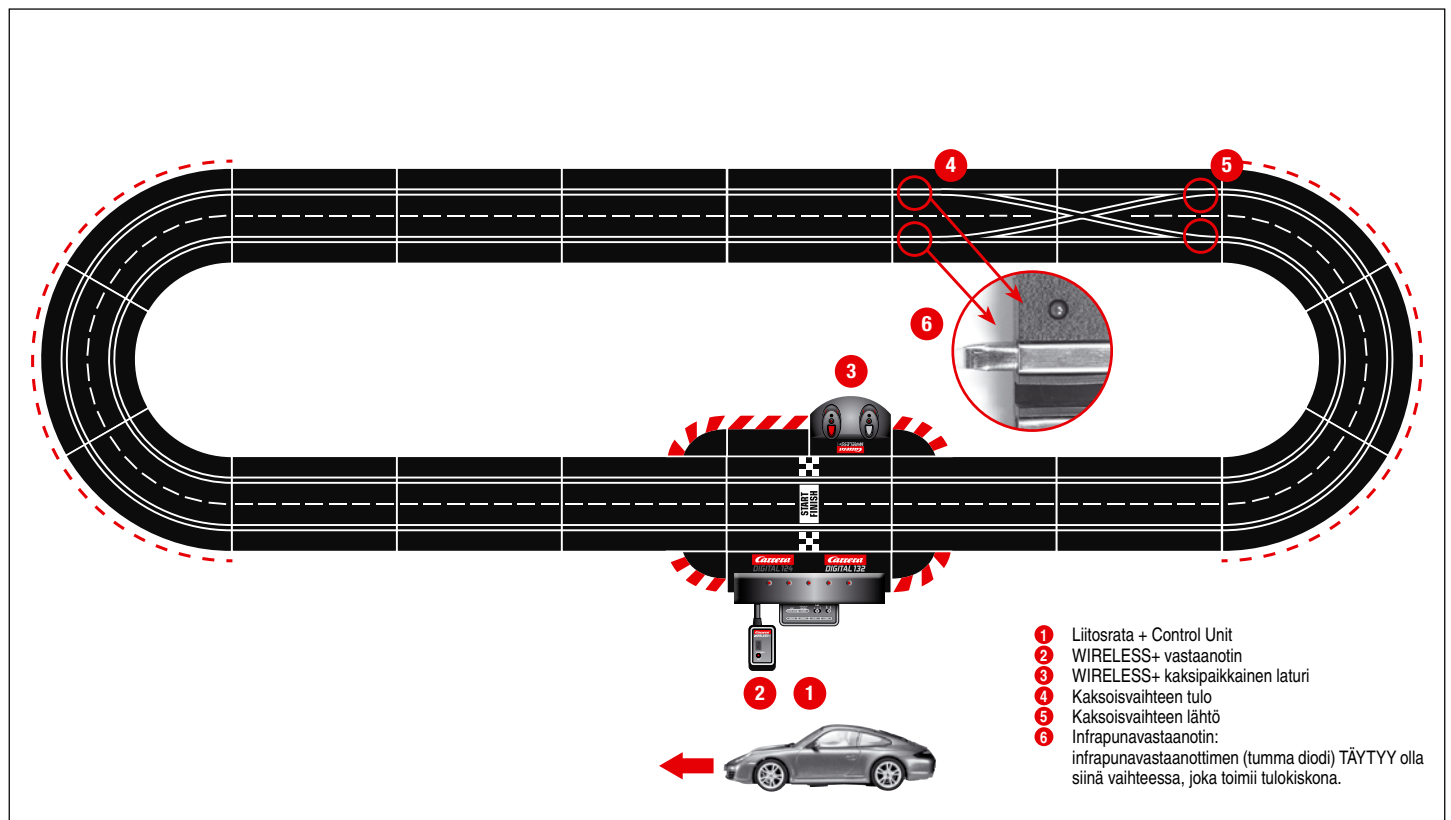
Ajoneuvon ja ohjauksikon saa ottaa uudelleen käyttöön vasta, kun ne on täydellisesti koottu yhteen.

Vain aikuinen saa koota tuotteen. Tätä laitetta saavat käyttää vähintään 8-vuotiaat lapset sekä henkilöt, joiden fyysisissä, sensorisissa tai henkisisä kyvyissä on vajavaisuuksia tai joilla ei ole kokemusta ja tietoa laitteen käytöstä siinä tapauksessa, että heitä valvotaan tai että heitä on opastettu laitteen turvalliseen käyttöön ja kerrottu käytön aiheuttamista vaaroista. Lapset eivät saa leikkiä laitteella. Lapset eivät saa puhdistaa tai huoltaa laitetta ilman valvontaa. Lapsilla on kerrottava, että kertakäyttöisiä paristoja ei räjähdysvaaran vuoksi saa yrittää ladata uudelleen.

## Vaatimustenmukaisuusvakuutus

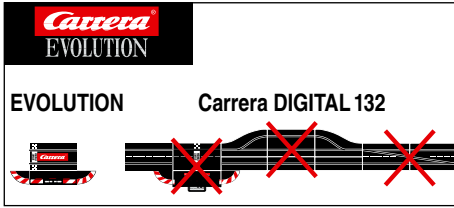
Carrera Toys GmbH vakuuttaa, että radiolaitetyyppi "2,4 GHz WIRELESS+" on direktiivin 2014/53/EU mukainen. EU-vaatimustenmukaisuusvakuutuksen täysimittainen teksti on saatavilla seuraavassa internetosoitteessa: [carrera-toys.com](http://carrera-toys.com) – Safety and Quality

## Tekninen kokoamisohje



- 1 Liitosrata + Control Unit
- 2 WIRELESS+ vastaanotin
- 3 WIRELESS+ kaksoipaikkainen laturi
- 4 Kaksoisvaihteen tulo
- 5 Kaksoisvaihteen lähtö
- 6 Infrapunavastaanotin: infrapunavastaanottimen (tumma diodi) TÄYTYY olla siinä vaihteessa, joka toimii tulokiskona.

## Tärkeä huomautus



Ota huomioon, että Evolution (analoginen järjestelmä) ja Carrera DIGITAL 132 (digitaalinen järjestelmä) ovat kaksi erillistä ja täysin omavaraista järjestelmää. Huomautamme siitä, että molemmat järjestelmät on erotettava toisistaan rataa koottaessa, eli Evolutionin liitäntäkisko ei saa olla samassa radassa yhdessä Carrera DIGITAL 132:n liitäntäkiskon ja mustan laatikon kanssa. Ei edes siinä tapauksessa, että vain yksi molemmista liitäntäkiskoista (Evolutionin liitäntäkisko tai Carrera DIGITAL 132:n liitäntäkisko ja musta laatikko) on liitetty verkkovirtaan. Myöskään muita Carrera DIGITAL 132: osia (vaihteita, elektronista kierroslaskinta, varikkoa) ei saa yhdistää Evolution-rataan eli käyttää analogisessa tilassa. Jos yllä mainittuja ohjeita ei noudateta, ei voida sulkea pois mahdollisuutta, että Carrera DIGITAL 132:n osat vioittuvat. Tässä tapauksessa takuu ei ole voimassa.

## Kuvaus

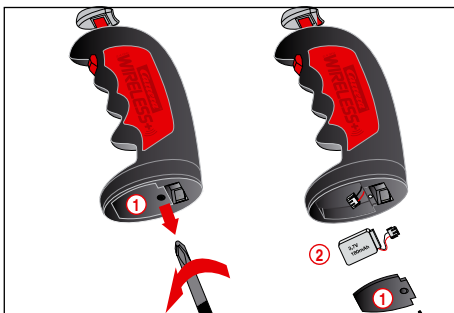
WIRELESS+ on Carrera DIGITAL124 ja Carrera DIGITAL 132 -mallien uusi langaton kilparatahuuskuus. Taajuushyppelyllä varustettu 2,4 GHz radiotekniikka on häiriötön ja tarjoaa jopa 15 metrin kantomatkan.

Tehokkaan liitumpolymeeriakun ansiosta kilparadan käyttö on mahdollista jopa 8 tuntia ja valmiuskäytössä yli 80 päivää. WIRELESS+ antaa langattoman vapauden kilparadalla 6 kuljettajalle.

Carrera AppConnect on Bluetooth-sovitin älypuhelimien/tablettien ja Carrera Control Unit -ohjausyksikön välistä liitäntää varten. (App Connect on saatavissa valinnaisena, ks. pakkaussisältö A-osassa.)

## Ennen ensimmäistä käyttöä

Ennen käsiohjaimen ensimmäistä käyttöä on mukana tullut akku ② asetettava ohjaimen. Aukaise sitä varten käsiohjaimen alapuolella oleva akkulokero ①. Yhdistä akun pistoke käsiohjaimen liittimeen ja aseta akku lokeroon. Kiinnitä lopuksi akkulokeron kansi paikoilleen. Akku on esiladattu tehtaalla; ennen ensimmäistä käyttöä se tulee kuitenkin ladata täyteen.

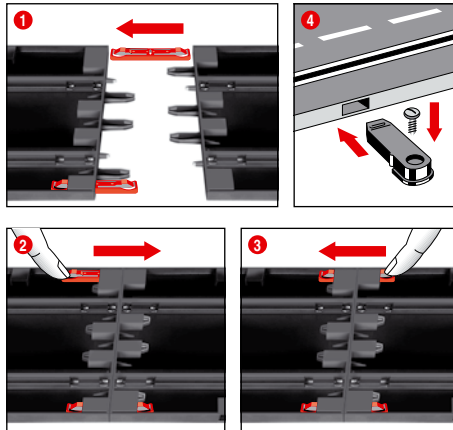


## Akun hoito

Jotta akku kestää mahdollisimman kauan tehokkaana, on se hoidossa ja säilytyksessä otettava huomioon seuraavat ohjeet.

- Lataa uudet akut ennen ensimmäistä käyttöä täyteen.
- Akun ollessa ladattu täyteen voidaan ohjainta käyttää keskeytyksittä noin 8 tuntia. Akun tehon vähetessä vähenee myös käsiohjaimen kantomatka. Viimeistään tällöin akku tulee ladata jälleen täyteen.
- Kun käsiohjainta ei käytetä pidempään aikaan, poista akku siitä ja säilytä sitä huonelämpötilassa (16° - 18°C) kuivassa paikassa. Välttääksesi akun varauksen purkautumisen kokonaan, lataa irrotetun akku 2-3 kuukauden välein.

## Asennusohje

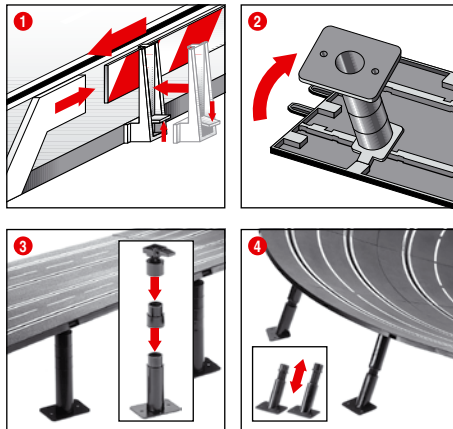


① + ② + ③ Liittimet laitetaan rataan ennen kokoamista kuvan ① mukaisesti. Rata liitetään yhteen tasaiselle alustalle. Liittimiä liikutetaan kuvan ② mukaisesti nuolen suuntaan, kunnes ne lukkiutuvat kuuluvasti. Liittimen voi panna paikoilleen myös jälkikäteen. Liittimet voidaan irrottaa molempiin suuntiin painamalla kiinnitysnokkaa alaspäin (katso kuva ③).

④ **Kiinnitys:** kun rataosat kiinnitetään levyille, käytetään siihen tarkoitettuja kiinnittimiä (art.nro 20085209) (ei sisälly pakkaukseen).

**Huomautus:** kokolattiamatto ei ole hyvä asennusalausta, koska siihen muodostuu staattista varausta ja nukkaa ja koska se on helposti syttyvä.

## Kaiteet ja tuet

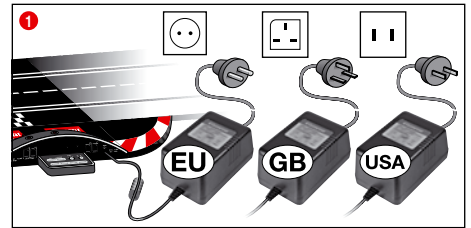


① **Kaiteet:** kaiteiden pidikkeet laitetaan paikoilleen kääntämällä ne ylös radan reunaan.

② + ③ **Ylärajojen tukeminen:** pallonivelten tapit työnnetään ajoradan alapuolella oleviin, niille tarkoitettuihin kulmikkaisiin koloihin. Tukia voi pidentää välikappaleilla. Tukijalat voi ruuvata kiinni (ruuvit eivät kuulu toimitukseen).

④ **Kaarteiden tukeminen:** kaarteiden tukemiseen on saatavissa tarvittavan pituisia vinotukia. Mutkien alussa ja lopussa käytetään tukia, joiden korkeutta ei voi säätää. Tukien päät työnnetään ajoradan alapuolella oleviin, niille tarkoitettuihin pyöreisiin koloihin.

## Sähköliitäntä



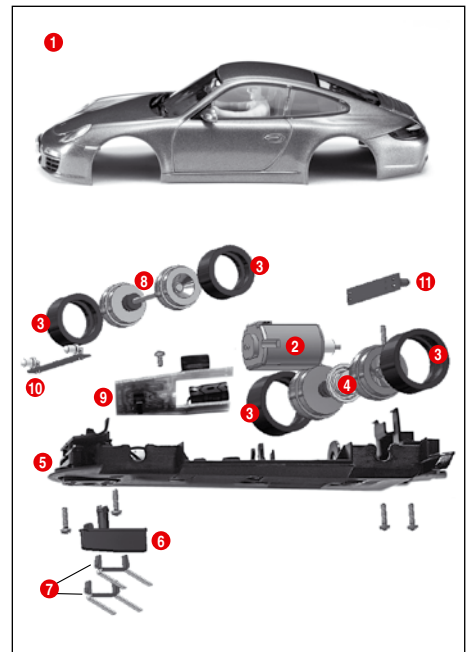
① Liitä muuntajan pistoke Control Unit.

**Huomautus:** oikosulkujen ja sähköiskujen välttämiseksi laitetta ei saa liittää käyttäen vieraan valmistajan sähkölaitteita, pistokkeita, johtoja tai muita tuotteeseen kuulumattomia osia. Carrera DIGITAL 132 -rata toimii moitteettomasti ainoastaan Carrera DIGITAL 132 -järjestelmän alkuperäisellä muuntajalla.

Tietokone-liitäntää (PC Unit) saa käyttää vain yhdessä Carreran alkuperäisen PC Unitin kanssa.

Lelun on käytettävä muuntajan tai verkkolaitteen kanssa, jos lelun mukana on toimitettu muuntaja.

## Auton rakenneosat



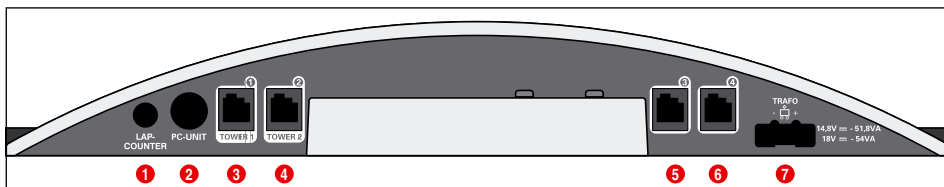
- 1 Kori, spoiler
- 2 Moottori
- 3 Renkaat
- 4 Taka-akseli
- 5 Runko
- 6 Ohjain
- 7 Kaksoiskontakti
- 8 Etuakseli
- 9 Levy, jossa vaihtokytkin
- 10 Etummainen valolevy
- 11 Takimmainen valolevy

**Huomautus:** auton rakenne riippuu mallista.

Yksittäisten osien merkintää ei voi käyttää tilausnumerona.



## Liitännät Control Unit



Liitännät (vasemmalta oikealle)

- 1 Kierroslaskurin 20030342 liitäntä
- 2 PC-yksikön tai kierroslaskurin 20030355 liitäntä tai App Connect 20030369
- 3 Liitin 1 käsiohjaimelle, käsiohjaimen laajennusrasialle tai WIRELESS+-vastaanottimelle
- 4 Liitin 2 on tarkoitettu WIRELESS-Tower 20010108:lle
- 5 Käsiohjaimen liitin 3
- 6 Käsiohjaimen liitin 4
- 7 DIGITAL 124 / DIGITAL 132 -laitteiden verkkopistokkeen liitäntä

Yleisiä huomautuksia liittimistä 1 - 4:

Jos käytetään WIRELESS+ vastaanotinta, on se liitettävä liittimeen 1. Valinnaisesti voidaan WIRELESS Tower 20010108 liittää liittimeen 2. Jos käytetään vain WIRELESS+ vastaanotinta, ei liittimeen 2 yhdistetä mitään.

Liittimissä 3 ja 4 voi lisäksi käyttää johdoilla liitettyjä käsiohjaimia. Varmista, että ne käyttävät osoitteita 5 ja 6.

Jos käsiohjaimen laajennusrasia 20030348 on käytössä, se liitetään liittimeen 1. Autojen osoitteet kohdistetaan seuraavasti:

- käsiohjaimen laajennusrasia = osoitteet 1, 3 ja 4
- liitin 2 = osoite 2
- liitin 3 = osoite 5
- liitin 4 = osoite 6

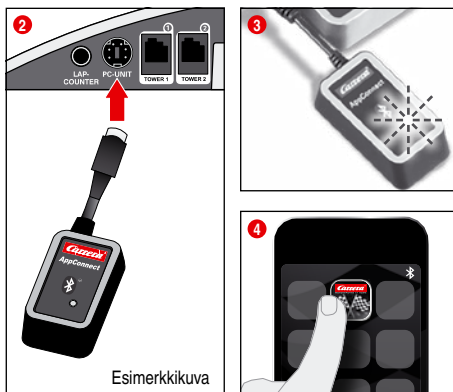
Ohje:

WIRELESS ei ole yhdistettävissä käsiohjaimen laajennusrasiaan!

## Carrera Race App/Carrera App-Connect -sovellusten käyttö

Huomautus:

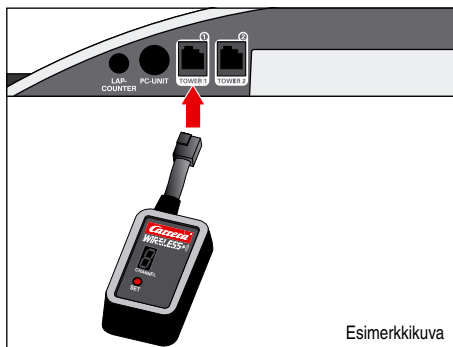
App Connect on saatavissa valinnaisena, ks. pakkaussisältö A-osassa. App-Connect on saatavissa myös erikseen numerolla 20030369.



- 1 Lataa Carrera Race App kannettavaan laitteeseesi.
- 2 Yhdistä Bluetooth-sovitin kuvan mukaisesti tietokoneen liittimeen.
- 3 Varmista, että Bluetooth-toiminto on aktivoitu laitteestasi. Carrera AppConnect vilkkuu niin kauan, kunnes yhteys on muodostettu.
- 4 Käynnistä Carrera Race App.
- 5 Sinisen diodin jatkuva palaminen osoittaa, että Bluetooth-yhteys on muodostettu.

## Vastaanottimen liitäntä

Liitä vastaanotin kuvan mukaisesti toiseen ohjauksyksikön kahdesta liittimestä, jotka on merkitty Tower 1 ja Tower 2. Kuuden WIRELESS+ käsiohjaimen käyttöön tarvitaan vain yksi 2.4 GHz vastaanotin.

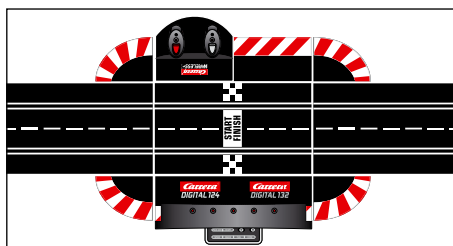


Esimerkkikuva

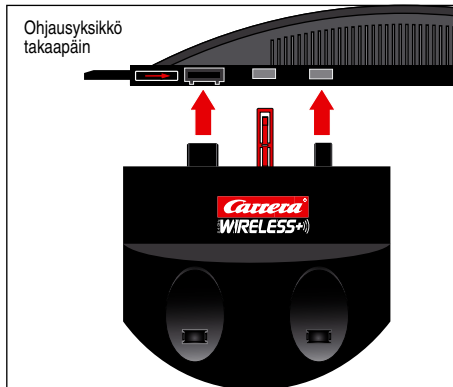
## Latausaseman liitäntä

Latausasema liitetään ohjauksyksikön takapuoleen.

Jotta latausasema voidaan liittää toiseen paikkaan radassa, tarvitaan sovitinyksikkö 20030360.

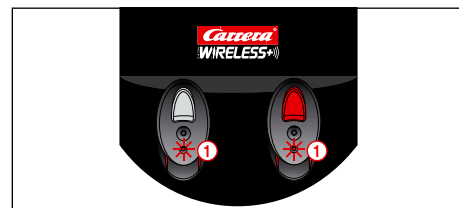


Ohjauksyksikön takaapäin

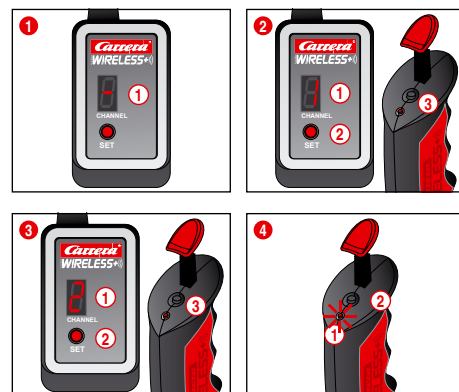


## Käsiohjaimen lataus

Ennen ensimmäistä käyttöä WIRELESS+ käsiohjaimet tulee ladata täyteen. Aseta käsiohjaimet tätä varten laturiin ja kytke rata päälle. Latauksen aikana vilkkuvat käsiohjaimien LED-valot 1. Latauksen päätyttyä LED-valot 1 palavat keskeytyksettä. Litiumpolymeeriakun käytön ansiosta käsiohjaimen jälkilataus on mahdollista milloin vain.



## Yhdistämistoimenpide



Jotta käsiohjaimia voidaan käyttää ajoneuvojen ohjaukseen, on ne kerran „yhdistettävä“ vastaanottimeen. Kytke rata sitä varten päälle.

1 Vastaanotin osoittaa käyttövalmiuden segmenttinäytön kiertävällä palamisella 1.

2 Paina SET-nappia 2 kerran, kunnes luku 1 ilmestyy segmenttinäytöllä 1. Näytetty luku on ajoneuvon myöhempi osoite. Painamalla nappia uudelleen voidaan kytkeä aina seuraavaan osoitteeseen.

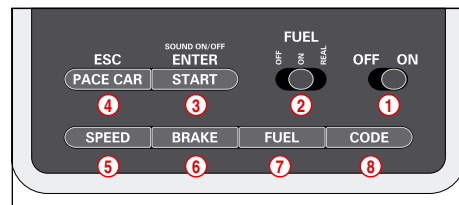
Paina nyt kerran yhdistämispainiketta 3, joka on käsiohjaimen yläpäässä. Käsiohjin ilmoittaa yhdistämisen onnistuneen LED-valon vilkkumisella, kun taas vastaanotin osoittaa sen segmenttien kiertävällä palamisella. Yhdistämistoimenpide on näin saatu valmiiksi ja käsiohjainta voidaan käyttää.

3 Toimi toisen käsiohjaimen yhdistämisessä samalla tavoin. Paina kaksi kertaa vastaanottimeen SET-nappia 2, kunnes luku 2 tulee näkyviin 1. Paina sitten toisen käsiohjaimen yhdistämispainiketta 3.

4 Nähdäksesi käsiohjaimen säädetyn osoitteen paina kerran käsiohjaimen yläpäässä olevaa yhdistämispainiketta 2. LED 1 vilkkuu säädetyn osoitteen mukaisesti.

Kun käsiohjainta ei käytetä, kytkeytyy se noin 20 sekunnin kuluttua itsestään virransäästötilaan. Käsiohjin voidaan aktivoida jälleen painamalla työntäntä tai pehmeää painiketta.

## Käyttöelementit Control Unit

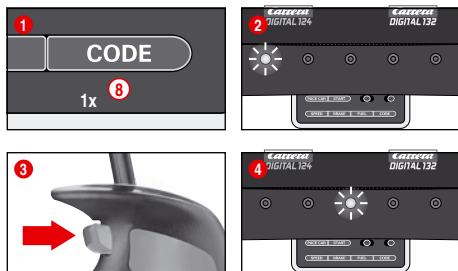


- 1 Päälle/poiskatkaisin
- 2 Tankkitoiminnon kytkin
- 3 Ajon start-painike / ohjelmoinnin vahvistuspainike
- 4 Pace Carin painike / ohjelmoinnin keskeytys
- 5 Paine perusnopeuden asetusta varten
- 6 Painike jarrutuksen asetusta varten
- 7 Painike tankin sisällön asetusta varten
- 8 Ajoneuvojen ohjelmointipainike

### Yleisiä käyttöohjeita

Joillakin näppäimillä on useampi toiminto. Jotkut toiminnot asetetaan näppäinyhdistelmillä. Kaikki ohjelmointi voi keskeyttää näppäimestä (4) „ESC/PACE CAR”. Yksityiskohtaista tietoa löytyy seuraavasta.

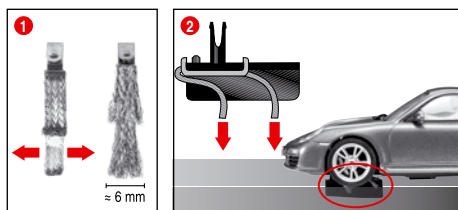
## Autojen käsiohjaimen koodaus/ohjelmointi



Aseta koodattava auto radalle ja kytkä Control Unit päälle. Paina kerran näppäintä "Code" (8), kuva 1, ensimmäinen LED syttyy, kuva 2. Paina sen jälkeen kerran vaihtenäppäintä auton käsiohjaimessa, kuva 3. Autoissa, joissa on valot, alkavat valot vilkkua, ja Control Unitin LEDit 2 - 4 syttyvät vuoron perään. Koodauksen jälkeen keskimäinen LED palaa jatkuvasti (kuva 4), ja auto on kohdistettu käsiohjaimen.

**Huomautus:** näin koodattaessa radalla saa olla vain koodattava auto.

## Starttivalmistelut



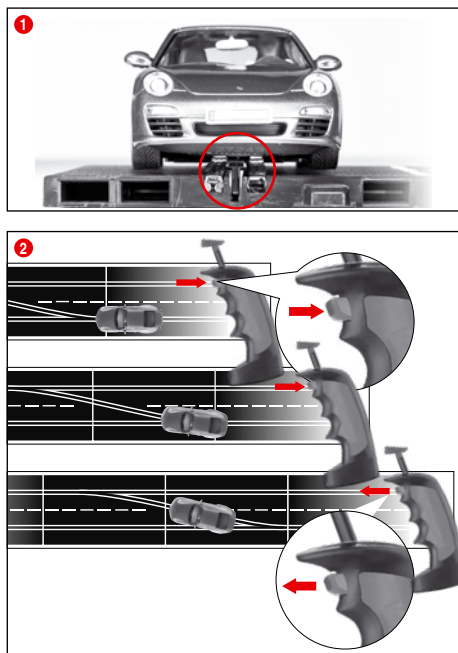
Tämä Carrera DIGITAL 132 -auto on sovitettu optimaalisesti Carreran 1:24-ratajärjestelmään.

### 1 + 2 Kontaktien optimaalinen asento:

Hyvän ja tasaisen ajon takaamiseksi kontaktien päät avataan hieman (1) ja käännetään kuvan (2) mukaisesti rataa päin. Vain kontaktin pään tulee olla kiinni radassa, ja sen kuluessa sitä voi tarvittaessa leikata hieman. Radat ja kontaktit tulee ajoittain puhdistaa pölystä ja muusta liasta.

Käytön aikana autosta voi irrota pikkuosia, kuten spoilerieita tai peilejä, jotka on alkuperäisen mallin mukaisesti otava mukana. Sen estämiseksi ne voi irrottaa ennen käyttöä.

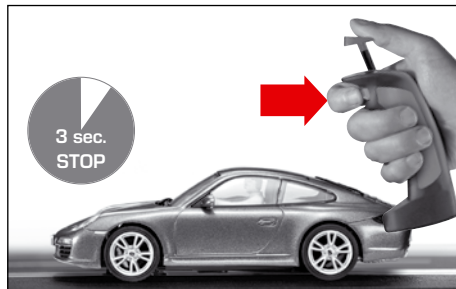
## Vaihdetoiminto



1 Varmista, että auton ohjain on urassa ja kaksoiskontaktit ovat yhteydessä virtakiskoon. Aseta autot liitäntäkiskoon.

2 Rataa vaihdettaessa painetaan käsiohjaimen painiketta niin kauan, kuin auto on ajanut vaihteen yli.

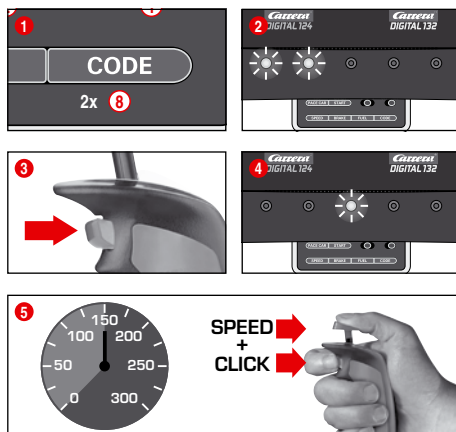
## Valotoiminto päälle/pois



Käsiohjaimen ohjelmoidun auton täytyy olla vähintään 3 sekuntia liikkumatta radalla, ennen kuin valon voi kytkeä päälle tai pois vaihtenäppäimestä painamalla.

**Ohje:** Koskee vain malleja, joissa on ajoneuvovalot

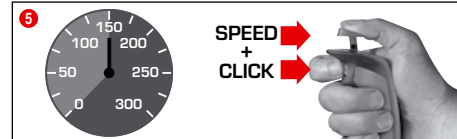
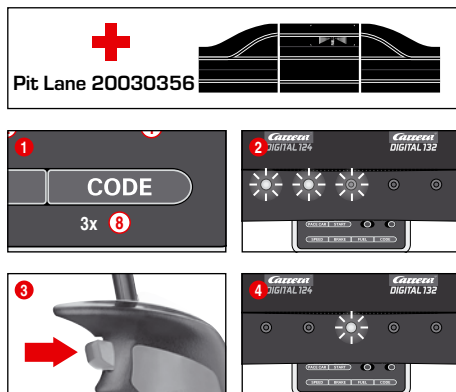
## Autonomous Carin koodaus/ohjelmointi



Aseta koodattava auto radalle Control Unitin ollessa päällä ja paina 2 kertaa näppäintä "Code" (8), kuva 1. Control Unitin molemmat ensimmäiset LEDit palavat, kuva 2. Paina käsiohjaimen vaihtenäppäintä, kuva 3, LEDit 3 - 5 syttyvät vuoron perään. Odota, kunnes keskimäinen LED palaa taas, kuva 4. Paina käsiohjaimen paininta ja vie auto haluamaasi nopeuteen. Paina nopeuden saavutetuksi uudelleen vaihtenäppäintä, kuva 5. Autonomous Carin koodaus on valmis.

**Huomautus:** näin koodattaessa radalla saa olla vain koodattava auto. Autonomous Carin koodaus säilyy, kunnes auto koodataan uudelleen. Autonomous Car näytetään yhdessä Position Towerin kanssa aina osoitteella 7.

## Pace Carin koodaus/ohjelmointi



(vain käytettäessä Pit Stop Lanea #20030356)

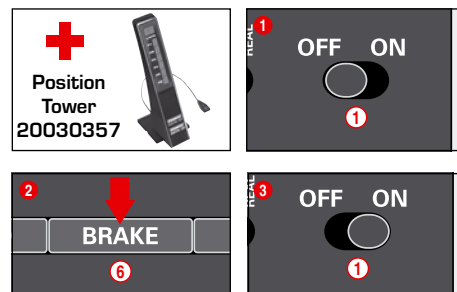
Aseta koodattava auto radalle Control Unitin ollessa päällä ja paina 3 kertaa näppäintä "Code" (8), kuva 1. Control Unitin kolme ensimmäistä LEDiä palaa, kuva 2. Paina käsiohjaimen vaihtenäppäintä, kuva 3, LEDit 2 - 5 syttyvät vuoron perään. Odota, kunnes keskimäinen LED palaa taas, kuva 4. Paina käsiohjaimen paininta ja vie auto haluamaasi nopeuteen. Paina nopeuden saavutetuksi uudelleen vaihtenäppäintä, kuva 5. Pace Carin koodaus on valmis, ja auto ajaa Pit Stop Laneen.

**Huomautus:** näin koodattaessa radalla saa olla vain koodattava auto. Pace Carin koodaus säilyy, kunnes auto koodataan uudelleen. Pace Car näytetään yhdessä Position Towerin kanssa aina osoitteella 8.

### Laajennettu Pace Car -toiminto

Kun Pace Car on koodattu, se ajaa ensimmäisellä kierroksella automaattisesti Pit Laneen. Käynnistä Pace Car painamalla kerran näppäintä "Pace Car" (4). LED 2 ja 3 palavat Control Unitissa, ja Pace Car ajaa pois Pit Lanesta. Pace Car ajaa, kunnes painat uudelleen "Pace Car" -näppäintä. LED 2 sammuu, ja auto ajaa samalla kierroksella automaattisesti Pit Laneen.

## Autonomous ja Pace Carin paikan näyttö



(vain käytettäessä Position Toweria #20030357)

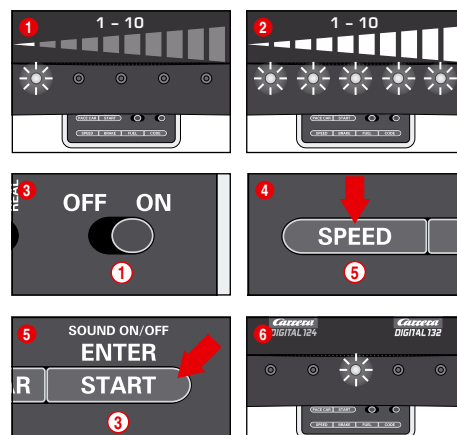
Autonomous Carin (osoite 7) ja Pace Carin (osoite 8) paikan voi näyttää Position Towerissa. Tämän toiminnon voi kytkeä päälle Control Unitista. Paina poiskytketyssä Control Unitissa "BRAKE"-näppäintä (6), kuva 2, kytke rata päälle ja päästä irti "BRAKE"-näppäimestä. Toiminnon voi vaihtaa painamalla näppäintä uudelleen.

1 LED palaa = ei näyttöä

2 LEDiä palaa = näyttö Position Towerissa

Aseta haluamasi toiminto ja vahvista valinta "START/ENTER"-näppäimellä.

## Autojen perusnopeuden asetus



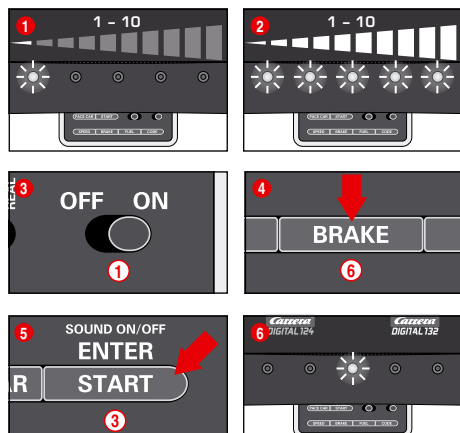
Perusasetuksen voi asettaa yksilöllisesti yhdelle ja/tai useammalle autolle. Asetettavien autojen täytyy olla radalla. Asetuksen voi tehdä 10 vaiheessa, samalla kun 5 LEDiä näyttävät eri vaiheet vilkkumalla tai palamalla jatkuvasti.

1 1 LED loistaa = pieni nopeus  
2 5 LEDiä loistaa = suuri nopeus

Laita asetettavat autot radalle Control Unitin ollessa päällä ja paina kerran näppäintä "SPEED" (5). Nyt palaa tietty määrä LEDeitä. Ne näyttävät viimeksi käytetyt nopeudet. Paina näppäintä "SPEED" (5), kunnes olet valinnut haluamasi nopeuden. Vahvista valinta

"START/ENTER"-näppäimellä (3). Lyhyesti peräjälkeen loistava valoketju ja palava keskimäinen LED vahvistavat, että asetus on tehty, kuva 6.

## Autojen jarrutuksen asetus



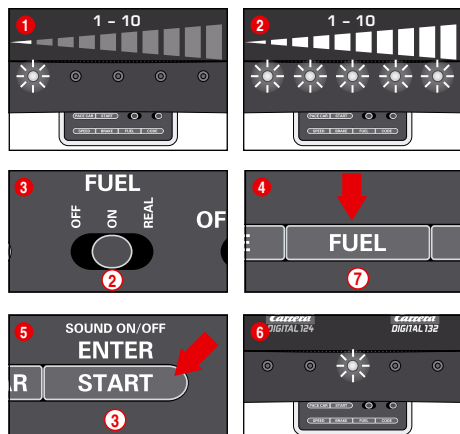
(vain käsiohjaimella ohjatuille autoille)

Jarrutuksen voi asettaa yksilöllisesti yhdelle ja/tai useammalle autolle. Asetettavien autojen täytyy olla radalla. Asetuksen voi tehdä 10 vaiheessa, samalla kun 5 LEDiä näyttävät eri vaiheet vilkkumalla tai palamalla jatkuvasti.

- 1 1 LED loistaa = heikko jarruteho
- 2 5 LEDiä loistaa = voimakas jarruteho

Laita asetettavat autot radalle Control Unitin ollessa päällä ja paina kerran näppäintä "BRAKE" (6). Nyt palaa tietty määrä LEDejä. Ne näyttävät viimeksi käytetyt jarrutehot. Paina näppäintä "BRAKE" (6), kunnes olet valinnut haluamasi jarrutehon. Vahvista valinta "START/ENTER"-näppäimellä (3). Lyhyesti peräjälkeen loistava valoketju ja palava keskimäinen LED vahvistavat, että asetus on tehty, kuva 6.

## Tankin sisällön asetus



(vain käsiohjaimella ohjatuille autoille)

Tankin sisältö asetetaan yhdessä Pit Lanen (20030356) kaikille autoille yhtäaikaisesti. Asetuksen voi tehdä 10 vaiheessa, samalla kun 5 LEDiä näyttävät eri vaiheet vilkkumalla tai palamalla jatkuvasti.

- 1 1 LED loistaa = tankin sisältö vähäinen
- 2 5 LEDiä loistaa = tankin sisältö täysi

Laita asetettavat autot radalle Control Unitin ollessa päällä ja kytke tankkitoiminto päälle liukupainikkeesta (2), kuva 3. Paina kerran näppäintä "FUEL" (7). Nyt palaa tietty määrä LEDejä. Ne näyttävät tankin viimeksi käytössä olleen sisällön. Paina näppäintä "FUEL" (7), kunnes olet valinnut haluamasi tankin sisällön. Vahvista valinta "START/ENTER"-näppäimellä (3).

Lyhyesti peräjälkeen loistava valoketju ja palava keskimäinen LED vahvistavat, että asetus on tehty, kuva 6.

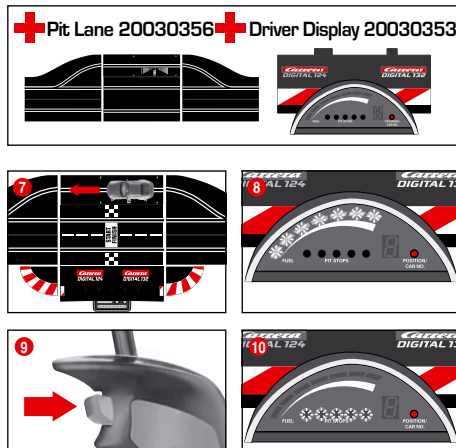
### Laajennettu tankkitoiminto

liukukytimestä (2) voi valita 3 tilaa, kuva 3:

- OFF = autot eivät kuluta "bensiniä"
- ON = autot kuluttavat "bensiniä"
- REAL = tankin sisällöstä riippuvainen maksimaalinen nopeus / autot kuluttavat "bensiniä" (vain yhdessä Pit Lanen 20030356 tai Pit Stop Lanen 20030346 ja Pit Stop Adapter Unitin 20030361 kanssa)

"REAL-tilassa" auto on täyden tankin kanssa "painavampi", ajaa hitaammin ja sillä on pienempi jarruteho; auto, jonka tankki on tyhjä, on "kevyempi", ajaa nopeammin ja sillä on suurempi jarruteho. Tankin sisällön ja "bensiniin kulutuksen" voi näyttää vain yhdessä Driver Displayn 20030353 ja Pit Stop 20030356 kanssa.

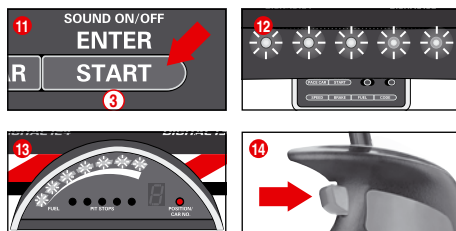
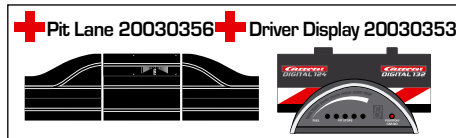
## Autojen tankkaus käyttäen Pit Lanea 20030356 ja Driver Displayä 20030353



Auton tankin sisällön voi nähdä Driver Displayn palkkinäytöstä, jossa on 5 vihreää ja 2 punaista LEDiä. Aja auto tankkausta varten Pit Lanen tankkianturin yli, kuva 7. Palkkinäyttö alkaa vilkkua, kuva 8, ja auton voi tankata pitämällä kiinni vaihepainiketta, kuva 9. Tankkausmäärät näyttää keltaisten LEDien vilkkuminen tai palaminen, kuva 10 (katso myös Driver Display).

**Huomautus: autoja, joiden tankki on tyhjä, ei oteta huomioon kierroksia laskettaessa yhdessä Position Towerin 20030357 kanssa.**

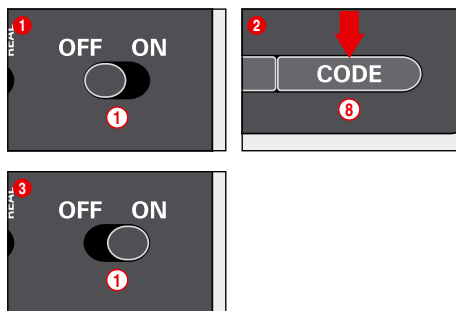
### Tankin sisällön asetus kilpa-ajon alussa



(vain yhdessä laitteiden Pit Lane 20030356 ja Driver Display 20030353 kanssa)

Riippumatta tankin sisällön perusasetuksista voi yhden ja/tai useamman auton tankin sisällön asettaa yksilöllisesti kilpa-ajon alussa kierroksille, jotka ajetaan ennen ensimmäistä tankkausta. Paina kerran "START/ENTER"-painiketta (3), Control Unitin 5 LEDiä palavat jatkuvasti, kuva 12, ja Driver Displayn palkkinäyttö vilkkuu, kuva 13. Tankin täyttömäärän voi muuttaa painamalla käsiohjaimen vaihdenäppäintä, kuva 14.

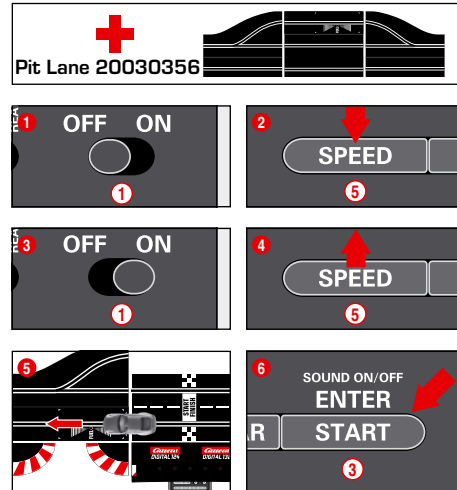
## Asetuksien näppäinlukitus



Lukitaksesi Speed, Brake ja Fuel -asetuksien näppäimet toimi seuraavasti:

Pidä Code-näppäintä (8) painettuna ohjauksyksikön ollessa kytketty pois päältä, kytke sitten ohjauksikkö päälle ja päästä jälleen Code-näppäimestä. Poistaaksesi jälleen lukituksen suorita tämä toimenpide uudelleen.

## Laajennettu Pit Lane -toiminto



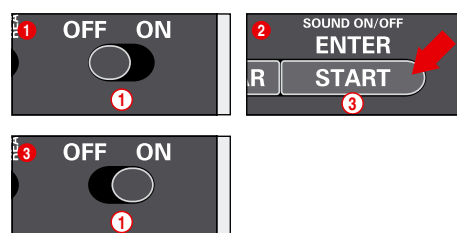
(vain yhdessä Pit Lanen 20030356 kanssa)

Kierroslukutoiminto on mahdollista kytkeä päälle/pois laitteissa Pit Lane 20030356 tai Pit Stop Lane 20030346 yhdessä Pit Stop Adapter Unitin 20030361 kanssa. Paina poiskytketyn Control Unitin "SPEED"-painiketta (5), kytke Control Unit päälle ja päästä irti "SPEED"-painikkeesta (5). Kun painat painiketta uudelleen, 1 tai 2 LEDiä loistaa asetuksista riippuen.

- LED 1 = kierroslukuri pois
- LED 1 + 2 = kierroslukuri päällä

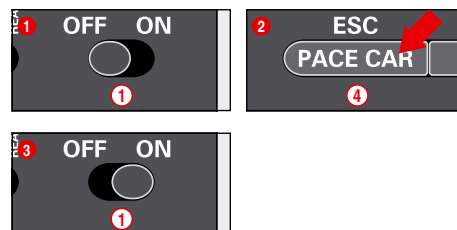
Valitse haluamasi asetus ja työnnä tai aja autoa Pit Lane -anturin yli, kuva 5. Asetukset siirtyvät yliajossa. Kun haluat lopettaa asetukset, paina "START/ENTER"-painiketta (3).

## Ääni PÄÄLLE/POIS



Anturien yliajon ja näppäinten äänen voi kytkeä pois. Paina poiskytketystä Control Unitissa "START/ENTER"-näppäintä (3), kytke rata päälle ja päästä irti "START/ENTER"-näppäimestä (3). Control Unitin kuittausääntä sitä päällekytkettäessä ei voi kytkeä pois.

## Nollaustoiminto



Control Unitissa on nollaustoiminto tehdasasetusten palauttamiseksi. Paina poiskytketystä Control Unitissa "ESC / PACE CAR" -näppäintä (4), kytke rata päälle ja päästä irti näppäimestä. Kaikki nopeus-, jarru-, tankki-, ääni- ja kierroslukuriasetukset palautuvat tehdasasetuksiin. Se ei vaikuta autojen asetuksiin, sikäli kuin nämä eivät ole radalla.

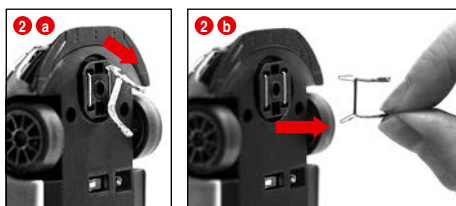
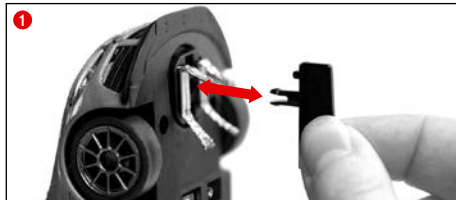
Tehdasasetukset:

- nopeus = 10
- jarrutus = 10
- tankin sisältö = 7
- ääni = On
- Autonomous ja Pace Carin paikan näyttö = OFF

## Virransäästötoiminto

Kun Control Unitia ei ole käytetty 20 minuuttiin, se kytkeytyy automaattisesti virransäästötilaan ja sammuttaa kaikki näytöt sekä Position Towerin, Driver Displayn ja Startlightin. Aktivoitaksesi uudelleen kytkä ohjainyksikkö noin 2-3 sekunniksi pois päältä ja jälleen päälle. Kaikki asetukset säilyvät.

## Kaksoiskontaktien ja ohjaimen vaihto



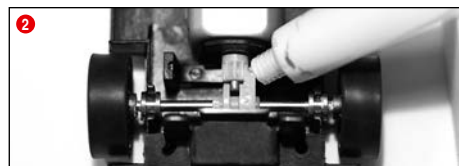
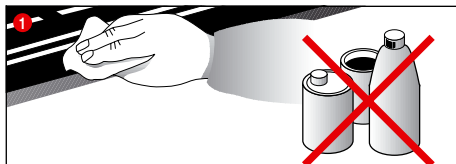
### Huomautuksia:

- On suositeltavaa, että vain yksi kontakti otetaan ulos ja vaihdetaan kerrallaan.
- Autoa ei saa vetää taaksepäin, koska kontaktit voivat vioittua.

1 Ohjain vedetään varovasti pidikkeestä kuvan 1 mukaan.

2 Kaksoiskontaktia vaihdettaessa on varmistettava, että ensin ylempi kontakti kuva 2 a vedetään ulos vain osittain, minkä jälkeen kaksoiskontaktin voi vetää kokonaan ulos yhdessä kontaktin kuva 2 b kanssa. Uutta asettaessa toimitaan samoin.

## Huolto ja hoito



Autoradan moitteettoman toiminnan takaamiseksi kaikki sen osat on puhdistettava säännöllisesti. Verkkopistoke vedetään ennen puhdistusta.

**1 Ajorata:** radan pinta ja urat pidetään puhtaana kuivalla liinalla. Puhdistukseen ei saa käyttää liuottimia eikä kemikaaleja. Kun rataa ei käytetä, sitä säilytetään pölyttä suojattuna ja kuivassa, parhaiten alkuperäispakkauksessa.

**2 Auton tarkastus:** akseleiden ja pyörien kiinnityskohdat, moottorin hammastanko, vaihdhammaspyörät ja laakerit puhdistetaan ja voidellaan hartsittomalla ja hapottomalla rasvalla. Käytä apuna esimerkiksi hammastikkua. Tarkasta säännöllisesti kontaktien ja renkaiden kunto.

## Häiriöiden poisto Ajotekniikka

### Häiriöiden poisto:

- Häiriöiden esiintyessä tarkasta seuraavaa:
- Onko sähköliittämät tehty oikein?
  - Onko muuntajaa ja käsiohjain liitetty oikein?
  - Ovatko rataliitokset kunnossa?
  - Ovatko rata ja urat puhtaita ja ilman roskaa?
  - Ovatko kontaktit kunnossa ja yhteydessä virtakiskoon?
  - Onko autot koodattu oikeaan käsiohjaimen?
  - Onko osikulun kohdalla radan virransaanti keskeytyy automaattisesti noin 5 sekunniksi, ja siitä ilmoitetaan akustisilla ja optisilla signaaleilla.
  - Ovatko autot radalla ajosuuntaan?
  - Toimintahäiriön kohdalla auton alapuolella oleva ajosuuntauslaitteita toiseen asentoon.
  - Onko sovitusyksikkö asennettu oikein ajosuuntaan?
  - Onko käsiohjaimen akku liitetty oikein?
  - Onko akku kadattu?
  - Vilkuuko käsiohjaimen LED ladattaessa?
  - Onko käsiohjain yhdistetty vastaanottiin?
  - Onko käsiohjaimen osoite varattu kahteen kertaan?

### Huomautus:

Käytön aikana autosta voi irrota pikkuosia, kuten spoileriteita tai peilejä, jotka on alkuperäisen mallin mukaisesti oltava mukana. Sen estämiseksi ne voi irrottaa ennen käyttöä.

### Ajotekniikka:

- Suorilla osuuksilla voi ajaa nopeasti, ennen mutkaa täytyy jarruttaa, mutkan päässä voi kiihdyttää taas.
- Autoja ei saa pitää kiinni tai estää moottorin käydessä. Se voi aiheuttaa ylikuumenemista ja moottorivikoja.

**Huomautus:** kun käytetään muita kuin Carreran ratoja, ohjain on korvattava erikoisvalmistaisella ohjaimella (nro 20085309). Ajoään Carreran siltaa (nro 20020587) tai mutkaa 1/30° (nro 20020574) käytettäessä ovat riippuvaisia mittakaavan aitoudesta, eikä niillä ole vaikutusta ajoon.

## Tekniset tiedot

### Muuntajan · lähtöjännite



14,8 V --- 51,8 W



Liitumpolymeeriakun: 3,7 V --- 180 mAh · 0,7 Wh



Latausaika enintään: 2 tuntia

Taajuus: 2,4 GHz  
Taajuuskaista: 2400-2483,5 MHz  
Lähetysteho: enintään 10 mW

Valmistajan nimi tai tavaramerkki, kaupparekisterinumero ja osoite

CARRERA  
Carrera Toys GmbH  
Rennbahn Allee 1  
5412 Puch  
AUSTRIA  
FN 52240 z

Mallitunniste

STAD-HKYF-002A  
STAD-HKYF-003A  
STAD-HKYF-004A

Ottajännite 100-240 V-

Tuloverkkotaajuus 50/60 Hz

Antojännite DC 14,8 V

Antovirta 3,5 A

Antoteho 51,8 W

Aktiivitalan keskimääräinen hyötysuhde 88,11 %

Hyötysuhde alhaisella kuormituksella (10 %) 83,46 %

Kuormittamattoman tilan tehonkulutus 0,14 W

### Virtatilat

- 1) Ajo = ajoneuvoja ohjataan käsiohjaimista
- 2) Lepotila = käsiohjaimia ei käytetä, ei ajo
- 3) Valmiustila = noin 20 minuutin lepotilan jälkeen liitäntäkisko kytkeytyy valmiustilaan.

LED ei enää pala.

### VIRRANKULUTUS < 0,21 W

- Aktivoidaksesi uudelleen kytkä ohjainyksikkö noin 2-3 sekunniksi pois päältä ja jälleen päälle. Rata on silloin jälleen lepokäytössä.
- 4) Poiskytketty tila = verkkolaite irrotettu verkkovirrasta



Tämä tuote on varustettu merkillä, jonka mukaan se on hävitettävä sähköromuna (WEEE). Se tarkoittaa, että tämä tuote on hävitettävä EU-direktiivin 2012/19/EU mukaan ympäristövahinkojen pienentämiseksi.  
Lisätietoja saa paikalliselta tai alueelliselta viranomaiselta.  
Sähkölaitteet, joita ei hävitä näiden määräysten mukaisesti, ovat riski ympäristölle ja terveydelle niiden sisältämien vaarallisten aineiden vuoksi.

## Varoitukset

### LiPo-akun/akkujen käyttöä koskevat säännöt ja varoitukset:

LiPo-akut ovat huomattavasti herkempiä kuin tavalliset alkali- tai NiMH-akut.  
Siksi kaikki määräyksiä ja varoituksia on noudatettava tarkasti. Käsiteltäessä LiPo-akkuja väärin vaarana on niiden syttyminen. Käsitellessäsi, ladatessasi ja käyttäessäsi mukana tullutta/tulleita LiPo-akku/akkuja otat vastuun niistä riskeistä, jotka liittyvät liitumakkuihin.

- Akkuja, joita ei ole tarkoitettu ladattaviksi, ei saa ladata! Lataukseen saa käyttää vain mukana tullutta laturia. Palovaara, jos näitä ohjeita ei noudateta, ja siten terveyden vaarantuminen ja/tai esinevahingot.
- ÄLÄ KOSKAAN käytä jotain muuta latauslaitetta!
- Ladattavia akkuja saa ladata vain aikuisen valvonnassa.
- Älä jätä akkuja latauksen aikana ilman valvontaa. Kun lataat akkuja, tulee sinun olla aina sen lähetyillä valvomassa latauksen kulkua, jotta voit tarvittaessa reagoida heti mahdollisiin ongelmiin.
- Mikäli akku purkautuessaan tai latautuessaan pullistuu tai väntyy, lopeta heti lataus tai akun käyttö. Poista akku niin nopeasti ja varovasti kuin mahdollista ja aseta se turvalliseen, avoimeen paikkaan ja kauaksi syttyvistä materiaaleista ja tarkkaile sitä vähintään 15 minuutin ajan.

Jos jos pullistunut tai väntynyt akku ladataan tai käytetään edelleen, vaarana on palon syttyminen! Akku on poistettava heti käytöstä, jos se on vähänkin muuttanut muotoaan tai pullistunut.

- Mukana tullut akku on ladattava turvallisessa paikassa riittävänsä kaukana syttyvistä materiaaleista.
- Tyhjät akut on poistettava leikkikalusta.

- Säilytä akku huonelämpötilassa (16° - 18°C) kuivassa paikassa. Älä altista akkuja suoralle auringonsäteilylle tai muille lämpölähteille. Vältä yleisesti suurempia kuin 50 °C asteen lämpötiloja.
- Lataa akku ehdottomasti jälleen käytön jälkeen välttääksesi akun niin sanotun syväpurkauksen. Kun akkuja ei tarvita, lataa se aika ajoin (noin 2-3 kuukauden välein). Jos edellä mainittuja akun käsittelyä koskevia ohjeita ei noudateta, seurauksena saattaa olla vika.
- Älä käytä akun vaihdossa mitään teräviä tai kovia esineitä.
- Älä missään tapauksessa viota akun suojaalvoa.

• Vioittuneen akun vaihtoon saa käyttää vain suositeltuja akkutyyppöjä. Vioittuneet tai käyttökelvottomat akut ovat ongelmajätettä ja ne on hävitettävä sen mukaisesti.

- Älä heitä akkuja tai paristoja tuleen äläkä altista suurille lämpötiloille. Vaarana räjähdys ja palon syttyminen.
- LiPo-akkujen sisältämät elektrolyytit ja elektrolyyttihöyryt ovat terveydelle haitallisia. Vältä ehdottomasti suoraa kosketusta elektrolyytteihin. Jos elektrolyyttiä on roiskunut iholle, silmiin tai muihin kehonosiin, on se huuhtottava heti runsaalla puhtaalla vedellä ja otettava yhteyttä lääkäriin.
- Akut eivät ole leikkikaluja eikä niitä saa jättää lasten ulottuville. Säilytä akkuja lasten ulottumattomissa.
- Liittimä/akkuliitäntöjä ei saa oikeuslukea!
- Leikkikalua saa käyttää vain leikkikaluille tarkoitettujen muuntajan/verkkolaitteen kanssa!

• Muuntaja/verkkolaite ei ole leikkikalua!

## Innholdsfortegnelse

Sikkerhetshenvisninger	56
Samsvarserklæring	56
Innholdet i pakningen	56
Teknisk montasjeanvisning	56
Viktig anvisning	57
Beskrivelse	57
Før første gangs bruk	57
Pleie av det oppladbare batteriet	57
Montasjeanvisning	57
Autovern og støtter	57
Elektrisk tilkobling	57
Bildelene	57
Tilkoblinger Control Unit	58
Tilkobling av mottakeren	58
Tilkobling av ladestasjonen	58
Lading av den manuelle styringen	58
Binding-prosess	58
Betjeningselementer Control Unit	58
Koding/programmering	
av bilene på den tilhørende håndstyringen	58
Startforberedelse	59
Skinnebytte	59
Lys på/av	59
Koding/programmering Autonomous Car	59
Koding/programmering Pace Car	59
Visning av posisjonen for Autonomous og Pace Car	59
Innstilling av grunnhastigheten på bilene	59
Innstilling av bremsefarten til bilene	60
Innstilling av tankinnholdet	60
Tastesperre for innstillinger	60
Utvidet Pit Lane-funksjon	60
Lyd PA/AV	60
Reset-funksjon	60
Strømsparingsmodus	61
Bytte av dobbeltbørster og styrepinne	61
Vedlikehold og pleie	61
Feilretting / Kjøreteknikk	61
Tekniske data	61
Varsler	61

## Velkommen

Hjertelig velkommen til Team Carrera!  
Bruksanvisningen inneholder viktige opplysninger om hvordan du setter opp og bruker DIGITAL 132 bilbane. Les nøye gjennom bruksanvisningen og oppbevar den for senere referanse.  
Hvis du har spørsmål ber vi deg ta kontakt med salgsavdelingen vår eller gå på hjemmesiden vår: [carrera-toys.com](http://carrera-toys.com)  
Kontroller at innholdet i pakken er fullstendig og ikke har blitt skadet i transport. Det finnes viktig informasjon på forpakningen som også

bør tas vare på.  
Vi ønsker deg mye moro med den nye Carrera DIGITAL 132 bilbane.

## Sikkerhetshenvisninger

• **ADVARSEL!** Ikke egnet for barn under 36 måneder. Kvelningsfare på grunn av smådeler som kan settes i vrangstrupen.  
Advarsel: Fare for klemming ved bruk.

• **ADVARSEL!**  
Dette leketøyet inneholder magneter eller magnetiske bestanddeler. Magneter som i en menneskekropp kan trekke på hverandre eller metallgjenstander, kan forårsake alvorlige eller dødelige skader. Kontakt lege umiddelbart hvis magneter har blitt svelget eller innåndet.

• **ADVARSEL!**  
Barn må være minst 8 år for å bruke batteri-ladeapparatet. Man må gi barn tilstrekkelig informasjon om bruksmåten, slik at barnet kan bruke ladeapparatet sikkert. Gjør det klart at det ikke er noe leketøy.

• Transformatorer er ingen leke! Kablingene til transformatorer må ikke kortslutes! Opplysning til foreldrene: Transformatorer bør kontrolleres regelmessig på skader på ledning, støpsel og kasse. Denne leken skal kun brukes med den anbefalte transformatoren! Etter en skade skal den byttes ut! Bilbanen skal bare brukes med én transformator! Ved lengre opphold i kjøringen på banen anbefaler vi å trekke ut kontakten. Kassene på transformator og hastighetsjustering skal ikke åpnes!

**Opplysning til foreldrene:**  
Transformatorer og nettdeler på leker er ikke ment som del av leketøyet. Når disse produktene er i bruk skal det være en voksen til stede.

- Banen, bilene og ladeapparatet skal kontrolleres regelmessig for skader på ledninger, støpsler og karosseri! Defekte deler byttes ut.
- Bilbanen er ikke egnet for bruk utendørs eller i våtrom! Ikke ha væsker i nærheten av banen.
- For å unngå kortslutning er det viktig at det ikke legges metallgjenstander på baneskinne. Plasser ikke bilbanen i umiddelbar nærhet av omfintlige gjenstander: biler som slynges ut fra banen kan forårsake skade.
- Trekk ut kontakten før du gjør banen ren! Bilbanen/bilene gjøres rene med en fuktig klut - uten løsemidler eller kjemikalier. Når den ikke er i bruk bør bilbanen oppbevares støvfritt og tørt, - helst i originalforpakningen.
- Bilbanen skal ikke plasseres og brukes i høyde med ansikt/øyne siden biler som slynges ut kan forårsake skade.
- Uriktig bruk av transformatorer kan føre til elektrisk strømstøt.
- Leketøyet må kun forbindes med apparater i verneklasse II.
- Leketøyet og ladeapparatet må kun brukes med en transformator for leketøy.

• Hvis forbindelsesledningen til dette apparatet skades, må den sendes til firmaet Carrera Toys GmbH kundeservice, eller erstattes av en lignende kvalifisert person, for å unngå farer.

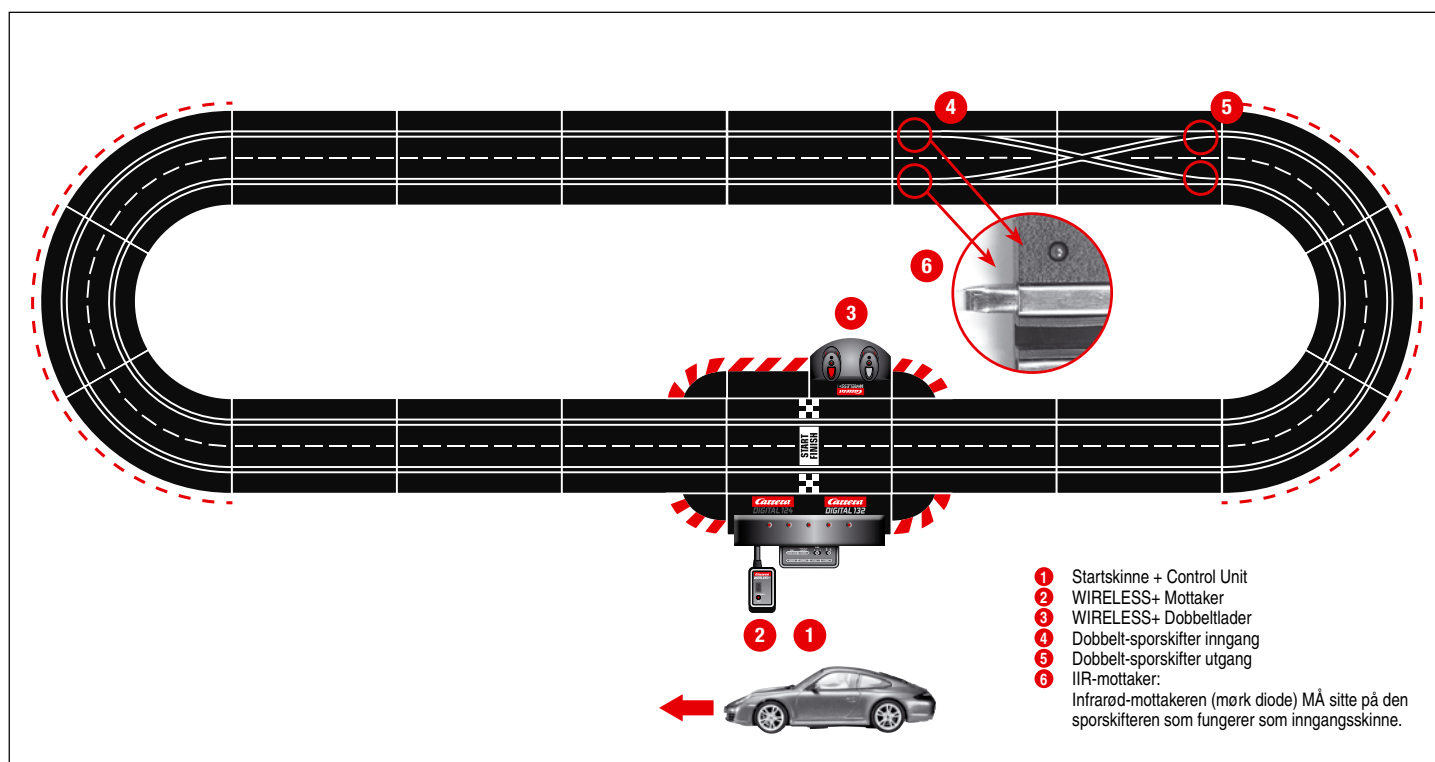
**Merknad:**  
Bilene og kontrollenheten (Control Unit) må kun tas i bruk igjen etter at alt har blitt montert fullstendig.

Monteringen må kun gjøres av en voksen person. Denne enheten kan brukes av barn fra og med 8 år og eldre, samt av personer med nedsatte fysiske, sensoriske eller mentale evner eller mangel på erfaring og kunnskap, dersom de er under tilsyn eller har fått opplæring i sikker bruk av apparatet og har forstått farene som kan oppstå. Barn må ikke leke med apparatet. Rengjøring og brukervedlikehold må ikke utføres av barn uten tilsyn. Barn må få instruksjoner om at engangsbatterier ikke må lades på grunn av eksplosjonsfaren og at man ikke må forsøke dette.

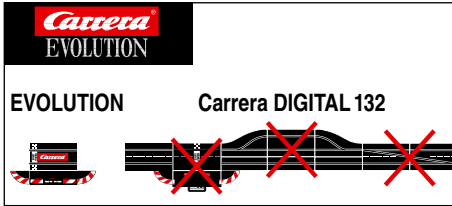
## Samsvarserklæring

Hermed bekrefter Carrera Toys GmbH, at denne typen radioutstyr "2,4 GHz WIRELESS+" er i overensstemmelse med direktiv 2014/53/EU. Den komplette teksten til EU-samsvarserklæringen er tilgjengelig på følgende Internett-adresse: [carrera-toys.com](http://carrera-toys.com) - Safety and Quality

## Teknisk montasjeanvisning



## Viktig anvisning



Legg merke til at Evolution (analogt system) og Carrera DIGITAL 132 (digitalt system) er to helt forskjellige systemer som ikke har noe med hverandre å gjøre. Vi ber brukerne innstendig om å holde systemene fra hverandre når bilbanen monteres, dvs. at det ikke må settes startskinner fra Evolution & Control Unit sammen med Carrera DIGITAL 132-startskinner i én banestrekning. Heller ikke dersom bare en av de to startskinnene (Evolution eller Carrera DIGITAL 132) er koblet til strømmettet. Heller ingen andre Carrera DIGITAL 132-komponenter (sporskiftere, elektronisk rundeteller, pitstopp) skal bygges inn i en Evolution-bane, dvs. kjøres analogt. Hvis dette ikke tas hensyn til kan det ikke utelukkes at Carrera 132 komponentene ødelegges. Slike tilfeller dekkes ikke av garantien.

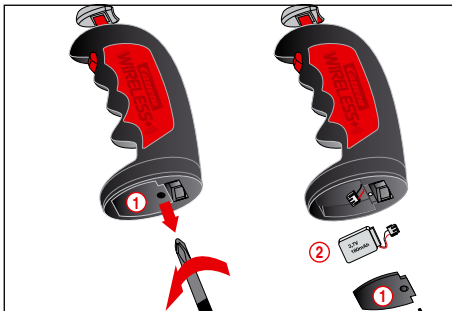
## Beskrivelse

WIRELESS+ er den nye trådløse racerbaneførnyelsen for Carrera DIGITAL124 og Carrera DIGITAL 132. 2,4 GHz-radioteknologien med frekvenshopping er støyfri og har en rekkevidde på inntil 15 m. Takket være det kraftige oppladbare Lithium Polymer-batteriet, er det mulig med en spilletid på inntil 8 timer og en standbydrift på over 80 dager.

WIRELESS+ tilbyr trådløs frihet for inntil 6 førere på racerbanen. Carrera AppConnect er en Bluetooth adapter for forbindelsen mellom smartphone/hettbrett og Carrera Control Unit. (App Connect er med som tilleggsutstyr, se pakningsinnholdet i del A.)

## Før første gangs bruk

Før den manuelle styringen brukes for første gang, må det medfølgende oppladbare batteriet (2) settes inn i den manuelle styringen. Skru opp batteridekslet (1) på undersiden av den manuelle styringen. Sett støpset fra det oppladbare batteriet inn i stikkontakten på den manuelle styringen, og sett inn det oppladbare batteriet i huset. Skru deretter på dekslet på batterihuset igjen. Batteriet er forhånds-ladet fra fabrikk, men skal før første gangs bruk lades fullstendig.

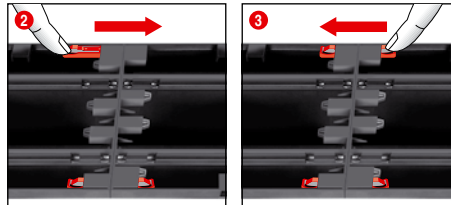
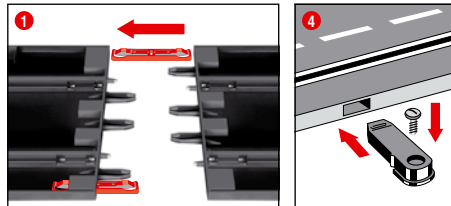


## Pleie av det oppladbare batteriet

For å oppnå en lengst mulig levetid for og best mulig ytelse på batteriet må følgende punkter vedrørende pleie og oppbevaring overholdes.

- Lad opp nye oppladbare batterier fullstendig før første gangs bruk.
- Ved fulladet batteri er spilletiden ca. 8 timer. Når batteriytelsen synker, reduseres rekkevidden på den manuelle styringen. Senest på dette tidspunktet skal batteriet igjen være fulladet.
- Hvis batteriet ikke skal brukes på lang tid, må du ta det ut av den manuelle styringen og oppbevare det v ved romtemperatur (16° - 18° C) på et tørt sted. For å forhindre en dyp utlading, skal det lagrede batteriet lades opp hver 2.-3. måned.

## Montasjeanvisning



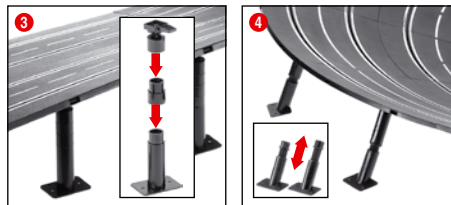
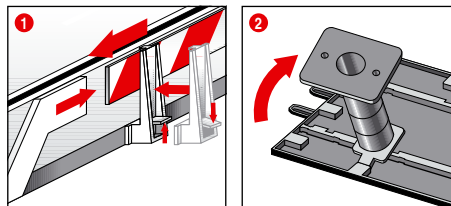
**1 + 2 + 3** Før monteringen stikkes forbindelsesstykkene inn i skinnene slik fig. 1 viser. Sett sammen skinnene på et jevnt underlag. Forbindelsesstykkene skyves i piens retning til det høres at de er på plass, fig. 2. Forbindelsesstykkene kan evt. også settes på i ettertid. Forbindelsesstykkene kan enkelt løses i begge retninger ved å trykke ned nesestykket (se fig. 3).

**4 Feste:** Banestykkene kan festes til en plate med egne banefester (art.nr. 20085209) (Må kjøpes separat).

### Bemerk:

Teppегulv er uegnet som monteringsunderlag pga. statisk oppladning, støvdannelse og lett antennelighet.

## Autovern og støtter



**1 Autovern:** Holderne for autovernet festes til kanten av kjørebannen ved å vippe dem opp.

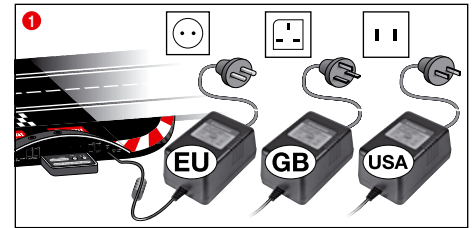
### 2 + 3 Støtter for opphøyde strekninger:

Skyv kuleleddhodene med tappene inn i de passende firkantede fikseringspunktene på undersiden av banen. Støttene gjøres høyere med ekstra mellomstykker. Føttene på støttene kan evt. skrues fast (skrue følger ikke med).

### 4 Støtter for bratte svinger:

Det finnes egne skråstøtter tilpasset de bratte svingene. Bruk støtte-ene som ikke kan høydejusteres ved inn- og utgangene av svingene. Skyv hodene på støttene inn i de passende runde fikseringspunktene på undersiden av banen.

## Elektrisk tilkobling



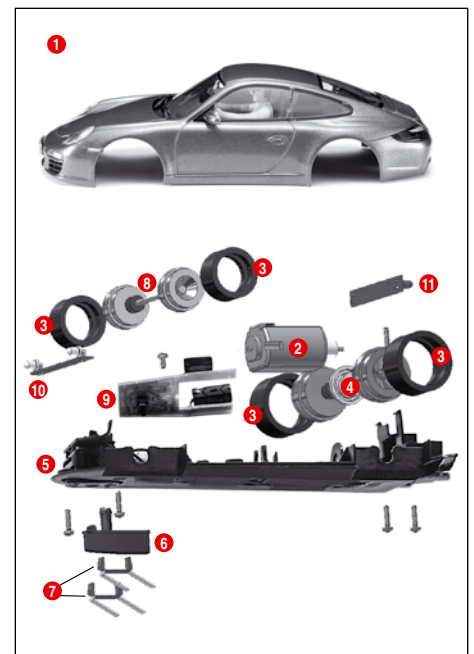
**1** Kople trafostopssetet til Control Unit.

**Bemerk:** For å unngå kortslutning og elektrisk støt skal ingen deler av banen kobles til andre elektriske apparater, kontakter, ledninger eller andre fremmede elementer. Carrera DIGITAL 132 bilbane fungerer kun med en original Carrera DIGITAL 132 transformator.

PC-grensesnittet (PC enhet) skal kun brukes med den originale Carrera PC enheten.

Leken må brukes sammen med den medfølgende transformatoren eller strømadapteren, dersom transformatoren leveres sammen med leken.

## Bildelene

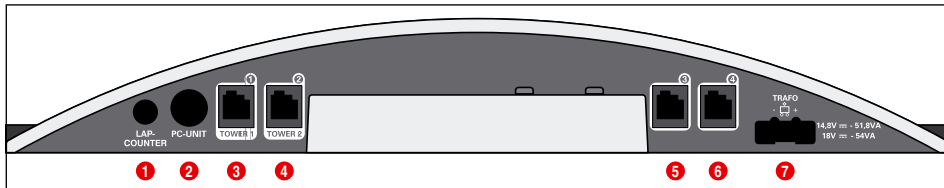


- 1 Karosseri, spoiler
- 2 Motor
- 3 Dekk
- 4 Bakaksel
- 5 Chassis
- 6 Styrepinne
- 7 Dobbeltbørster
- 8 Framaksel
- 9 Bil-kretskort med bryter
- 10 Fremre lyskretskort
- 11 Bakre lyskretskort

**Bemerk:** Sammensetningen av bilen er modellavhengig.

Betegnelsen på delen kan ikke brukes som bestillingsnummer.

## Tilkoblinger Control Unit



### Tilkoblinger (fra venstre til høyre):

- 1 Tilkobling for rundeteller 20030342
- 2 Tilkobling for PC-enhet eller Lap Counter 20030355 eller App Connect 20030369
- 3 Uttak 1 for håndstyring, håndstyringsutvidelsesboks eller WIRELESS+-mottaker
- 4 Uttak 2 for WIRELESS-Tower 20010108
- 5 Uttak 3 til håndstyring
- 6 Uttak 4 til håndstyring
- 7 Tilkobling for DIGITAL 124 / DIGITAL 132 strømadapter

### Generelle anvisninger for uttakene 1-4:

Så fremt det benyttes en WIRELESS+-mottaker, skal denne tilkobles uttak 1. Alternativt kan det kobles et WIRELESS Tower 20010108 til uttak 2. Hvis kun WIRELESS+-mottakeren brukes, skal uttak 2 ikke brukes.

På uttak 3 og 4 kan det i tillegg brukes håndstyringer med kabler. Vennligst vær oppmerksom på at disse i så fall bruker adresse 5 og 6.

Ved bruk av utvidelsesboksen for håndstyring 20030348 skal den forbindes med uttak 1. Tilordningen av biladressene skjer deretter som angitt i det følgende:

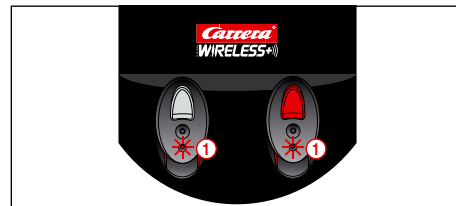
- Utvidelsesboks for håndstyring = adressene 1, 3 og 4
- Uttak 2 = adresse 2
- Uttak 3 = adresse 5
- Uttak 4 = adresse 6

### Merk:

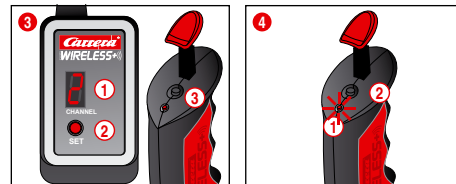
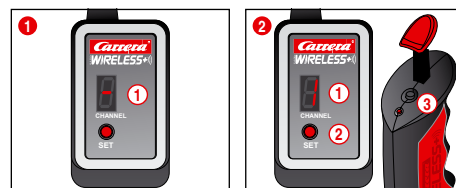
En kombinasjon av WIRELESS og håndstyringsutvidelsesboks er ikke mulig!

## Lading av den manuelle styringen

Før første gangs bruk skal den manuelle WIRELESS+-styringen lades fullstendig. Til dette skal de manuelle styringene stilles i laderen og banen slås på. I løpet av ladeprosessen blinker LED-ene 1 på de manuelle styringene. Etter avsluttet ladeprosess lyser LED-ene 1 kontinuerlig. Gjennom bruk av et oppladbart Lithium-Polymer-batteri er det når som helst mulig å lade den manuelle styringen.



## Binding-prosess



For at de manuelle styringene skal kunne brukes til å styre kjøretøyene, må de "tilknyttes" mottakeren én gang. Slå på banen for å gjøre dette.

1 Mottakeren signaliserer driftsklarhet gjennom omløpende lys fra segmentvisningen 1.

2 Trykk på SET-knappen 2 inntil tallet 1 vises i segmentvisningen 1. Det viste tallet er den senere adressen til kjøretøyet. Gjennom å trykke videre på knappen kan det kobles til neste adresse.

Trykk nå én gang på bindingstasten 3 på oversiden av den manuelle styringen. Den manuelle styringen signaliserer den vellykkede bindingsprosessen gjennom blinking av LED-ene, mens mottakeren viser dette gjennom omløpende lys på segmentene. Bindingsprosessen er dermed avsluttet, og den manuelle styringen kan brukes.

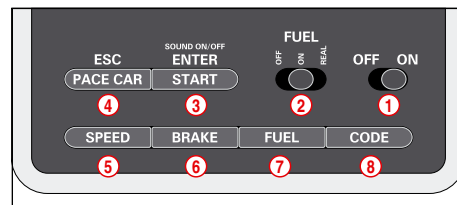
3 Gå frem på samme måte for å binde den andre manuelle styringen. Trykk to ganger på SET-knappen 2 på mottakeren inntil tallet 2 vises 1. Trykk deretter på bindingstasten 3 på den andre manuelle styringen.

4 For å få se den innstilte adressen til den manuelle styringen, trykker du én gang på bindingsknappen 2 på oversiden av den manuelle styringen. LED-en 1 blinker tilsvarende den innstilte adressen.

Ved ikke-aktivering av den manuelle styringen, kobler denne seg automatisk etter ca. 20 sek til strømsparemodus.

Ved å trykke på tappen hhv. myktasten kan den manuelle styringen aktiveres igjen.

## Betjeningslementer Control Unit

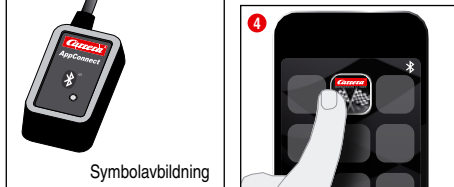
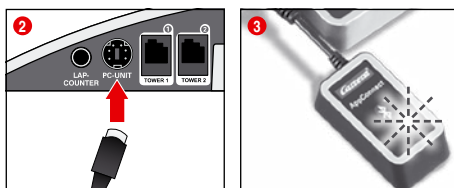


- 1 På/av-bryter
- 2 Bryter for tankfunksjon
- 3 Starttast for racestart/bekreftelsestast for programmering
- 4 Tast for Pace Car / avbrytelse av programmering
- 5 Tast for innstilling av grunnhastighet
- 6 Tast for innstilling av bremsehold
- 7 Tast for innstilling av tankinnhold
- 8 Programmeringstast for biler

## Bruk av Carrera Race App/ Carrera AppConnect

### Merknad:

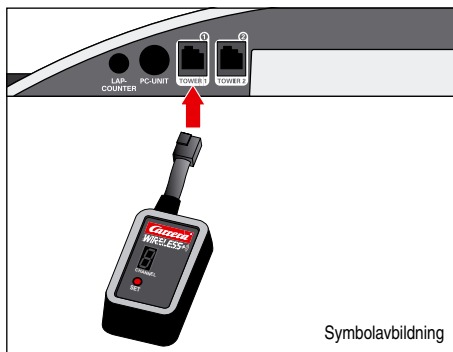
App Connect er med som tilleggsutstyr, se pakningsinnholdet i del A. App Connect kan også kjøpes separat under nummer 20030369.



- 1 Last ned Carrera Race App på ditt mobile sluttapparat.
- 2 Schließen Sie den Bluetooth Adapter gemäß Symbolabbildung an der Buchse PC Unit an.
- 3 Se til at Bluetooth funksjonen er aktivert på sluttapparatet ditt. Carrera AppConnect blinker, helt til en forbindelse er opprettet.
- 4 Start Carrera Race App.
- 5 Når den blå dioden lyser permanent, viser det at Bluetooth forbindelsen er opprettet.

## Tilkobling av mottakeren

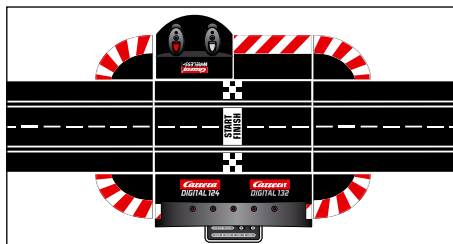
Koble mottakeren ifølge symbolavbildningen til en av begge bøsningene på Control Unit som er merket med Tower 1 og Tower 2. For driften av 6 WIRELESS+ manuelle styringer er det kun nødvendig med én 2,4 GHz mottaker.



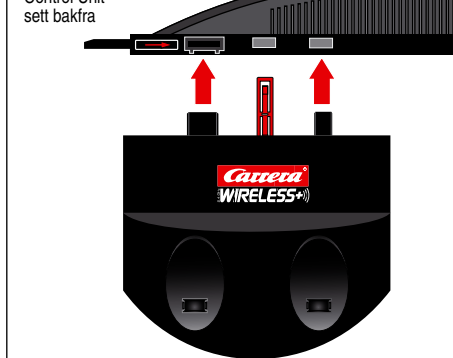
## Tilkobling av ladestasjonen

Ladestasjonen kobles til å baksiden av Control Unit.

For å plassere ladestasjonen på et annet sted på banen, er Adapter Unit 20030360 nødvendig.



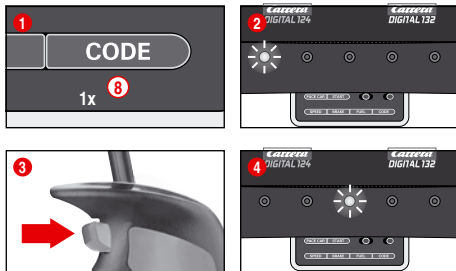
Control Unit sett bakfra



### Generelle anvisninger om betjening

Noen taster brukes til flere funksjoner. Innstillingen av noen funksjoner skjer via tastekombinasjoner. Samtlige programmeringsforløp kan avbrytes via tast ④ „ESC/PACE CAR“. Flere opplysninger finner du i det videre forløpet.

## Koding/programmering av bilene på den tilhørende håndstyringen

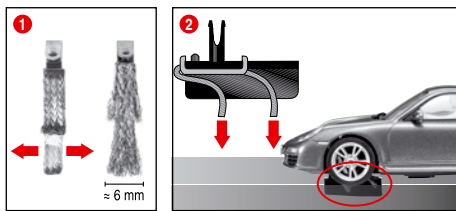


Still inn den bilen som skal kodes på banen og slå på Control Unit. Trykk én gang på tasten „Code“ ⑧, fig. ①; den første LED-en begynner å lyse, fig. ②. Trykk deretter én gang på sportasten på tilhørende håndstyring, fig. ③.

På biler med belysning begynner lysene å blinke, og på Control Unit lyser LED-ene 2-4 etter hverandre. Etter vellykket koding lyser den midterste LED-en permanent (fig. ④), og bilen ble tilordnet håndstyringen.

**Merk:** Ved denne typen koding skal alltid kun den bilen som skal kodes befine seg på banen.

## Startforberedelse



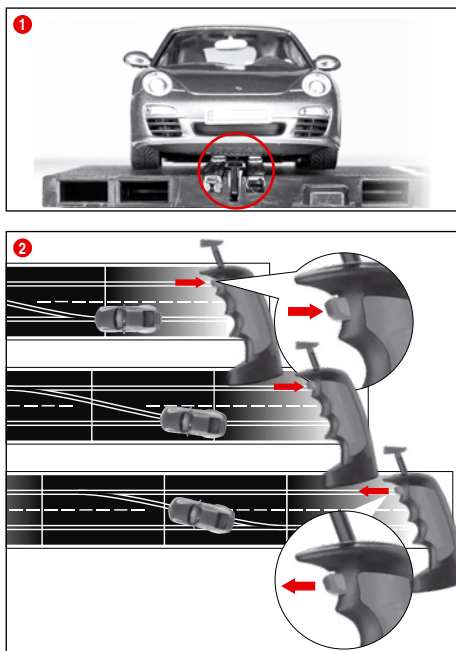
Denne Carrera DIGITAL 132-bilen er optimert for bruk på Carrera skinnesystem 1:24.

### ① + ② Riktig stilling på børstene:

For god og kontinuerlig bruk bør enden av børsten spres ut litt ① og bøyes ned mot skinnen slik fig. ② viser. Det er bare enden av børsten som skal ha kontakt med skinnen; ved tegn på slitasje kan den evt. kuttes noe. Skinner og børster bør av og til renses for støv.

På bilene finnes små originale detaljer – f.eks. spoilere eller spill – som lett kan løse eller brykke av når bilene lekes med. For å unngå at disse delene ødelegges, er det mulig å fjerne dem før bilene settes på banen.

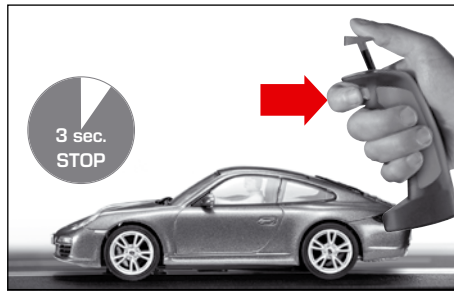
## Skinnebytte



① Pass på at styrepinnen på bilen sitter i sporet og at dobbelbørsten har kontakt med strømskinnen. Plasser bilene på startskinnen.

② Ved bytte av bane holdes knappen på håndkontrollen inne hel til bilen har kjørt gjennom sporveksleren.

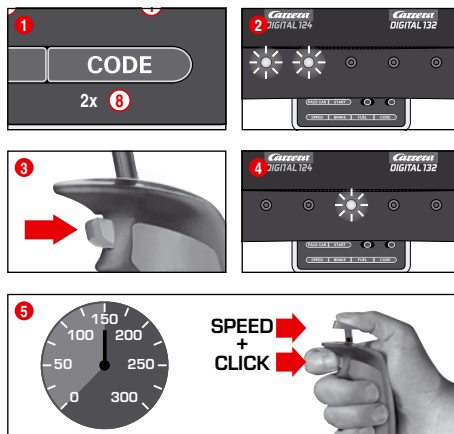
## Lys på/av



Bil som er programmert for bruk med håndkontroll må stå stille minst 3 sek. på banen før lyset kan slås av eller på ved å trykke på sporveksleren.

**Henviing:** Gjelder kun for modeller med belysning

## Koding/programmering Autonomous Car

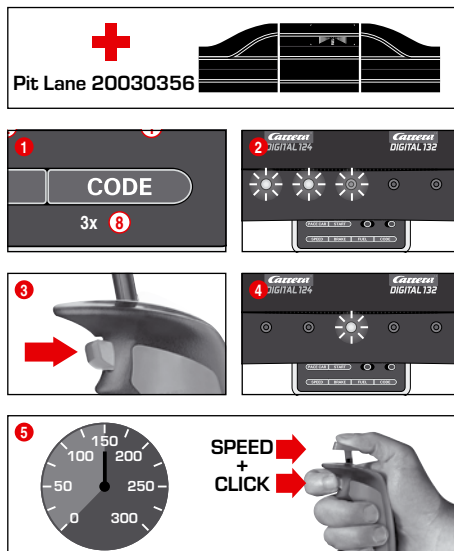


Still inn den bilen som skal kodes på banen ved innkoblet Control Unit og trykk 2 ganger på tasten „Code“ ⑧, fig. ①. Begge de første LED-ene på Control Unit lyser, fig. ②. Trykk nå på sportasten på håndstyringen, fig. ③; LED 3-5 tennes nå etter hverandre. Vent til den midterste LED-en lyser på nytt, fig. ④. Betjen håndstyringsstangen og bring bilen til ønsket hastighet. Når du oppnår hastigheten, trykk igjen på sportasten, fig. ⑤.

Kodingen av Autonomous Car er dermed avsluttet.

**Merk:** Ved denne typen koding skal alltid kun den bilen som skal kodes befine seg på banen. Programmeringen av Autonomous Car beholdes inntil bilen koderes på nytt. Autonomous Car blir alltid vist med adresse 7 i forbindelse med Position Tower.

## Koding/programmering Pace Car



(bare i forbindelse med Pit Stop Lane nr. 20030356)

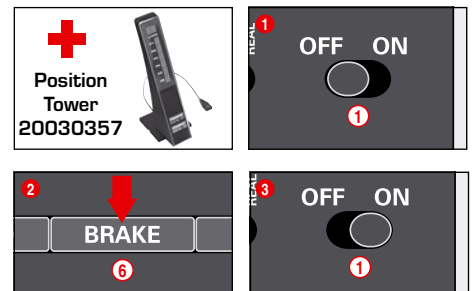
Still inn den bilen som skal kodes på banen ved innkoblet Control Unit og trykk 3 ganger på tasten „Code“ ⑧, fig. ①. Alle de tre LED-ene på Control Unit lyser, fig. ②. Trykk nå på sportasten på håndstyringen, fig. ③; LED 2-5 tennes nå etter hverandre. Vent til den midterste LED-en lyser på nytt, fig. ④. Betjen håndstyringsstangen og bring bilen til ønsket hastighet. Når du oppnår hastigheten, trykk igjen på sportasten, fig. ⑤. Kodingen av Pace Car er dermed avsluttet, og bilen kjører til Pit Stop Lane.

**Merk:** Ved denne typen koding skal alltid kun den bilen som skal kodes befine seg på banen. Programmeringen av Pace Car beholdes inntil bilen koderes på nytt. Pace Car blir alltid vist med adresse 8 i forbindelse med Position Tower.

### Utvidet Pace Car-funksjon

Etter vellykket koding av Pace Car kjører denne innen den første runden automatisk inn i Pit Lane. For å starte Pace Car trykker du én gang på tasten „Pace Car“ ④. LED 2 og 3 på Control Unit lyser, og Pace Car forlater Pit Lane. Pace Car kjører nå inntil tasten „Pace Car“ trykkes på nytt. Da slukker LED 2, og bilen kjører innen den aktuelle runden automatisk inn i Pit Lane.

## Visning av posisjonen for Autonomous og Pace Car



(kun i forbindelse med Position Tower nr. 20030357)

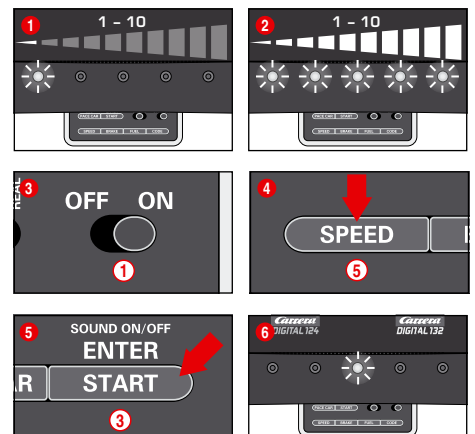
Posisjon av Autonomous Car (adresse 7) og Pace Car (adresse 8) kan vises på Position Tower. Denne funksjonen kan kobles inn på Control Unit. Hold ved avslått Control Unit tasten „BRAKE“ ⑥ trykket, fig. ②, slå på banen og slipp tasten „BRAKE“ igjen. Gjennom å trykke på tasten på nytt, kan funksjonen omstilles.

1 LED lyser = ingen visning

2 LED-er lyser = visning på Position Tower.

Still inn ønsket funksjon og bekreft valget med „START/ENTER“-tasten.

## Innstilling av grunnhastigheten på bilene



Innstillingen av grunnhastigheten kan skje enkeltvis for én og/eller flere biler. Bilene som skal stilles inn må befine seg på banen. Innstillingen kan skje i 10 trinn der de 5 LED-ene blinker hhv. lyser permanent og signaliserer de forskjellige trinnene.

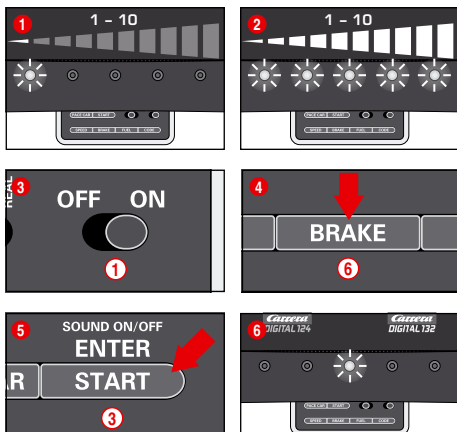
① 1 LED lyser = lav hastighet

② 5 LED-er lyser = høy hastighet

Still de bilene som skal stilles inn på banen ved innkoblet Control Unit og trykk én gang på tasten „SPEED“ ⑤. Nå lyser et visst antal LED-er. Disse viser til slutt det brukte hastighetsnivået. Trykk på tasten „SPEED“ ⑤ inntil den ønskede grunnhastigheten er valgt. Bekreft valget med tasten „ENTER/START“ ③. Et kort løpelys og lys fra den midterste LED-en bekrefter at innstillingen er avsluttet, fig. ⑥.



## Innstilling av bremseatferden til bilene



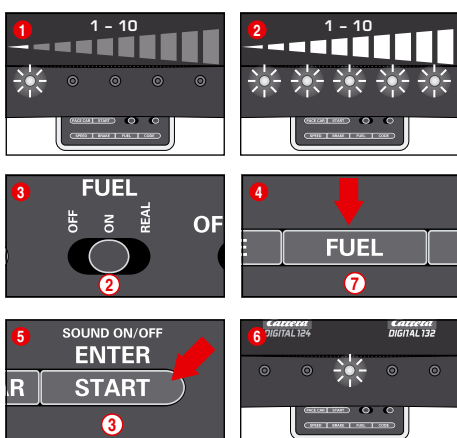
(kun for håndstyrte biler)

Innstillingen av bremseatferden kan skje enkeltvis for én og/eller flere biler. Bilene som skal stilles inn må befinne seg på banen. Innstillingen kan skje i 10 trinn der de 5 LED-ene blinker hhv. lyser permanent og signaliserer de forskjellige trinnene.

- 1 1 LED lyser = svak bremsevirkning
- 2 5 LED-er lyser = sterk bremsevirkning

Still de bilene som skal stilles inn på banen ved innkoblet Control Unit og trykk én gang på tasten "BRAKE" (6). Nå lyser et visst antal LED-er. Disse viser til slutt det brukte bremsenivået. Trykk på tasten "BRAKE" (6) inntil den ønskede bremseatferden er valgt. Bekreft valget med tasten "ENTER/START" (3). Et kort løpelys og lys fra den midterste LED-en bekrefter at innstillingen er avsluttet, fig. 6.

## Innstilling av tankinnholdet



(kun for håndstyrte biler)

Innstillingen av tankinnholdet i forbindelse med Pit Lane (20030356) skjer samtidig for alle biler. Innstillingen kan skje i 10 trinn der de 5 LED-ene blinker hhv. lyser permanent og signaliserer de forskjellige trinnene.

- 1 1 LED lyser = lite tankinnhold
- 2 5 LED-er lyser = fullt tankinnhold

Still de bilene som skal stilles inn på banen ved innkoblet Control Unit og slå på tankfunksjonen via skyvebryteren (2), fig. 3. Trykk én gang på tasten "FUEL" (7). Nå lyser et visst antal LED-er. Disse viser det sist brukte tankinnholdet. Trykk på tasten "FUEL" (7) inntil det ønskede tankinnholdet er valgt. Bekreft valget med tasten "ENTER/START" (3). Et kort løpelys og lys fra den midterste LED-en bekrefter at innstillingen er avsluttet, fig. 6.

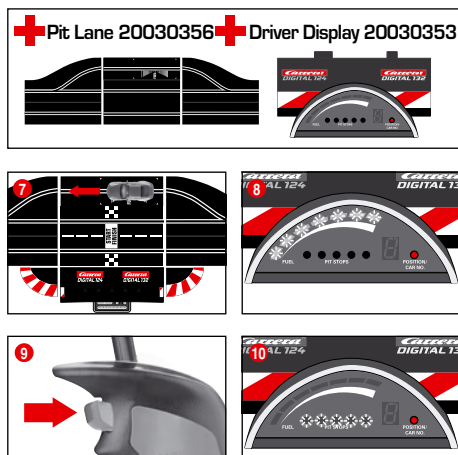
### Utvidet tankfunksjon

Via skyvebryteren (2) kan 3 moduser velges, fig. 3:

- OFF = Bilene bruker ingen "bensin"
- ON = Bilene bruker "bensin"
- REAL = maksimal hastighet er avhengig av tankinnhold / Bilene bruker "bensin" (kun i forbindelse med Pit Lane 20030356 hhv. Pit Stop Lane 20030346 og Pit Stop Adapter Unit 20030361)

I "REAL"-modus er bilen "tyngre" med full tank, kjører langsommere og har mindre bremsevirkning. Biler med tom tank er "lettere", kjører fortere og har en høyere bremsevirkning. En visning av det aktuelle tankinnholdet og "bensinforbruket" kan kun skje i forbindelse med Driver Display 20030353 og Pit Stop 20030356.

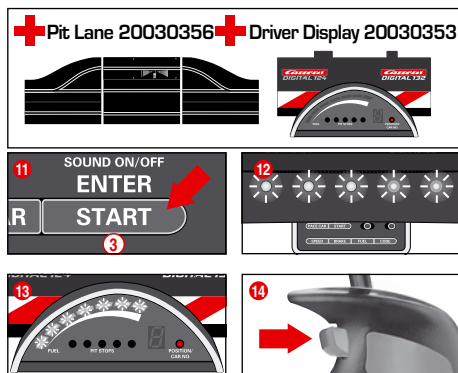
## Opptanking av bilene med Pit Lane 20030356 og Driver Display 20030353



Det aktuelle tankinnholdet til bildene kan avleses via søylevisningen med 5 grønne og 2 røde LED-er for Driver Display. Kjør til opptanking av bilen til Pit Lane via tanksensoren, fig. 7. Søylevisningen begynner nå å blinke, fig. 8, og bilen kan tankes opp ved å holde fast sportastene, fig. 9. Antallet tankinger vises gjennom blinking hhv. lys av de gule LED-ene, fig. 10 (se også Driver Display).

**Merk:** Biler med tom tank vil ikke bli vurdert ved rundetellingen i forbindelse med Position Tower 20030357.

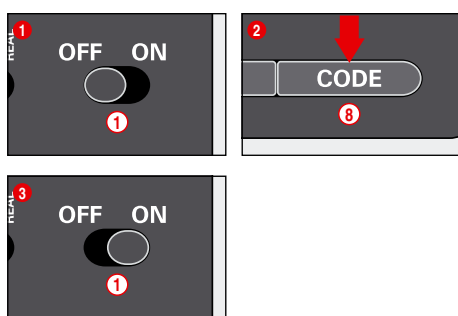
### Innstilling av tankinnholdet ved racestart



(kun i forbindelse med Pit Lane 20030356 og Driver Display 20030353)

Uavhengig av grunninnstillingen for tankinnholdet kan tankinnholdet stilles inn enkeltvis for én og/eller flere biler ved start av et race for rundene inntil første tankstopp. Trykk én gang på tasten "START/ENTER" (3), de 5 LED-ene på Control Unit lyser permanent, fig. 12, og søylevisningen for Driver Display blinker, fig. 13. Ved å klikke på sportastene på den tilhørende håndstyringen kan tanknivået endres, fig. 14.

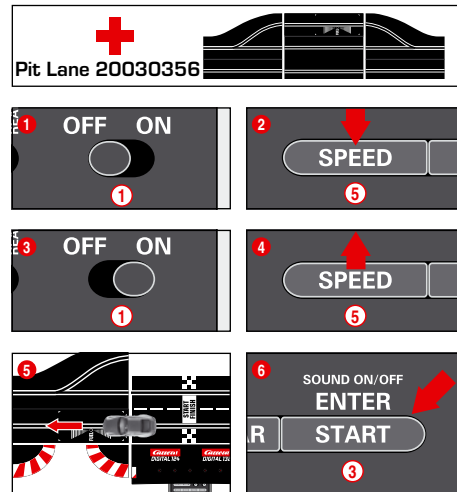
## Tastesperre for innstillinger



For å sperre tastene for innstillingene av Speed, Brake og Fuel går du frem på følgende måte:

Hold Code-tasten (8) trykket når Control Unit er slått av, slå så på Control Unit og slipp Code-tasten igjen. For å oppheve sperren gjennomfører du forløpet på nytt.

## Utvidet Pit Lane-funksjon



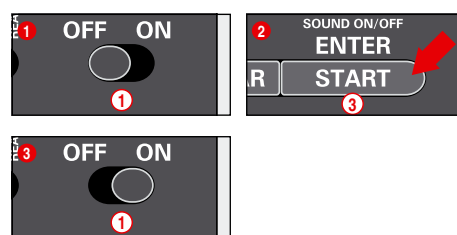
(bare i forbindelse med Pit Lane 20030356)

Det er mulighet for å slå rundetellingsfunksjonen på/av i Pit Lane 20030356 hhv. Pit Stop Lane 20030346 med Pit Stop Adapter Unit 20030361. For å gjøre dette holdes tasten "SPEED" (5) trykket med Control Unit avslått, deretter slås Control Unit på, og tasten "SPEED" (5) slippes. Gjennom et nytt trykk på tasten lyser 1 eller 2 LED-er avhengig av innstilling.

- LED 1 = Rundetellingsfunksjonen er av
- LED 1 + 2 = Rundetellingsfunksjonen er på

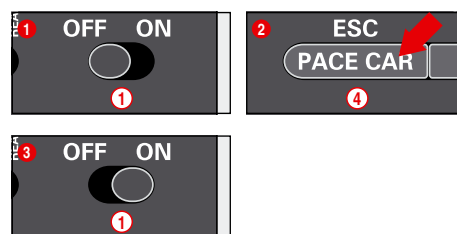
Velg den ønskede innstillingen og skyv eller kjør en bil over Pit Lane-sensoren, fig. 5. Innstillingene overtas ved overkjøring. For å gå ut av innstillingene igjen, trykk på tasten "START/ENTER" (3).

## Lyd PÅ/AV



Bekreftelsestonen ved overkjøring av sensorene og tastebejeningen kan slås av. Hold ved avslått Control Unit tasten "START/ENTER" (3) trykket, slå på banen og slipp tasten "START/ENTER" (3). Kvitteringstonen ved innkobling av Control Unit kan likevel ikke slås av.

## Reset-funksjon



For å gjenopprette fabrikkinnstillingene har Control Unit en reset-funksjon.

Hold ved avslått Control Unit tasten "ESC/PACE CAR" (4) trykket, slå på banen og slipp tasten igjen. Alle de foretatte innstillingene for hastighet, bremseatferd, tankinnhold, lyd og rundetelling tilbakestilles til fabrikkinnstillingen. Innstillingen til bilene blir uberørt av disse, så lenge de ikke befinner seg på banen.

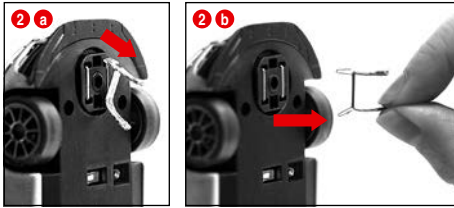
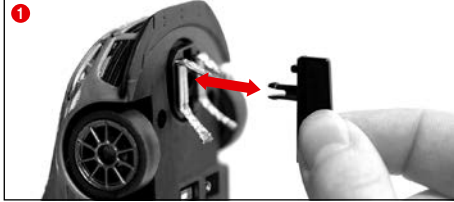
Fabrikkinnstillinger:

- Hastighet = 10
- Bremseatferd = 70
- Tankinnhold = 10
- Lyd = On
- Visning av posisjonen for Autonomous og Pace Car = OFF

## Strømsparingsmodus

Control Unit går etter 20 minutter uten bruk over i strømsparingsmodusen og slår av alle visninger, slik som f.eks. Position Tower, Driver Display og Startlight. For reaktivering slås kontrollenheten av i ca. 2-3 sekunder og deretter på igjen. Alle innstillingene blir beholdt.

## Bytte av dobbeltbørster og styrepinne



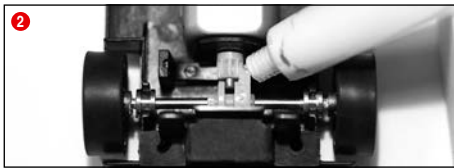
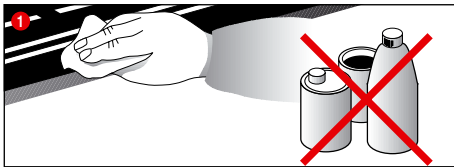
### Bemerk:

- Vi anbefaler å ta ut og bytte én børste av gangen.
- Trekk aldri bilen bakover, dette kan skade børstene.

1 Ta styrepinne forsiktig ut av holderen slik fig. 1 viser.

2 Når de doble børstene byttes er det viktig å passe på at den øvre børsten, 2 a bare trekkes delvis ut slik at dobbeltbørsten kan trekkes helt ut med børsten i fig. 2 b. Gjør tilsvarende når de settes inn.

## Vedlikehold og pleie



Bruken av bilbanen er sikrest når alle deler rengjøres med jevne mellomrom. Trekk ut kontakten før du rengjør banen.

1 **Racerbanen:** Baneoverflaten og sporene holdes rene med en tørr klut. Rengjør ikke med løsemidler eller kjemikalier. Når den ikke er i bruk bør bilbanen oppbevares støvfritt og tørt, – helst i originalforpakningen.

2 **Bilkontroll:** Gjør lagringspunktene i aksler, hjul, motor, tannhjul og lagre rene og smør dem med syrefritt fett. Det kan være lurt å bruke f.eks. en tannpirker. Kontroller børster og dekk med jevne mellomrom.

## Feilretting Kjøreteknikk

### Feilretting:

Hvis noe ikke fungerer som det skal, skal du først sjekke dette:

- Sitte strømkoblingene ordentlig?
- Er transformator og håndkontroller koblet riktig til?
- Er bane-sammenkoblingene som de skal?
- Ligger det fremmedlegemer på banen eller i sporene?
- Er de rene?
- Er børstene ok og har god kontakt med strømskinnen?
- Er bilen riktig programmert på riktig håndkontroll?
- Ved kortslutning kuttet strømmilførselen til banen automatisk i ca. 5 sekunder og meldt med akustiske og optiske signaler.
- Står bilene i riktig retning på banen? Ved manglende funksjon Legg om kjøreretningsbryteren på undersiden av bilen.
- Er Adapter Unit riktig montert i kjøreretning?
- Er batteriet til den manuelle styringen riktig tilkoblet?
- Er batteriet ladet?
- Blinker LED-ene på den manuelle styringen ved opplading?
- Er den manuelle styringen bundet til mottakeren?
- Foreligger et dobbelt adressebelegg for den manuelle styringen?

### Bemerk:

På bilene finnes små originale detaljer – f.eks. spoilere eller spill – som lett kan løse eller bryte av når bilene lekes med. For å unngå at disse delene ødelegges, er det mulig å fjerne dem før bilene settes på banen.


### Kjøreteknikk:


- Kjør raskt på de rette strekningene, brems ned før svingene, øk farten igjen mot slutten av svingen.
- Ikke hold fast eller blokker bilen når motoren går, det kan gi overoppheting og motorskade.


**Bemerk:** Hvis det brukes skinnesystemer som ikke er fra Carrera, må styrepinnen byttes ut med spesial-styrepinne nr. 20085309. Kjørelyd som oppstår i kryssninger (nr. 20020587) eller i bratt sving 1/30° (nr. 20020574) hører med og er en del av kjøreleken.

## Tekniske data

Utgangsspenning · Banetransformator

 14,8 V === 51,8 W

 Lithium Polymer-batteriet: 3,7 V === 180 mAh · 0,7 Wh

 Maksimal ladetid: 2 timer

Frekvens: 2,4 GHz  
Frekvensbånd: 2400-2483,5 MHz  
Sendeeffekt: Maksimalt 10 mW

Navn eller varemerke for produsenten, handelsregisternummer og adresse	CARRERA Carrera Toys GmbH Rennbahn Allee 1 5412 Puch AUSTRIA FN 52240 z
--	--

Modellidentifikator	STAD-HKYF-002A STAD-HKYF-003A STAD-HKYF-004A
---------------------	--

Inngangsspenning	100-240 V-
------------------	------------

Inngangsvekselsstrømfrekvens	50/60 Hz
------------------------------	----------

Utgangsspenning	DC 14.8 V
-----------------	-----------

Utgangsstrøm	3.5 A
--------------	-------

Utgangseffekt	51.8 W
---------------	--------

Gjennomsnittlig effektivitet under drift	88.11 %
--	---------

Effektivitet ved lav last (10 %)	83.46 %
----------------------------------	---------

Strømforbruk ved lav belastning	0.14 W
---------------------------------	--------

### Strømodus

- 1.) Spilledrift = Kjøretøy betjenes over håndregulering
- 2.) Hviledrift = Håndregulering betjenes ikke, ingen spill
- 3.) Stand-by drift = Etter ca. 20 minutter hviledrift koples forbindelseskinnen i stand-by modus. LED-lampen lyser ikke lenger.  
**STRØMFORBRUK < 0,21 W**  
For reaktivering slås kontrollenheten av i ca. 2-3 sekunder og deretter på igjen. Da er banen i hvilemodus igjen.
- 4.) Tilstand AV = Nettapparat atskilt fra strømmettet



## Varsler

### Retningslinjer og varsler for bruk av LiPo-batteriet:

LiPo-batterier er vesentlig mer følsomme enn tradisjonelle alkaliske eller NiMH-batterier. Derfor må alle forskrifter og varsler følges nøye. Ved feil håndtering av LiPo-batterier er det fare for brann. Med håndteringen, ladingen eller bruken av vedlagte LiPo-batteri(er) overtar du all risiko som er forbundet med litiumbatteriet.

- Ikke-oppladbare batterier må ikke lades!
- Bruk bare den medfølgende laderen til ladingen. Hvis denne anvisningen ikke følges, er det fare for brann og dermed fare for helse og/eller skade på gjenstander. Bruk ALDRI en annen lader!
- Oppladbare batterier skal kun lades under tilsyn av voksne. Batteriet skal aldri forlates uten tilsyn under opplading. Når du lader batteriet skal du alltid befinne deg i nærheten for å overvåke ladeforløpet og evt. reagere på potensielle problemer.
- Hvis batteriet blåses opp eller deformeres under ut- eller oppladingsprosessen, skal ladingen eller utladingen straks avbrytes. Ta ut batteriet så hurtig og forsiktig som mulig og legg det på et sikkert, åpent område på avstand fra brennbare materialer, og overvåk det i minst 15 minutter. Hvis du fortsetter ladingen eller utladingen av et batteri som allerede har blåst seg opp eller deformert seg, er det fare for brann! Selv ved liten deformering eller ballongdannelse må et batteri tas ut av drift.
- Du må lade opp de medfølgende batteriene på et sikkert sted, på avstand fra antennelige materialer.
- Tomme batterier må tas ut av leketøyet.
- Oppbevar batteriet ved romtemperatur (16-18 °C) på et tørt sted. Ikke utsett det oppladbare batteriet for direkte sollys eller andre varmekilder. Unngå generelt sett temperaturer på over 50 °C.
- Lad absolutt batteriet igjen etter bruk for å unngå en såkalt dyp utlading av det oppladbare batteriet. Lad opp batteriet av og til (ca. hver 2.-3. måned) når det ikke er i bruk. Hvis denne handlingen ikke utføres for batteriet, kan det føre til en defekt.
- Ved utskifting av det oppladbare batteriet må det ikke brukes noen spisse eller skarpe gjenstander. Vernefolien på det oppladbare batteriet må ikke under noen omstendighet skades.
- Ved utskifting av defekte oppladbare batterier skal det kun brukes de anbefalte typene oppladbare batterier. Skadde eller ubrukelige batterier er spesialavfall og må bortskaffes i henhold til dette.
- Oppladbare batterier/batterier skal ikke kastes inn i åpne flammer eller utsettes for høye temperaturer. Det er fare for brann og eksplosjon.
- Elektrolytter og elektrolytteddamp som finnes i LiPo-batteriene er helsefarlige. Unngå i alle tilfeller direkte kontakt med elektrolytter. Hvis elektrolytter kommer i kontakt med hud, øyne eller andre kroppsdeler, må det berørte området straks skylles med rikelig friskt vann, og deretter må det oppsøkes lege.
- Batterier er ikke noe leketøy og skal derfor ikke havne i hendene på barn. Batterier skal oppbevares utilgjengelige for barn.
- Tilkoblingsklemmene/batteritilkoblingene skal ikke kortsluttes!
- Leketøyet må bare brukes med en transformator/adapater som er beregnet for leketøyet!
- Transformatoren/adapteren er ikke noe leketøy!

## Tartalomjegyzék

Biztonsági előírások	62
Megfelelőségi nyilatkozat	62
A csomag tartalma	62
A felépítésre vonatkozó műszaki tudnivalók	62
Fontos tudnivaló	63
Leírás	63
Az első használat előtt	63
Az akku gondozása	63
Felépítési útmutató	63
Szalagkorlátok és kitémasztók	63
Villamos csatlakoztatás	63
Járműelemek	63
Csatlakozások Control Unit	64
A vevő csatlakoztatása	64
A töltő csatlakoztatása	64
A kézi szabályozók töltése	64
Összekapcsolás	64
Kezelőelemek Control Unit	64
A járművek kódolása/ programozása a megfelelő kézi vezérlőkre	64
A start előkészítése	65
Váltófunkció	65
Fényfunkció be/ki	65
Kódolás/programozás Autonomous Car	65
A Pace Car kódolása/programozása	65
Az Autonomous és a Pace Car pozíciójának kijelzése	65
A járművek fékezési alapsebbségének beállítása	65
A járművek fékezési magatartásának beállítása	66
Az üzemenyagszint beállítása	66
Billentyűzár a beállításokhoz	66
Bővített Pit Lane funkció	66
Sound ON/OFF	66
RESET funkció	66
Áramtakarékos funkció	67
A kettős kefe és a vezetőgerinc cseréje	67
Karbantartás és gondozás	67
Hibaelhárítás / Vezetéstechnika	67
Műszaki adatok	67
Figyelmeztetés	67

## Üdvözljük

Szívélyesen üdvözljük a Carrera csapatban!  
A használati utasítás az Carrera DIGITAL 132 versenypálya felépítésére és kezelésére vonatkozó fontos információkat tartalmaz. Kérjük, gondosan olvassa végig és őrizze meg. Kérdések esetén kérjük, forduljon értékesítési osztályunkhoz vagy látogassa meg weboldalunkat: [carrera-toys.com](http://carrera-toys.com)  
Kérjük, ellenőrizze a csomag tartalmát teljesség és esetleges szállítási eredő sérülések tekintetében. A csomagolás fontos információkat tartalmaz és javasoljuk szintén megőrizni. Jó szórakozást

kívánunk Önnek a Carrera DIGITAL 132 versenypályával.

## Biztonsági előírások

• **FIGYELMEZTETÉS!** 36 hónap alatti gyermekeknek nem adható. Fulladásveszély a lenyelhető apró részek miatt. Figyelem: Működésből eredő beszorulás veszélye.

### • FIGYELMEZTETÉS!

Ez a játék mágneset vagy mágneses alkatrészt tartalmaz. Az emberi test belsejében az egymáshoz vagy más fémtárgyhoz tapadó mágnesek súlyos vagy halálos sérülést okozhatnak. Azonnal kérjen orvosi segítséget a mágnes lenyelése vagy belélegzése esetén!

### • FIGYELMEZTETÉS!

Az akkutöltő használata csak olyan gyermekeknek engedhető meg, akik legalább 8 évesek. Megfelelő utasítást kell adni, amely a gyermeket olyan helyzetbe hozza, hogy az akkutöltőt biztonságosan tudja használni és egyértelműen tudomására kell hozni, hogy az akkutöltő nem játék és nem szabad vele játszani.

• A transzformátor nem játékszer! A trafó csatlakozóit nem szabad rövidre zární! Tájékoztató a szülőknek: A trafót rendszeresen ellenőrizni kell a vezeték, a dugó vagy a burkolat sérülései tekintetében. A játék csak az ajánlott transzformátorokkal működtethető! Sérülés esetén a transzformátor további alkalmazása tilos! A versenypálya csak egy transzformátorral működtethető! Ha hosszabb ideig nem játszik, javasoljuk a transzformátor áramhálózatról történő leválasztását. A trafó és a sebességszabályozók burkolatát kinyitni tilos

### Tájékoztató a szülőknek:

A játékok transzformátorai és tápegységei nem alkalmasak arra, hogy azokat játékszerként használják. Ezeknek a termékeknek a használata csak a szülők folyamatos felügyelete mellett történhet.

- A pályát, a járműveket és a töltőt rendszeresen ellenőrizni kell a vezeték, a dugó és a burkolatok sérülései tekintetében! A meghibásodott alkotóelemeket ki kell cserélni.
- Az autóversenypálya szabadban vagy nedves terekben történő használatra nem alkalmas! A folyadékot távol kell tartani.
- A rövidzárlat elkerülése érdekében nem tehető a pályára fémből készült tárgyak. A pálya nem állítható fel érzékeny tárgyak közvetlen közelében, mivel a pályáról kirepülő járművek sérüléseket okozhatnak.
- A tisztítás előtt húzzuk ki a hálózati dugót! A tisztításhoz nedves kendőt használjunk, az oldó- vagy vegyszerek használata nem megengedett. Ha nem használja a pályát, portól védett és száraz helyen tárolja. E célból legkedvezőbb az eredeti karton használata.
- A versenypálya nem működtethető arc- vagy szemmagasságban, mivel a kirepülő járművek miatt sérülésveszély áll fenn.
- A transzformátor szakszerűtlen használata áramütést okozhat.
- A játék csak II. védelmi osztálynak megfelelő készülékekre csatlakoztatható.
- A játék és a töltő csak játékokhoz készült transzformátorral működtethető.

• Ha a készülék csatlakozó vezetéke megsérül, azt a veszélyeztetés elkerülése érdekében be kell küldeni a Carrera Toys GmbH cég vevőszolgálatának, vagy egy hasonlóan szakképzett szakemberrel ki kell cseréltetni.

### Útmutatás:

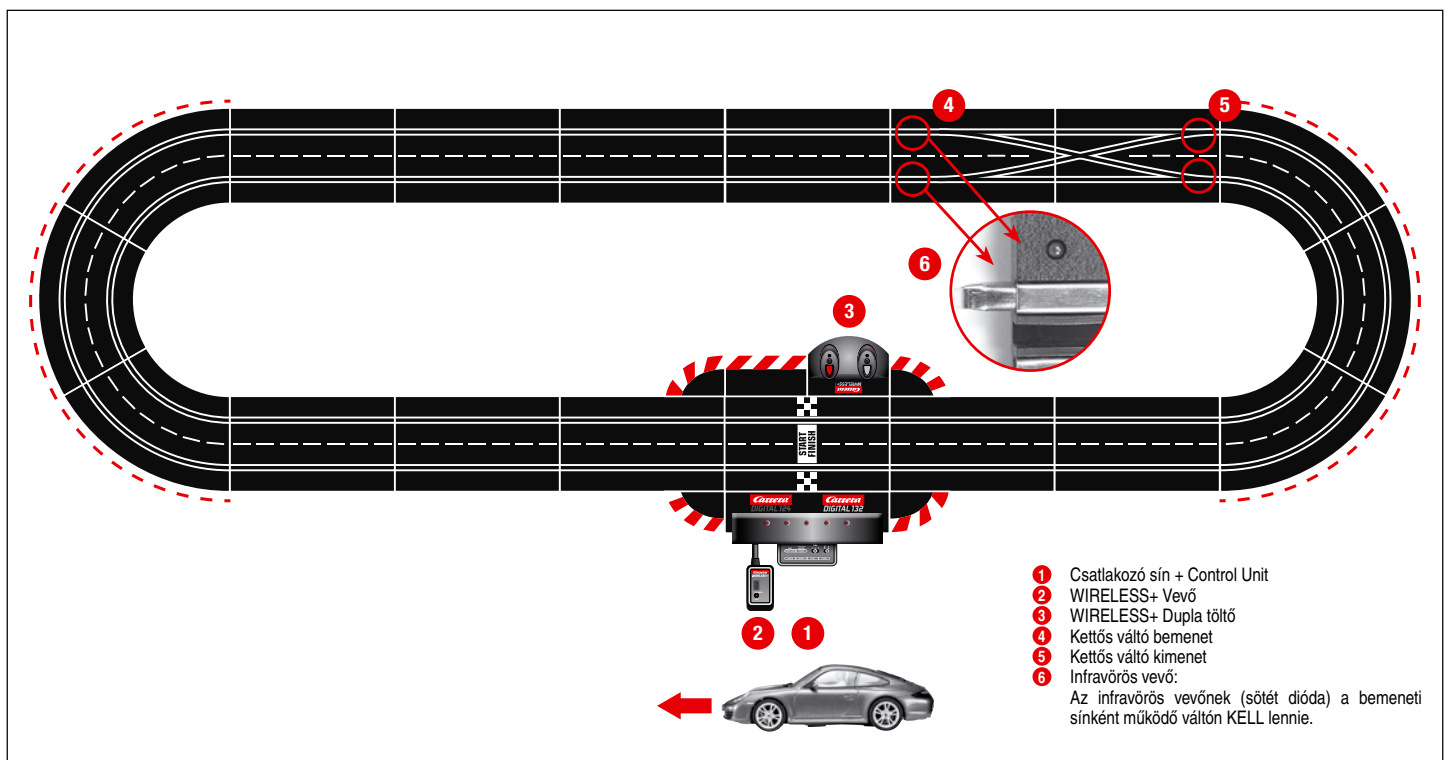
A járműveket és a vezérlőegységeket csak teljesen összeszerelt állapotban szabad ismét üzembe helyezni.

Az összeszerelést csak felnőtt személy végezheti el. A készüléket 8 év feletti gyermekek használhatják, továbbá korlátozott fizikai, érzékelési és mentális képességű, illetve megfelelő tapasztalattal és tudással nem rendelkező személyek csak felügyelet mellett, illetve a biztonságos használatot és a használatból eredő veszélyeket megértve használhatják a készüléket. A készülékkel gyerekek nem játszhatnak. A tisztítást és a felhasználói karbantartást gyermekek felügyelet nélkül nem végezhetik. A gyermeknek útmutatást kell adni arra vonatkozóan, hogy robbanásveszély miatt ne próbálja meg feltölteni a nem tölthető elemeket.

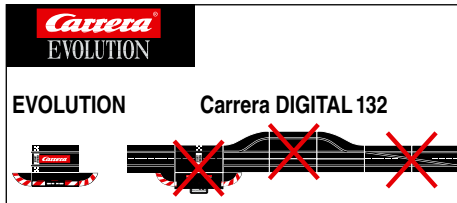
## Megfelelőségi nyilatkozat

Carrera Toys GmbH igazolja, hogy a "2,4 GHz WIRELESS+" típusú rádióberendezés megfelel a 2014/53/EU irányelvnek. Az EU-megfelelőségi nyilatkozat teljes szövege elérhető a következő internetes címen: [carrera-toys.com](http://carrera-toys.com) – Biztonság és minőség

## A felépítésre vonatkozó műszaki tudnivalók



## Fontos tudnivaló



Kérjük, szíveskedjék figyelembe venni, hogy az Evolution (analóg rendszer) és a Carrera DIGITAL 132 (digitális rendszer) esetében két külön és teljesen önálló rendszerről van szó. Nyomatékkal felhívjuk a figyelmet arra, hogy a pálya felállításakor a két rendszert külön kell választani, azaz az Evolution pálya egyik csatlakozó sinje sem lehet egy versenypályán a Carrera DIGITAL 132 rendszer csatlakozó sinjével és a Control Unit-szal. Akkor sem, ha csak a két csatlakozó sín egyike (Evolution csatlakozó sín vagy Carrera DIGITAL 132 csatlakozó sín, Control Unit-szal együtt) van csatlakoztatva az áramellátásra. Továbbá a Carrera DIGITAL 132 egyetlen további komponense (váltó, elektronikus körszámláló, Pit Lane) sem építhető be egy Evolution pályába, azaz nem játszható analóg módban. A fenti adatok figyelmen kívül hagyása esetén nem zárható ki, hogy a Carrera DIGITAL 132 komponensek roncsolódnak. Ebben az esetben nem érvényesíthető garanciájegy.

## Leírás

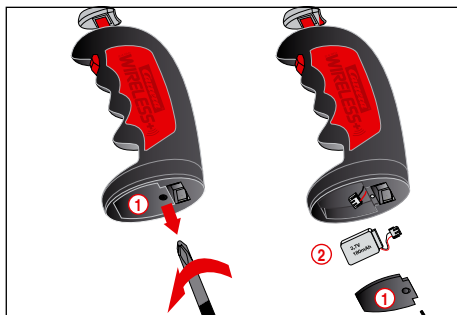
A WIRELESS+ az új vezeték nélküli versenypálya élmény a Carrera DIGITAL 124 és Carrera DIGITAL 132 rendszerekhez. A 2,4 GHz-es rádiótechnológia a frekvenciaugrásnak köszönhetően zavarmentes és akár 15 m hatótávolságot is biztosít.

A nagyteljesítményű lítium-polimer akkunak köszönhetően akár 8 óra játék és akár több mint 80 napos készenléti üzemi lehetőség. A WIRELESS+ akár 6 pilótának is vezetéktelen szabadságot nyújt a versenypályán.

A Carrera AppConnect az okostelefonok/táblagépek és a Carrera Control Unit közötti kapcsolódást szolgáló Bluetooth adapter. (A csomag opcionálisan tartalmazza a Connect alkalmazást, lásd a csomag tartalma szakaszt az 'A' részben.)

## Az első használat előtt

A kézi szabályozó első használata előtt a mellékelt akkut (2) be kell tenni a szabályozóba. Ehhez csavarozza ki a kézi szabályozó alsó részén található akkurekeszt (1). Az akku dugóját dugja a kézi szabályozó csatlakozójába, majd tegye az akkut a rekeszbe. Ezután csavarozza vissza az akkurekesz fedelét. Az akku gyárilag előre fel van töltve; első használat előtt azonban teljesen fel kell tölteni.

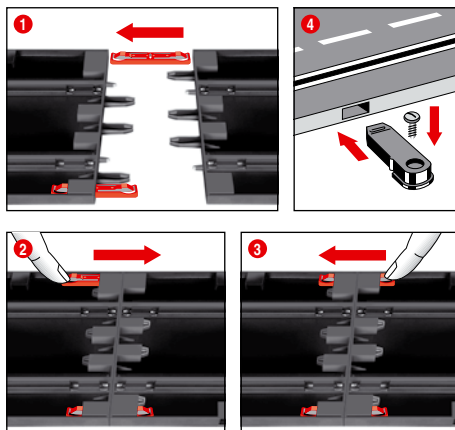


## Az akku gondozása

Az akku lehetőleg hosszú eltarthatóságának és teljesítményének elérése érdekében figyelembe kell venni az alábbi, ápolásra és tárolásra vonatkozó pontokat.

- Az első használat előtt az új akkukat teljesen fel kell tölteni.
- Egy teljesen feltöltött akkuval kb. 8 óra tartós játék lehetséges. Csökkenő akkutejesítmény esetén csökken a kézi szabályozók hatótávolsága. Az akkukat legkésőbb ekkor újra teljesen fel kell tölteni.
- A használat hosszabb felfüggesztése esetén vegye ki az akkut a kézi szabályozóból és tárolja szobahőmérsékleten (16° - 18°C), száraz helyen. A mélykísülés elkerülése érdekében a tárolt akkut 2-3 havonta fel kell tölteni.

## Felépítési útmutató

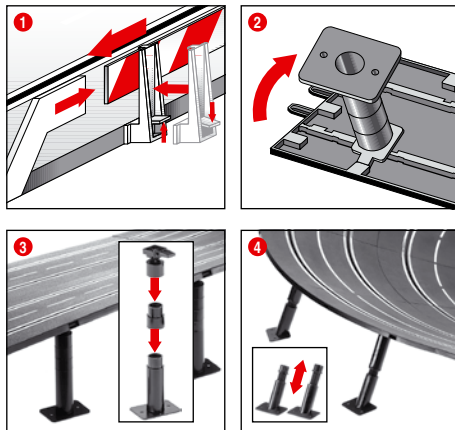


1 + 2 + 3 A felépítés előtt az összekötő kapcsokat az 1 ábrának megfelelően a sínbe dugjuk. A síneket egy sima és egyenletes aljzaton egymásba dugjuk. Az összekötő kapcsokat a 2 ábrának megfelelően nyílirányba mozgatjuk, míg hallhatóan beugranak. Az összekötő kapcsok behelyezése utólag is lehetséges. Az összekötő kapcsok oldása a szorító orr mindkét irányba történő egyszerű lenyomásával lehetséges (lásd 3 ábra).

4 **Rögzítés:** A pályadarabok teraszszalton történő rögzítéséhez a pályaszakasz rögzítőket (cikksz.: 20085209) kell alkalmazni (az egység nem tartalmazza).

**Figyelem:** A padlószőnyeg a sztatikai feltöltődés, a bolyhok képződése és a fokozott gyúlékonyság miatt nem tekinthető megfelelő aljzatnak.

## Szalagkorlátok és kitémasztók



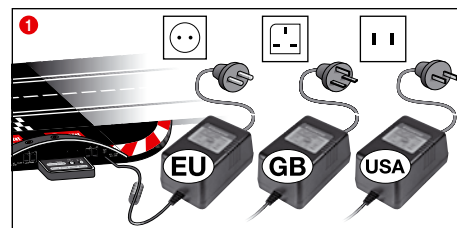
1 **Szalagkorlátok:** A szalagkorlátok tartóinak rögzítése az útpályára való felbillentéssel történik.

2 + 3 **Magasban lévő pályaszakaszok kitémasztása:** A gömbcsuklós fejeket a bedugható csapokkal betoljuk a pálya alsó részén lévő, e célú szolgáló szögletes befogó szerkezetekbe. A kitémasztók magassága közbenső idomokkal növelhető. A kitémasztók felcsavarozása lehetséges (az egység a csavarokat nem tartalmazza).

## 4 Döntött kanyarok kitémasztása:

A döntött kanyarok kitémasztásához megfelelő hosszúságú ferde kitémasztók állnak rendelkezésre. A kanyarbe- és kimenetekhez való magasságban nem állítható kitémasztókat alkalmazzuk. A kitémasztók fejeit bedugjuk a pálya alsó részén lévő, e célú szolgáló kerek befogó szerkezetekbe.

## Villamos csatlakoztatás



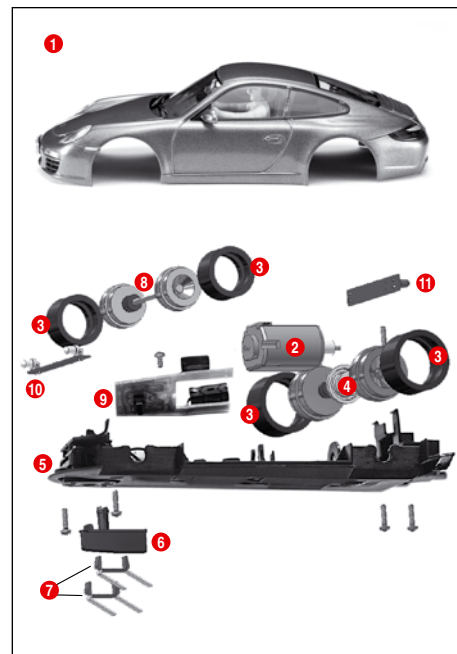
1 A trafódugót csatlakoztassa a Control Unit-re.

**Figyelem:** A rövidzárlatok és áramütések megakadályozása érdekében a játék nem csatlakoztatható idegen elektromos eszközökre, dugókra, kábelekre vagy egyéb játéktól idegen tárgyakra. A Carrera DIGITAL 132 autóversenypálya csak eredeti Carrera DIGITAL 132 transzformátorral működik kifogástalanul.

A PC-port (PC Unit) csak az eredeti Carrera PC-egységgel kombinálva működhet.

Ha a játékhoz mellékelve van a transzformátor, akkor a játékot a mellékelt transzformátorral vagy hálózati adapterrel kell használni.

## Járműelemek

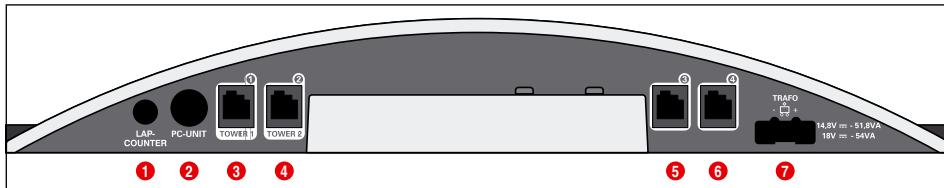


- 1 Karosszéria, spojler
- 2 Motor
- 3 Abroncs
- 4 Hátsó tengely
- 5 Alváz
- 6 Vezetőgerinc
- 7 Kettős kefe
- 8 Első tengely
- 9 Járműplatina átkapcsolóval
- 10 Elülös fényplatina
- 11 Hátsó fényplatina

**Figyelem:** A jármű felépítése modellfüggő.

Az egyes alkotóelemek jelölése nem alkalmazható rendelési számként.

## Csatlakozások Control Unit



Csatlakozások (balról jobbra):

- 1 Csatlakozó a 20030342 sz. körszámlálózhoz
- 2 Csatlakozó a PC-Unithez vagy a Lap Counter 20030355-hez, vagy a App Connect 20030369
- 3 1-es csatlakozó persely a kézi szabályozóhoz, a kézi vezérlőket bővítő dobozhoz vagy a WIRELESS+-vevőhöz
- 4 2-es csatlakozó persely a WIRELESS Tower 20010108-hoz
- 5 3-es csatlakozó persely kézi szabályozóhoz
- 6 4-es csatlakozó persely kézi szabályozóhoz
- 7 Csatlakozó a DIGITAL 124 / DIGITAL 132 tápegységhez

Az 1-4-es csatlakozó perselyekre vonatkozó általános tudnivalók: WIRELESS+ vevő alkalmazása esetén azt az 1-es csatlakozó perselyre kell csatlakoztatni. A 2-es csatlakozó perselyre tetszés szerint csatlakoztatható egy WIRELESS Tower 20010108. Csak egy WIRELESS+ vevő alkalmazása esetén a 2-es csatlakozó perselyre nem csatlakoztatunk semmit.

A 3-as és 4-es csatlakozó perselyeken ezen kívül vezetékcsatlakozó is alkalmazható. Kérjük, szíveskedjék figyelembe venni, hogy ezek az 5-ös és 6-os címet használják.

A 20030348 sz. kézi vezérlőket bővítő doboz alkalmazása esetén azt az 1-es csatlakozó perselyre kell csatlakoztatni. A járműcímekek hozzárendelése ekkor az alábbiak szerint történik:

- Kézi vezérlőket bővítő doboz = 1-es, 3-as és 4-es cím
- 2-es csatlakozó persely = 2-es cím
- 3-as csatlakozó persely = 5-ös cím
- 4-es csatlakozó persely = 6-os cím

**Figyelem:**

A WIRELESS+ és a kézi szabályozókat bővítő doboz kombinációja nem lehetséges!

## A Carrera Race App/ Carrera AppConnect alkalmazása

**Megjegyzés:**

A csomag opcionálisan tartalmazza a Connect alkalmazást, lásd a csomag tartalma szakaszt az 'A' részben. A Connect alkalmazás külön is megvásárolható a 20030369 számmal.



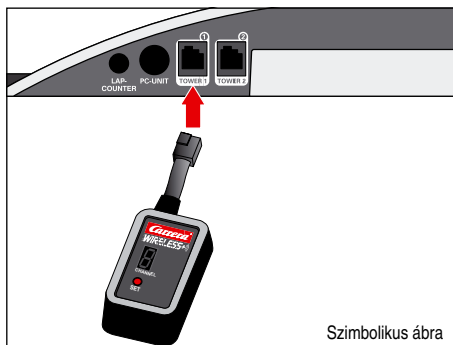
Szimbolikus ábra



- 1 Töltse a Carrera Race App-et mobilkészülékére. (1)
- 2 A szimbolikus ábra szerint csatlakoztassa a Bluetooth adaptert a PC Unit csatlakozójára.
- 3 Győződjön meg arról, hogy készülékén aktivált a Bluetooth funkció. A Carrera AppConnect addig villog, még létrejön a kapcsolat.
- 4 Indítsa el a Carrera Race App-et.
- 5 A kék dióda folyamatos villogása jelzi, hogy fennáll a Bluetooth kapcsolat.

## A vevő csatlakoztatása

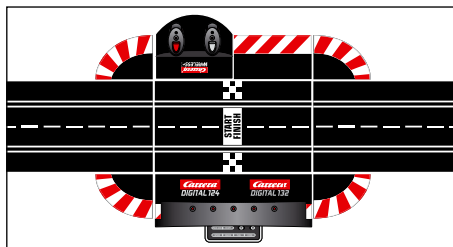
Csatlakoztassa a vevőt a szimbolikus ábra szerint a Control Unit két, Tower 1 és Tower 2 jelölésű csatlakozó perselyeinek egyikére. 6 WIRELESS+ kézi szabályozó működtetéséhez csak egy 2.4 GHz-es vevő szükséges.



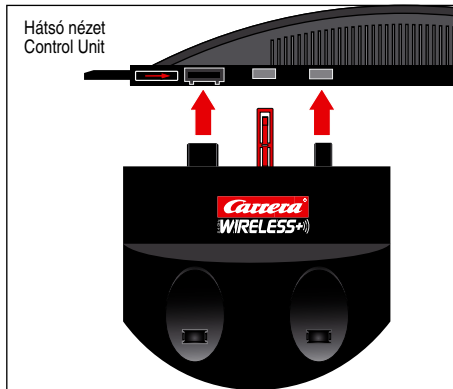
Szimbolikus ábra

## A töltő csatlakoztatása

A töltőt a Control Unit hátoldalára csatlakoztatjuk. A töltő pálya más részén történő elhelyezéséhez a 20030360 számú Adapter Unit szükséges.



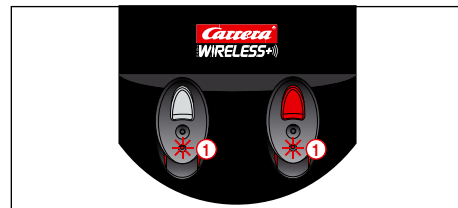
Hátó nézet  
Control Unit



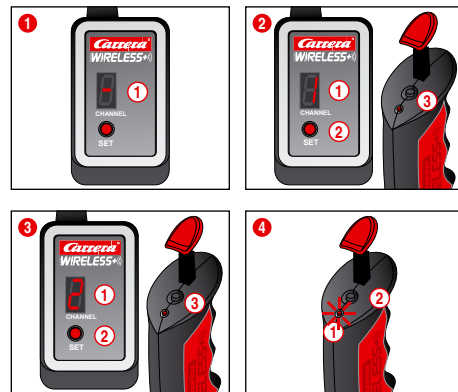
## A kézi szabályozók töltése

Az első működtetés előtt a WIRELESS+ kézi szabályozókat teljesen fel kell tölteni. Ehhez tegye a kézi szabályozókat a töltőbe és kapcsolja be a pályát. A töltés közben a kézi szabályozó LED-jei 1 villognak.

A töltés befejeztével a LED-ek 1 folyamatosan világítanak. A lítium-polimer akku alkalmazásának köszönhetően bármikor lehetséges a kézi szabályozó utántöltése.



## Összekapcsolás



Annak érdekében, hogy a kézi szabályozók használhatók lehessenek a járművek irányításához, egyszeri alkalommal „össze kell kapcsolni” azokat a vevővel. Ehhez kapcsolja be a pályát.

- 1 A vevő a szegmenses kijelző körbefutó világításával jelzi az üzemműködési állapotot. 1
- 2 Nyomja meg egyszer a SET-gombot 2, míg a szegmenses kijelzőben 1 megjelenik az 1-es szám. A kijelzett szám a jármű későbbi címe. A gomb további megnyomásával a következő címhez kapcsolhatunk.

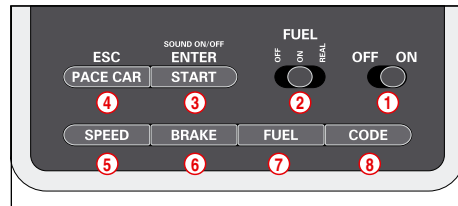
Most egyszer nyomja meg a kézi szabályozó felső részén található binding-gombot 3. A kézi szabályozó a LED-ek villogásával jelzi a sikeres kapcsolódást, míg a vevő ezt a szegmenses körbefutó világításával jelzi. Ezzel a kapcsolódás befejeződött és lehetséges a kézi szabályozó használata.

4 A második kézi szabályozó kapcsolódását ugyanígy kell végezni. Kétszer nyomja meg a SET-gombot 2, míg a 2-es szám jelenik meg a vevőn 1. Ezután nyomja meg a második kézi szabályozó binding-gombját 3.

4 A kézi szabályozó (4. ábra) beállított címének megjelenítéséhez egyszer nyomja meg a kézi szabályozó felső részén található binding-gombot 2. A LED 1 a beállított címek megfelelően villog.

Ha a kézi szabályozót nem működtetjük, az kb. 20 másodperc elteltével önműködően energiatakarékos üzemmódba kapcsol. Az útköző ill. a váltógomb megnyomásával a kézi szabályozó újra aktiválható.

## Kezelőelemek Control Unit

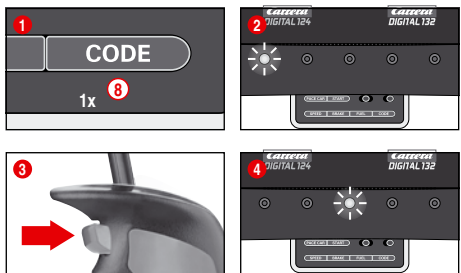


- 1 Be-/kikapcsoló
- 2 Kapcsoló a tankfunkcióhoz
- 3 Start-gomb a verseny indításához / programozást igazoló gomb
- 4 Pace Car billentyű / a programozás megszakítása
- 5 Billentyű az alapsebesség beállításához
- 6 Billentyű a fékmegátartás beállításához
- 7 Billentyű az üzemanyagszint beállításához
- 8 A járművek programozó billentyűje

**Általános kezelési tudnivalók**

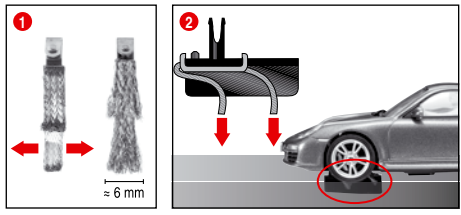
Néhány gomb többszörös kiosztással rendelkezik. Néhány funkció beállítása billentyűkombinációk segítségével történik. A (4)-es „ESC/PACE CAR” billentyűvel valamennyi programozási művelet megszakítható. További részleteket a továbbiakban találhat.

**A járművek kódolása/programozása a megfelelő kézi vezérlőkre**



Állítsa a pályára a kódolandó járművet és kapcsolja be a Control Unit-et. Nyomja meg egyszer a „Code” billentyűt (8) (1. ábra); az első LED világitani kezd (2. ábra). Ezt követően a megfelelő kézi vezérlőn nyomja meg egyszer a váltóbillentyűt (3. ábra). Világítással rendelkező járművek esetében villogni kezdenek a lámpák, a Control Unit-en pedig egymás után kigyullad a 2-4-es LED. Befejezett kódolás után a középső LED folyamatosan világít (4. ábra), a jármű pedig hozzá lett rendelve a kézi szabályozóhoz. **Figyelem:** Az efféle kódolásnál mindig csak a kódolandó járműnek szabad a pályán lennie.

**A start előkészítése**

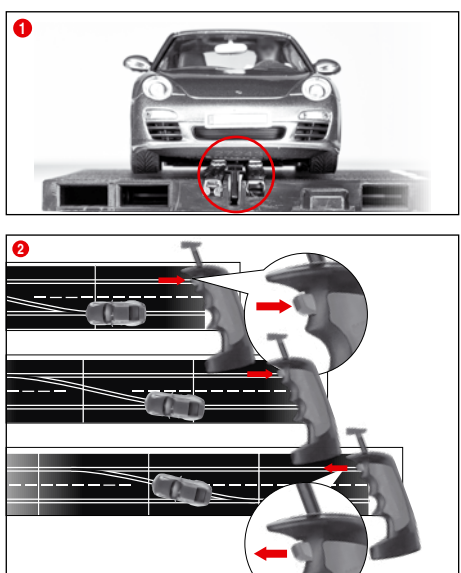


Ez a Carrera DIGITAL 132 jármű optimálisan a Carrera 1:24 sínrendszerhez van hangolva.

**1 + 2 A kefék optimális állása:**  
A jó és folyamatos haladáshoz a kefék végét legyezőformában kissé szét hajtjuk (1) majd a (2) ábrának megfelelően a sín irányába hajlítjuk. A sínrel csak a kefék végének szabad érintkeznie, amit kopás esetén kissé levághatunk. A síneket és a keféket időnként meg kell tisztítani a portól és a lekopott részecskéktől.

Játék közben esetleg leválhatnak vagy eltérhetnek a jármű apró alkotóelemei, mint például a spojlerok vagy a tükrök, melyeket az eredetihez való hasonlóság miatt így kell kiképezni. Ennek elkerülése érdekében lehetőség van a jármű e részeinek játék előtt történő eltávolítására, ezzel megóvva azokat.

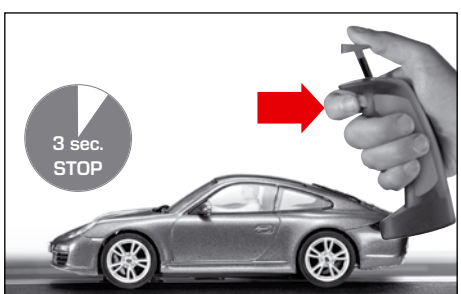
**Váltófunkció**



**1** Ügyeljen arra, hogy a jármű vezetőgerince a nyomvezető barázdákban legyen, a kettős kefék pedig érintkezzenek az áramvezető sínnel. Állítsa a járműveket a csatlakozó sínre.

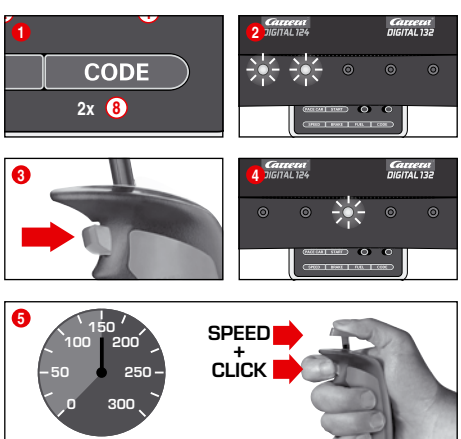
**2** Sáv váltás közben a kézi szabályozón lévő gombot mindaddig nyomva kell tartani, míg a jármű áthaladt a váltón.

**Fényfunkció be/ki**



A kézi vezérlőre programozott járműnek legalább 3 másodpercig álló helyzetben kell lennie a verseny pályán, mielőtt a váltógomb megnyomásával be- illetve kikapcsolható a fény. **Tudnivaló:** Csak járművilágítással ellátott járművekre érvényes

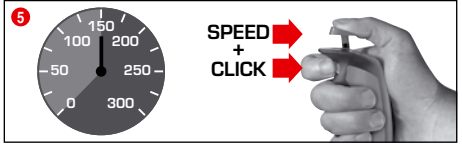
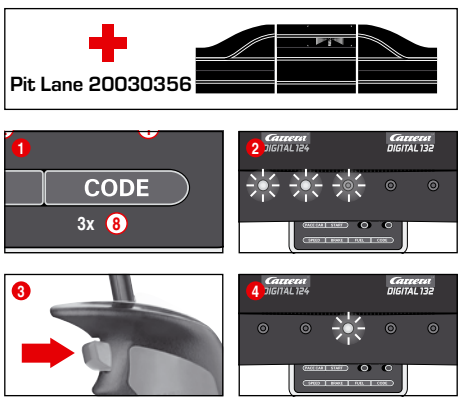
**Kódolás/programozás Autonomous Car**



Ha be van kapcsolva a Control Unit, állítsa a kódolandó járművet a pályára és kétszer nyomja meg a „Code” billentyűt (8) (1. ábra). A Control Unit első két LED-je világit (2. ábra). Most nyomja meg a kézi szabályozó váltóbillentyűjét (3. ábra); a 3-5-ös LED-ek egymás után kigyulladnak. Várja meg, míg újra kigyullad a középső LED (4. ábra). Működtesse a kézi szabályozó karját és gyorsítsa a járművet a kívánt sebességre. A sebesség elérésekor ismét nyomja meg a váltóbillentyűt (5. ábra). Ezzel lezárult az Autonomous Car kódolása.

**Figyelem:** Az efféle kódolásnál mindig csak a kódolandó járműnek szabad a pályán lennie. Az Autonomous Car programozása mindaddig megmarad, míg a járművet újra kódolják. Az Autonomous Car a Position Towerrel kombinálva mindig a 7-es címmel jelenik meg.

**A Pace Car kódolása/programozása**

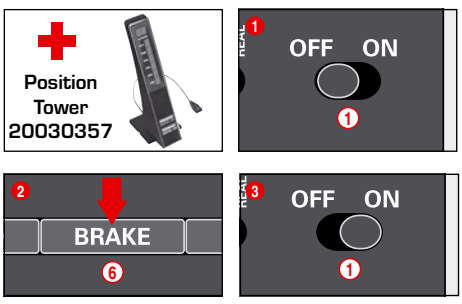


(csak a 20020030356 sz. Pit Stop Lane-el kombinálva)  
Ha be van kapcsolva a Control Unit, a kódolandó járművet tegye a pályára és háromszor nyomja meg a „Code” billentyűt (8) (1. ábra). A Control Unit első három LED-je világit (2. ábra). Most nyomja meg a kézi szabályozó váltóbillentyűjét (3. ábra); a 2-5-ös LED-ek egymás után kigyulladnak. Várja meg, míg újra kigyullad a középső LED (4. ábra). Működtesse a kézi szabályozó karját és gyorsítsa a járművet a kívánt sebességre. A sebesség elérésekor ismét nyomja meg a váltóbillentyűt (5. ábra). Ezzel a Pace Car kódolása lezáródott, a jármű pedig a Pit Stop Lane-be hajt.

**Figyelem:** Az efféle kódolásnál mindig csak a kódolandó járműnek szabad a pályán lennie. A Pace Car programozása mindaddig megmarad, amíg a járművet újra kódolják. A Pace Car a Position Towerrel kombinálva mindig a 8-es címmel jelenik meg.

**Bővített Pace Car funkció**  
A Pace Car sikeres kódolása után az az első körökön belül automatikusan a Pit Lane-be hajt. A Pace Car indításához nyomja meg egyszer a „Pace Car” billentyűt (4). A Control Unit 2-es és 3-as LED-jei világitanak, a Pace Car pedig elhagyja a Pit Lane-t. A Pace Car most addig megy, míg ismét megnyomják a „Pace Car”-billentyűt. Ennek során kialszik a 2-es LED, a jármű pedig az aktuális körben automatikusan a Pit Lane-be hajt.

**Az Autonomous és a Pace Car pozíciójának kijelzése**

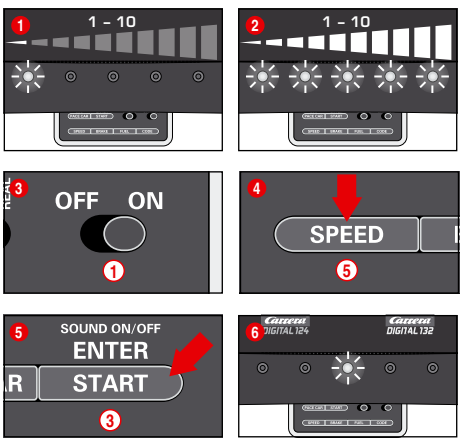


(csak a 20030357 sz. Position Tower-rel kombinálva)  
Az Autonomous Car (7-es cím) és a Pace Car (8-as cím) pozíciója a Position Tower-en jelezhető ki. Ez a funkció a Control Unit-en kapcsolható be. Ha ki van kapcsolva a Control Unit, tartsa nyomva a „BRAKE” billentyűt (6) (2. ábra), kapcsolja be a pályát, majd ismét engedje el a „BRAKE” billentyűt. A billentyű ismételt megnyomásával a funkció átváltható:

- 1 LED világit = nincs kijelzés
- 2 LED világit = kijelzés a Position Tower-en.

Állítsa be a kívánt funkcióit, majd a „START/ENTER” billentyűvel hagyja jóvá választását.

**A járművek fékezési alapsebességének beállítása**

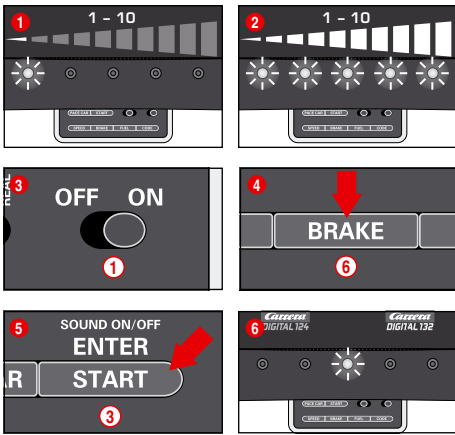


Az alapsebesség egyénileg állítható be egy és/vagy több járműhez. A beállítandó járműveknek ehhez a pályán kell lenniük. A beállítás 10 fokozatban történhet, miközben az 5 LED villogással ill. állandó világitással jelzi a különböző fokozatokat.

- 1 1 LED világít = alacsony sebesség
- 2 5 LED világít = magas sebesség

A beállítandó járműveket bekapcsolt Control Unit mellett tegye a pályára, majd egyszer nyomja meg a „SPEED” billentyűt (5). Ekkor egy bizonyos számú LED világít. Ezek jelzik a legutóbb alkalmazott sebességfokozatot. Annyszor nyomja a „SPEED” billentyűt (5), míg ki van választva a kívánt alapsebesség. Az „ENTER/START” billentyűvel (3) hagyja jóvá a választást. Egy rövid futófény és a középső LED világítása igazolja, hogy a beállítás lezárult (6. ábra).

## A járművek fékezési magatartásának beállítása

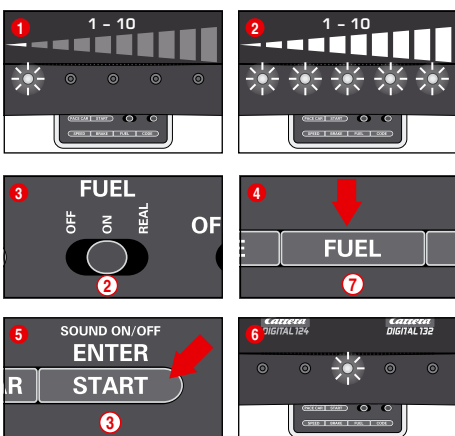


(csak kézi szabályozóval kezelt járművekhez)  
A fékmagatartás egyénileg állítható be egy és/vagy több járműhez. A beállítandó járműveknek ehhez a pályán kell lenniük. A beállítás 10 fokozatban történhet, miközben az 5 LED villogással ill. állandó világítással jelzi a különböző fokozatokat.

- 1 1 LED világít = gyenge fékhatás
- 2 5 LED világít = erős fékhatás

A beállítandó járműveket bekapcsolt Control Unit mellett tegye a pályára, majd egyszer nyomja meg a „BRAKE” billentyűt (6). Ekkor egy bizonyos számú LED világít. Ezek jelzik a legutóbb alkalmazott fékfokozatot. Annyszor nyomja meg a „BRAKE” billentyűt (6), míg ki van választva a kívánt fékmagatartás. Az „ENTER/START” billentyűvel (3) hagyja jóvá a választást. Egy rövid futófény és a középső LED világítása igazolja, hogy a beállítás lezárult (6. ábra).

## Az üzemanyagszint beállítása



(csak kézi szabályozóval kezelt járművekhez)  
A Pit Lane-el (20020030356) kombinálva minden jármű tekintetében egyszerre történik üzemanyagszint beállítása. A beállítás 10 fokozatban történhet, miközben az 5 LED villogással ill. állandó világítással jelzi a különböző fokozatokat.

- 1 1 LED világít = kevés üzemanyag mennyiség
- 2 5 LED világít = tele üzemanyagtartály

Bekapcsolt Control Unit mellett állítsa a beállítandó járműveket a pályára, majd a tolokapszóval (2) kapcsolja be a tankfunkció (3. ábra). Egyszer nyomja meg a „FUEL” billentyűt (7). Ekkor egy bizonyos számú LED világít. Ezek jelzik a legutóbb alkalmazott üzemanyagszintet. Annyszor nyomja meg a „FUEL” billentyűt (7), míg ki van választva a kívánt üzemanyagszint. Az „ENTER/START” billentyűvel (3) hagyja jóvá a választást. Egy rövid futófény és a középső LED világítása igazolja, hogy a beállítás lezárult (6. ábra).

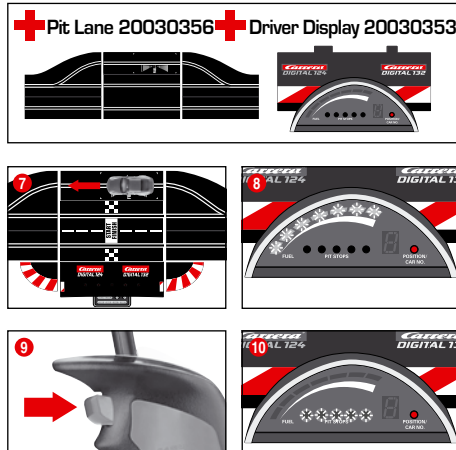
## Bővített tankfunkció

A tolokapszóval (2) 3 üzemmód kiválasztása lehetséges (3. ábra):

- OFF = a járművek nem fogyasztanak „benzint”
- ON = a járművek „benzint” fogyasztanak
- REAL = a maximális sebesség függ az üzemanyag szintjétől / a járművek „benzint” fogyasztanak (csak a 20020030356 sz. Pit Lane-el ill. a 20030346 sz. Pit Stop Lane-el és a 20030361 sz. Pit Stop Adapter Unit-tel kombinálva)

A „REAL-Mode” üzemmódban a jármű teli tankkal „nehezebb”, lassabban halad és alacsonyabb a fékhatása; a jármű üres tankkal „könnyebb”, gyorsabban halad és jobb a fékhatása. Az üzemanyagtartály aktuális töltésszintjének és a „benzinfogyasztásnak” a kijelzése csak a 20030353 sz. Driver Display-el és a 20020030356 sz. Pit Stoppal kombinálva történik.

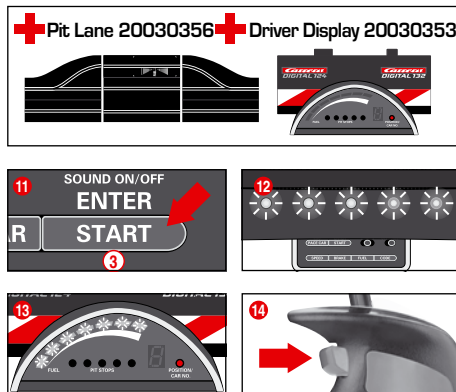
A járművek feltankolása a 20020030356 sz. Pit Lane-el és a 20030353 sz. Driver Display-el



A jármű üzemanyagtartályának aktuális szintje a Driver Display 5 zöld és 2 piros LED-et tartalmazó sávos kijelzőjén olvasható le. Feltankoláshoz a járművel a tankszenzoron keresztül a Pit Lane-be hajitunk (7. ábra). Ekkor elkezd villogni a sávos kijelző (8. ábra), a jármű pedig a váltóbillentyű nyomva tartásával feltankolható (9. ábra). A tankolásokat a sávos LED-ek villogása ill. világítása jelzi (10. ábra) (lásd a Driver Display-t is).

**Figyelem:** Ha üres a járművek tankja, azok a 20030357 sz. Position Towerrel együtt a kórszámlálásnál nem kerülnek figyelembevételre.

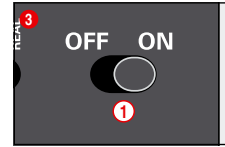
Az üzemanyagszint beállítása a verseny kezdetén



(csak a 20020030356 sz. Pit Lane-el és a 20030353 sz. Driver Display-el kombinálva)

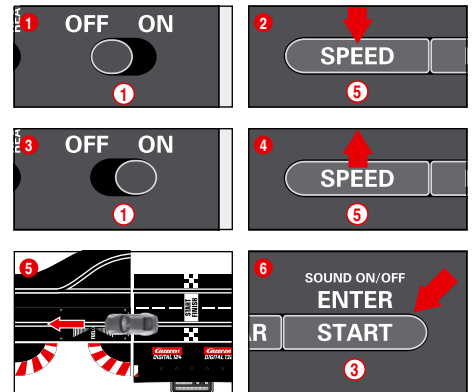
Az üzemanyagszint alapbeállításától függően az üzemanyag szintje egy verseny kezdetén az első tankstopig tartó körökre nézve egyénileg beállítható egy és/vagy több jármű tekintetében. Egyszer nyomja meg a „START/ENTER” billentyűt (3); a Control Unit 5 LED-je folyamatosan világít (12. ábra), a Driver Display-k sávos kijelzője villog (13. ábra). A megfelelő kézi szabályozó váltóbillentyűjére kattintással az üzemanyagtartály töltésszintje módosítható (14. ábra).

## Billentyűzár a beállításokhoz



A Speed, Brake és Fuel beállítások gombjainak letiltásához vegye el az alábbi lépéseket: Kikapcsolt Control Unit mellett tartsa nyomva a Code-gombot (8), majd kapcsolja be a Control Unit-et és engedje el a Code-gombot. A letiltás megszüntetéséhez ismétlje meg a műveletet.

## Bővített Pit Lane funkció

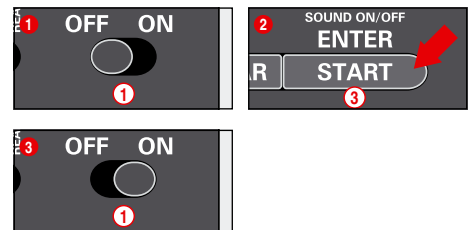


(csak a 20020030356 sz. Pit Lane-el kombinálva)  
Fennáll a lehetősége annak, hogy a 20030356 sz. Pit Lane-ben ill. a 20030346 sz. Pit Stop Lane-ben a 20030361 sz. Pit Stop Adapter Unit-tel be/kikapcsoljuk a kórszámláló funkciót. Ehhez kikapcsolt Control Unit mellett nyomva tartjuk a „SPEED” billentyűt (5), bekapcsoljuk a Control Unit-et és elengedjük a „SPEED” billentyűt (5). A billentyű újbóli megnyomásával a mindenkori beállítás függvényben 1 vagy 2 LED világít.

- LED 1 = kórszámláló funkció ki
- LED 1 + 2 = kórszámláló funkció be

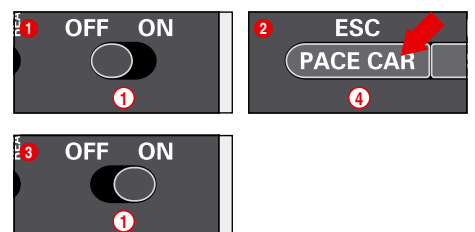
Válassza ki a kívánt beállítást és toljon át vagy haladjon át egy járművel a Pit Lane szenzoron (5. ábra). A szenzoron történő áthaladásnál a beállítások alkalmazásra kerülnek. A beállításokból való kilépéshez nyomja meg a „START/ENTER” billentyűt (3).

## Sound ON/OFF



A szenzorokon történő áthaladások és a billentyűk kezelésekor megszólaló hangjelzés kikapcsolható. Ehhez kikapcsolt Control Unit mellett tartsa nyomva a „START/ENTER” billentyűt (3), kapcsolja be a pályát, majd ismét engedje el a „START/ENTER” billentyűt (3). A Control Unit bekapcsolásakor elhangzó nyugtázó hangjelzés kikapcsolására azonban nincs lehetőség.

## RESET funkció



A gyári beállítások helyreállításához a Control Unit RESET funkcióval rendelkeznek.

Ehhez kikapcsolt Control Unit mellett tartsa nyomva az „ESC/PACE CAR” billentyűt (4); kapcsolja be a pályát, majd ismét engedje el a billentyűt. Minden eddigi, sebesség, fékezési magatartás, üzemanyagszint, sound és körszámlálás tekintetében végzett beállítás visszaáll a gyári beállításra. A járművek beállításait ez nem érinti, amennyiben azok nincsenek a pályán.

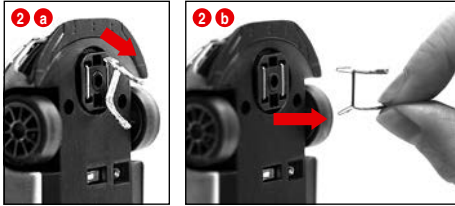
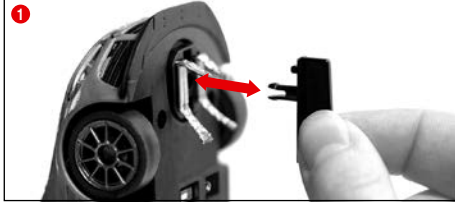
Gyári beállítások:

- Sebesség = 10
- Fékezési magatartás = 10
- Üzemanyag mennyiség = 7
- Sound = On
- Az Autonomous és a Pace Car pozíciójának kijelzése = OFF

## Áramtakarékos funkció

Ha 20 percig nem használják, a Control Unit áramtakarékos üzemmódba kapcsol, és kikapcsol minden olyan kijelzőt, mint a Position Tower, a Driver Display és a Startlight. A Control Unit reaktíváláshoz azt kb. 2-3 másodpercig kapcsolja ki, majd kapcsolja vissza. Minden beállítás megmarad.

## A kettős kefe és a vezetőgerinc cseréje



### Figyelem:

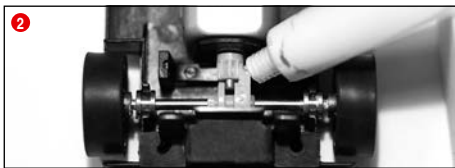
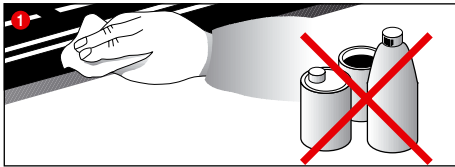
- Javasoljuk, hogy egyidejűleg mindig csak egy kefét vegyen ki és cseréljen ki.
- A járműveket soha ne húzza hátrafelé, mivel egyébként megsérülhetnek a kékék.

1 A vezetőgerincet az 1 ábrának megfelelően óvatosan kihúzzuk a tartóból.

2 A kettős kefe cseréje során ügyelni kell arra, hogy először csak részben húzzuk ki a felső kefét 2 a ábra, ami után a kefe segítségével 2 b teljesen kihúzzuk a kettős kefe.

A behelyezést szintén így kell végezni.

## Karbantartás és gondozás



Az autóversenypálya kifogástalan működését biztosítandó, a versenypálya minden alkotóelemtét rendszeresen meg kell tisztítani. A tisztítás előtt húzzuk ki a hálózati dugót.

1 **Versenypálya:** A versenypálya felületét és a nyomvezető barázdákat egy száraz ronggyal tartsa tisztán. Ne használjon a tisztításhoz oldószereket vagy vegyszereket. Ha nem használja a pályát, portól védett és száraz helyen tárolja. E célból legkedvezőbb az eredeti karton használata.

2 **Járműellenőrzés:** A tengely és a kerekek csapágyazásait, a kis hajtófogaskerekeket, a sebességváltómű fogaskerekeket

és csapágyakat megtisztogatjuk és gyanta- és savmentes zsírral kenjük. Segédeszközként használhat pl. egy fogvájót. Rendszeresen ellenőrizze a kékék és az abroncsok állapotát.

## Hibaelhárítás Vezetéstechnika

### Hibaelhárítás:

Zavarok esetén kérjük, szíveskedjék ellenőrizni következőket:

- Az áramcsatlakozások szabályosak?
- A transzformátor és a kézi vezérlő szabályosan vannak csatlakoztatva?
- A pályaaösszeköttetések kifogástalanok?
- A versenypálya és a nyomvezető barázdák tiszták és nincsenek rajtuk idegen objektumok?
- A kékék rendben vannak és érintkeznek az áramvezető sínnel?
- A járművek szabályosan be vannak kódolva a megfelelő kézi szabályozóra?
- Villamos rövidzárlat esetén a pálya áramellátása kb. 5 másodperc erejéig automatikusan megszakad, amit akusztikus és optikai jelzés kísér.
- A járművek a menetiránynak megfelelően állnak a pályán? A működés hiánya esetén átváltjuk a jármű alján található menetirányváltót.
- Az Adapter Unit szabályosan menetirányba van beépítve?
- Helyesen van csatlakoztatva a kézi szabályozó akkuja?
- Az akku fel van töltve?
- Töltésnél villog a kézi szabályozó LED-je?
- A kézi szabályozó kapcsolódik a vevőre?
- Fennáll a kézi szabályozók dupla kiosztása?

### Figyelem:

Játék közben esetleg leválhatnak vagy eltérhetnek a jármű apró alkotóelemei, mint például a spojlerok vagy a tükrök, melyeket az eredetihez való hasonlóság miatt így kell kiképezni. Ennek elkerülése érdekében lehetősége van a jármű e részeinek játék előtt történő eltávolítására, ezzel megóvva azokat.


### Vezetéstechnika:


- Az egyes pályaszakaszokon gyorsan lehet haladni, a kanyar előtt fékezni kell, majd a kanyarból kiérve ismét gyorsíthatunk.
- A járműveket a túlhevülés és a motorok megakadályozása érdekében nem szabad járó motor mellett tartani vagy blokkolni.

**Figyelem:** A nem Carrera által gyártott sínrendszerek történő alkalmazás esetén a meglévő vezetőgerincet egy speciális vezetőgerincet (#20085309) kell cserélni. A Carrera hid (#20020587) vagy a döntött kanyar 1/30° (#20020574) alkalmazása esetén a méretarányos eredetiség miatt enyhe menetzörök jelekkel, melyek a játék kifogástalan menete szempontjából lényegtelenek.

## Műszaki adatok

Kimeneti feszültség · Járműtranszformátor

 14,8 V --- 51,8 W

 Liórium-polimer akkunak: 3,7 V --- 180 mAh · 0,7 Wh

 Maximális töltési idő: 2 óra

Frekvencia: 2,4 GHz

Frekvenciasáv: 2400-2483,5 MHz

Adóteljesítmény: max. 10 mW

A gyártó neve vagy védjegye, cégjelzőszáma és címe	CARRERA Carrera Toys GmbH Rennbahn Allee 1 5412 Puch AUSTRIA FN 52240 z
Modellazonosító	STAD-HKYF-002A STAD-HKYF-003A STAD-HKYF-004A
Bemenő feszültség	100-240 V -
Bemenő váltóáram frekvenciája	50/60 Hz
Kimenő feszültség	DC 14,8 V
Kimenő áramerősség	3,5 A
Kimenő teljesítmény	51,8 W
Aktív üzemmódban mért átlagos hatásfok	88,11 %
Hatásfok alacsony (10 %-os) terhelésnél	83,46 %
Üresjárási üzemmódban mért energiafogyasztás	0,14 W

## Energia üzemmódok

- 1.) Játék üzemmód = a járművek a kézi szabályzóval irányíthatók
- 2.) Nyugalmi üzemmód = a kézi szabályzók nem használhatóak, nem lehet játszani
- 3.) Készenléti üzemmód = kb. 20 perc nyugalmi üzemmód után a csatlakozósín készenléti üzemmódba kapcsol át.  
A LED már nem világít.  
**ENERGIAFOGYASZTÁS < 0,21 W**  
A Control Unit reaktíváláshoz azt kb. 2-3 másodpercig kapcsolja ki, majd kapcsolja vissza. A pályát ez követően ismét nyugalmi üzemmódban van.
- 4.) Kikapcsolt állapot = a tápegység le van választva az elektromos hálózatról



Ez a termék a villamos felszerelések szelektív hulladékgyűjtését jelölő szimbólummal van ellátva (WEEE). Ez azt jelenti, hogy ezt a terméket a 2012/19/EU Tanácsi irányelvnek megfelelően kell hulladékgyűjtéssel elhelyezni, ezzel minimalizálva a keletkező környezeti károkat. További információkat a helyi vagy regionális hatóságánál kaphat. A szelektív hulladékgyűjtési folyamatból kizárt elektromos termékek a veszélyes szubsztanciák jelenléte miatt veszélyt jelentenek a környezetre és az egészségre.

## Figyelmeztetés

### A LiPo akku/k használatára vonatkozó irányelvek és figyelmeztető utasítások:

A LiPo-akkuk a hagyományos alkáli vagy NiMH-akkuknál jóval érzékenyebbek. Ezért minden előírást és figyelmeztető utasítást pontosan be kell tartani. A LiPo akkuk hibás kezelése tűzveszélyt rejt magában. A mellékelt LiPo akku/k kezelésével, töltésével vagy használatával Ön a lítium akkuk használatával kapcsolatos minden kockázatot vállal.

- A nem újratölthető szárazelemeket nem szabad tölteni! Töltéshez csak a mellékelt töltőt szabad használni. Jelen tudnivalók figyelmen kívül hagyása esetén tűzveszély áll fenn, ennek folytán pedig az egészség veszélyeztetése és/vagy anyagi károk.
- SOHA ne használjon másik töltőt!
- A töltéskor csak felöltő felügyelete mellett szabad tölteni. Töltés közben soha ne hagyja az akkut felügyelet nélkül. Ha az akkut tölti, mindig annak közelében kell lennie, hogy felügyelnie tudja a töltést és adott esetben reagálni tudjon az esetleges problémákra.
- Azonnal fejezze be a töltési vagy kislési folyamatot, ha az akku a kislés vagy a töltés közben felfúvódik vagy deformálódik. A lehető leggyorsabban és legóvatosabban vegye ki az akkut és tegye egy biztonságos, éghető anyagoktól távol eső helyre, ahol legalább 15 percig tartsa szem előtt. Már felfúvódott vagy deformálódott akku további töltése vagy kislése esetén tűzveszély áll fenn! Az akkut már csekély deformáció és ballonképződés esetén is ki kell vonni a használatból.
- A mellékelt akkut egy biztonságos helyen, gyúlékony anyagoktól távol kell feltölteni.
- A lemerült akkukat ki kell venni a játékból.
- Az akku szobahőmérsékleten (16° - 18°C), száraz helyen kell tárolni. Az akkut közvetlen napfénynek vagy egyéb hőforrásnak kitenni nem szabad. Az 50°C feletti hőmérsékleteket alapvetően kerülni kell.
- Az akku ún. mélykislésének megakadályozása érdekében a használat után az akkut feltétlenül újra fel kell tölteni. Ha nem használja, időnként (kb. 2-3 havonta) töltse fel az akkut. Az akku fenti kezelési módjának figyelmen kívül hagyása meghibásodást okozhat.
- Az akku cseréjéhez ne használjon kemény vagy hegyes tárgyakat. Semmi esetre se sértse meg az akku védőfóliáját.
- A lemerült akkuk cseréje során csak a javasolt akku-típusok használhatóak. A sérült vagy használhatatlanná vált akkuk veszélyes hulladékok, ezért azokat szakszerűen kell ártalmatlanítani.
- Az akkukat/elemeket tilos tűzbe dobni vagy magas hőmérsékleteknek kitenni. Tűz- és robbanásveszély áll fenn!
- A LiPo-akkukban lévő elektrolitok és elektrolitgázok egészségre ártalmasak. Lehetőleg minden érintkezést kerülni az elektrolitokkal. Az elektrolitok bőrrel, szemekkel vagy egyéb testrészekkel történő érintkezése esetén kellőképp friss vízzel azonnal ki- vagy leöblítsük, majd orvost keressük fel.
- Az akku nem játék, ezért nem kerülhet gyermekek kezébe. Az akkukat gyermekek által el nem érhető helyen kell tárolni.
- Az elemek pólusait/csatlakozásait nem szabad rövidre zárnii!
- A játék csak játékokhoz készült transzformátorral/ tápegységgel működtethető!
- A transzformátor/ tápegység nem játékszer!





## Spis treści

Uwagi dot. bezpiecznego użycia .....	68
Deklaracja zgodności .....	68
Zawartość opakowania .....	68
Techniczna wskazówka dotycząca montażu .....	68
Ważna wskazówka .....	69
Opis .....	69
Przed pierwszym użyciem .....	69
Konserwacja akumulatora .....	69
Instrukcja montażu .....	69
Bariery ochronne i podpory .....	69
Podłączenie do prądu .....	69
Elementy pojazdu .....	69
Przyłącza Control Unit .....	70
Przyłączanie odbiornika .....	70
Przyłączanie ładowarki .....	70
Ładowanie regulatorów ręcznych .....	70
Proces wiązania .....	70
Elementy obsługi Control Unit .....	70
Kodowanie/programowanie .....	70
pojazdów na odpowiednie regulatory ręczne .....	70
Przygotowanie do start .....	70
Funkcja zwrotnic .....	71
Włączenie i wyłączenie oświetlenia .....	71
Kodowanie/programowanie Autonomous Car .....	71
Kodowanie/Programowanie Pace Car .....	71
Wskaźnik pozycji Autonomous i Pace Car .....	71
Nastawienie prędkości podstawowej pojazdów .....	71
Nastawienie hamulców pojazdów .....	72
Nastawienie stanu paliwa .....	72
Blokada przycisku regulacji .....	72
Rozszerzona funkcja Pit Lane .....	72
Sound ON/OFF .....	72
Funkcja reset .....	72
Funkcja oszczędności energii .....	73
Wymiana szczotek stykowych i stępki .....	73
Konserwacja i pielęgnacja .....	73
Usuwanie usterek / Technika jazdy .....	73
Dane techniczne .....	73
Wskaźniki ostrzegawcze .....	73

## Witamy

Serdecznie witamy w zespole Carrera!  
Instrukcja obsługi zawiera ważne informacje dotyczące budowy i obsługi toru wyścigowego typu Carrera DIGITAL 132. Prosimy o dokładne zapoznanie się z treścią instrukcji obsługi i o jej zachowanie. Z pytaniami prosimy zwracać się do naszego działu sprzedaży lub odwiedzić naszą stronę internetową: [carrera-toys.com](http://carrera-toys.com)  
Prosimy o sprawdzenie zawartości opakowania celem stwierdzenia czy towar jest kompletny i czy nie uległ uszkodzeniu podczas

transportu. Na opakowaniu znajdują się ważne informacje i z tego względu zaleca się jego zachowanie.  
Życzymy Państwu przyjemnej zabawy z Państwa nowym torem wyścigowym typu Carrera DIGITAL 132.

## Uwagi dot. bezpiecznego użycia

• **OSTRZEŻENIE!** Produkt nie jest przeznaczony dla dzieci w wieku poniżej 36 miesięcy. Niebezpieczeństwo uduszenia na skutek poknięcia małych części. Uwaga: niebezpieczeństwo zakleszczenia związane z funkcją.

• **OSTRZEŻENIE!**  
Zabawka zawiera magnesy lub części magnetyczne. Magnesy przyciągnięte do siebie lub przywierające do przedmiotu metalowego w organizmie człowieka mogą być przyczyną poważnych, a nawet śmiertelnych obrażeń. W przypadku poknięcia magnesów lub wprowadzenia ich do dróg oddechowych należy natychmiast zwrócić się o pomoc lekarską!

• **OSTRZEŻENIE!**  
Tylko dzieciom w wieku co najmniej 8 lat można pozwolić używać ładowarki do baterii. Należy dziecku udzielić odpowiednich instrukcji, które pozwolą mu w bezpieczny sposób używać ładowarki do baterii i wyjaśnić dziecku, że urządzenie nie jest zabawką i dlatego nie wolno się nim bawić.

• Transformator nie jest zabawką! Nie wolno zwierzać łącz transformatora! Wskazówka dla rodziców: Transformator należy regularnie sprawdzać pod kątem uszkodzeń przewodów, wtyczki i obudowy. Zabawkę należy użytkować wyłącznie z zaleconym transformatorem! Nie wolno używać uszkodzonego transformatora! Tor wyścigowy może być użytkowany wyłącznie z transformatorem! W przypadku dłuższych przerw w użytkowaniu zaleca się odłączenie transformatora od sieci elektrycznej. Nie otwierać obudowy transformatora i regulatorów prędkości!

**Wskazówka dla rodziców:**  
Transformatory i zasilacze sieciowe nie są urządzeniami przeznaczonymi do zabawy. Użytkowanie tych urządzeń musi być zawsze nadzorowane przez rodziców.

- Tor, pojazdy i ładowarkę do baterii należy regularnie sprawdzać pod kątem uszkodzeń przewodów, wtyczek i obudów! Uszkodzone części należy wymienić.
- Tor wyścigowy nie jest przeznaczony do zabawy na powietrzu lub w wilgotnych pomieszczeniach! Należy unikać kontaktu z substancjami ciekłymi.
- Nie należy umieszczać żadnych metalowych przedmiotów na torze celem uniknięcia zwarcia. Nie należy umieszczać toru w pobliżu łatwo uszkodzalnych przedmiotów, ponieważ pod wpływem działania siły odśrodkowej wyrzucone z toru pojazdy mogą spowodować ich uszkodzenie.
- Przed czyszczeniem lub konserwacją należy wyjąć wtyczkę z gniazdka! Do czyszczenia należy używać wilgotnych chusteczek, nie należy używać żadnych rozpuszczalników i środków chemicz-

nych. W przypadku nieużytkowania toru należy go przechowywać najlepiej w oryginalnym kartonie w suchym miejscu i chronić przed zakurzeniem.

- Torem wyścigowym nie należy bawić się na wysokości twarzy lub oczu ze względu na niebezpieczeństwo zranienia przez pod wpływem działania siły odśrodkowej wyrzucone z toru pojazdy.
- Nieodpowiednie użytkowanie transformatora może spowodować porażenie prądem elektrycznym.
- Zabawka może być przyłączana wyłącznie do urządzeń drugiej klasy ochronności.
- Zabawkę i ładowarkę do baterii można użytkować wyłącznie z transformatorem przeznaczonym do zabawek.
- Nie używać z transformatorami z możliwością regulacji!
- Jeżeli przewód zasilający niniejszego urządzenia uległ uszkodzeniu, musi on zostać przesłany do punktu obsługi klienta firmy Carrera Toys GmbH lub zostać wymieniony przez osobę posiadającą podobne kwalifikacje w celu uniknięcia narażenia na niebezpieczeństwo.

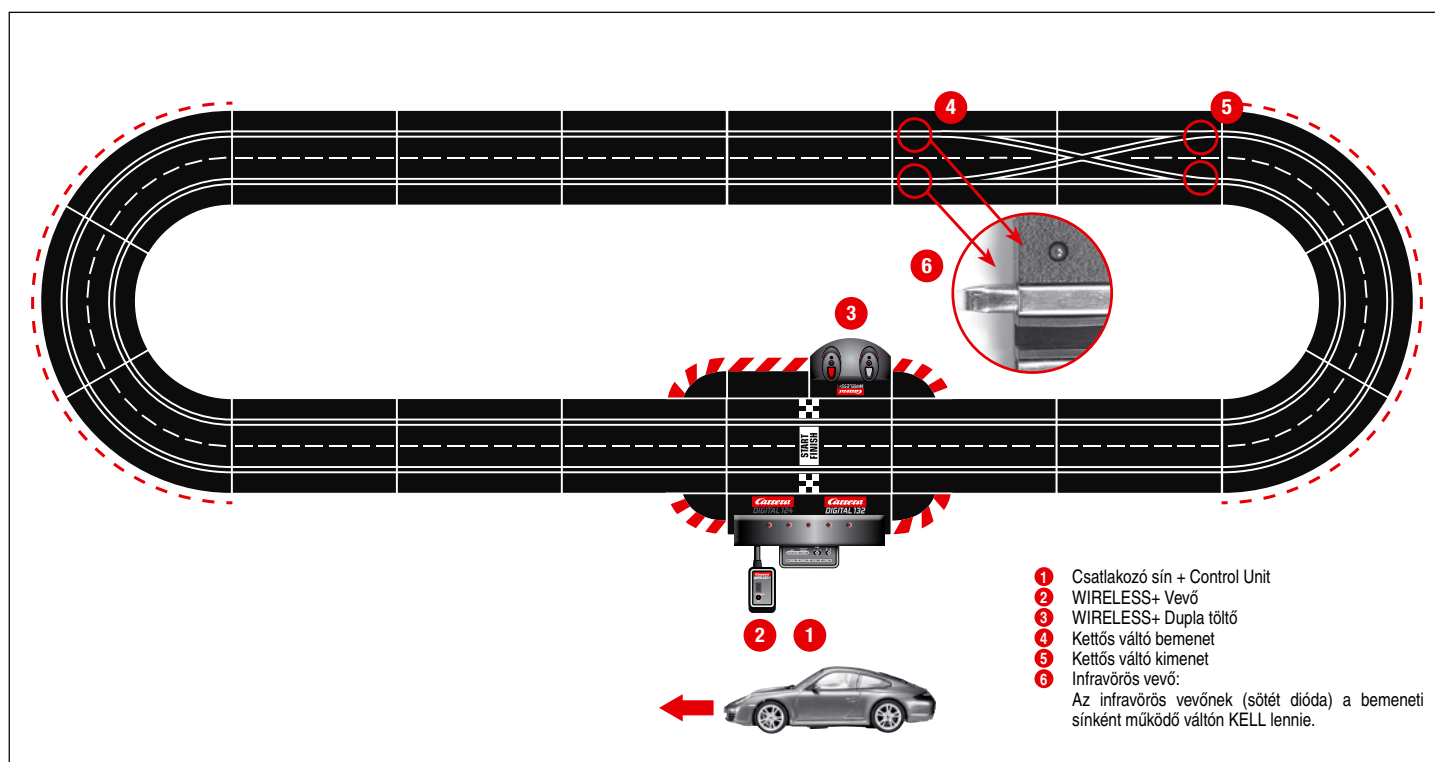
### Wskazówka:

Ponowne uruchomienie pojazdów i urządzenia sterującego jest dozwolone wyłącznie po ich kompletnym zmontowaniu.  
Montaż mogą wykonywać tylko osoby dorosłe. Użytkowanie urządzenia przez dzieci w wieku od 8 lat oraz osoby o ograniczonej sprawności fizycznej, sensorycznej lub umysłowej bądź nieposiadające doświadczenia i wiedzy w tym zakresie jest dozwolone tylko pod nadzorem innej doświadczonej osoby lub po odbyciu szkolenia w zakresie bezpiecznego użytkowania urządzenia i zrozumieniu związanych z tym zagrożeń. Nie wolno pozwalać dzieciom bawić się urządzeniem. Dzieciom nie wolno bez nadzoru czyścić urządzenia ani wykonywać czynności konserwacyjnych przewidzianych do wykonywania przez użytkownika. Należy wytłumaczyć dziecku, że ponowne ładowanie baterii jednorazowych grozi wybuchem i stanowczo zabronić podejmowania takich prób.

## Deklaracja zgodności

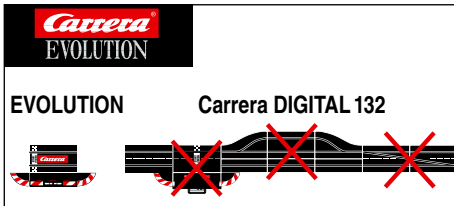
Carrera Toys GmbH niniejszym oświadcza, że typ urządzenia radiowego "2.4 GHz WIRELESS+" jest zgodny z dyrektywą 2014/53/UE. Pełny tekst deklaracji zgodności UE jest dostępny pod następującym adresem internetowym: [carrera-toys.com](http://carrera-toys.com) – Jakość i bezpieczeństwo

## Techniczna wskazówka dotycząca montażu



- 1 Csatlakozó sín + Control Unit
- 2 WIRELESS+ Vevő
- 3 WIRELESS+ Dupla töltő
- 4 Kettős váltó bemenet
- 5 Kettős váltó kimenet
- 6 Infravörös vevő:  
Az infravörös vevőnek (sötét dióda) a bemeneti sínként működő váltón KELL lennie.

## Ważna wskazówka



Należy zwrócić uwagę na fakt, że Carrera Evolution (system analogowy) i Carrera DIGITAL 132 (system cyfrowy) to dwa oddzielne, zupełnie niezależne systemy. Jednocześnie zwracamy uwagę na fakt, że przy montażu toru należy rozdzielić oba systemy, to znaczy, że nie wolno dopuścić do tego, aby szyna przyłączeniowa typu Evolution znajdowała się jednocześnie z szyną przyłączeniową wraz z Control Unit typu Carrera DIGITAL 132 na jednym torze. Należy na to zwrócić uwagę również wtedy, gdy tylko jedna z obu szyn przyłączeniowych (albo szyna przyłączeniowa typu Evolution albo szyna przyłączeniowa typu Carrera DIGITAL 132 wraz z Control Unit) jest podłączona do prądu.

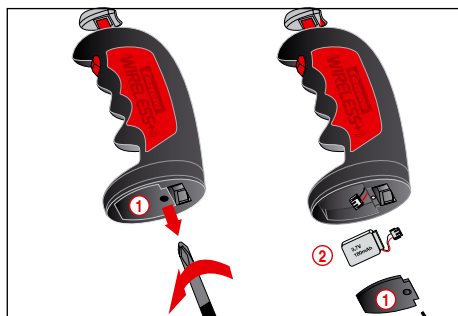
Ponadto nie wolno montować innych elementów typu Carrera DIGITAL 132 (zwoznice, elektroniczny licznik okrążeń, Pit Lane) do toru typu Evolution, to znaczy użytkować w systemie analogowym. Przy nieprzestrzeganiu powyższych wskazówek nie można wykluczyć, że części Carrera DIGITAL 132 ulegną uszkodzeniu. W takim przypadku nie będzie można skorzystać z prawa gwarancji.

## Opis

WIRELESS+ gwarantuje nową bezprzewodową przyjemność z jazdy po torze wysięgowym Carrera DIGITAL 124 i Carrera DIGITAL 132. Bezzakłóceńowa technologia radiowa 2,4 GHz z przeskokiem częstotliwości oferuje zasięg do 15m. Zastosowanie akumulatora litowo - polimerowego o dużej mocy stwarza możliwość zabawy trwającej 8 godzin i ponad 80 dni w trybie standby. WIRELESS+ oferuje bezprzewodową wolność dla do 6 kierowców na torze. Carrera AppConnect jest adapterem bluetooth do połączenia smartfona/tabletu z Carrera Control Unit. (W zestawie opcjonalnie może znajdować się urządzenie App Connect, patrz zawartość opakowania w części A.)

## Przed pierwszym użyciem

Przed pierwszym użyciem regulatora ręcznego dostarczony akumulator ② musi zostać umieszczony w regulatorze. W tym celu odkręć Państwo pojemnik na akumulator ① znajdujący się na dolnej stronie regulatora ręcznego. Połączcie Państwo wtyczkę akumulatora z gniazdem przyłączeniowym regulatora ręcznego i umieśćcie Państwo akumulator w pojemniku. Następnie ponownie przykręćcie Państwo pokrywę pojemnika na akumulator. Akumulator został już naładowany przez producenta; mimo to przed pierwszym użyciem powinien on zostać całkowicie naładowany.

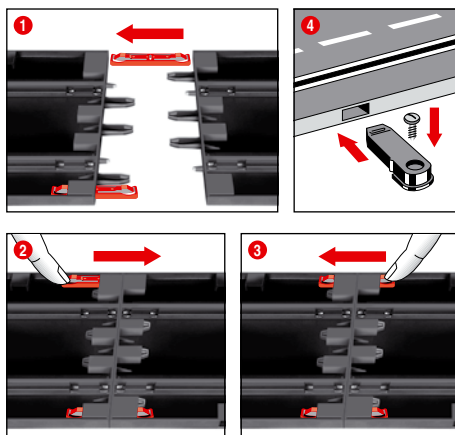


## Konserwacja akumulatora

Aby uzyskać możliwie długą trwałość i czas eksploatacji akumulatora należy przestrzegać następujących punktów dotyczących konserwacji i przechowywania.

- Nowe akumulatory należy przed ich pierwszym użyciem całkowicie naładować.
- W przypadku całkowicie naładowanego akumulatora czas trwania zabawy wynosi około 8 godzin. Przy słabnącym napięciu akumulatora zmniejsza się zasięg regulatora ręcznego. Najpóźniej w tym momencie akumulator powinien zostać całkowicie naładowany.
- W przypadku dłuższego nieużywania wyjmijcie Państwo akumulator z regulatora ręcznego i przechowujcie go Państwo w suchym miejscu w temperaturze pomieszczenia wynoszącej (16° - 18° C). W celu uniknięcia całkowitego rozładowania przechowywanego akumulatora powinien być on co 2-3 miesiące naładowywany.

## Instrukcja montażu

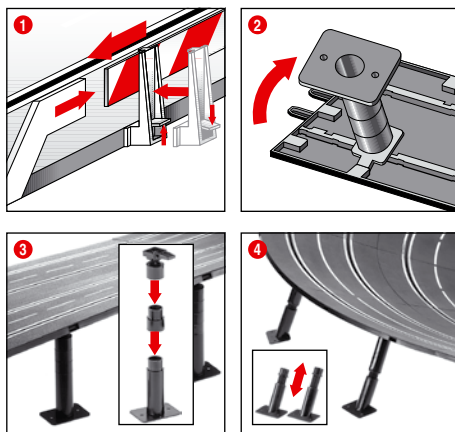


① + ② + ③ Przed montażem wsunąć zacisk łączeniowy w szynę zgodnie z ilustracją nr ①. Na równym podłożu połączyć szyny. Zaciski łączeniowe poruszać w kierunku oznaczonym strzałką zgodnie z ilustracją nr ② aż do momentu usłyszenia dźwięku oznaczającego wżebienie zapadki. Zaciski łączeniowe można włożyć również później. Rozluźnienie zacisków łączeniowych jest możliwe w obu kierunkach poprzez przyciśnięcie końcówki zacisku (ilustracja nr ③).

④ **Zamocowanie:** Do zamocowania elementów toru na płycie stosuje się elementy łączące (Nr 20085209) (nie dołączone do zestawu).

**Wskazówka:** Wykładzina podłogowa nie nadaje się jako podkład dla toru ze względu na jego naładowanie statyczne i łatwopalność.

## Bariery ochronne i podpory

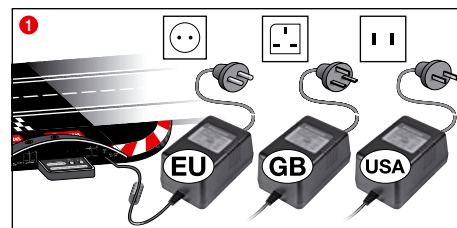


① **Bariery ochronne:** Umieszczenie zamocowań barier ochronnych następuje poprzez ich umocowanie na krawędzi toru.

② + ③ **Podparcie podwyższonych odcinków toru:** Główki przegubów kulowych z zębem do wciśnięcia wsunąć w odpowiednie, przeznaczone do tego celu zamocowanie znajdujące się na spodzie toru. Podpory można przedłużyć przy pomocy podpór pośrednich. Istnieje możliwość przymocowania podpór śrubami. (Śruba nie dołączona do zestawu).

④ **Podparcie ostrych zakrętów:** Do podparcia ostrych zakrętów dołączono do zestawu podpory skośne odpowiedniej długości. Podpory, których długości nie można regulować, należy stosować do podparcia początków i końców zakrętów. Główki podpór wsunąć do odpowiednich, przeznaczonych do tego celu okrągłych zamocowań znajdujących się na spodzie toru.

## Podłączenie do prądu



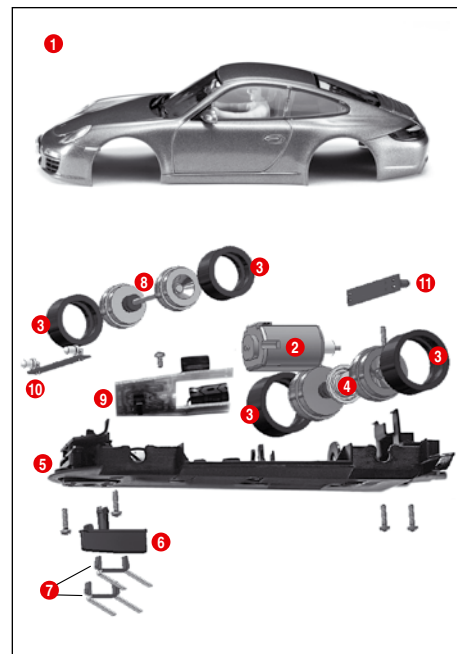
① Przyłączyć Państwo wtyczkę transformatora do Control Unit.

**Wskazówka:** Aby uniknąć zwarcia i porażenia prądem nie wolno łączyć toru z innymi urządzeniami elektrycznymi, gniazdkami, kabłami i innymi przedmiotami nie należącymi do zestawu. Tor wysięgowy typu Carrera DIGITAL 132 funkcjonuje bez zakłóceń tylko z oryginalnym transformatorem typu Carrera DIGITAL 132.

Interfejs komputera (PC UNIT) może być użytkowany wyłącznie z oryginalnym interfejsem Carrera.

Zabawki należy używać ze znajdującym się w zestawie transformatorem lub zasilaczem, jeśli został on dostarczony razem z zabawką.

## Elementy pojazdu

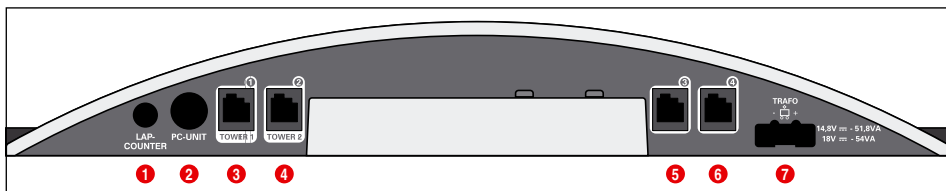


- 1 Karoseria, spojler
- 2 Silnik
- 3 Opony
- 4 Oś tylna
- 5 Podwozie
- 6 Stępka
- 7 Podwójne szczotki doprowadzające prąd
- 8 Oś przednia
- 9 Płatyna pojazdu z przełącznikiem
- 10 Płatyna oświetlenia przedniego
- 11 Płatyna oświetlenia tylnego

**Wskazówka:** sposób montażu pojazdu zależy od typu modelu

**Oznaczenie poszczególnych części nie oznacza numeru produktu**

## Przyłącza Control Unit



Przyłącza (od lewej do prawej strony):

- 1 Przyłącze do licznika okrążeń 20030342
- 2 Przyłącze do PC-Unit lub Lap Counter 20030355 lub App Connect 20030369
- 3 Gniazdko przyłączeniowe 1 do regulatora ręcznego, aparatu wspomagającego regulator ręczny lub do WIRELESS+ odbiornika.
- 4 Gniazdko przyłączeniowe 2 do WIRELESS-Tower 20010108.
- 5 Gniazdko przyłączeniowe 3 do regulatora ręcznego
- 6 Gniazdko przyłączeniowe 4 do regulatora ręcznego
- 7 Przyłącze do zasilacza DIGITAL 124 / DIGITAL 132

**Ogólne wskazówki dotyczące gniazdek przyłączeniowych 1-4:** Przy zastosowaniu bezprzewodowego odbiornika WIRELESS+ należy go połączyć z gniazdkiem przyłączeniowym 1. Według upodobania można połączyć bezprzewodową Tower 20010108 z gniazdkiem przyłączeniowym 2. Przy zastosowaniu wyłącznie bezprzewodowego odbiornika WIRELESS+ nie należy zajmować gniazdków przyłączeniowych 3.

Do gniazdek przyłączeniowych 3 i 4 można dodatkowo zastosować połączone kablem regulatory ręczne. Prosimy o zwrócenie uwagi na fakt, że w tym przypadku korzystają one z adresów 5 i 6.

Przy zastosowaniu aparatu wspierającego regulator ręczny 20030348 należy go przyłączyć do gniazdków przyłączeniowych 1. Przeporządkowanie adresów pojazdów następuje w poniżej podany sposób:

- Aparat wspierający regulator ręczny = adres 1,3 i 4
- Gniazdko przyłączeniowe 2 = adres 2
- Gniazdko przyłączeniowe 3 = adres 5
- Gniazdko przyłączeniowe 4 = adres 6

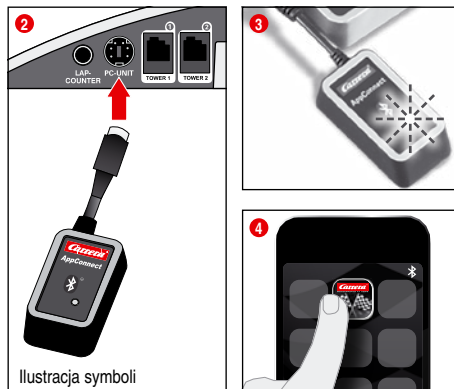
### Wskazówka

Nie istnieje możliwość połączenia WIRELESS i aparatu wspomagającego regulator ręczny!

## Zastosowanie Carrera Race App/Carrera AppConnect

### Wskazówka:

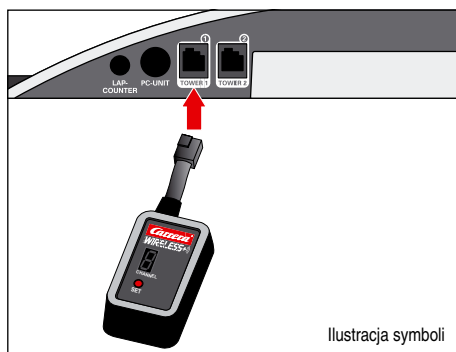
W zestawie opcjonalnie może znajdować się urządzenie App Connect, patrz zawartość opakowania w części A. Urządzenie App Connect jest również dostępne oddzielnie pod numerem 20030369



- 1 Wczytajcie Państwo Carrera Race App w Państwa przenośne urządzenie końcowe.
- 2 Podłączcie Państwo adapter bluetooth zgodnie z określonymi na rysunku symbolami do gniazda PC Unit.
- 3 Upewnijcie się Państwo, że funkcja bluetooth w Państwa urządzeniu końcowym jest aktywna. Carrera AppConnect miga aż do momentu nawiązania połączenia.
- 4 Uruchomcie Państwo Carrera Race App.
- 5 Ciągłe migająca niebieska dioda wskazuje, że nawiązane zostało połączenie bluetooth.

## Przyłączanie odbiornika

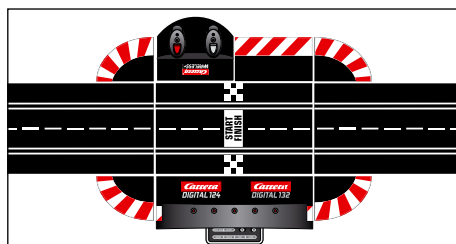
Przyłąćcie Państwo odbiornik zgodnie z ilustracją symboli do jednego z gniazdek znajdujących się przy Control Unit oznaczonych jako Tower 1 i Tower 2. Do używania 6 regulatorów ręcznych WIRELESS+ niezbędny jest tylko jeden odbiornik 2.4 GHz.



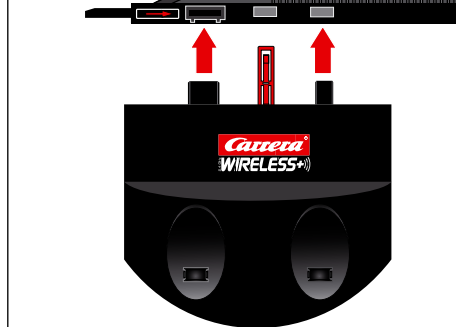
Ilustracja symboli

## Przyłączanie ładowarki

Ładowarkę przyłącza się na tylnej stronie Control Unit. Do umieszczenia ładowarki w innym miejscu toru konieczne jest użycie Adapter Unit 20030360.

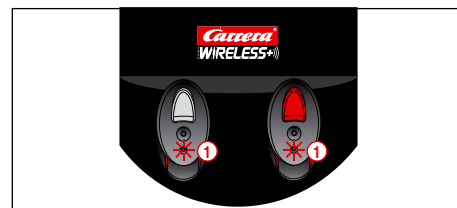


Wygląd dolnej części Control Unit

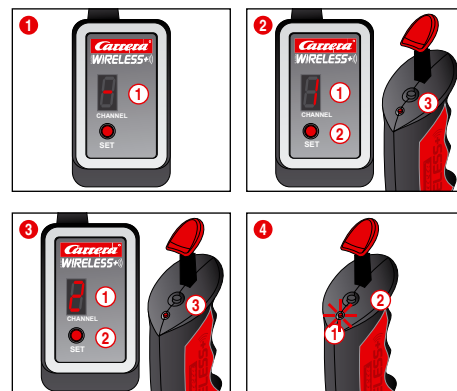


## Ładowanie regulatorów ręcznych

Przed pierwszym użyciem należy całkowicie naładować regulatory ręczne WIRELESS+. W tym celu umieścicie Państwo regulatory ręczne w pojemniku do ładowania i włączcie Państwo tor. Podczas ładowania migają lampki LED 1 regulatorów ręcznych. Po zakończeniu ładowania lampki LED 1 świecą nieprzerwanie. Dzięki zastosowaniu akumulatora litowo-polimerowego zawsze możliwe jest dolaładowanie regulatora ręcznego.



## Proces wiązania

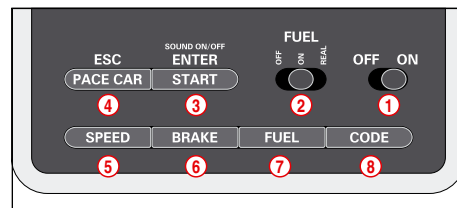


W celu umożliwienia używania regulatorów ręcznych do sterowania pojazdami muszą one zostać jednorazowo „związane” z odbiornikiem. W tym celu włączcie Państwo tor.

- 1 Odbiornik sygnalizuje gotowość do użytku poprzez kolejno zapalające się lampki wskaźnika segmentu 1.
- 2 Naciśnijcie Państwo jeden raz przycisk SET 2 aż do momentu pojawienia się liczby 1 we wskaźniku segmentu 1. Wskazana liczba oznacza późniejszy adres pojazdu. Poprzez dalsze naciśnięcie przycisku można przejść do następnego adresu. Naciśnijcie Państwo jeden raz przycisk bind 3 znajdujący się na górnej stronie regulatora ręcznego. Regulator ręczny sygnalizuje skuteczność procesu wiązania poprzez miganie lampki LED, podczas gdy odbiornik sygnalizuje skuteczność procesu wiązania poprzez kolejno zapalające się lampki segmentów. W ten sposób proces wiązania jest zakończony i regulator ręczny może być używany.
- 3 W celu związania drugiego regulatora ręcznego postępujcie Państwo w ten sam sposób. Naciśnijcie Państwo dwukrotnie przycisk SET 2 znajdujący się przy odbiorniku aż do momentu ukazania się liczby 2 1. Następnie naciśnijcie Państwo przycisk bind 3 drugiego regulatora ręcznego.
- 4 W celu wskazania ustawionego adresu regulatora ręcznego ilustracja 4 naciśnijcie Państwo przycisk bind 2 znajdujący się na górnej stronie regulatora ręcznego. Lampka LED 1 świeci pod odpowiednim ustawionym adresem.

W przypadku niewłączenia regulatora ręcznego po upływie około 20 sekund przechodzi on automatycznie w tryb oszczędzania energii. Poprzez naciśnięcie popychacza lub przycisku zwrotnicy można ponownie uruchomić regulator ręczny.

## Elementy obsługi Control Unit

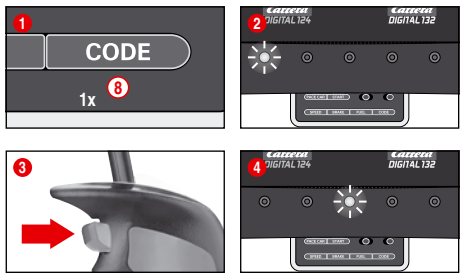


- 1 Włącznik / wyłącznik
- 2 Włącznik funkcji tankowania
- 3 Przycisk startu wyścigu / przycisk potwierdzający programowanie
- 4 Przycisk Pace Car / Przerwanie programowania
- 5 Przycisk do nastawiania prędkości podstawowej
- 6 Przycisk do nastawiania hamulców
- 7 Przycisk do nastawiania stanu paliwa
- 8 Przycisk programowania pojazdów

**Ogólne wskazówki dotyczące obsługi:**

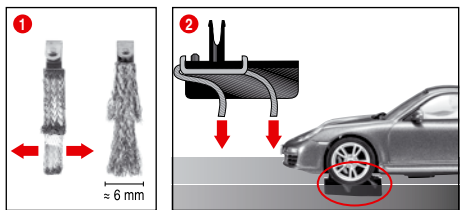
Niektóre przyciski spełniają kilka funkcji. Nastawienie niektórych funkcji następuje poprzez jednoczesne przyciśnięcie kilku przycisków. Wszelkie procesy programowania można przerwać poprzez przyciśnięcie przycisku ④ „ESC/PACE CAR”. Dalsze szczegóły znajdują Państwo w dalszym opisie.

**Kodowanie/programowanie pojazdów na odpowiednie regulatory ręczne**



Pojazd przeznaczony do kodowania postawcie Państwo na torze i włączcie Państwo Control Unit. Przyciśnijcie Państwo przycisk „CODE” ⑧, ilustracja ①; pierwsze LED zaczyna świecić, ilustracja ②. Następnie przyciśnijcie Państwo przycisk zwrotnicy przy odpowiednim regulatorze ręcznym, ilustracja ③. Przy pojazdach z oświetleniem światła zaczynają migać i po kolei zaczynają świecić LED 2-4 umieszczone na torze. Po zakodowaniu środkowa LED świeci nieprzerwanie (ilustracja ④) i pojazd zostaje przyporządkowany regulatorowi ręcznemu. **Wskazówka:** Przy tego rodzaju kodowaniu na torze może znajdować się wyłącznie pojazd przeznaczony do kodowania.

**Przygotowanie do start**



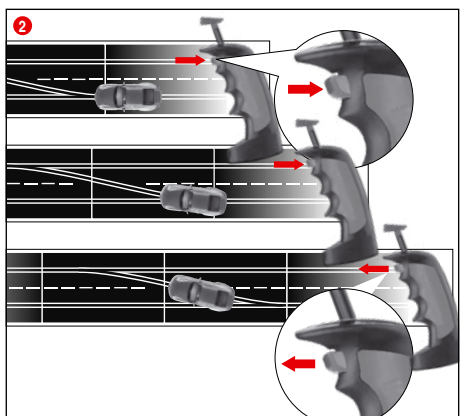
Carrera DIGITAL 132 jest pojazdem optymalnie dostosowanym do systemu szyn 1:24.

**① + ② Optymalne ustawienie szczotek stykowych:**

W celu uzyskania dobrego i ciągłego przebiegu jazdy należy lekko rozszerzyć końce szczotek doprowadzających prąd ① i zgodnie z ilustracją nr ② odgiąć je w kierunku szyny. Tylko końce szczotek powinny mieć kontakt z szyną i przy ich zużyciu należy ewentualnie nieco obciąć ich końcówki. Szyny i szczotki należy od czasu do czasu oczyścić z kurzu i zanieczyszczeń powstałych w wyniku tarcia.

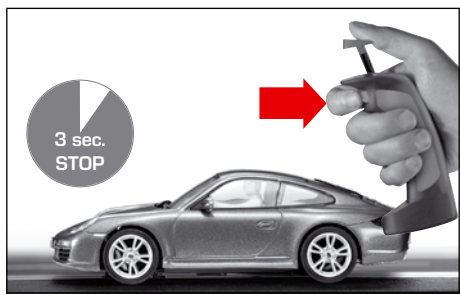
Podczas zabawy drobne elementy pojazdu, jak np. spojler lub lusterko, które ze względu na wierność z oryginałem muszą być imitowane, mogą się ewentualnie odłączyć od pojazdu. Aby tego uniknąć mają Państwo możliwość ich usunięcia przed użytkowaniem toru.

**Funkcja zwrotnic**



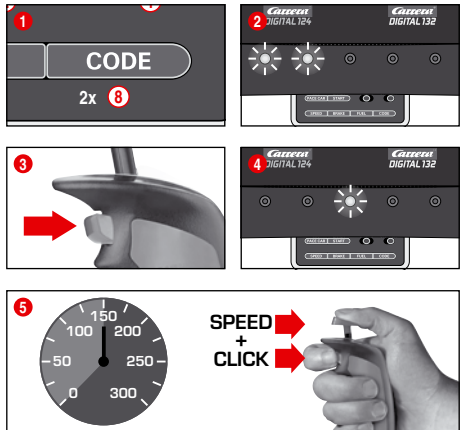
- 1 Należy zwrócić uwagę, aby sępka pojazdu znajdowała się w rowku szyny i szczotki stykowe kontaktowały się z szynami. Pojazdy należy umieścić na szynie przyłączeniowej.
- 2 Przy zmianie toru włącznik znajdujący się przy ręcznym regulatorze prędkości musi być tak długo naciskany, aż pojazd przejedzie przez zwrotnicę.

**Włączenie i wyłączenie oświetlenia**



Pojazd zaprogramowany na regulator ręczny musi co najmniej 3 sekundy znajdować się na torze w bezruchu, zanim przez naciśnięcie przycisku zwrotnicy będzie możliwe włączenie lub wyłączenie oświetlenia.

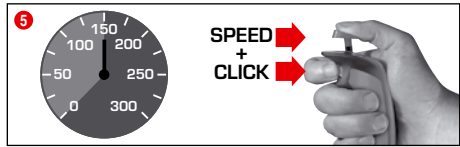
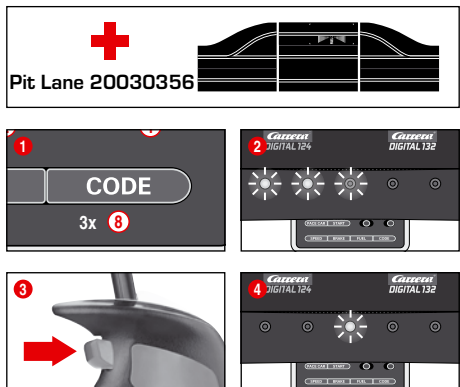
**Kodowanie/programowanie Autonomous Car**



Pojazd przeznaczony do kodowania postawcie Państwo na torze przy włączonej Control Unit i przyciśnijcie Państwo dwa razy przycisk „CODE” ⑧, ilustracja ①. Świecą pierwsze dwie LED znajdujące się przy Control Unit, ilustracja ②. Teraz przyciśnijcie Państwo przycisk zwrotnicy regulatora ręcznego, ilustracja ③; teraz po kolei świecą LED 3-5. Poczekajcie Państwo aż ponownie zaświeci środkowa LED, ilustracja ④. Uruchomcie Państwo suwak regulatora ręcznego i doprowadźcie Państwo pojazd do jazdy z szybkością zgodną z Państwa życzeniem. Po uzyskaniu przez pojazd odpowiedniej prędkości ponownie przyciśnijcie Państwo przycisk suwaka, ilustracja ⑤. Kodowanie Autonomous jest zakończone.

**Wskazówka:** Przy tego rodzaju kodowaniu na torze może znajdować się wyłącznie pojazd przeznaczony do kodowania. Zaprogramowanie Autonomous Car pozostaje aktualne do momentu nowego zakodowania pojazdu. Autonomous Car w połączeniu z Position Tower zostanie zawsze wskazany pod adresem 7.

**Kodowanie/Programowanie Pace Car**



(tylko w połączeniu z Pit Stop Lane #20030356)

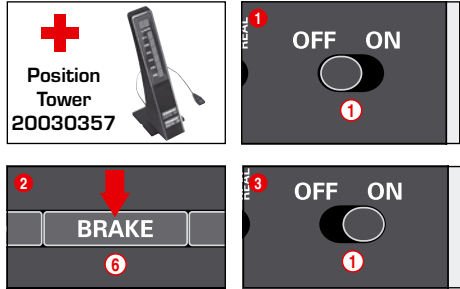
Pojazd przeznaczony do kodowania postawcie Państwo na torze przy włączonej Control Unit i przyciśnijcie Państwo trzy razy przycisk „CODE” ⑧, ilustracja ①. Świecą pierwsze trzy LED znajdujące się przy Control Unit, ilustracja ②. Następnie przyciśnijcie Państwo przycisk zwrotnicy regulatora ręcznego, ilustracja ③; po kolei świecą LED 2-5. Poczekajcie Państwo do momentu ponownego zaświecenia środkowej LED, ilustracja ④. Przesuńcie Państwo suwak regulatora ręcznego i doprowadźcie Państwo do jazdy pojazdu z prędkością zgodną z Państwa życzeniem. Po osiągnięciu wybranej przez Państwa prędkości przyciśnijcie Państwo ponownie przycisk zwrotnicy, ilustracja ⑤. Zakodowanie Pace Car zostało w ten sposób zakończone i pojazd wjeżdża do Pit Stop Lane.

**Wskazówka:** Przy tego rodzaju kodowaniu na torze może znajdować się wyłącznie pojazd przeznaczony do kodowania. Zaprogramowanie Pace Car pozostaje aktualne do momentu nowego zakodowania pojazdu. Pace Car w połączeniu z Position Tower zostanie zawsze wskazany pod adresem 8.

**Rozszerzona funkcja Pace Car**

Po dokonaniu zakodowania Pace Car pojazd wjeżdża w trakcie pierwszych okrążeń automatycznie do Pit Lane. W celu wystartowania Pace Car przyciśnijcie Państwo przycisk „Pace Car” ④. LED 2 i 3 znajdujące się przy Control Unit świecą i Pace Car opuszcza Pit Lane. Pace Car jedzie do momentu ponownego przyciśnięcia przycisku „Pace Car”. Przy tym gaśnie LED 2 i w czasie trwania aktualnego okrążenia pojazd automatycznie wjeżdża do Pit Lane.

**Wskaźnik pozycji Autonomous i Pace Car**



(tylko w połączeniu z Position Tower #20030357)

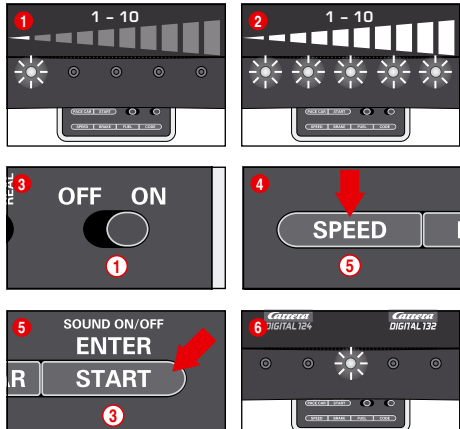
Pozycja Autonomous Car (adres 7) i Pace Car (adres 8) mogą zostać wskazane na Position Tower. Tę funkcję można włączyć przy włączonej Control Unit. Przy włączonej Control Unit przyciśnijcie i trzymajcie Państwo przycisk „BRAKE” ⑥, ilustracja ②, wazdy Państwo tor i zwolnijcie Państwo przycisk „BRAKE”. Poprzez ponowne przyciśnięcie tego przycisku można przełączyć tę funkcję.

1 LED świeci = brak wskaźnika

2 LED świecą = wskaźnik na Position Tower

Nastawcie Państwo zgodną z Państwa życzeniem funkcję i potwierdźcie Państwo dokonany wybór przyciskiem „START/ENTER”.

**Nastawienie prędkości podstawowej pojazdów**

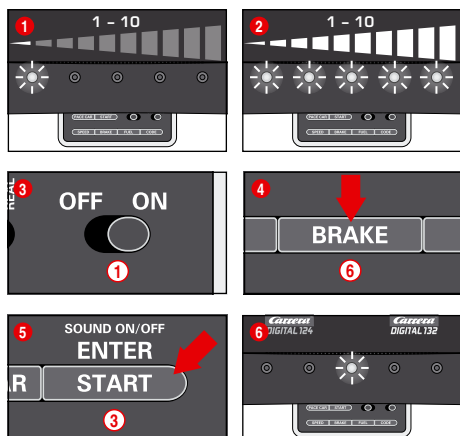


Prędkość podstawową pojazdów można nastawić indywidualnie dla jednego i/lub kilku pojazdów. Nastawiane pojazdy muszą znajdować się na torze. Nastawienie można przeprowadzić w 10 etapach, przy czym 5 LED miganiem lub świeceniem sygnalizuje różne stopnie nastawienia.

- 1 1 LED świeci = niska prędkość
- 2 5 LED świecą = wysoka prędkość

Pojazdy przeznaczone do nastawienia postawie Państwo na torze przy włączonej Control Unit i przyciśnijcie Państwo przycisk „SPEED” (5). Świeci kilka LED, które wskazują ostatnio zastosowaną prędkość. Przyciskajcie Państwo przycisk „SPEED” (5) aż do momentu wyboru prędkości zgodnej z Państwa życzeniem. Potwierdźcie Państwo Państwa wybór przyciskiem „ENTER/START” (3). Krótki efekt biegającego światła i krótkie świecenie środkowej LED potwierdzają zakończenie nastawienia, ilustracja (6).

## Nastawienie hamulców pojazdów



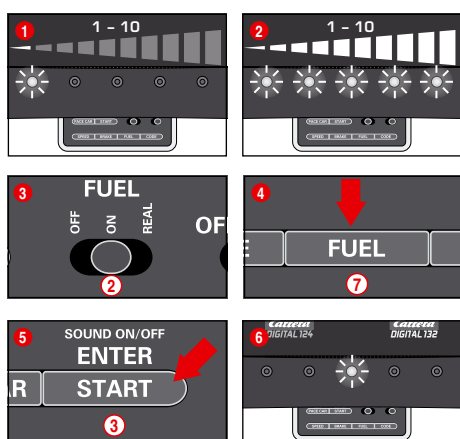
(tylko dla pojazdów obsługiwanych regulatorem ręcznym) Hamowanie pojazdów można nastawić indywidualnie dla jednego i/lub kilku pojazdów. Nastawienie pojazdy muszą znajdować się na torze. Nastawienie można przeprowadzić w 10 etapach, przy czym 5 LED miganiem lub świeceniem sygnalizuje różne stopnie nastawienia.

- 1 1 LED świeci = słabe hamowanie
- 2 5 LED świecą = silne hamowanie

Pojazdy przeznaczone do nastawienia postawie Państwo na torze przy włączonej Control Unit i jeden raz przyciśnijcie Państwo przycisk „BRAKE” (6). Świeci kilka LED, które wskazują ostatnio zastosowaną siłę hamulców. Przyciskajcie Państwo przycisk „BRAKE” (6) aż do momentu wyboru siły hamowania zgodnej z Państwa życzeniem. Potwierdźcie Państwo Państwa wybór przyciskiem „ENTER/START” (3).

Krótki efekt biegającego światła i świecenie środkowej LED potwierdzają zakończenie nastawienia, ilustracja (6).

## Nastawienie stanu paliwa



(tylko dla pojazdów obsługiwanych regulatorem ręcznym) Nastawienie stanu paliwa w połączeniu z Pit Lane (20030356) następuje jednocześnie dla wszystkich pojazdów. Nastawienie stanu paliwa można przeprowadzić w 10 etapach, przy czym 5 LED miganiem lub świeceniem sygnalizuje różne stopnie nastawienia.

- 1 1 LED świeci = niski stan paliwa
- 2 5 LED świecą = pełen zbiornik paliwa

Pojazdy przeznaczone do nastawienia postawie Państwo na torze przy włączonej Control Unit i włączcie Państwo funkcję tankowania przy pomocy suwaka (2) ilustracja (3). Przyciśnijcie Państwo przycisk „FUEL” (7). Świeci kilka LED, które wskazują ostatnio zastosowany stan paliwa. Przyciskajcie Państwo przycisk „FUEL” (7) aż do momentu wyboru stanu paliwa zgodnego z Państwa życzeniem. Potwierdźcie Państwo Państwa wybór przyciskiem „ENTER/START” (3).

Krótki efekt biegającego światła i świecenie środkowej LED potwierdzają zakończenie nastawienia, ilustracja (6).

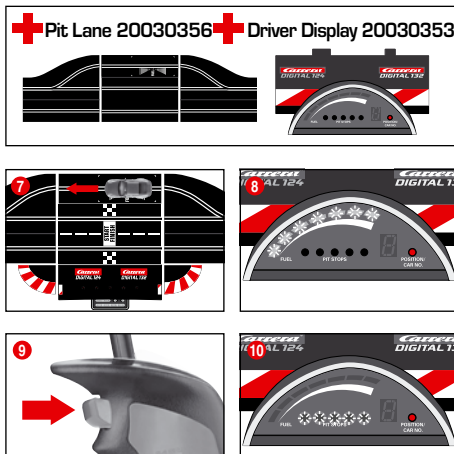
## Rozszerzona funkcja tankowania

Przyciskiem suwakowym (2) można wybrać 3 tryby, ilustracja (3):

- OFF = pojazdy nie zużywają żadnej „benzyny”
- ON = pojazdy zużywają „benzynę”
- REAL = maksymalna prędkość uzależniona od stanu paliwa / pojazdy zużywają „benzynę” (tylko w połączeniu z Pit Lane 20030356 lub Pit Stop Lane 20030346 i Pit Stop Adapter Unit 20030361)

W „REAL-Mode” pojazd z pełnym zbiornikiem paliwa jest „cięższy”, jedzie wolniej i trudniej hamuje, pojazd z pustym zbiornikiem paliwa jest „lżejszy”, jedzie szybciej i lepiej hamuje. Wskazanie aktualnego stanu paliwa i „zuzycia benzyny” może nastąpić tylko w połączeniu z Driver Display 20030353 i Pit Stop 20030356.

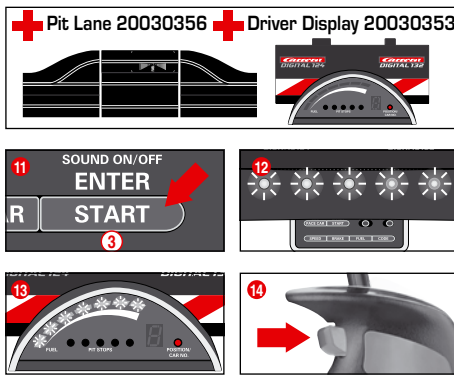
Tankowanie pojazdów z Pit Lane 20030356 i Driver Display 20030353



Aktualny stan paliwa w pojeździe można odczytać ze wskaźnika paskowego z 5 zielonymi i 2 czerwonymi LED na Driver Display. W celu zatankowania należy przejechać przez sensor tankowania i wjechać do Pit Lane, ilustracja (7). Wskaźnik paskowy zaczyna migać, ilustracja (8) i pojazd może zostać zatankowany poprzez przytrzymanie przycisku zwrotnicy, ilustracja (9). Liczba tankowań zostanie wskazana poprzez miganie lub świecenie żółtych LED, ilustracja (10) (por. Driver Display).

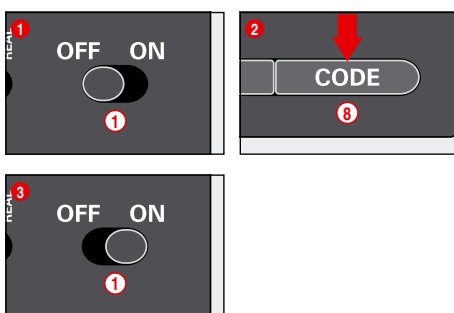
**Wskazówka:** Pojazdy z pustym zbiornikiem paliwa nie zostaną uwzględnione przy liczeniu okrążeń w połączeniu z Position Tower 20030357.

## Nastawienie stanu paliwa przy starcie



(tylko w połączeniu z Pit Lane 20030356 i Driver Display 20030353) Niezależnie od nastawienia podstawowego stanu paliwa istnieje możliwość indywidualnego nastawienia stanu paliwa jednego i/lub kilku pojazdów przy starcie wyścigu dla okrążeń trwających do pierwszego tankowania. Przyciśnijcie Państwo przycisk „START/ENTER” (3); 5 LED znajdujących się przy Control Unit świecą bez przerwy, ilustracja (12), i wskaźnik paskowy jednego lub kilku Driver Display miga, ilustracja (13). Poprzez kliknięcie przycisku zwrotnicy przy odpowiednim regulatorem ręcznym można zmienić poziom napełnienia zbiornika paliwa, ilustracja (14).

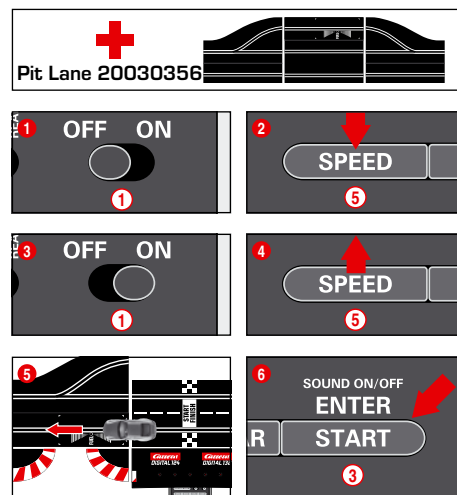
## Blokada przycisku regulacji



W celu zablokowania funkcji Speed, Brake i Fuel postępujcie Państwo w następujący sposób:

Trzymajcie Państwo wciśnięty przycisk Code (8) przy włączonej Control Unit, następnie włączcie Państwo Control Unit i zwolnicie Państwo przycisk Code. W celu ponownego wyłączenia blokady powtórzcie Państwo powyższą procedurę.

## Rozszerzona funkcja Pit Lane



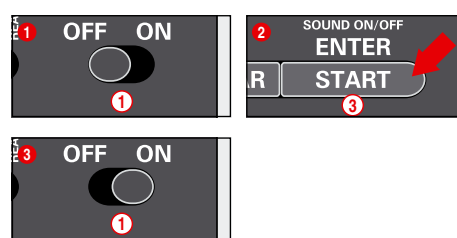
(tylko w połączeniu z Pit Lane 20030356)

Istnieje możliwość włączenia / wyłączenia funkcji liczenia okrążeń w Pit Lane 20030356 lub w Pit Stop Lane 20030346 z Pit Stop Adapter Unit 20030361. W tym celu należy przy włączonej Control Unit przycisnąć i trzymać przycisk „SPEED” (5), włączyć Control Unit i zwolnic przycisk „SPEED” (5). Poprzez ponowne przyciśnięcie tego przycisku, w zależności od nastawienia, świeci 1 lub 2 LED..

- LED 1 = wyłączona funkcja liczenia okrążeń
- LED 1 + 2 = włączona funkcja liczenia okrążeń

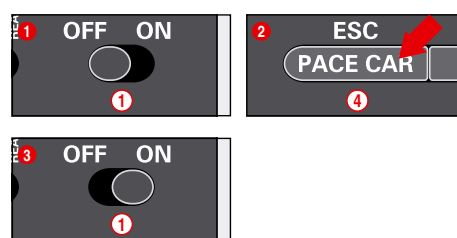
Dokonajcie Państwo wyboru nastawienia zgodnego z Państwa życzeniem i przesurujcie Państwo pojazd lub przejeździe Państwo pojazdem przez sensor Pit Lane ilustracja (5). Przy przekroczeniu sensora nastawienia zostaną przejęte. W celu opuszczenia wybranych nastawień przyciśnijcie Państwo przycisk „START/ENTER” (3).

## Sound ON/OFF



Istnieje możliwość wyłączenia tonu potwierdzającego przejazd przez sensory i tonu przycisków obsługi. W tym celu przyciśnijcie Państwo przycisk „START/ENTER” (3) przy włączonej Control Unit, włączcie Państwo tor i zwolnicie Państwo przycisk „START/ENTER” (3). Tonu potwierdzającego włączenie Control Unit nie można wyłączyć.

## Funkcja reset



W celu odnowienia nastawień fabrycznych Control Unit dysponuje funkcją Reset.

W tym celu przyciśnijcie i trzymajcie Państwo przycisk „ESC/PACE CAR” (4) przy włączonej Control Unit, włączcie Państwo tor i zwolnicie Państwo trzymany przycisk. Wszystkie dotychczasowe nastawienia prędkości, hamulców, stanu paliwa, sound i liczenia okrążeń zostaną cofnięte do nastawień fabrycznych. Nastawienia pojazdów pozostają bez zmian, jeżeli pojazdy nie znajdują się na torze.

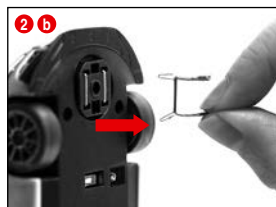
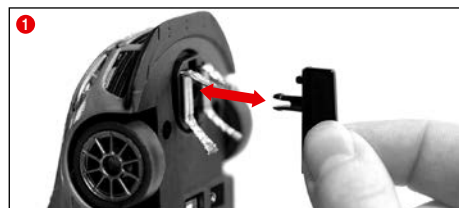
Nastawienia fabryczne:

- Prędkość = 10
- Hamowanie = 17
- Stan paliwa = 7
- Sound = On
- Wskaźnik pozycji Autonomous i Pace Car = OFF

**Funkcja oszczędności energii**

Control Unit po 20 minutach nieużytkowania przechodzi w tryb oszczędności energii i wyłącza wszystkie wskaźniki, jak Position Tower, Driver Displays i Startlight. W celu ponownego uruchomienia wyłączyć Control Unit na 2-3 sekundy i następnie ponownie ją włączyć. Tor ponownie znajduje się w stanie spoczynku. Wszystkie nastawienia pozostają bez zmian.

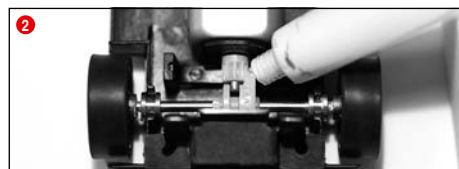
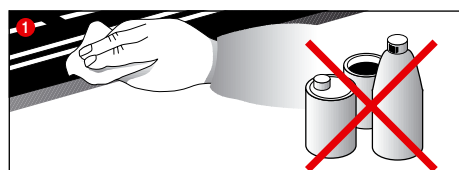
**Wymiana szczotek stykowych i stępki**



**Wskazówki**

- W każdym przypadku zaleca się wyjęcie i wymianę tylko jednej szczotki stykowej.
- Nigdy nie należy ciągnąć pojazdu do tyłu ze względu na możliwość uszkodzenia szczotek.
- 1 Stępke należy ostrożnie zgodnie z ilustracją nr. 1 wyjąć z zamocowania.
- 2 Przy wymianie szczotek stykowych należy zwrócić uwagę na fakt, że zgodnie z ilustracją nr. 2 a należy najpierw częściowo wyjąć górną szczotkę stykową i dopiero potem zgodnie z ilustracją nr. 2 b będzie możliwe kompletnie wyjęcie szczotki stykowej. Przy wkładaniu należy postępować identycznie.

**Konserwacja i pielęgnacja**



W celu zapewnienia niezakłóconej funkcjonalności toru wyciągowego należy regularnie czyścić wszystkie części toru. Przedtem należy wyjąć wtyczkę z gniazdka.

- 1 **Trasa wyciągu:** powierzchnię toru i środkowy rowek obwodowy oczyścić przy pomocy suchej chusteczki. Do czyszczenia nie używać żadnych rozpuszczalników i środków chemicznych. W przypadku nieużytkowania toru należy go przechowywać najlepiej w oryginalnym kartonie w suchym miejscu i chronić przed zakurzeniem.
- 2 **Kontrola pojazdu:** ożyłka osi i kół, koła zębate silnika, koła zębate skrzyni biegów i łożyska należy czyścić i smarować tłuszczem nie zawierającym żywic i kwasów. W tym celu można użyć np. wykałaczki. Należy regularnie kontrolować stan szczotek stykowych i opon.

**Usuwanie usterek  
Technika jazdy**

**Usuwanie usterek**

- W przypadku zakłóceń funkcjonowania należy sprawdzić:
- Czy przyłączenia do sieci są prawidłowe?
  - Czy transformator i ręczny regulator prędkości są prawidłowo podłączone?
  - Czy łąca szyn funkcjonują bez zarzutu?
  - Czy tor i środkowy rowek obwodowy są czyste i czy nie leżą na nich jakieś przedmioty?
  - Czy szczotki stykowe nie są uszkodzone i mają kontakt z szynami?
  - Czy pojazdy są prawidłowo zakodowane na odpowiedni ręczny regulator prędkości?
  - W przypadku zwarcia przepływ prądu zostaje automatycznie przerwany na około 5 sekund na co wskazują sygnały akustyczne. Czy pojazdy stoją na torze w kierunku jazdy?
  - W przypadku niefunkcjonowania należy zmienić pozycję włącznika kierunku jazdy znajdującego się na spodzie pojazdu.
  - Czy Adapter Unit została prawidłowo wmontowana w kierunku jazdy?
  - Czy akumulator regulatora ręcznego został prawidłowo przyłączony?
  - Czy akumulator został naładowany?
  - Czy przy ładowaniu regulatora ręcznego miga lampka LED?
  - Czy regulator ręczny jest związany z odbiornikiem?
  - Czy nastąpił podwójny zapis adresów regulatora ręcznego?

**Wskazówka:**

Podczas zabawy drobne elementy pojazdu, jak np. spojler lub lusterko, które ze względu na wrażliwość z oryginałem muszą być imitowane, mogą się ewentualnie odłączyć od pojazdu. Aby tego uniknąć mają Państwo możliwość ich usunięcia przed użytkowaniem toru.

**Technika jazdy:**

- Na prostych odcinkach toru pojazdy mogą poruszać się z wysoką prędkością, przed zakrętem należy wyhamować, przed końcem zakrętu można ponownie przyspieszyć tempo.
- Przy włączonym silniku nie należy przytrzymywać lub blokować pojazdów, ponieważ może to doprowadzić do przegrzania silnika.

**Wskazówka:** przy użyciu systemów szyn nie wyprodukowanych przez Carrera zamontowana stępka musi zostać zastąpiona specjalną stępką (#20085309). Lekkie szmery przy zastosowaniu wiaduktu Carrera (#20020587) względnie przy pokonywaniu zakrętów pod kątem 1/30° (#20020574) są uwarunkowane wpływem podziarki i pod kątem niezakłóconej funkcjonalności bez znaczenia.

**Dane techniczne**

Napięcie wyjściowe - Transformator

14,8 V --- 51,8 W

Akumulatora litowo - polimerowego:  
3,7 V --- 180 mAh - 0,7 Wh

Maksymalny czas ładowania: 2 godziny

Częstotliwość: 2,4 GHz  
Pasma częstotliwości: 2400-2483,5 MHz  
Moc nadawcza: maksymalnie 10 mW

Nazwa lub znak towarowy producenta, numer rejestru handlowego i adres	CARRERA Carrera Toys GmbH Rennbahn Allee 1 5412 Puch AUSTRIA FN 52240 z
Identyfikator modelu	STAD-HKYF-002A STAD-HKYF-003A STAD-HKYF-004A
Napięcie wejściowe	100-240 V-
Wejściowa częstotliwość prądu przemiennego	50/60 Hz
Napięcie wyjściowe	DC 14,8 V
Prąd wyjściowy	3,5 A
Moc wyjściowa	51,8 W
Średnia sprawność podczas pracy	88,11 %
Sprawność przy niskim obciążeniu (10 %)	83,46 %
Zużycie energii w stanie bez obciążenia	0,14 W

**Tryby prądu**

- 1.) Gra = pojazdy zostają uruchomione regulatorem ręcznym
- 2.) Stan spoczynku / Stand by = regulatory ręczne nie są uruchomione / przerwa w grze
- 3.) Stan spoczynku / Stand by = po około 20 minutach stanu spoczynku szyna przyłączeniowa przechodzi w stan spoczynku stand-by. Lampka LED przestaje świecić.  
**Zużycie prądu < 0,21 W**  
W celu ponownego uruchomienia wyłączyć Control Unit na 2-3 sekundy i następnie ponownie ją włączyć. Tor ponownie znajduje się w stanie spoczynku.
- 4.) Odłączenie od prądu = Zasilacz sieciowy odłączony od sieci elektrycznej



Ten produkt jest oznaczony symbolem oznaczającym selektywne usuwanie odpadów elektrycznych i elektronicznych (WEEE). To oznacza, że w celu zminimalizowania powstających zanieczyszczeń środowiska produkt ten musi zostać usunięty zgodnie z postanowieniami Dyrektywy Unii Europejskiej 2012/19/EU. Dalsze informacje uzyskają Państwo w urzędach lokalnych względnie regionalnych.

Produkty elektroniczne wyłączone z procesu selektywnego usuwania odpadów, ze względu na zawartość niebezpiecznych substancji oznaczają niebezpieczeństwo dla środowiska i zdrowia.

**Wskazówki ostrzegawcze**

**Wytyczne i wskazówki ostrzegawcze dotyczące używania akumulatora litowo - polimerowego / akumulatorów litowo - polimerowych:** Akumulatory litowo - polimerowe są znacznie wrażliwsze niż konwencjonalne akumulatory alkaliczne lub niklowo - wodorowe. Z tego względu należy dokładnie przestrzegać wszelkich wytycznych i wskazówek ostrzegawczych. W przypadku nieprawidłowej obsługi akumulatora litowo - polimerowego istnieje niebezpieczeństwo pożaru. Przy obsłudze, ładowaniu lub użytkowaniu dostarczonego akumulatora litowo - polimerowego / dostarczonych akumulatorów litowo - polimerowych ponoszą Państwo wszelkie ryzyka związane z użytkowaniem akumulatora litowego.

- Nie wolno ładować baterii nie przeznaczonych do ponownego ładowania! Do ładowania mogą Państwo używać wyłącznie dostarczonego pojemnika do ładowania baterii. W przypadku nieprzestrzegania podanych wskazówek istnieje niebezpieczeństwo pożaru i tym samym zagrożenia dla zdrowia i / lub uszkodzenia mienia. NIGDY nie używajcie Państwo innej ładowarki!
- Baterie przeznaczone do ponownego ładowania mogą być ładowane wyłącznie pod nadzorem osób dorosłych. Nigdy nie pozostawiajcie Państwo akumulatora podczas ładowania bez nadzoru. Przy ładowaniu akumulatora powinni Państwo zawsze przebywać w pobliżu w celu kontrolowania przebiegu ładowania i ewentualnej reakcji na potencjalne problemy.
- W przypadku, gdy akumulator podczas ładowania lub rozładowywania wzdyma się lub się deformuje, natychmiast przernwijcie Państwo ładowanie lub rozładowywanie. Wyjmijcie Państwo akumulator tak szybko i ostrożnie jak to tylko możliwe i umieście go Państwo w bezpiecznym i otwartym miejscu z dala od materiałów palnych i obserwujcie Państwo akumulator przez co najmniej 15 minut. Jeżeli ładują lub rozładują Państwo wzdymy lub deformowały akumulator, istnieje niebezpieczeństwo pożaru. Nawet przy nieznanym zdeformowaniu lub tworzeniu się balonu akumulator musi zostać wycofany z użytku.
- Dostarczony akumulator muszą Państwo ładować w bezpiecznym miejscu z dala od materiałów palnych.
- Zużyte baterie muszą być wyjęte z zabawki.
- Przechowujcie Państwo akumulator w suchym miejscu w temperaturze pomieszczenia wynoszącej (16° - 18°C). Nie narażajcie Państwo akumulatora na bezpośrednie działanie promieni słonecznych lub innych źródeł ciepła. Generalnie należy unikać temperatur powyżej 50°C.
- Po użyciu akumulatora bezwarunkowo ponownie ładujcie Państwo akumulator w celu uniknięcia tzw. całkowitego rozładowania. W przypadku nieużywania akumulatora ładujcie go Państwo od czasu do czasu (około co 2-3 miesiące). Nieprzestrzeganie w/w zasad obsługi akumulatora może doprowadzić do jego uszkodzenia.
- Przy wymianie akumulatora nie używajcie Państwo spiczastych lub ostrych przedmiotów. W żadnym wypadku nie uszkodzcie Państwo folii ochronnej akumulatora.
- Przy wymianie uszkodzonych akumulatorów wolno używać wyłącznie zalecanych typów akumulatorów. Uszkodzone lub nieadodne do użytku akumulatory są odpadami niebezpiecznymi i muszą zostać odpowiednio nieszkodliwione.
- Akumulatory / baterii nie wolno wrzucać do ognia lub narażać na działanie wysokich temperatur. Istnieje niebezpieczeństwo pożaru i wybuchu.
- Zawarte w akumulatorach elektrolity i opary elektrolitu są szkodliwe dla zdrowia. W każdym przypadku unikajcie Państwo bezpośredniego kontaktu z elektrolitem. W przypadku kontaktu skóry, oczu lub innych części ciała z elektrolitem należy je niezwłocznie przemyć lub przepłukać wystarczającą ilością czystej wody, następnie bezwarunkowo należy skonsultować się z lekarzem.
- Akumulatory nie są zabawkami i nie powinny znajdować się w zasięgu rąk dzieci. Akumulatory należy przechowywać poza zasięgiem dzieci.
- Nie wolno zwierzać zacisków przyłączeniowych / łąć akumulatora!
- Zabawka może być używana wyłącznie z transformatorem / zasilaczem sieciowym przeznaczonym dla zabawek!
- Transformator / zasilacz sieciowy nie są zabawkami!

## Obsah

Bezpečnostné pokyny	74
Vyhlasenie o zhode	74
Obsah balenia	74
Technický pokyn pre montáž	74
Dôležitý pokyn	75
Popis	75
Pred prvým použitím	75
Starostlivosť o akumulátor	75
Návod na montáž	75
Zvodidlá a podpery	75
Elektrické pripojenie	75
Diely vozidla	75
Pripojky Control Unit	76
Pripojenie prijímača	76
Pripojenie nabíjacej stanice	76
Nabíjanie ručných regulátorov	76
Proces previazania - binding	76
Ovládacie prvky Control Unit	76
Kódovanie/programovanie vozidiel na príslušné ručné regulátory	76
Príprava štartu	77
Funkcia výhybky	77
Svetelná funkcia zap/vyp	77
Kódovanie/programovanie vozidla Autonomous Car	77
Kódovanie/programovanie vozidla Pace Car	77
Zobrazenie pozície vozidiel Autonomous Car a Pace Car	77
Nastavenie základnej rýchlosti vozidiel	77
Nastavenie brzdného správania vozidiel	78
Nastavenie obsahu palivovej nádrže	78
Zablokovanie tlačidla pre nastavenia	78
Rozšírená funkcia Pit Lane	78
Zvuk ZAP/VYP	78
Funkcia Reset	78
Funkcia šetrenia prúdom	79
Výmena dvojitych zberacích kontaktov a vodiaceho kýlu	79
Údržba a ošetrovanie	79
Odstraňovanie chýb / Technika jazdy	79
Technické údaje	79
Varovné upozornenia	79

## Vitajte

Buďte srdečne vítaní v tíme Carrera!  
 Návod na obsluhu obsahuje dôležité informácie pre výstavbu a obsluhu Vašej závodnej dráhy Carrera DIGITAL 132. Prečítajte ho prosím starostlivo a uložte si ho.  
 Pri spätných otázkach sa prosím obráťte na odbyť alebo navštívte našu webovú stránku: [carrera-toys.com](http://carrera-toys.com)  
 Skontrolujte prosím obsah ohľadne úplnosti a prípadných poškodení transportom. Obal obsahuje dôležité informácie a mal by sa taktiež uložiť.

Prajeme Vám veľa zábavy s Vašou dráhou Carrera DIGITAL 132.

## Bezpečnostné pokyny

• **UPOZORNENIE!** Nevhodné pre deti do 36 mesiacov. Prehltnutím malých dielov hrozí nebezpečenstvo udusenía. Pozor: Počas činnosti hrozí nebezpečenstvo zovretia.

• **UPOZORNENIE!**  
 Táto hračka obsahuje magnety alebo magnetické súčiastky. Magnety, ktoré držia spolu alebo ktoré sa pripoja ku kovovému predmetu vnútri ľudského tela, môžu spôsobiť vážne alebo smrteľné zranenie. V prípade prehltnutia alebo vdýchnutia magnetov okamžite vyhľadajte lekársku pomoc.

• **UPOZORNENIE!**  
 Používanie nabíjajúcej batérie sa smie dovoliť iba deťom vo veku minimálne 8 rokov. Musia byť dostatočne poučené, aby dieťa bolo schopné bezpečným spôsobom používať nabíjajúcu batériu, a je nutné vysvetliť, že to nie je hračka a nesmie sa s ňou hrať.

• Transformátor nie je hračka! Pripojte transformátora neskratovať! Pokyn pre rodičov: Pravidelne kontrolujte transformátor ohľadne poškodení na vedení, na zástrčke alebo na puzdre. Prevádzkujte túto hračku iba s odporúčanými transformátormi! Pri poškodení sa transformátor už nesmie používať! Prevádzkujte závodnú dráhu iba s jedným transformátorom! Pri dlhších prestávkach v hre sa odporúča odpojiť transformátor od siete. Neotvárajte puzdro transformátora a regulátora rýchlosti!

**Pokyn pre rodičov:**  
 Transformátory a sieťové zdroje nie sú vhodné na to, aby sa používali ako hračky. Používanie týchto výrobkov sa musí diať za neustáleho dohliadania rodičov.

- Dráhu, vozidlá a nabíjajúcu treba pravidelne kontrolovať ohľadne škôd na vedeniach, na zástrčkách a na puzdrach! Defektné diely vymeniť!
- Automobilová závodná dráha nie je vhodná na prevádzkovanie vonku! Nepripúšťajte blízkosť tekutín.
- Nepokladajte žiadne kovové diely na dráhu, aby sa vyvarovalo skratom. Nepostavíte dráhu v bezprostrednej blízkosti citlivých predmetov, keďže z dráhy vymrštené vozidlá môžu spôsobiť poškodenia.
- Pred čistením alebo údržbou vytiahnuť sieťovú zástrčku! Na čistenie používať vlhkú handru, žiadne rozpúšťadlá alebo chemikálie. Pri nepoužívaní uložte dráhu s ochranou proti prachu a v suchu, najlepšie v originálnom kartóne.
- Neprevádzkujte automobilovú závodnú dráhu vo výške očí alebo tváre, keďže existuje nebezpečenstvo poranenia skrz vymrštené vozidlá.
- Nesprávne používanie transformátora môže spôsobiť úder elektrickým prúdom.
- Hračka sa smie pripojiť iba na prístroje s triedou ochrany II.
- Hračka a nabíjajúca sa smú používať iba s transformátorom pre

hračky.  
 • Nepoužívať s regulovateľnými transformátormi.  
 • Keď sa sieťový kábel tohto prístroja poškodí, musí sa zasláť do zákazníckeho servisu firmy Carrera Toys GmbH, alebo ho musí vymeniť podobne kvalifikovaná osoba, aby sa zabránilo ohrozeniu.

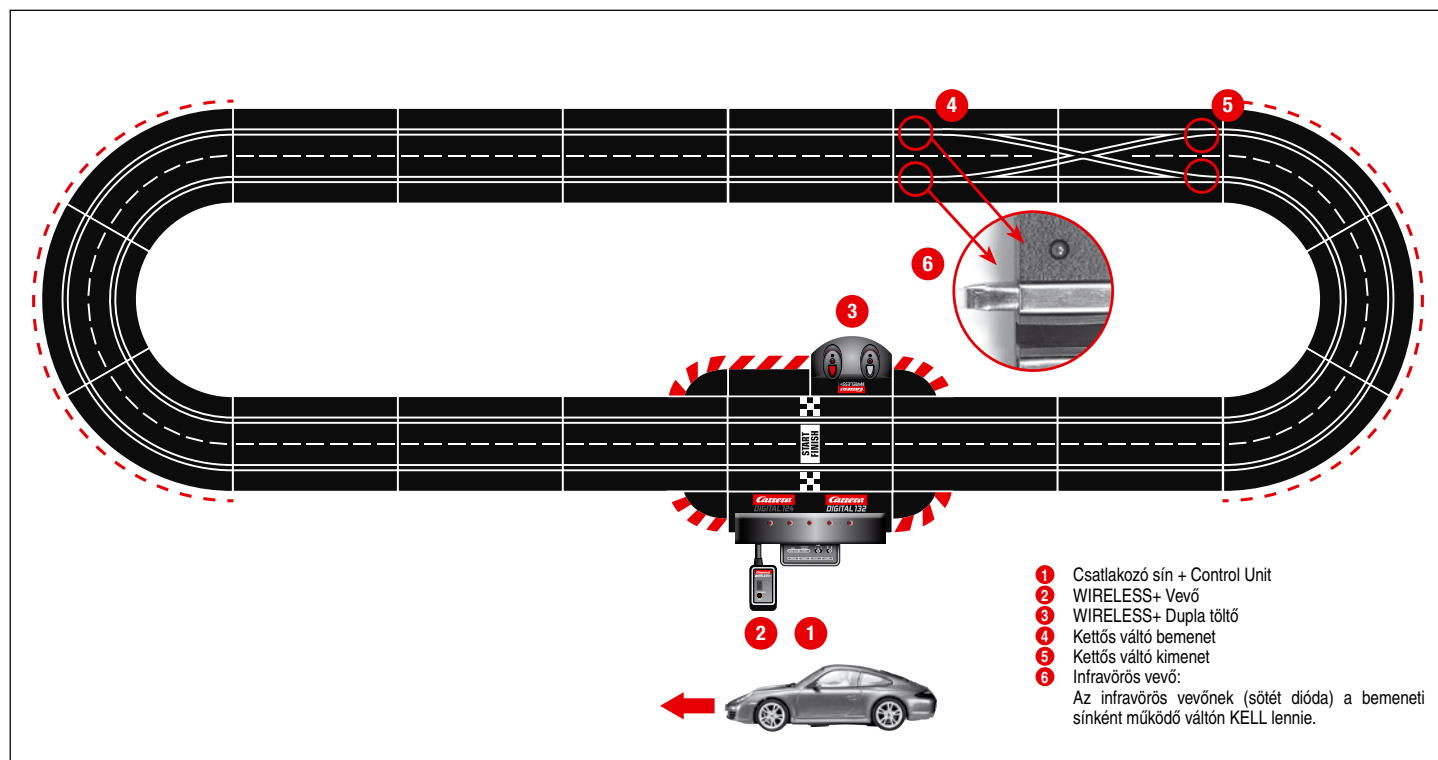
**Oznámenie:**  
 Vozidlá a kontrolná jednotka sa môžu opäť spustiť do prevádzky iba v kompletne zmontovanom stave.

Montáž môže vykonať len dospelá osoba. Tento prístroj môžu používať deti od 8 rokov a okrem toho tiež osoby so zníženými fyzickými, zmyslovými alebo mentálnymi alebo nedostatkom skúseností a vedomostí, pokiaľ sú pod dohľadom, alebo boli školené s ohľadom na bezpečné používanie prístroja a pochopili nebezpečenstvá, ktoré vychádzajú z prístroja. Deti sa nesmú hrať s prístrojom. Čistenie a užívateľskú údržbu nemôžu vykonávať deti bez dohľadu. Dieťa je potrebné upozorniť, že nesmie nabíjať batérie s možnosťou nabíjania kvôli nebezpečenstvu výbuchu a nesmie sa o to ani pokúšať.

## Vyhlasenie o zhode

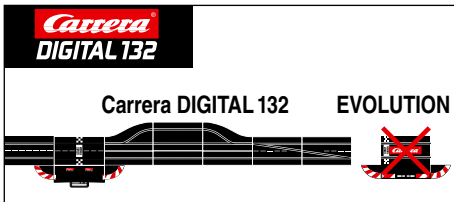
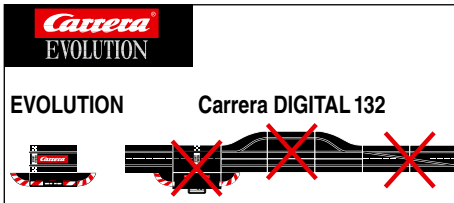
Carrera Toys GmbH týmto vyhlasuje, že rádiové zariadenie typu "2.4 GHz WIRELESS+" je v súlade so smernicou 2014/53/EÚ. Úplné EÚ vyhlásenie o zhode je k dispozícii na tejto internetovej adrese: [carrera-toys.com](http://carrera-toys.com) – Safety and Quality

## Technický pokyn pre montáž





## Dôležitý pokyn



Dajte prosím na to, že sa u systému Evolution (analogový systém) a u systému Carrera DIGITAL 132 (digitálny systém) jedná o dva oddelené a kompletne samostatné systémy. Výslovne poukazujeme na to, aby sa oba systémy pri stavbe dráhy od seba oddelili, t.j. na jednej dráhe sa nesmie nachádzať prípojná koľajnica od Evolution spolu s prípojnou koľajnicou včítane Control Unitu od Carrera DIGITAL 132. Ani vtedy nie, keď je iba jedna z oboch prípojných koľajníc (prípojná koľajnica Evolution alebo prípojná koľajnica Carrera DIGITAL 132 včítane Control Unitu) pripojená na zdroj prúdu. Ďalej sa nesmú ani všetky ostatné komponenty od Carrera DIGITAL 132 (výhybky, elektronické počítačlo kôl, Pit Lane) zabudovať do dráhy Evolution, t.j. nesmie sa s nimi hrať v analogovom systéme. Pri nedbaní na vyššie uvedené údaje nemožno vylúčiť, že budú komponenty systému Carrera DIGITAL 132 zničené. V tomto prípade nemožno uplatniť žiadny nárok na záruk.

## Popis

WIRELESS+ je nová bezkáblová zábava na pretekárskej dráhe fúr Carrera DIGITAL124 a Carrera DIGITAL 132. Rádiová technológia 2,4 GHz s frekvenčným posunom tzv. hoppingom je bezporuchová a ponúka dosah až 15m.

Vďaka výkonnému lítium polymérovému akumulátoru je možné hrať sa až 8 hodín a byť v pohotovostnom režime viac ako 80 dní.

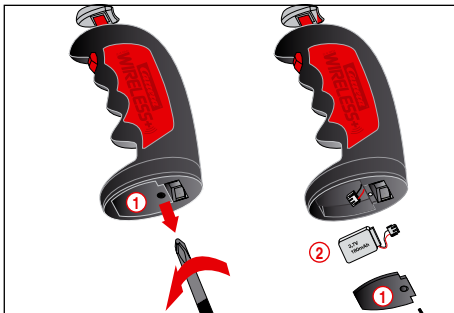
WIRELESS+ ponúka bezkáblovú voľnosť až pre 6 jazdcov na pretekárskej dráhe.

Carrera AppConnect je bluetooth adaptér pre spojenie medzi smartfónom/tabletom a riadiacou jednotkou Carrera Control Unit. (App Connect je voliteľným obsahom dodávky, pozri obsah obalu v časti A.)

## Pred prvým použitím

Pred prvým použitím ručného regulátora sa do neho musí vložiť akumulátor (2), ktorý je súčasťou dodávky. Odskrutkujte priehradku pre akumulátor (1) na spodnej strane ručného regulátora.

Spojte zástrčku akumulátora s pripájacou zásuvkou ručného regulátora a vložte akumulátor do priehradky. Potom zaskrutkujte veko priehradky pre akumulátor. Akumulátor je od výrobcu nabitý; pred prvým použitím by sa však mal úplne nabíť.

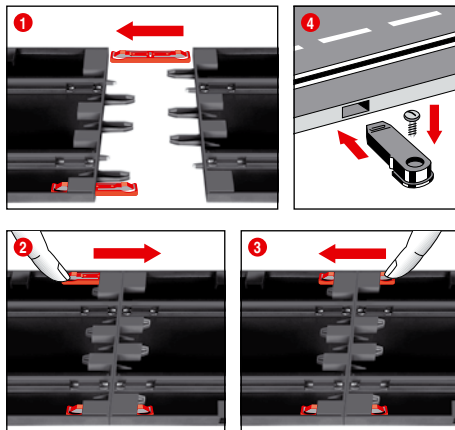


## Starostlivosť o akumulátor

Pre dosiahnutie čo najdlhšej životnosti a výkonnosti akumulátora by sa malo dbať na nasledujúce body, týkajúce sa starostlivosti a skladovania.

- Nové akumulátory pred prvým použitím úplne nabite.
- Pri úplne nabitom akumulátore sa dá nepretržite hrať oca 8 hodín. Pri klesajúcom výkone akumulátora sa skracuje dosah ručného regulátora. Najneskôr v tomto čase by sa mal akumulátor opäť úplne nabíť.
- Keď regulátor dlhšie nepoužívate, vyberte akumulátor z ručného regulátora a skladujte ho pri izbovej teplote (16° - 18°C) na suchom mieste. Na zabránenie hlbokému vybitiu by sa skladovaný akumulátor mal nabíť každé 2-3 mesiace.

## Návod na montáž

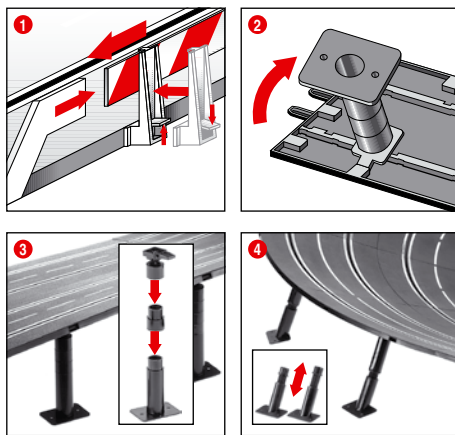


- 1 + 2 + 3** Pred montážou zastrčiť spojovacie klipy do koľajnice tak, ako to je v obr. 1 popísané. Zastrčiť koľajnice na rovnej podložke do seba. Posúvať spojovacie klipy v smere šípky podľa obr. 2 až po počuteľné zaklapnutie. Spojovací klip možno aj dodatočne zastrčiť. Uvoľnenie spojovacích klipov je v oboch smeroch možné jednoduchým stlačením zvieracieho výstupku (viď obr. 3).

- 4 Upevnenie:** Pre fixáciu kusov dráhy na doske sa používajú upevňovacie zariadenia pre kusy dráhy (č. artiklu 20085209) (nie sú obsiahnuté v balení).

**Pokyn:** Kobercová podlaha nie je vhodným podkladom pre montáž kvôli elektrostatickému nabitíu, tvorbe chlpov a ľahkej zápalnosti.

## Zvodidlá a podpery



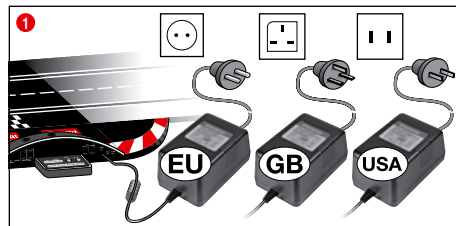
- 1 Zvodidlá:** Pripevnenie držiakov pre zvodidlá sa vykoná vyklopením na hranu jazdnej dráhy.

- 2 + 3 Podopretie dráhy na estakáde:** Zasuňte hlavy guľových kĺbov so zástrčnými čapmi do k tomu určených hranatých zachytení na spodnej strane dráhy. Skrz medzikusy možno podpery zvýšiť. Priskrutkovanie piat podpier je možné (skrutky nie sú obsiahnuté v balení).

## 4 Podopretie strmých zákrut:

Pre podopretie strmých zákrut sú k dispozícii šikmé podpery v príslušnej dĺžke. Výškovke neprestaviteľné podpery použij pre vstupy a výstupy zo zákrut. Hlavy podpier zastrčí do k tomu určených okrúhlych zachytení na spodnej strane dráhy.

## Elektrické pripojenie



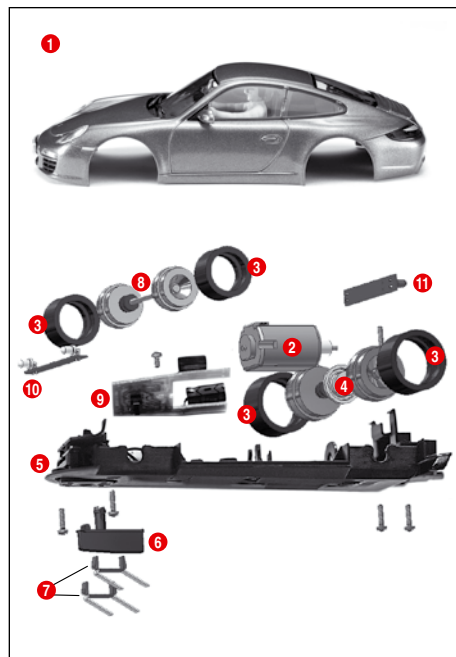
- 1** Pripojte zástrčku transformátora na riadiacu jednotku Control Unit.

**Pokyn:** Pre vyvarovanie sa skratom a elektrickým úderom, nesmie byť táto hračka spojená s cudzími elektrickými prístrojmi, zástrčkami, káblami alebo inými predmetmi, ktoré sú cudzie voči tejto hračke. Automobilová závodná dráha Carrera DIGITAL 132 funguje bezvadne iba s originálnym transformátorom Carrera DIGITAL 132

Rozhranie pre PC (PC Unit) sa smie prevádzkovať iba v spojení s originálnou jednotkou Carrera PC Unit.

Hračka sa musí používať s dodávaným transformátorom alebo sieťovým adaptérom, pokiaľ sa dodáva transformátor spolu s hračkou.

## Diely vozidla

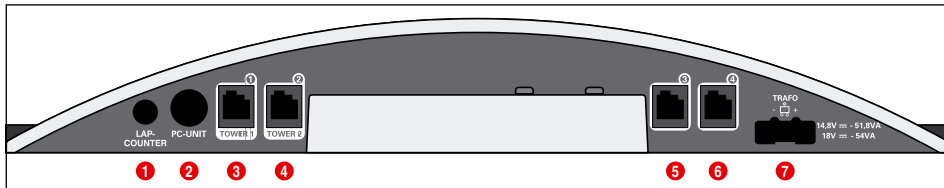


- 1 Karoséria, spoiler
- 2 Motor
- 3 Pneumatika
- 4 Zadná náprava
- 5 Podvozok
- 6 Vodiaci kým
- 7 Dvojité zberací kontakt
- 8 Predná náprava
- 9 Doštička plošných spojov vozidla s prepínačom
- 10 Predná doštička plošných spojov pre svetlá
- 11 Zadná doštička plošných spojov pre svetlá

**Pokyn:** Karoséria vozidla je závislá od modelu.

Označenie jednotlivých dielov nemožno použiť ako objednávacie číslo..

## Prípojky Control Unit



Prípojky (zľava doprava):

- 1 Prípojka pre počítačdo okruhov 20030342
- 2 Prípojka pre PC jednotku alebo Lap Counter 20030355 alebo App Connect 20030369
- 3 Prípadacia zásuvka 1 pre ručný regulátor, box pre rozšírenie ručnej regulácie alebo WIRELESS+ prijímača
- 4 Prípadacia zásuvka 2 pre bezdrôtovú vežu WIRELESS-Tower 20010108
- 5 Prípadacia zásuvka 3 pre ručný regulátor
- 6 Prípadacia zásuvka 4 pre ručný regulátor
- 7 Prípojka pre DIGITAL 124 / DIGITAL 132 jednotka sieťového napájania

### Všeobecné upozornenia k pripájacím zásuvkám 1-4:

Pokiaľ sa používa bezdrôtová veža WIRELESS+ prijímač, musí sa spojiť s pripájacou zásuvkou 1. Podľa voľby sa druhá bezdrôtová veža WIRELESS Tower 20010108 môže spojiť s pripájacou zásuvkou 2. Ak sa používa len WIRELESS+ prijímač, pripájací zásuvka 2 sa nesmie obsadiť.

Na zásuvkách 3 a 4 sa potom môžu navyše použiť kábelové ručné regulátory. Dbajte prosím na to, aby tieto potom používali adresy 5 a 6.

Ak použijete škatuľu na rozšírenie ručnej regulácie 20030348, musíte ju spojiť s pripájacou zásuvkou 1. Priradenie adries vozidiel sa potom uskutoční nasledovne:

- Box pre rozšírenie ručnej regulácie = adresy 1, 3 a 4
- Prípadacia zásuvka 2 = adresa 2
- Prípadacia zásuvka 3 = adresa 5
- Prípadacia zásuvka 4 = adresa 6

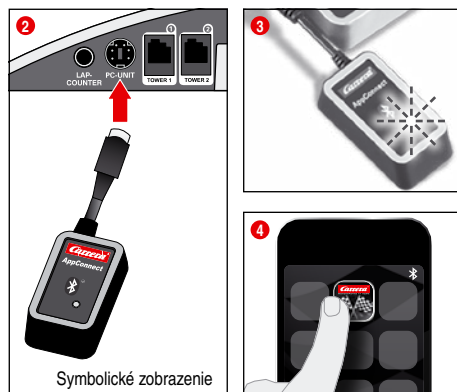
### Upozornenie:

Kombinácia bezdrôtového spojenia WIRELESS a rozširovacieho boxu pre ručný regulátor nie je možná!

## Použitie aplikácie Carrera Race App/Carrera AppConnect

### Oznámenie:

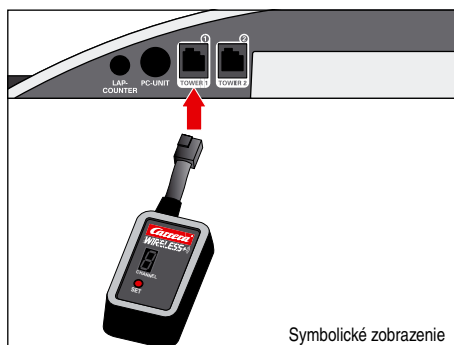
App Connect je voliteľným obsahom dodávky, pozri obsah obalu v časti A. App-Connect sa dá zakúpiť pod číslom 20030369.



- 1 Načítajte si aplikáciu Carrera Race App na Vaše mobilné koncové zariadenie.
- 2 Pripojte bluetooth adaptér podľa symbolického zobrazenia na zásuvku PC Unit.
- 3 Zabezpečte, aby bola funkcia bluetooth aktivovaná na Vašom koncovom zariadení. Carrera AppConnect bliká, až kým sa nevytvorí spojenie.
- 4 Spustíte aplikáciu Carrera Race App.
- 5 Nepretržité svietenie modrej diódy ukazuje, že spojenie bluetooth je vytvorené.

## Pripojenie prijímača

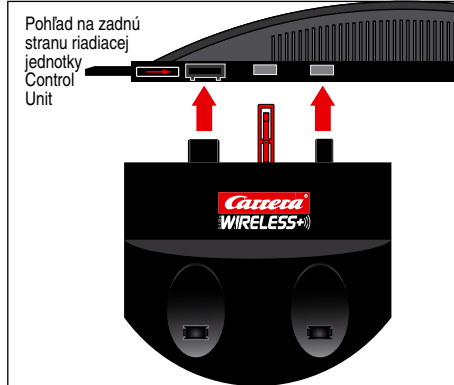
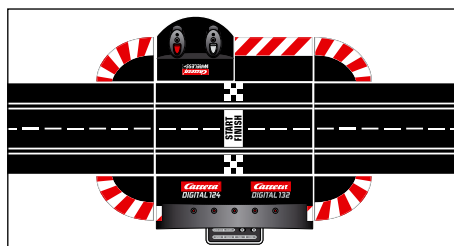
Pripojte prijímač podľa symbolického zobrazenia na jednu z dvoch zásuviek riadiacej jednotky Control Unit, ktoré sú označené Tower 1 a Tower 2. Na prevádzku 6 ručných regulátorov WIRELESS+ je potrebný len jeden prijímač s 2.4 GHz.



Symbolické zobrazenie

## Pripojenie nabíjacej stanice

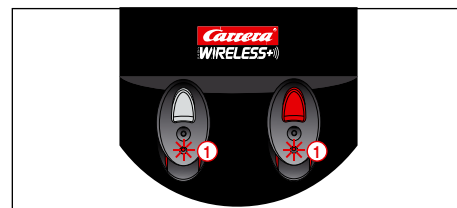
Nabíjacia stanica sa pripojí na zadnej strane riadiacej jednotky Control Unit. Pre umiestnenie nabíjacej stanice na inom mieste dráhy je potrebná adaptérová jednotka Adapter Unit 20030360.



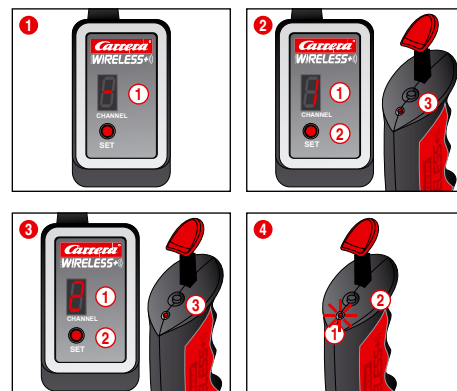
## Nabíjanie ručných regulátorov

Pred prvou prevádzkou by sa mal ručný regulátor WIRELESS+ úplne nabíť. Postavte ručné regulátory do nabíjacej misky a zapnite dráhu.

Počas nabíjania blikajú LED-ky 1 ručného regulátora. Po ukončení nabíjania LED-ky 1 stále svietia. Vďaka použitiu lítium polymérového akumulátora je dobíjanie ručného regulátora kedykoľvek možné.



## Proces previazania - binding



Aby sa ručné regulátory mohli používať na riadenie vozidiel, musia sa jednorazovo „previazať“ s prijímačom. Zapnite preto dráhu.

1 Prijímač signalizuje pripravenosť na prevádzku obiehajúcim svietením displeja segmentov 1.

2 Stlačte raz tlačidlo SET 2 až kým sa neobjaví číslo 1 na displeji segmentov 1. Zobrazené číslo bude potom adresou vozidla. Ďalším stlačením gombíka sa dá prepnúť na ďalšiu adresu.

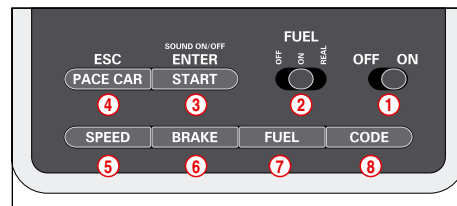
Teraz stlačte raz gombík Binding 3 pre previazanie na hornej strane ručného regulátora. Ručný regulátor signalizuje úspešný proces previazania blikaním LED-ky, zatiaľ čo prijímač to signalizuje obiehajúcim svietením segmentov. Proces previazania je týmto ukončený a ručný regulátor sa môže používať.

3 Obr.(3) Pre previazanie druhého ručného regulátora postupujte rovnakým spôsobom. Stlačte dvakrát gombík SET 2 na prijímači až kým sa neobjaví číslo 2 1. Následne stlačte gombík Binding 3 pre previazanie druhého ručného regulátora.

4 Keď si chcete dať ukázať nastavenú adresu ručného regulátora, stlačte raz gombík 2 pre previazanie na hornej strane ručného regulátora. LED 1 bliká podľa nastavenej adresy.

Pri nepoužití ručného regulátora sa tento po cca 20 sekundách samostatne vypne do úsporného režimu. Stlačením páčky resp. tlačidla pre výhybky sa ručný regulátor môže znova aktivovať.

## Ovládacie prvky Control Unit

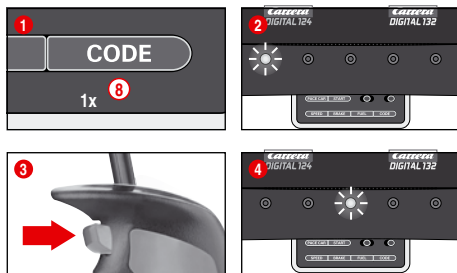


- 1 Zapínač/vypínač
- 2 Spínač tankovacej funkcie
- 3 Tlačidlo Štart pre štart pretekov / potvrdzovacie tlačidlo pre programovanie
- 4 Tlačidlo pre Pace Car / prerušenie programovania
- 5 Tlačidlo pre nastavenie základnej rýchlosti
- 6 Tlačidlo pre nastavenie brzdného správania
- 7 Tlačidlo pre nastavenie obsahu palivovej nádrže
- 8 Tlačidlo pre programovanie vozidiel

### Všeobecné upozornenia k obsluhu

Niektoré tlačidlá sú obsadené viacerými funkciami. Nastavenie niektorých funkcií sa uskutoční pomocou kombinácie tlačidiel. Všetky programovania sa dajú prerušiť pomocou tlačidla ④ „ESC/PACE CAR“. Ďalšie detaily nájdete ďalej.

## Kódovanie/programovanie vozidiel na príslušné ručné regulatory



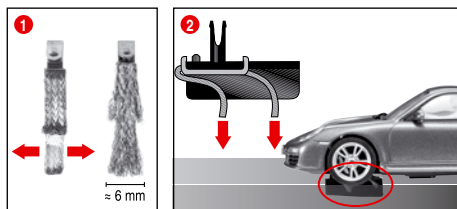
Vozidlo, ktoré chcete kódovať, postavte na dráhu a zapnite riadiacu jednotku Control Unit.

Jedenkrát stlačte tlačidlo „Code“ ⑧, obr. ①; prvá LED sa rozsvieti, obr. ②. Potom stlačte jedenkrát výhybkové tlačidlo na príslušnom ručnom regulatóri, obr. ③.

Pri vozidlách s osvetlením začnú svetlá blikať a na riadiacej jednotke sa po sebe rozsvietia LED diódy 2-4. Po vykonaní kódovania stredná LED stále svieti (obr. ④) a vozidlo je priradené k ručnému regulátoru.

**Upozornenie:** Pri tomto spôsobe kódovania sa na dráhe smie nachádzať vždy len to vozidlo, ktoré sa má kódovať.

## Príprava štartu



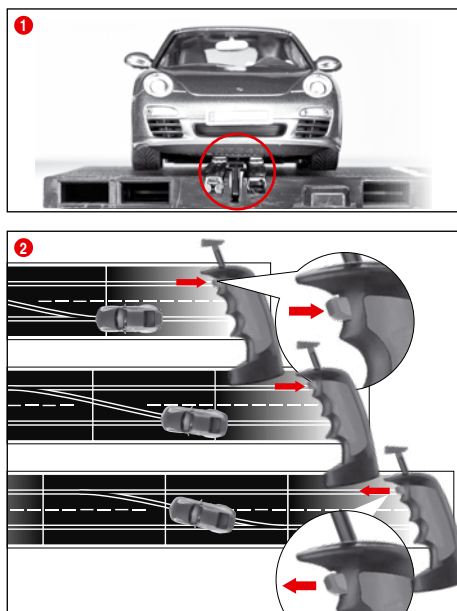
Toto vozidlo Carrera DIGITAL 132 je optimálne prispôbené kolajnicovému systému Carrera 1:24.

### ① + ② Optimálna poloha zberacích kontaktov:

Za účelom dobrej a plynulej jazdy, zľahka rozložte konce zberacích kontaktov do vejára ① a ohnúť ich smerom ku kolajnici podľa obr. ②. Iba koniec zberacieho kontaktu by mal mať kontakt s kolajnicou a môže sa z neho pri opotrebení prípadne trochu odrezať. Z času na čas by sa mali kolajnice a zberacie kontakty oslobodiť od prachu a oderu.

Pri hre sa môžu malé súčiastky vozidiel, ako je spoiler alebo zrkadlo, ktoré z dôvodu vernosti voči originálu musí byť takto napodobnené, prípadne uvoľniť alebo zlomiť. Aby sa tomu zabránilo, máte možnosť tieto pred začiatkom hry skrz odstránenie ochrániť.

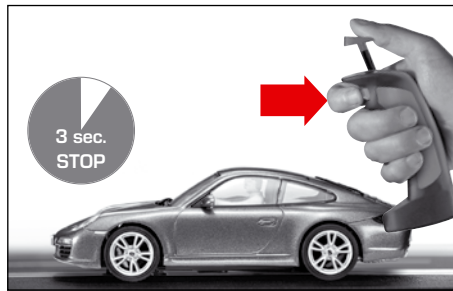
## Funkcia výhybky



① Dbajte na to, aby sa vodiaci kým vozidla nachádzal v drážke stopy a aby dvojité zberacie kontakty mali styk s kolajnicou, ktorá vedie prúd. Položte vozidlá na pripojovaciu kolajnicu.

② Pri výmene stóp musí byť tlačidlo na ručnom regulátore tak dlho zostať stlačené, pokiaľ vozidlo neprešlo cez výhybku.

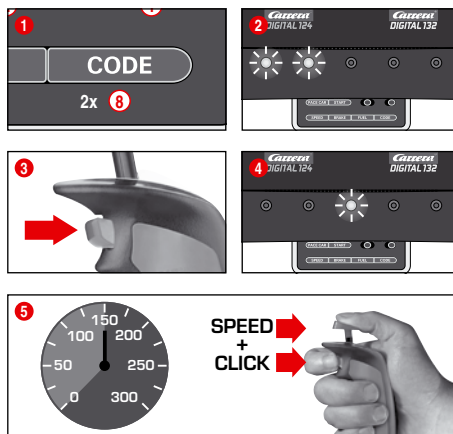
## Svetelná funkcia zap/vyp



Pre ručný regulátor sa musí programované vozidlo aspoň 3 sek. nachádzať v pokoji na pretekárskej dráhe predtým, než možno stlačením výhybkového tlačidla za- resp. vypnúť svetlo.

**Poznámka:** Platí len pre modely s osvetlením vozidla.

## Kódovanie/programovanie vozidla Autonomous Car

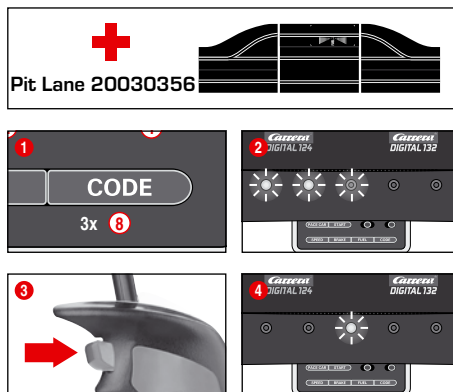


Postavte vozidlo, ktoré má byť kódované, na dráhu pričom je zapnutá riadiaca jednotka Control Unit a dvakrát stlačte tlačidlo „Code“ ⑧, obr. ①. Prvé dve LED diódy na riadiacej jednotke Control Unit svietia, obr. ②.

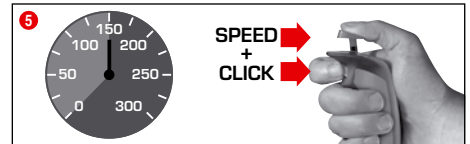
Teraz stlačte výhybkové tlačidlo ručného regulátora, obr. ③; LED diódy 3-5 sa teraz postupne po sebe rozsvietia. Počkajte kým sa stredná LED opäť nerozsvieti, obr. ④. Stlačte rýchlostnú páku ručného regulátora a uveďte vozidlo na želanú rýchlosť. Pri dosiahnutí rýchlosti opäť stlačte výhybkové tlačidlo, obr. ⑤.

Kódovanie vozidla Autonomous Car je týmto ukončené. **Upozornenie:** Pri tomto spôsobe kódovania sa na dráhe smie nachádzať len vozidlo, ktoré má byť kódované. Programovanie vozidla Autonomous Car ostane zachované dovtedy, kým vozidlo nie je nanovo kódované. Autonomous Car sa v spojení s Position Tower zobrazuje vždy s adresou 7.

## Kódovanie/programovanie vozidla Pace Car



Postavte vozidlo, ktoré sa má kódovať, na dráhu pričom je zapnutá riadiaca jednotka Control Unit a stlačte 3krát tlačidlo „Code“ ⑧, obr. ①. Prvé tri LED diódy na riadiacej jednotke Control Unit svietia, obr. ②. Teraz stlačte výhybkové tlačidlo ručného regulátora, obr. ③; LED diódy 2-5 sa po sebe rozsvietia. Počkajte, kým stredná LED opäť nerozsvieti, obr. ④. Stlačte rýchlostnú páku ručného regulátora a uveďte vozidlo na želanú rýchlosť. Pri dosiahnutí rýchlosti stlačte znovu výhybkové tlačidlo, obr. ⑤. Kódovanie vozidla Pace Car je týmto ukončené a vozidlo odíde v rámci aktuálneho okruhu automaticky do Pit Lane.



(len v spojení s Pit Stop Lane #20030356)

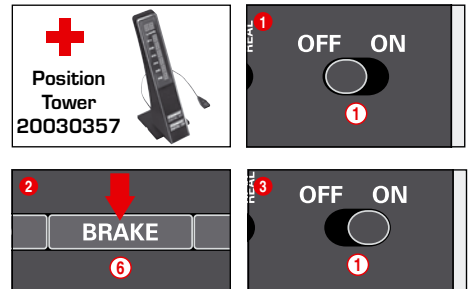
Postavte vozidlo, ktoré sa má kódovať, na dráhu pričom je zapnutá riadiaca jednotka Control Unit a stlačte 3krát tlačidlo „Code“ ⑧, obr. ①. Prvé tri LED diódy na riadiacej jednotke Control Unit svietia, obr. ②. Teraz stlačte výhybkové tlačidlo ručného regulátora, obr. ③; LED diódy 2-5 sa po sebe rozsvietia. Počkajte, kým stredná LED opäť svieti, obr. ④. Stlačte rýchlostnú páku ručného regulátora a uveďte vozidlo na želanú rýchlosť. Pri dosiahnutí rýchlosti stlačte znovu výhybkové tlačidlo, obr. ⑤. Kódovanie vozidla Pace Car je týmto ukončené a vozidlo odíde do Pit Stop Lane.

**Upozornenie:** Pri tomto spôsobe kódovania sa na dráhe smie nachádzať len vozidlo, ktoré má byť kódované. Programovanie vozidla Pace Car sa zachová dovtedy, dokeď nie je nanovo kódované. Vozidlo Pace Car sa v spojení s Position Tower zobrazuje vždy s adresou 8.

### Rozšírená funkcia vozidla Pace Car

Po vykonaní kódovania vozidla Pace Car vozidlo odíde v rámci prvého okruhu automaticky do Pit Lane. Na odštartovanie vozidla Pace Car stlačte jedenkrát tlačidlo „Pace Car“ ④. LED diódy 2 a 3 na riadiacej jednotke Control Unit svietia a vozidlo Pace Car opustí Pit Lane. Vozidlo Pace Car teraz jazdí, až kým sa opäť nestlačí tlačidlo „Pace Car“. Pritom zhasne LED 2 a vozidlo odíde v rámci aktuálneho okruhu automaticky do Pit Lane.

## Zobrazenie pozície vozidiel Autonomous Car a Pace Car



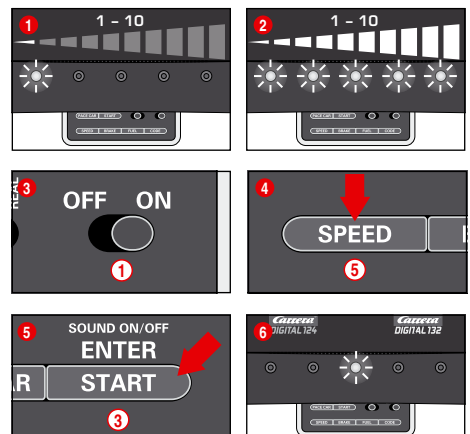
(len v spojení s Position Tower #20030357)

Pozíciu vozidla Autonomous Car (adresa 7) a Pace Car (adresa 8) je možné zobraziť na Position Tower. Túto funkciu je možné zapnúť na riadiacej jednotke Control Unit držte tlačidlo „BRAKE“ ⑥ stlačené, obr. ②, zapnite dráhu a tlačidlo „BRAKE“ opäť pusťte. Opätovným stlačením tlačidla sa funkcia môže prepnúť:

1 LED svieti = žiadne zobrazenie  
2 LED diódy svietia = zobrazenie na Position Tower.

Nastavte želanú funkciu a výber potvrdte tlačidlom „START/ENTER“.

## Nastavenie základnej rýchlosti vozidiel

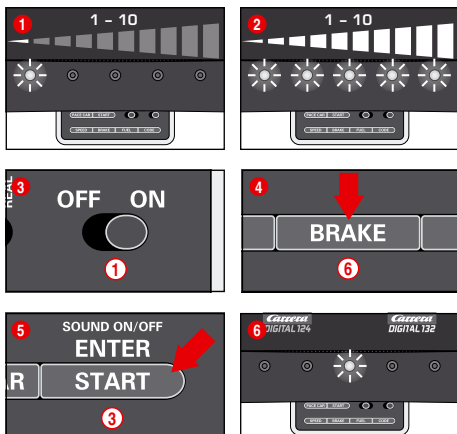


Nastavenie základnej rýchlosti sa môže vykonať individuálne pre jedno a/alebo viaceré vozidlá. Vozidlá, ktoré majú byť nastavené, sa pritom musia nachádzať na dráhe. Nastavenie môže byť vykonané v 10 stupňoch, pričom 5 LED diód blikaním resp. stálym svietením signalizuje rôzne stupne.

- 1 1 LED svieti = nízka rýchlosť
- 2 5 LED diód svieti = vysoká rýchlosť

Vozidlá, ktoré majú byť nastavené, postavte na dráhu pričom je zapnutá riadiaca jednotka Control Unit a jeden krát stlačte tlačidlo „SPEED“ (5). Teraz svieti určité množstvo LED diód. Tieto ukazujú stupeň rýchlosti, ktorý bol naposledy použitý. Stlačte tlačidlo „SPEED“ (5) dovtedy, kým sa nezvolí želaná základná rýchlosť. Výber potvrdte tlačidlom „ENTER/START“ (3). Krátke bežiace svetlo a svietenie strednej LED potvrdzujú, že nastavenie je ukončené, obr. 6.

## Nastavenie brzdného správania vozidiel



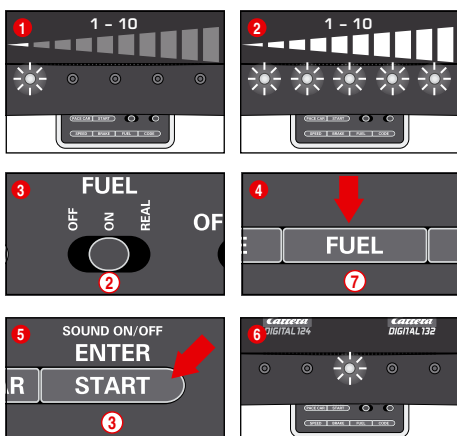
(len pre vozidlá ovládané ručným regulátorom)

Nastavenie brzdného správania sa môže uskutočniť individuálne pre jedno a/alebo viaceré vozidlá. Vozidlá, ktoré majú byť nastavené, sa pritom musia nachádzať na dráhe. Nastavenie sa môže uskutočniť v 10 stupňoch, pričom 5 LED diód blikaním resp. stálym svietením signalizuje rôzne stupne.

- 1 1 LED svieti = slabý brzdný účinok
- 2 5 LED diód svieti = silný brzdný účinok

Postavte nastavované vozidlá pri zapnutej riadiacej jednotke Control Unit na dráhu a jeden krát stlačte tlačidlo „BRAKE“ (6). Teraz svieti určitý počet LED diód. Tieto ukazujú brzdný stupeň, ktorý bol naposledy použitý. Stlačte tlačidlo „BRAKE“ (6) dovtedy, kým si nezvolíte želané brzdné správanie. Výber potvrdte tlačidlom „ENTER/START“ (3). Krátke bežiace svetlo a svietenie strednej LED potvrdzujú, že nastavenie je ukončené, obr. 6.

## Nastavenie obsahu palivovej nádrže



(len pre vozidlá ovládané ručným regulátorom)

Nastavenie obsahu palivovej nádrže v spojení s Pit Lane (20030356) sa vykoná pre všetky vozidlá súčasne. Nastavenie sa môže uskutočniť v 10 stupňoch, pričom 5 LED diód blikaním resp. stálym svietením signalizuje rôzne stupne.

- 1 1 LED svieti = nízky obsah palivovej nádrže
- 2 5 LED diód svieti = plná palivová nádrž

Pri zapnutej riadiacej jednotke Control Unit postavte nastavované vozidlá na dráhu a posuvným spínačom (2) zapnete tankovaciu funkciu obr. 3. Stlačte jeden krát tlačidlo „FUEL“ (7). Teraz svieti určitý počet LED diód. Tieto ukazujú obsah palivovej nádrže, ktorý bol naposledy použitý. Stlačte tlačidlo „FUEL“ (7) dovtedy, kým sa nezvolí želaný obsah palivovej nádrže. Výber potvrdte tlačidlom „ENTER/START“ (3). Krátke bežiace svetlo a svietenie strednej LED potvrdzujú, že nastavenie je ukončené, obr. 6.

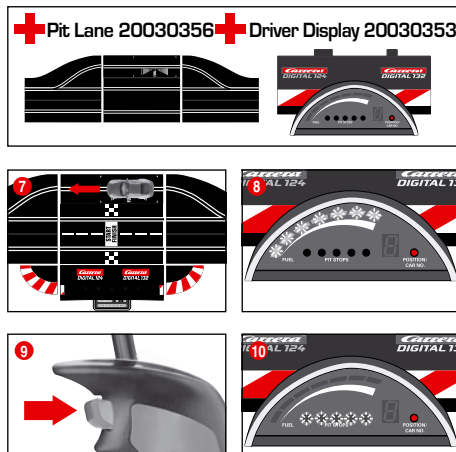
## Rozšírená tankovacia funkcia

S posuvným spínačom (2) si môžete vybrať 3 režimy, obr. 3:

- OFF = vozidlá nemajú žiadnu spotrebu „benzínu“
- ON = vozidlá majú spotrebu „benzínu“
- REAL = maximálna rýchlosť závislá od obsahu palivovej nádrže / vozidlá majú spotrebu „benzínu“ (len v spojení s Pit Lane 20030356 resp. Pit Stop Lane 20030346 a Pit Stop Adapter Unit 20030361)

V „režime REAL“ je vozidlo s plnou palivovou nádržou „ťažšie“, jazdí pomalšie a má nižší brzdný účinok; vozidlo s prázdnu palivovou nádržou je „ľahšie“, jazdí rýchlejšie a má vyšší brzdný účinok. Zobrazenie aktuálneho obsahu palivovej nádrže a „spotreby benzínu“ sa môže uskutočniť len v spojení s Driver Display 20030353 a Pit Stop 20030356.

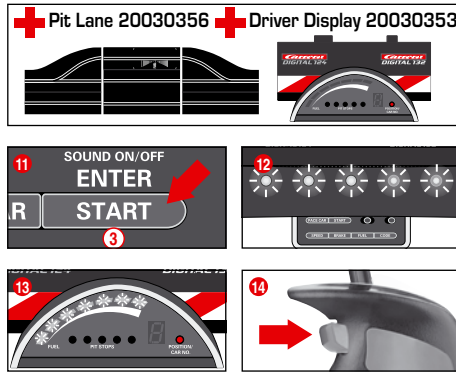
Natankovanie vozidiel s Pit Lane 20030356 a Driver Display 20030353



Aktuálny obsah palivovej nádrže vozidla sa dá prečítať zo stĺpkovej signalizácie s 5 zelenými a 2 červenými LED diódami na displeji vodiča Driver Display. Na natankovanie prejdite s vozidlom cez tankovaciu funkciu senzora do Pit Lane obr. 7. Stĺpková signalizácia teraz začína blikáť, obr. 8, a podržaním výhybkového tlačidla vozidlo môže natankovať obr. 9. Počet tankovani sa zobrazí blikaním resp. svietením žltých LED diód, obr. 10 (pozri tiež displej vodiča Driver Display).

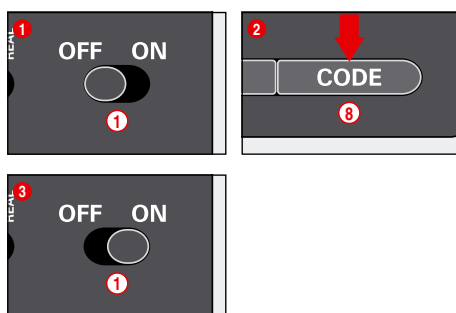
**Upozornenie: Vozidlá s prázdnu nádržou nie sú zohľadňované pri počítaní okruhov v spojení s Position Tower 20030357.**

Nastavenie obsahu palivovej nádrže pri štarte pretekov



(len v spojení s Pit Lane 20030356 a Driver Display 20030353) Nezávisle od základného nastavenia obsahu palivovej nádrže sa môže individuálne pre jedno a/alebo viacero vozidiel nastaviť obsah palivovej nádrže pri štarte pretekov pre okruhy do prvého zastavenia u účelom tankovania. Stlačte jeden krát tlačidlo „START/ENTER“ (3); 5 LED diód na riadiacej jednotke Control Unit stále svieti, obr. 12, a stĺpková signalizácia displeja/displejov vodiča bliká, obr. 13. Kliknutím na výhybkové tlačidlo na príslušnom ručnom regulátore sa stav naplnenia nádrže môže zmeniť, obr. 14.

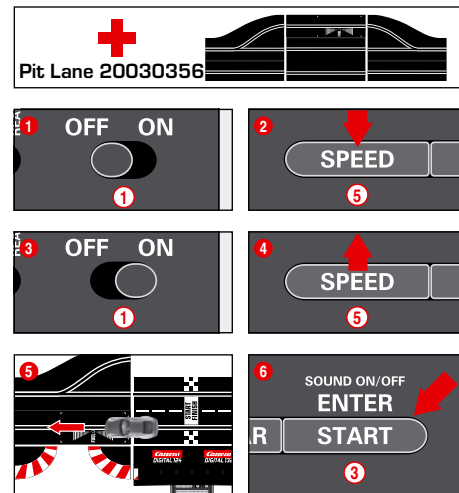
## Zablokovanie tlačidla pre nastavenia



Na zablokovanie tlačidiel pre nastavenia Speed, Brake a Fuel postupujte nasledovne:

Držte tlačidlo Code (8) pri vypnutej riadiacej jednotke stlačené, potom zapnite riadiacu jednotku a tlačidlo Code pustite. Na zrušenie zablokovania zopakujte tento postup ešte raz.

## Rozšírená funkcia Pit Lane



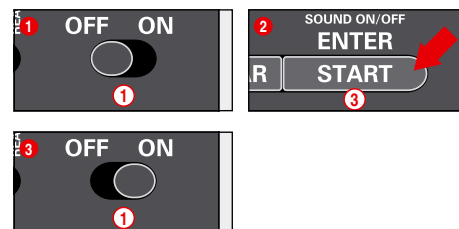
(len v spojení s Pit Lane 20030356)

Je možnosť zapnutia/vypnutia funkcie počítania okruhov v Pit Lane 20030356 resp. Pit Stop Lane 20030346 s Pit Stop Adapter Unit 20030361. Na to držte stlačené tlačidlo „SPEED“ (5) pričom je riadiaca jednotka vypnutá, riadiacu jednotku zapnite a tlačidlo „SPEED“ (5) uvoľnite. Opätovným stlačením tlačidla svietia v závislosti od nastavenia 1 alebo 2 LED.

- LED 1 = funkcia počítania okruhov je vypnutá
- LED 1 + 2 = funkcia počítania okruhov je zapnutá

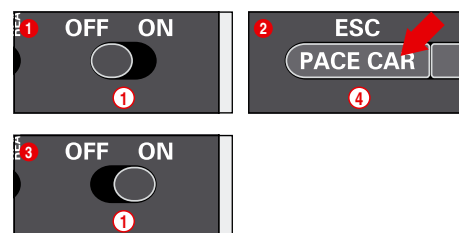
Vyberte si želané nastavenie a posúvajte jedno vozidlo alebo jazdíte s ním cez senzor Pit Lane obr. 5. Nastavenia sa pri prejazde preberú. Ak chcete nastavenia opäť zmeniť, stlačte tlačidlo „START/ENTER“ (3).

## Zvuk ZAP/VYP



Potvrzovací tón pri prejazde cez senzory a pri ovládaní tlačidiel sa môže vypnúť. Podržte tlačidlo „START/ENTER“ (3) stlačené, pričom je riadiaca jednotka vypnutá, zapnite dráhu a tlačidlo „START/ENTER“ (3) opäť pustite. Potvrzovací tón pri zapnutí riadiacej jednotky Control Unit sa však vypnúť nedá.

## Funkcia Reset



Pre opätovné získanie nastavení od výrobcu má riadiaca jednotka funkciu Reset.

Podržte pritom tlačidlo „ESC/PACE CAR“ (4) stlačené, pričom je riadiaca jednotka vypnutá; zapnite dráhu a tlačidlo opäť uvoľnite. všetky doterajšie nastavenia rýchlosti, brzdného správania, obsahu palivovej nádrže, zvuku a počítania okruhov sa vrátia na pôvodné nastavenie od výrobcu. Pokiaľ sa vozidlá nenachádzajú na dráhe, ich nastavenia ostanú týmto nedotknuté.

#### Nastavenia od výrobcu:

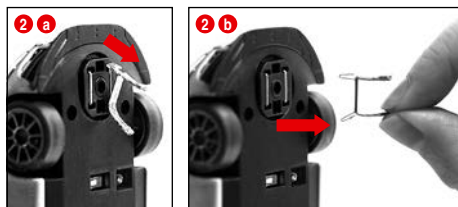
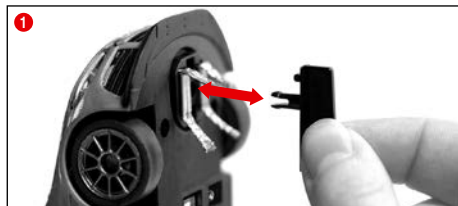
- Rýchlosť = 10
- Brzdové správanie = 10
- Obsah palivovej nádrže = 7
- Zvuk = ZAP
- Zobrazenie pozície vozidiel Autonomous a Pace Car = VYP

## Funkcia šetrenia prúdom

Riadiaca jednotka Control Unit sa prepne po 20 minútach nepoužívania do režimu šetrenia prúdom a vypne všetky zobrazenia ako Position Tower, displeje vodičov a štartovacie svetlá. Na reaktiváciu vypnite riadiacu jednotku (Control Unit) na cca 2-3 sekundy a znova ju zapnite.

Všetky nastavenia ostanú zachované.

## Výmena dvojitých zberacích kontaktov a vodiaceho kýlu

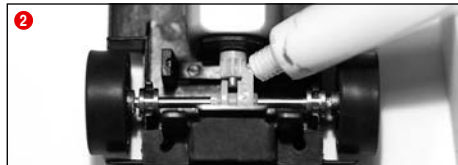
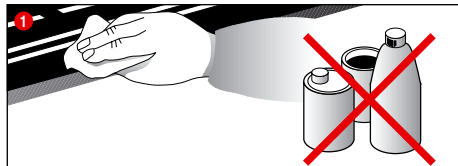


#### Pokyny:

- Odporúča sa vždy iba jeden zberací kontakt vybrať a vymeniť.
- Nikdy neťahajte vozidlo dozadu, keďže ináč sa zberacie kontakty poškodia.

- 1 Opatrne vytiahnuť podľa obr. 1 vodiaci kýl z držiaka.
- 2 Pri výmene dvojitých zberacích kontaktov sa musí dbať na to, aby sa najprv iba čiastočne vytiahol horný zberací kontakt obr. 2 a na potom sa spolu so zberacím kontaktom obr. 2 b dá vytiahnuť kompletný dvojitý zberací kontakt. Pri vsadzovaní postupujte prosím rovnakým spôsobom.

## Údržba a ošetrovanie



Aby sa zaručila bezchybná funkcia automobilovej závodnej dráhy, by sa mali všetky časti závodnej dráhy pravidelne očistiť. Pred čistením vytiahnuť sieťovú zástrčku.

- 1 **Závodná dráha:** Povrch jazdnej dráhy a drážky stopy udržovať v čistote suchou handrou. Nepoužívať žiadne rozpúšťadlá alebo chemikálie. Pri nepoužívaní uložiť dráhu s ochranou proti prachu a v suchu, najlepšie v originálnom kartóne.

- 2 **Kontrola vozidla:** očistiť ložiskové miesta pre osi a kolesá, pasťorok motora, ozubené kolesá prevodovky a ložiská a namastiť ich masťou bez obsahu živice a kyselín. Ako pomôcku použite napr. špáradlo. Pravidelne kontrolujte stav zberacích kontaktov a pneumatík.

## Odstraňovanie chýb Technika jazdy

#### Odstraňovanie chýb:

Pri poruchách skontrolujte prosím nasledujúce:

- Sú pripojené prúdy korektné?
- Je transformátor a ručný regulátor korektné pripojený?
- Sú spojenia častí dráhy bezchybné?
- Je závodná dráha a sú drážky stôp čisté a bez cudzích telies?
- Sú zberacie kontakty v poriadku a majú kontakt ku kolajniciam vodiacim prúdom?
- Sú vozidlá korektné kódované pre príslušný ručný regulátor?
- Pri elektrickom skrate sa prívod prúdu pre dráhu automaticky na 5 sekúnd odopne a toto sa indikuje skrz akustické a optické signály.
- Stojá vozidlá na dráhe v smere jazdy? Pri nefunkčnosti prepnúť prepínač smeru jazdy na spodnej strane vozidla.
- Je adaptérová jednotka Adapter Unit správne namontovaná v smere jazdy?
- Je akumulátor ručného regulátora správne pripojený?
- Je akumulátor nabitý?
- Bliká LED ručného regulátora pri nabíjaní?
- Je ručný regulátor naviazaný na prijímač?
- Došlo k dvojitému obsadeniu adresy ručných regulátorov?

#### Pokyn:

Pri hre sa môžu malé súčiastky vozidiel, ako je spoiler alebo zrkadlo, ktoré z dôvodu vernosti voči originálu môžu byť takto napodobnené, prípadne uvoľniť alebo zlomiť. Aby sa tomu zabránilo, máte možnosť tieto pred začiatkom hry skrz odstránenie ochrániť.

#### Technika jazdy:

- Na rovinách možno jazdiť rýchlo, pred zákrutami by sa malo pribrzdiť, pri výjazde zo zákruty možno opäť zrýchliť.
- Neprihrádzať alebo nezablokovať vozidlá pri bežiacom motore, týmto môže dôjsť k prehriatiu a k poškodeniam motora.

**Pokyn:** Pri použití kolajnicových systémov, ktoré nie sú vyrobené firmou Carrera, musí byť pôvodný vodiaci kýl nahradený špeciálnym vodiacim kýlom (#20085309). Ľahký hluk počas jazdy pri použití Carrera nadjazdu (#20020587) alebo strmej zákruty 1/30° (#20020574), je podmienený originálnym vyhotovením presne podľa miery a je pre bezchybný priebeh hry nepodstatný.

## Technické údaje

Výstupné napätie · hračkový transformátor

14,8 V --- 51,8 W

Litium polymérovému akumulátoru:  
3,7 V --- 180 mAh · 0,7 Wh

Maximálny čas nabíjania: 2 hodiny

Frekvencia: 2,4 GHz  
Frekvenčné pásmo: 2400-2483,5 MHz  
Vysielačný výkon: max 10 mW

Názov alebo ochranná známka výrobcu, identifikačné číslo podniku a adresa	CARRERA Carrera Toys GmbH Rennbahn Allee 1 5412 Puch AUSTRIA FN 52240 z
---	--

Identifikačný kód modelu	STAD-HKYF-002A STAD-HKYF-003A STAD-HKYF-004A
--------------------------	--

Vstupné napätie	100-240 V-
-----------------	------------

Frekvencia vstupného striedavého prúdu	50/60 Hz
--	----------

Výstupné napätie	DC 14,8 V
------------------	-----------

Výstupný prúd	3,5 A
---------------	-------

Výstupný výkon	51,8 W
----------------	--------

Priemerná účinnosť v aktívnom režime	88,11 %
--------------------------------------	---------

Účinnosť pri nízkej záťaži (10 %)	83,46 %
-----------------------------------	---------

Spotreba energie v stave bez záťaže	0,14 W
-------------------------------------	--------

#### Prúdové režimy

- 1.) Hrací režim = vozidlá sú ovládané ručným ovládačom
- 2.) Pokojový režim = ručné ovládače nie sú v činnosti, žiadna hra
- 3.) Stand-by režim = cca po 20 minútach pokojového režimu zopne pripojná kolaj do stand-by režimu.  
LED dióda už nesvieti.  
**SPOTREBA PRÚDU < 0,21 W**  
Na reaktiváciu vypnite riadiacu jednotku (Control Unit) na cca 2-3 sekundy a znova ju zapnite. Dráha bude potom znova v kľudovej prevádzke.
- 4.) Stav vypnuté = sieťový napájač je odpojený od elektrickej siete



Tento produkt je opatrený symbolom pre selektívnu likvidáciu elektrického výstroja (WEEE). To znamená, že tento produkt musí byť zlikvidovaný podľa direktívy EÚ 2012/19/EU, aby boli minimalizované vznikajúce škody na životnom prostredí.

Ďalšie informácie obrázte u svojho miestneho alebo regionálneho úradu. Z tohto selektívneho procesu likvidácie vylúčené elektronické produkty, predstavujú kvôli prítomnosti nebezpečných substancií, nebezpečenstvo pre životné prostredie.

## Varovné upozornenia

**Smernice a varovné upozornenia pre používanie LiPo akumulátora/akumulátorov:** LiPo akumulátory sú podstatne citlivejšie než tradičné alkalické alebo NiMH akumulátory. Preto je nutné presne dodržiavať všetky predpisy a varovné upozornenia. Pri nesprávnom zaobchádzaní s LiPo akumulátormi hrozí nebezpečenstvo požiaru. S manipuláciou, nabíjaním či používaním priloženého LiPo akumulátora/priložených LiPo akumulátorov preberáte všetky riziká, ktoré sú spojené s lítiovými akumulátormi.

- Opätovne nenabíjateľné batérie sa nesmú nabíjať!
- Na nabíjanie smiete používať iba dodanú nabíjajúcu misku. Pri nedodržiavaní týchto pokynov hrozí nebezpečenstvo požiaru a tým aj ohrozenia zdravia a/alebo poškodenia vecí.
- NIKDY nepoužívajte iné nabíjačku!
- Nabíjateľné batérie sa smú nabíjať len pod dozorom dospelých.
- Pri nabíjaní nenechávajte akumulátor nikdy bez dozoru. Keď nabíjate akumulátor, mali by ste byť vždy v blízkosti, aby ste mohli sledovať proces nabíjania a aby ste v prípade potreby mohli reagovať na potenciálne problémy.
- Ak sa akumulátor počas vybíjania alebo nabíjania nafúkne alebo zdeformuje, ihneď ukončíte nabíjanie alebo vybíjanie. Akumulátor čo najrýchlejšie a čo najopatrnšie vyberte a položte ho na bezpečné, otvorené miesto mimo blízkosti horľavých materiálov a pozorujte ho minimálne 15 minút. Ak budete ďalej nabíjať alebo vybíjať akumulátor, ktorý sa už nafúkol alebo zdeformoval, hrozí nebezpečenstvo požiaru! I pri drobnom zdeformovaní alebo nafúknutí sa akumulátor musí vyradiť z prevádzky.
- Priložený akumulátor musíte nabíjať na bezpečnom mieste mimo blízkosti vznetlivých materiálov.
- Vybité batérie musia byť z hračky odstránené.
- Akumulátor skladujte pri izbovej teplote (16° - 18°C) na suchom mieste. Akumulátor nevystavujte priamemu slnečnému žiareniu ani iným zdrojom tepla. Zásadne sa je nutné vyhýbať teplotám nad 50°C.
- Akumulátor po použití bezpodmienečne znova nabite, aby ste zabránili tzv. hlbokému vybitiu akumulátora. Keď akumulátor nepoužívate, nabite ho občas (cca každé 2-3 mesiace).
- Nedodržiavanie vyššie uvedených pokynov týkajúcich sa zaobchádzania s akumulátorom môže viesť k poškodeniu.
- Pri vymieňaní akumulátora nepoužívajte žiadne špicaté alebo ostré predmety. Za žiadnych okolností nepoškodte ochrannú fóliu akumulátora.
- Pri výmene chybných akumulátorov sa smú použiť len odporúčané typy akumulátorov. Poškodené alebo nepoužiteľné akumulátory sú špeciálnym odpadom a musia byť zodpovedajúco zlikvidované.
- Akumulátory/batérie nehádzte do ohňa, ani ich nevystavujte vysokým teplotám. Hrozí nebezpečenstvo požiaru a výbuchu.
- Elektrolyty a parv elektrolytov, ktoré sa nachádzajú v LiPo akumulátoroch, sú zdraviu škodlivé. V každom prípade sa vyhňte priamemu kontaktu s elektrolytmi. Pri kontakte elektrolytov s kožou, očami alebo inými časťami tela sa musí vykonať ich okamžité vypláchnutie alebo opláchnutie s dostatočným množstvom čerstvej vody, následne je nutné vyhľadať radu lekára.
- Akumulátory nie sú hračky a preto sa nesmú dostať do rúk deťom. Akumulátory uchovávať mimo dosahu detí.
- Pripájacie svorky / pripojky akumulátora nesmú byť spojené nakrátko!
- Hračka sa smie prevádzkovať len s transformátorom / sieťovým modulom pre hračky!
- Transformátor / sieťový modul nie sú hračky!

## Obsah

Bezpečnostní upozornění	80
Prohlášení o shodě	80
Obsah balení	80
Technický pokyn pro montáž	80
Důležitý pokyn	81
Popis	81
Před prvním použitím	81
Péče o akumulátor	81
Návod na montáž	81
Svodidla a podpěry	81
Elektrické připojení	81
Díly vozidla	81
Připojky Control Unit	82
Připojení přijímače	82
Připojení nabíjecí stanice	82
Nabíjení ručního regulátoru	82
Proces propojení	82
Ovládací prvky Control Unit	82
Kódování/programování vozidel na příslušné ruční regulátory	82
Příprava startu	82
Funkce výhybky	83
Světelná funkce zap/vyp	83
Kódování/programování vozidla Autonomous Car	83
Kódování/programování vozidla Pace Car	83
Zobrazení pozice vozidel Autonomous Car a Pace Car	83
Nastavení základní rychlosti vozidel	83
Nastavení chování vozidel při brzdění	84
Nastavení obsahu palivové nádrže	84
Zablokování tlačítka pro nastavení	84
Rozšířená funkce Pit Lane	84
Zvuk ZAP/VYP	84
Funkce Reset	84
Funkce úspory proudu	85
Výměna dvojitých sběracích kontaktů a vodičů klylu	85
Údržba a ošetřování	85
Odstraňování chyb / Technika jízdy	85
Technické údaje	85
Varovná upozornění	85

## Vítejte

Buďte srdečně vítáni v týmu Carrera!  
Návod na obsluhu obsahuje důležité informace pro výstavbu a obsluhu Vaší závodní dráhy Carrera DIGITAL 132. Přečtěte ho prosím pečlivě a uložte si ho.  
Při zpětných dotazech se prosím obraťte na obdyt anebo navštivte naši webovou stránku: [carrera-toys.com](http://carrera-toys.com)  
Zkontrolujte prosím obsah ohledně úplnosti a případných poškození transportem. Obal obsahuje důležité informace a měl by se také uložit.

Přejeme Vám hodně zábavy s Vaší dráhou Carrera DIGITAL 132.

## Bezpečnostní upozornění

• **UPOZORNĚNÍ!** Není vhodné pro děti mladší než 36 měsíců. Nebezpečí udušení při případném spolknutí malých součástek.  
Pozor: Při používání hrozí nebezpečí skřípnutí.

• **UPOZORNĚNÍ!**  
Tato hračka obsahuje magnety nebo magnetické části. Magnety přitahující se k sobě navzájem nebo ke kovovému předmětu uvnitř lidského těla mohou způsobit vážné nebo smrtelné zranění. V případě spolknutí či vdechnutí magnetů vyhledejte okamžitou lékařskou pomoc.

• **UPOZORNĚNÍ!**  
Používání nabíječky baterií lze dovolit jen dětem ve věku minimálně 8 let. Děti je třeba dostatečně poučit, aby bylo schopné nabíječku baterií bezpečně používat a je nutné mu vysvětlit, že nabíječka není hračka a že si s ní nesmí hrát.

• Transformátor není hračka! Připojte transformátoru nezkratovat!  
Pokyn pro rodiče:  
Pravidelně kontrolujte transformátor ohledně poškození na vedení, na zástrčce anebo na pouzdře. Provozujte tuto hračku pouze s doporučenými transformátory! Při poškození se transformátor již nesmí používat! Provozujte závodní dráhu pouze s jedním transformátorem! Při delších přestávkách ve hře se doporučuje odpojit transformátor od sítě. Neotvírejte pouzdro transformátoru a regulátoru rychlosti!

**Pokyn pro rodiče:**  
Transformátory a síťové zdroje nejsou vhodné na to, aby se používaly jako hračky. Používání těchto výrobků se musí dít za neustálého dohlížení rodičů.

- Dráhu, vozidla a nabíječku je nutno pravidelně kontrolovat ohledně škod na vedeních, na zástrčkách a na pouzdrech! Defektní díly vyměnit!
- Automobilová závodní dráha není vhodná pro provozování venku! Nepřipouštěj blízkost tekutin.
- Nepokládat žádné kovové díly na dráhu, aby se vyvarovalo zkratkám. Nepostavit dráhu v bezprostřední blízkosti citlivých předmětů, jelikož z dráhy vymrštěná vozidla mohou způsobit poškození.
- Před čištěním nebo údržbou vytáhnout síťovou zástrčku! Na čištění používat vlhký hadr, žádná rozpouštědla anebo chemikálie. Při nepoužívání uložit dráhu s ochranou proti prachu a v suchu, nejlépe v originálním kartónu.
- Neprovazovat automobilovou závodní dráhu ve výšce očí anebo tváře, jelikož existuje nebezpečí poranění skrz vymrštěná vozidla.
- Neodborné použití transformátoru může způsobit zasažení elektrickým proudem.
- Hračka smí být připojena jen na zařízení třídy ochrany II.

- Hračka a nabíječka se smějí používat jen s transformátorem určeným k napájení hraček.
- Nepoužívat s regulovatelnými transformátory.
- Když je síťový přívod tohoto výrobku poškozený, musíte ho zaslat servisu firmy Carrera Toys GmbH nebo přívod může vyměnit nějaký podobně kvalifikovaný odborník, abyste se vyvarovali možných nebezpečí.

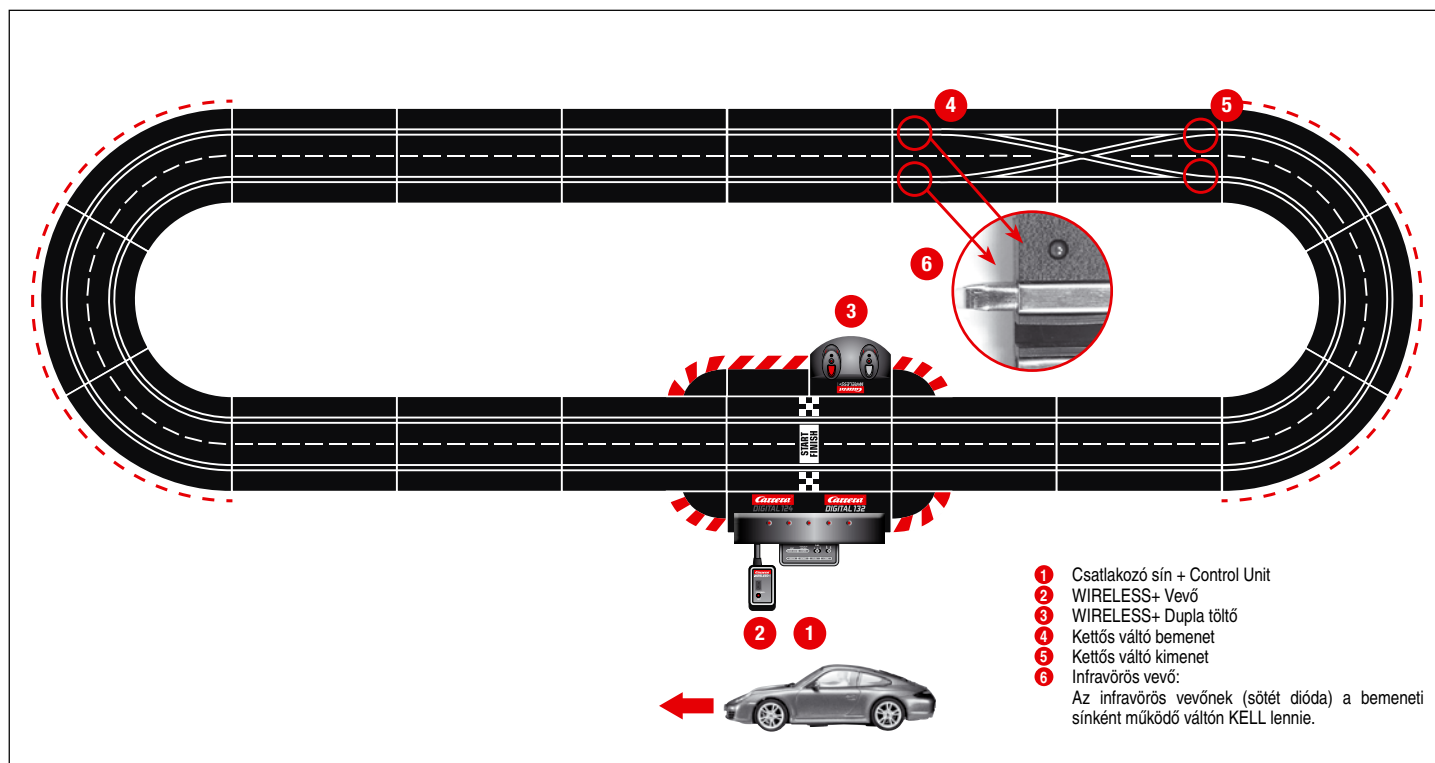
**Oznámení:**  
Vozidla a kontrolní jednotku lze opět uvést do provozu pouze v kompletně smontovaném stavu.

Montáž může provádět pouze dospělá osoba. Tento přístroj můžou používat děti od 8 let a mimo to také osoby se sníženými fyzickými, smyslovými nebo mentálními, případně nedostatkem zkušeností a znalostí, pokud jsou pod dohledem, nebo byly školené s ohledem na bezpečné používání přístroje a pochopily nebezpečí, která vychází z přístroje. Děti se nemožou hrát s přístrojem. Čištění a uživatelskou údržbu nemůžou provádět děti bez dohledu. Dítě je potřebné upozornit, že nemůže nabíjet baterie s možností nabíjení kvůli nebezpečí exploze a nemůže se o to ani pokoušet.

## Prohlášení o shodě

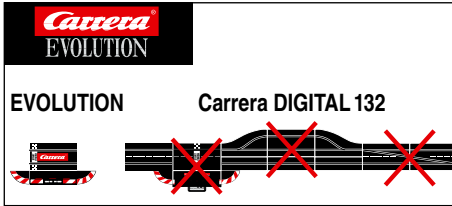
Tímto Carrera Toys GmbH prohlašuje, že typ rádiového zařízení "2,4 GHz WIRELESS+" je v souladu se směrnicí 2014/53/EU. Úplné znění EU prohlášení o shodě je k dispozici na této internetové adrese: [carrera-toys.com](http://carrera-toys.com) – Safety and Quality

## Technický pokyn pro montáž



- 1 Csatlakozó sín + Control Unit
- 2 WIRELESS+ Vevő
- 3 WIRELESS+ Dupla töltő
- 4 Kettős váltó bemenet
- 5 Kettős váltó kimenet
- 6 Infravörös vevő:  
Az infravörös vevőnek (sötét dióda) a bemeneti sínként működő váltón KELL lennie.

## Důležitý pokyn



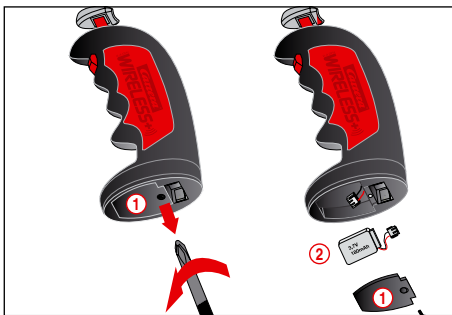
Dbejte prosím na to, že se u systému Evolution (analogový systém) a u systému Carrera DIGITAL 132 (digitální systém) jedná o dva oddělené a kompletně samostatné systémy. Výslovně poukazyjeme na to, aby se oba systémy při stavbě dráhy od sebe oddělily, t.j. na jedné dráze se nesmí nacházet přípojné kolejnice od Evolution spolu s přípojnou kolejnicí včetně Control Unitu od Carrera DIGITAL 132. Ani tehdy ne, když je pouze jedna z obou přípojných kolejnic (přípojná kolejnice Evolution anebo přípojná kolejnice Carrera DIGITAL 132 včetně Control Unitu) připojena na zdroj proudu. Dále se nesmí ani všechny ostatní komponenty od Carrera DIGITAL 132 (výhybky, elektronické počítadlo kol, Pit Lane) zabudovat do dráhy Evolution, t.j. nesmí se s nimi hrát v analogovém systému. Při nedbání na výše uvedené údaje nelze vyloučit, že budou komponenty systému Carrera DIGITAL 132 zničeny. V tomto případě nelze uplatnit žádný nárok na záruku.

## Popis

Bezdrátový systém WIRELESS+ přináší na autodráhu radost z pohybu neomezenou délkou kabelu a je určen pro Carrera DIGITAL 124 a Carrera DIGITAL 132. Rádiová technologie pracující ve frekvenčním pásmu 2,4 GHz s neustálou se měnícím kmitočtem je bezporuchová a poskytuje dosah až 15 m. Vysoce výkonný lithium polymerový akumulátor umožňuje hrát až po dobu 8 hodin a standby režim v délce více než 80 dní. WIRELESS+ poskytuje volnost pohybu neomezenou kabelem až pro 6 jezdců na dráze. Carrera AppConnect je Bluetooth adaptér pro spojení mezi smartphonem/tabletem a jednotkou Carrera Control Unit. (App Connect je volitelným obsahem dodávky, viz obsah obalu v části A.)

## Před prvním použitím

Před prvním použitím ručního regulátoru je třeba do něj vložit akumulátor (2), který je součástí dodávky. Odšroubujte příhrádku pro akumulátor (1) na spodní straně ručního regulátoru. Připojte konektor akumulátoru na přípojovací zdířku ručního regulátoru a vložte akumulátor do příhrádky. Víko příhrádky pro akumulátor poté znovu zašroubujte. Akumulátor je předběžně nabitý od výrobce; před prvním použitím by se však měl úplně nabít.

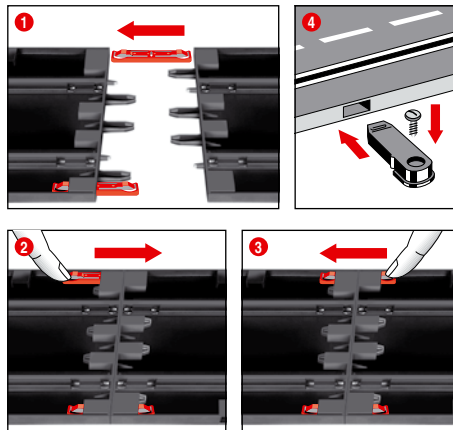


## Péče o akumulátor

Pro dosažení co možná nejdélejší trvanlivosti a výkonnosti akumulátoru by měly být dodrženy následující body týkající se ošetřování a skladování.

- Nové akumulátory před prvním použitím plně nabijte.
- Při plně nabitém akumulátoru lze hrát nepřetržitě až cca 8 hodin. Při klesajícím výkonu akumulátoru se zkracuje dosah ručních regulátorů. Nejspozději v tomto okamžiku by se akumulátor měl opět plně nabít.
- Pokud regulátor delší dobu nepoužíváte, vyjměte akumulátor z ručního regulátoru a skladujte ho při pokojové teplotě (16° - 18°C) na suchém místě. Aby se zabránilo hloubkovému vybití, měl by se skladovaný akumulátor nabíjet každé 2-3 měsíce.

## Návod na montáž

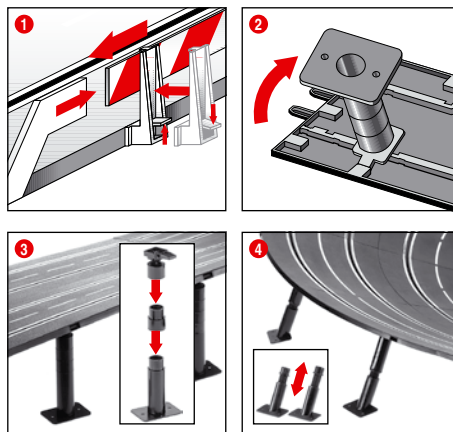


**1 + 2 + 3** Před montáží zastrčit spojovací klipy do kolejnice tak, jak to je v obr. 1 popsané. Zastrčit kolejnice na rovné podložce do sebe. Posouvat spojovací klipy ve směru šipky podle obr. 2 až po slyšitelné zaklapnutí. Spojovací klip lze i dodatečně zastrčit. Uvolnění spojovacích klipů je v obou směrech možné jednoduchým stlačením svíracího výstupku (viz obr. 3).

**4 Upevnění:** Pro fixaci kusů dráhy na desce se používají upevňovací zařízení pro kusy dráhy (č. artiklu 20085209) (nejsou obsaženy v balení).

**Pokyn:** Kobercová podlaha není vhodným podkladem pro montáž kvůli elektrostatickému nabití, tvorbě chlupů a snadné zápalnosti.

## Svodidla a podpěry

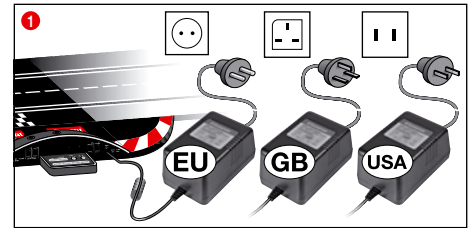


**1 Svodidla:** Přípevnění držáků pro svodidla se provádí vykloupením na hranu jízdní dráhy.

**2 + 3 Podepření dráhy na estakádě:** Zasadnout hlavy kulových kloubů se zástrčnými čepy do k tomu určených hranatých zachycení na spodní straně dráhy. Skrz mezikusy lze podpěry zvýšit. Příšroubování pat podpěr je možné (šrouby nejsou obsaženy v balení).

**4 Podepření strmých zatáček:** Pro podepření strmých zatáček jsou k dispozici šikmé podpěry v příslušné délce. Výškově nepřestavitelné podpěry použít pro vstupy a výstupy ze zatáček. Hlavy podpěr zastrčit do k tomu určených okrouhlých zachycení na spodní straně dráhy.

## Elektrické připojení



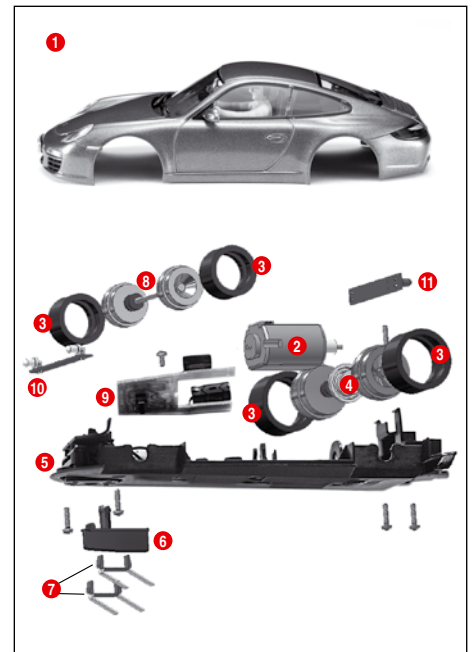
**1** Připojte konektor transformátoru na jednotku Control Unit.

**Pokyn:** Pro vyvarování se zkratům a elektrickým úderům, nesmí být tato hračka spojena s cizími elektrickými přístroji, zástrčkami, kabely anebo jinými předměty, které jsou vůči této hračce cizí. Automobilová závodní dráha Carrera DIGITAL 132 funguje bezvadně pouze s originálním transformátorem Carrera DIGITAL 132.

Rozhraní pro PC (PC Unit) se smí provozovat pouze ve spojení s originální jednotkou Carrera PC Unit.

Hračka se musí používat s dodávaným transformátorem nebo síťovým adaptérem, pokud se dodává transformátor spolu s hračkou.

## Díly vozidla

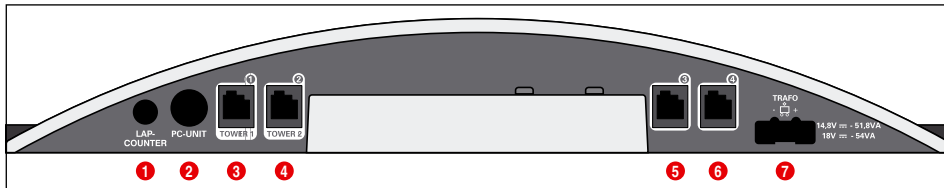


- 1 Karoserie, spoiler
- 2 Motor
- 3 Pneumatika
- 4 Zadní náprava
- 5 Podvozek
- 6 Vodicí kůl
- 7 Dvojitý sběrací kontakt
- 8 Přední náprava
- 9 Destička plošných spojů vozidla s přepínačem
- 10 Přední destička plošných spojů pro světla
- 11 Zadní destička plošných spojů pro světla

**Pokyn:** Karoserie vozidla je závislá na modelu.

Označení jednotlivých částí nelze použít jako objednávací číslo.

## Připojky Control Unit



Připojky (zleva doprava):

- 1 Připojení pro počítaadlo okruhů 20030342
- 2 Připojení pro PC jednotku nebo počítaadlo kol Lap Counter 20030355 nebo App Connect 20030369
- 3 Připojovací zásuvka 1 pro ruční regulátor, box pro rozšíření ručního ovládání nebo WIRELESS+ přijímač
- 4 Připojovací zásuvka 2 pro bezdrátovou věž WIRELESS-Tower20010108
- 5 Připojovací zásuvka 3 pro ruční regulátor
- 6 Připojovací zásuvka 4 pro ruční regulátor
- 7 Připojka pro DIGITAL 124 / DIGITAL 132 jednotku síťového napájení

Všeobecné informace k připojovacím zásuvkám 1-4:

Pokud je používána bezdrátová věž WIRELESS Tower+ přijímač, musí se spojit s připojovací zásuvkou 1. Podle volby se druhá bezdrátová věž WIRELESS Tower 10118 může připojit na připojovací zásuvku 2. Pokud se používá pouze přijímač WIRELESS+, nesmí být připojovací zásuvka 2 obsazená.

Na zásuvkách 3 a 4 mohou být navíc použity kabelové ruční regulátory. Dbejte pak na to, aby využívaly adresy 5 a 6.

Pokud použijete box na rozšíření ruční regulace 20030348, musíte ho spojit s připojovací zásuvkou 1. Přifažení adres vozidel se potom uskuteční následovně:

- Box pro rozšíření ruční regulace = adresy 1, 3 a 4
- Připojovací zásuvka 2 = adresa 2
- Připojovací zásuvka 3 = adresa 5
- Připojovací zásuvka 4 = adresa 6

**Upozornění:**

Kombinace bezdrátové technologie WIRELESS a boxu pro rozšíření ruční regulace není možná!

## Použití aplikace Carrera Race App/ Carrera AppConnect

**Oznámení:**

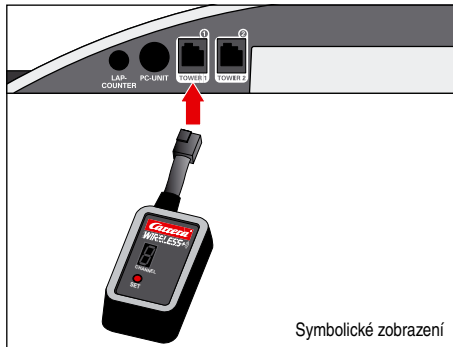
App Connect je volitelným obsahem dodávky, viz obsah obalu v části A. App-Connect lze zakoupit pod číslem 20030369.



- 1 Stáhněte si aplikaci Carrera Race App na své mobilní koncové zařízení.
- 2 Připojte Bluetooth adaptér podle zobrazených symbolů na zdičku PC jednotky.
- 3 Ujistěte se, že funkce Bluetooth na vašem koncovém zařízení je aktivována. Carrera AppConnect bliká, dokud nedojde ke spojení.
- 4 Spusťte aplikaci Carrera Race App.
- 5 Nepřerušované svícení modré diody ukazuje, že Bluetooth spojení bylo vytvořeno.

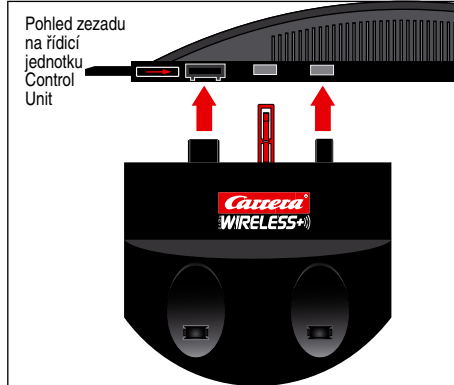
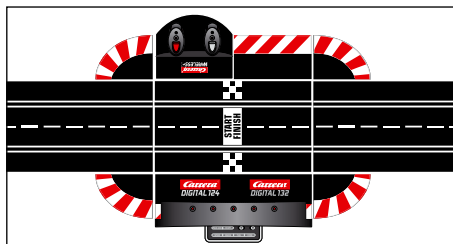
## Připojení přijímače

Připojte přijímač podle symbolického zobrazení na jednu z obou zdířek řídicí jednotky Control Unit, které jsou označeny Tower 1 a Tower 2. Na provoz 6 ručních regulátorů WIRELESS+ je zapotřebí pouze jeden přijímač pracující ve frekvenčním pásmu 2.4 GHz.



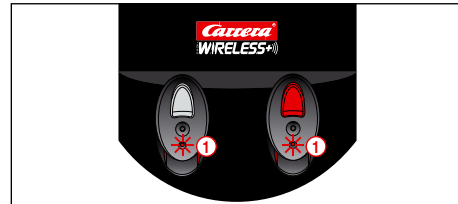
## Připojení nabíjecí stanice

Nabíjecí stanice se připojí na zadní stranu řídicí jednotky Control Unit. Pro umístění nabíjecí stanice na jiné místo na dráze je zapotřebí adaptérová jednotka Adapter Unit 20030360.

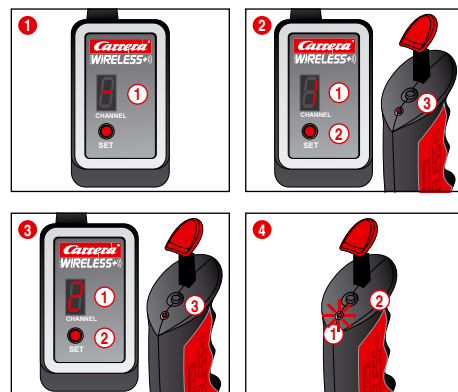


## Nabíjení ručního regulátoru

Před prvním použitím by se měly ruční regulátory WIRELESS+ plně nabít. Postavte ruční regulátory do nabíjecí misky a zapněte dráhu. Během nabíjení LED diody 1 ručních regulátorů blikají. Po ukončení nabíjení LED diody 1 svítí trvale. Díky použití lithium-polymerního akumulátoru je možné ruční regulátor kdykoliv dobít.



## Proces propojení



Aby ruční regulátory mohly být používány k řízení vozidel, musejí být jednorázově „propojeny“ s přijímačem. Zapněte proto dráhu.

1 Přijímač signalizuje připravenost k provozu obíhajícími světelnými segmenty displeje 1.

2 Stiskněte jednu tlačítko SET 2, dokud se na segmentovém displeji 1 neobjeví číslo 1. Zobrazené číslo bude potom adresou vozidla. Dalším stisknutím tlačítka lze přepnout na následující adresu.

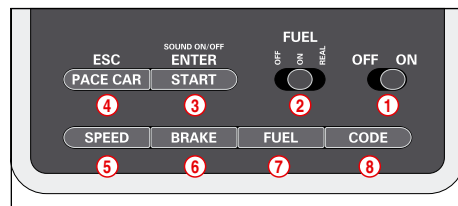
Nyní stiskněte jednu tlačítko Binding 3 pro propojení na horní straně ručního regulátoru. Ruční regulátor signalizuje úspěšné propojení blikáním LED diody, zatímco přijímač toto signalizuje obíhajícími osvětlenými segmenty. Proces propojování je tímto ukončen a ruční regulátor je možné používat.

3 Při propojování druhého ručního regulátoru postupujte stejným způsobem. Stiskněte dvakrát tlačítko SET 2 na přijímači, dokud se neobjeví číslo 2 1. Poté stiskněte tlačítko Binding 3 pro propojení druhého ručního regulátoru.

4 Pokud si chcete dát zobrazit nastavenou adresu ručního regulátoru, stiskněte jednu tlačítko 2 pro propojení na horní straně ručního regulátoru. LED dioda 1 bliká podle nastavené adresy.

Pokud ruční regulátor po určitou dobu nepoužijete, přepne se cca po 20 sekundách automaticky do úsporného režimu. Stisknutím páčky resp. tlačítka pro výhybky může být ruční regulátor znovu aktivován.

## Ovládací prvky Control Unit



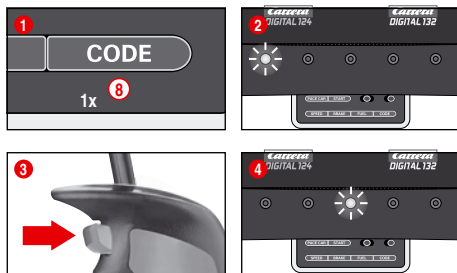
- 1 Zapínač/vypínač
- 2 Spínač tankovací funkce
- 3 Tlačítko Start pro start závodů / potvrzovací tlačítko pro programování
- 4 Tlačítko pro Pace Car / přerušování programování
- 5 Tlačítko pro nastavení základní rychlosti
- 6 Tlačítko pro nastavení chování při brzdění
- 7 Tlačítko pro nastavení obsahu palivové nádrže
- 8 Tlačítko pro programování vozidel



### Všeobecná upozornění k obsluze

Některá tlačítka jsou obsazena více funkcemi. Nastavení některých funkcí se provádí kombinací tlačítek. Všechny programovací operace se dají přerušit tlačítkem „ESC/PACE CAR“. Další podrobnosti budou následovat.

## Kódování/programování vozidel na příslušné ruční regulátory



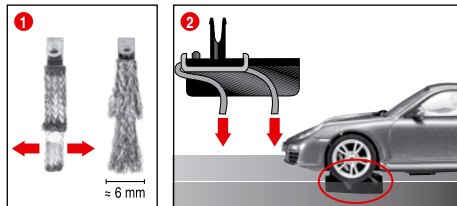
Vozidlo, které chcete kódovat, postavte na dráhu a zapněte řídicí jednotku Control Unit.

Stiskněte jedenkrát tlačítko „Code“ (8), obr. 1; prvá LED kontrolka začne svítit, obr. 2. Potom stiskněte jedenkrát výhybkové tlačítko na příslušném ručním regulátoru, obr. 3.

U vozidel s osvětlením začnou světla blikat a na řídicí jednotce Control Unit se postupně jedna po druhé rozsvítí LED diody 2-4. Po provedení kódování bude prostřední LED dioda svítit nepřetržitě (obr. 4) a vozidlo je přiřazeno k ručnímu regulátoru.

**Upozornění:** Při tomto způsobu kódování se na dráze smí nacházet vždy pouze vozidlo, které kódujete.

## Příprava startu



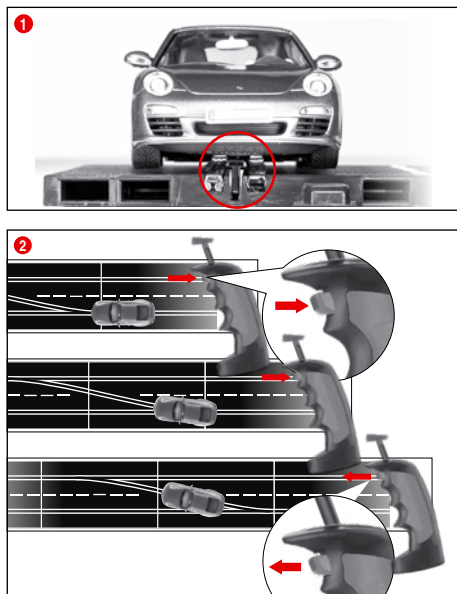
Toto vozidlo Carrera DIGITAL 132 je optimálně přizpůsobené kolejničovému systému Carrera 1:24.

### 1 + 2 Optimální poloha sběracích kontaktů:

Za účelem dobré a plynulé jízdy, zlehka rozložte konce sběracích kontaktů do vějíře (1), ohnout je směrem ke kolejnici podle obr. 2. Pouze konec sběracího kontaktu by měl mít kontakt s kolejnici a může se z něho při opotřebení případně trochu uříznout. Z času na čas by se měly kolejnice a sběrací kontakty osvobodit od prachu a oděru.

Při hře se mohou malé součástky vozidel, jako je spoiler anebo zrcátka, které z důvodu věrnosti vůči originálu musí být takto napodobněné, případně uvolnit anebo zlomit. Aby se tomu zabránilo, máte možnost tyto před začátkem hry skrze odstranění ochránit.

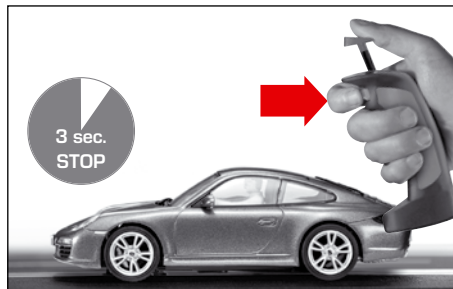
## Funkce výhybky



1 Dbejte na to, aby sa vodič kým vozidla nachádzal v drážke stopy a aby dvojitý sběrací kontakty měly styk s kolejnici vedoucí proud. Položte vozidla na přípojovací kolejnici.

2 Při výměně stop musí být tlačítko na ručním regulátoru tak dlouho zůstat stisknuté, pokud vozidlo nepřejelo přes výhybku.

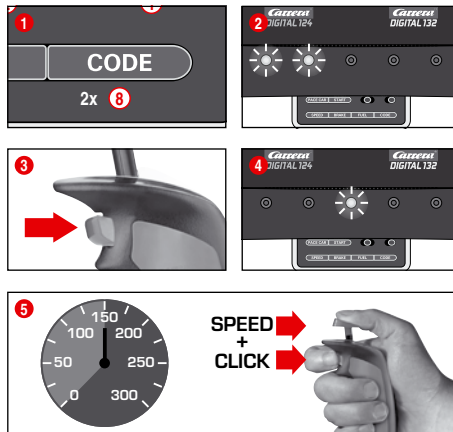
## Světelná funkce zap/vyp



Pro ruční regulátor se musí programované vozidlo alespoň 3 sekundy nacházet v klidu na závodní dráze předtím, než lze stisknutím výhybkového tlačítka za- resp. vypnout světlo.

**Poznámka:** Platí jen pro modely s osvětlením vozidla.

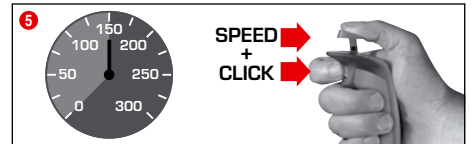
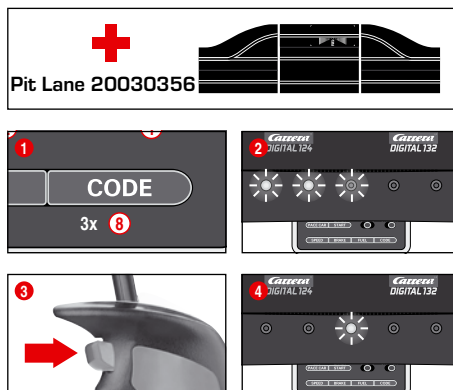
## Kódování/programování vozidla Autonomous Car



Postavte vozidlo, které má být kódováno, na dráhu - přičemž řídicí jednotka Control Unit je zapnutá - a stiskněte dvakrát tlačítko „Code“ (8), obr. 1. První dvě LED diody na řídicí jednotce svítí, obr. 2. Nyní stiskněte výhybkové tlačítko ručního regulátoru, obr. 3. LED diody 3-5 se nyní postupně rozsvítí. Počkejte, až bude znovu svítit prostřední LED dioda, obr. 4. Stiskněte rychlostní páčku ručního regulátoru a přiveďte vozidlo na požadovanou rychlost. Při dosažení rychlosti stiskněte znovu výhybkové tlačítko, obr. 5. Tím je kódování vozidla Autonomous Car ukončeno.

**Upozornění:** Při tomto způsobu kódování se na dráze smí nacházet vždy pouze vozidlo, které kódujete. Programování vozidla Autonomous Car zůstane zachováno, dokud nebude provedeno nové kódování vozidla. Autonomous Car se ve spojení s Position Tower zobrazuje vždy s adresou 7.

## Kódování/programování vozidla Pace Car



(pouze ve spojení s Pit Stop Lane #20030356)

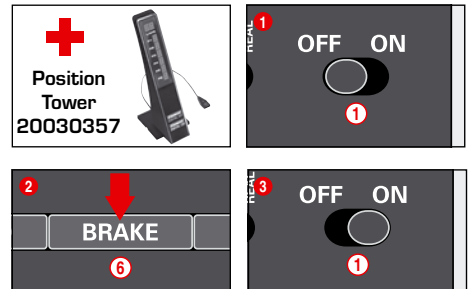
Postavte vozidlo, které má být kódováno, na dráhu, přičemž řídicí jednotka Control Unit je zapnutá, a stiskněte 3krát tlačítko „Code“ (8), obr. 1. První tři LED diody na řídicí jednotce Control Unit svítí, obr. 2. Nyní stiskněte výhybkové tlačítko ručního regulátoru, obr. 3; LED diody 2-5 se postupně jedna po druhé rozsvítí. Počkejte až se znovu rozsvítí prostřední LED dioda, obr. 4. Stiskněte páčku ručního regulátoru a přiveďte vozidlo na požadovanou rychlost. Při dosažení rychlosti znovu stiskněte výhybkové tlačítko, obr. 5. Kódování vozidla Pace Car je tímto ukončeno a vozidlo odjede do Pit Stop Lane.

**Upozornění:** Při tomto způsobu kódování se na dráze smí nacházet vždy pouze vozidlo, které kódujete. Programování vozidla Pace Car zůstane zachováno, dokud nebude provedeno nové kódování vozidla. Pace Car se ve spojení s Position Tower zobrazuje vždy s adresou 8.

### Rozšířená funkce vozidla Pace Car

Po provedení kódování vozidla Pace Car toto vozidlo zajede v rámci prvního kola automaticky do Pit Lane. Na odstartování vozidla Pace Car stiskněte jedenkrát tlačítko „Pace Car“ (4). LED diody 2 a 3 na řídicí jednotce Control Unit svítí a vozidlo Pace Car opusť Pit Lane. Vozidlo Pace Car nyní bude jezdit, dokud se znovu nestiskne tlačítko „Pace Car“. Přitom zhasne LED 2 a vozidlo v rámci aktuálního kola automaticky zajede do Pit Lane.

## Zobrazení pozice vozidel Autonomous Car a Pace Car

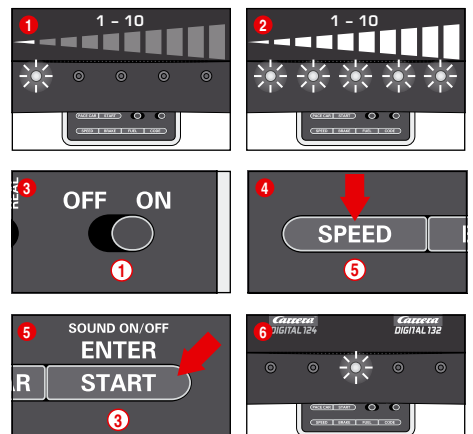


(pouze ve spojení s len v spojení s Position Tower #20030357) Pozici vozidla Autonomous Car (adresa 7) a vozidla Pace Car (adresa 8) je možné zobrazit na světelném panelu Position Tower. Tuto funkci je možné zapnout na řídicí jednotce Control Unit. Při vypnutí řídicí jednotce Control Unit podržte stisknuté tlačítko „BRAKE“ (6), obr. 2, zapněte dráhu a tlačítko „BRAKE“ opět uvolněte. Opětovným stisknutím můžete funkci opět přepnout:

1 LED svítí = žádné zobrazení  
2 LED diody svítí = zobrazení na panelu Position Tower.

Nastavte požadovanou funkci a volbu potvrďte tlačítkem „START/ENTER“.

## Nastavení základní rychlosti vozidel

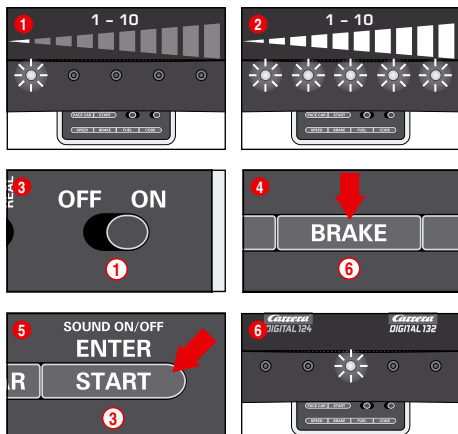


Nastavení základní rychlosti je možné provést individuálně pro jedno a/nebo více vozidel. Nastavovaná vozidla se přitom musejí nacházet na dráze. Nastavení může být provedeno v 10 stupních, přičemž 5 LED diod blikáním resp. stálým svícením signalizuje různé stupně.

- 1 1 LED svítí = nízká rychlost
- 2 5 LED diod svítí = vysoká rychlost

Postavte na dráhu vozidla, která mají být nastavena - řídicí jednotka Control Unit je přitom zapnutá. Stiskněte jedenkrát tlačítko „SPEED“ (5). Nyní svítí určité množství LED diod. Ty ukazují stupeň rychlosti, který byl naposledy použit. Tiskněte opakovaně tlačítko „SPEED“ (5) dokud se nezvolí požadovaná základní rychlost. Volbu potvrďte tlačítkem „ENTER/START“ (3). Krátké běžení světla a rozsvícená prostřední LED dioda potvrzují, že nastavení bylo ukončeno, obr. 6.

## Nastavení chování vozidel při brzdění



(pouze pro vozidla ovládaná ručním regulátorem)

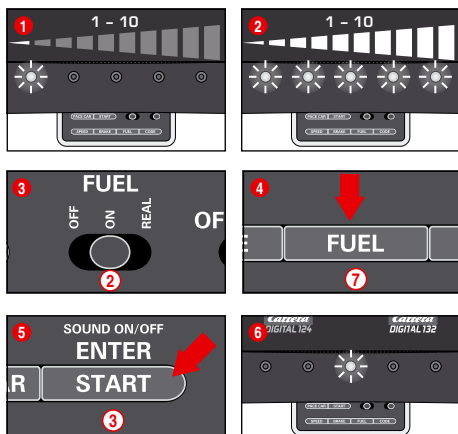
Nastavení chování vozidla při brzdění je možné provést individuálně pro jedno a/nebo několik vozidel. Vozidla, která nastavujete, se přitom musí nacházet na dráze. Nastavení je možné provést v 10 stupních, přičemž 5 LED diod blikáním resp. stálým svícením signalizuje různé stupně.

- 1 1 LED svítí = slabý brzdicí účinek
- 2 5 LED diod svítí = silný brzdicí účinek

Postavte nastavovaná vozidla při zapnuté řídicí jednotce Control Unit na dráhu a jedenkrát stiskněte tlačítko „BRAKE“ (6). Nyní svítí určitý počet LED diod. Tyto ukazují poslední použitý brzdný stupeň. Tiskněte opakovaně tlačítko „BRAKE“ (6) dokud nezvolíte požadované brzdné vlastnosti. Volbu potvrďte tlačítkem „ENTER/START“ (3).

Krátké běžení světla a svítící prostřední LED dioda potvrzují, že nastavení bylo ukončeno, obr. 6.

## Nastavení obsahu palivové nádrže



(pouze pro vozidla ovládaná ručním regulátorem)

Nastavení obsahu palivové nádrže ve spojení s Pit Lane (20030356) se provede pro všechna vozidla současně. Nastavení může být provedeno v 10 stupních, 5 LED diod přitom blikáním resp. trvalým svícením signalizuje různé stupně.

- 1 1 LED svítí = nízký obsah palivové nádrže
- 2 5 LED diod svítí = plná palivová nádrž

Postavte nastavovaná vozidla při zapnuté řídicí jednotce Control Unit na dráhu a posuvným spínačem (2) zapněte tankovací funkci, obr. 3. Stiskněte jednou tlačítko „FUEL“ (7). Nyní svítí určitý počet LED diod. Ty ukazují poslední použitý obsah palivové nádrže. Tiskněte opakovaně tlačítko „FUEL“ (7) dokud nezvolíte požadovaný obsah palivové nádrže. Volbu potvrďte tlačítkem „ENTER/START“ (3). Krátké běžení světla a svítící prostřední LED dioda potvrzují, že nastavení bylo ukončeno, obr. 6.

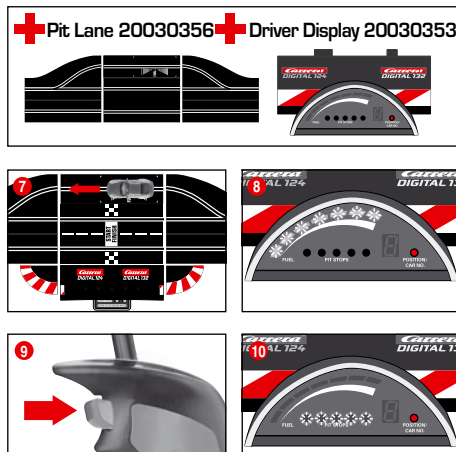
## Rozšířená tankovací funkce

S posuvným spínačem (2) si můžete zvolit 3 režimy, obr. 3:

- OFF = vozidla nemají žádnou spotřebu „benzínu“
- ON = vozidla mají spotřebu „benzínu“
- REAL = maximální rychlost závislá na obsahu palivové nádrže / vozidla mají spotřebu „benzínu“ (pouze ve spojení s Pit Lane 20030356 resp. Pit Stop Lane 20030346 a Pit Stop Adapter Unit 20030361)

V „režimu REAL“ je vozidlo s plnou palivovou nádrží „těžší“, jezdí pomaleji a má nižší brzdicí účinek; vozidlo s prázdnou palivovou nádrží je „lehčí“, jezdí rychleji a má vyšší brzdicí účinek. Zobrazení aktuálního obsahu palivové nádrže a „spotřeby benzínu“ může probíhat pouze ve spojení s Driver Display 20030353 a Pit Stop 20030356.

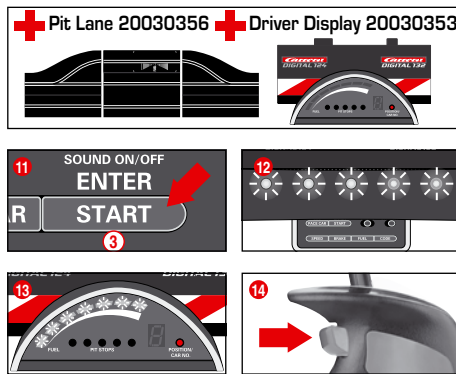
Natankování vozidel s Pit Lane 20030356 a Driver Display 20030353



Aktuální obsah palivové nádrže vozidla se dá odečítat ze sloupkové signalizace s 5 zelenými a 2 červenými LED diodami na displeji řídicího Driver Display. Pro natankování jedte s vozidlem přes tankovací senzor do Pit Lane obr. 7. Sloupková signalizace nyní začne blikat, obr. 8, a podržením výhybkového tlačítka může vozidlo natankovat, obr. 9. Počet tankování se zobrazuje blikáním resp. svícením žlutých LED diod, obr. 10 (viz také displej řídicího Driver Display).

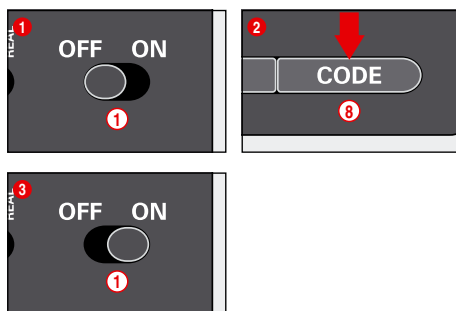
**Upozornění:** vozidla s prázdnou nádrží nejsou při počítání okruhů ve spojení s panelem Position Tower 20030357 brána do úvahy.

Nastavení obsahu palivové nádrže při startu závodů



(pouze ve spojení s Pit Lane 20030356 a Driver Display 20030353) Nezávisle na základním nastavení obsahu palivové nádrže je možné individuálně pro jedno a/nebo více vozidel nastavit obsah palivové nádrže při startu závodů pro okruhy do prvního zastavení k natankování. Stiskněte jedenkrát tlačítko „START/ENTER“ (3); 5 LED diod na řídicí jednotce Control Unit svítí nepřerušovaně, obr. 12, a sloupková signalizace displeje/displejů řídicího bliká, obr. 13. Kliknutím na výhybkové tlačítko příslušného ručního regulátoru je možné změnit stav naplnění nádrže, obr. 14.

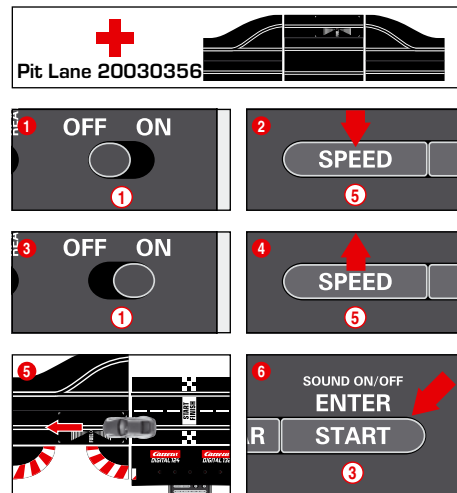
## Zablokování tlačítka pro nastavení



Pro zablokování tlačítek pro nastavení Speed (rychlost), Brake (brzda) a Fuel (palivo) postupujte následovně:

Držte tlačítko Code (8) při vypnuté řídicí jednotce stisknuté, potom zapněte řídicí jednotku a tlačítko Code opět pusťte. Pro zrušení zablokování tento postup ještě jednou zopakujte.

## Rozšířená funkce Pit Lane



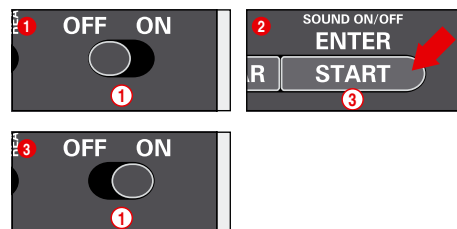
(pouze ve spojení s Pit Lane 20030356)

Funkci počítání okruhů v Pit Lane 20030356 resp. Pit Stop Lane 20030346 je možné zapínat/vypínat jednotkou Pit Stop Adapter Unit 20030361. K tomu při vypnuté řídicí jednotce podržte stisknuté tlačítko „SPEED“ (5), zapněte řídicí jednotku a tlačítko „SPEED“ (5) uvolněte. Opětovným stisknutím tlačítka budou svítit podle nastavení 1 nebo 2 LED diody.

- LED 1 = funkce počítání okruhů je vypnutá
- LED 1 + 2 = funkce počítání okruhů je zapnutá

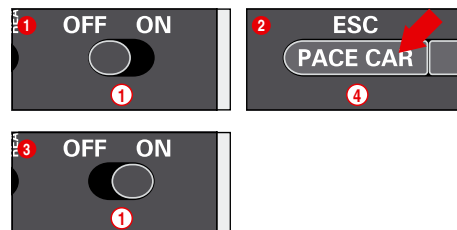
Zvolte si požadované nastavení a posuňte vozidlo nebo s ním přejděte přes senzor Pit Lane, obr. 5. Nastavení budou při přejetí převzata. Pokud chcete toto nastavení opustit, stiskněte tlačítko „START/ENTER“ (3).

## Zvuk ZAP/VYP



Potvrzovací tón při přejíždění přes senzory a při tlačítkovým ovládaním je možné vypnout. Podržte stisknuté tlačítko „START/ENTER“ (3) při vypnuté řídicí jednotce, zapněte dráhu a tlačítko „START/ENTER“ (3) opět pusťte. Potvrzovací tón při zapnutí řídicí jednotky Control Unit ale vypnout nelze.

## Funkce Reset



Pro opětovné výchozí nastavení od výrobce je řídicí jednotka vybavena resetovací funkcí.

Přidrže tlačítko „ESC/PACE CAR“ (4) stisknuté s vypnutou řídicí jednotkou; zapněte dráhu a tlačítko opět uvolněte. Všechna dosavadní nastavení rychlosti, chování vozidla při brzdění, obsahu palivové nádrže, zvuku a počítání okruhů se vrátí do původního nastavení od výrobce. Pokud se vozidla nenacházejí na dráze, jejich nastavení se to nedotkne.

Nastavení od výrobce:

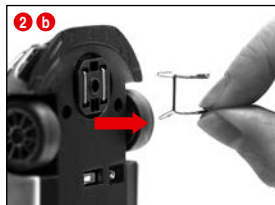
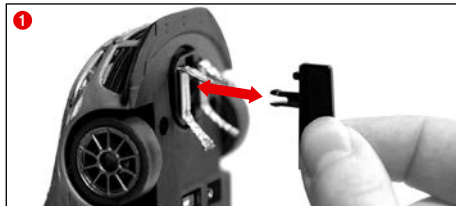
- rychlost = 10
- chování při brzdění = 10
- Obsah palivové nádrže = 7
- Zvuk = ZAP
- Zobrazení pozice vozidel Autonomous a Pace Car = VYP

## Funkce úspory proudu

Řídící jednotka Control Unit se po 20 minutách nepoužívání přepne do režimu úspory proudu a vypne všechny displeje - Position Tower, displeje řídicí a startovací světla. Pro opětovnou aktivaci vypněte řídicí jednotku (Control Unit) na cca 2-3 sekundy a znovu ji zapněte.

Všechna nastavení zůstanou zachována.

## Výměna dvojitých sběracích kontaktů a vodícího kýlu



### Pokyny:

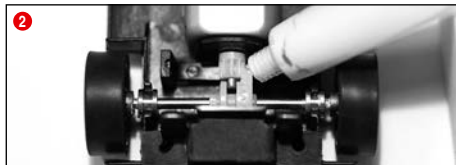
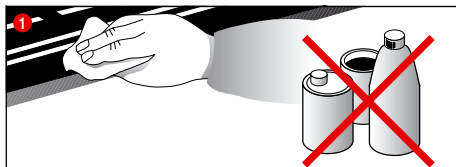
- Doporučuje se vždy pouze jeden sběrací kontakt vyjmout a vyměnit.
- Nikdy netáhnout vozidlo dozadu, jelikož jinak se sběrací kontakty poškodí.

1 Opatrně vytáhnout podle obr. 1 vodící kýl z držáku.

2 Při výměně dvojitých sběracích kontaktů se musí dbát na to, aby se nejprve pouze částečně vytáhli horní sběrací kontakty obr. 2 a potom se se spolu se sběracím kontaktem obr. 2 b dá vytáhnout kompletní dvojitý sběrací kontakt.

Při vsazování postupujte prosím stejným způsobem.

## Údržba a ošetřování



Abyste zaručila bezvadnou funkci automobilové závodní dráhy, by se měly všechny části závodní dráhy pravidelně čistit. Před čištěním vytáhnout síťovou zástrčku.

1 **Závodní dráha:** Povrch jízdní dráhy a drážky stopy udržovat v čistotě suchým hadrem. Nepoužívat žádná rozpouštědla nebo chemikálie. Při nepoužívání uložit dráhu s ochranou proti prachu a v suchu, nejlépe v originálním kartónu.

2 **Kontrola vozidla:** očistit ložisková místa pro osy a kola, pastorek motoru, ozubená kola převodovky a ložiska a namazat je mastí prosté prykyřic a kyseliny. Jako pomůcku použijte např. párátko. Pravidelně kontrolujte stav sběracích kontaktů a pneumatik.

## Odstraňování chyb Technika jízdy

### Odstraňování chyb:

Při poruchách zkontrolujte prosím následující:

- Jsou připoje proudu korektní?
- Je transformátor a ruční regulátor korektně připojený?
- Jsou spojení částí dráhy bezvadná?
- Je závodní dráha a jsou drážky stop čisté a prosté cizích těles?
- Jsou sběrací kontakty v pořádku a mají kontakt ke kolejnicím vedoucím proud?
- Jsou vozidla korektně kódovaná pro příslušný ruční regulátor?
- Při elektrickém zkratu se přívod proudu pro dráhu automaticky na 5 vteřin odepne a toto se indikuje skrz akustické a optické signály.
- Stojí vozidla na dráze ve směru jízdy? Při nefunkčnosti přepnout přepínač směru jízdy na spodní straně vozidla.
- Je adaptérová jednotka Adapter Unit instalována správně ve směru jízdy?
- Je akumulátor ručního regulátoru správně připojen?
- Je akumulátor nabitý?
- Bliká při nabíjení LED dioda ručního regulátoru?
- Jsou ruční regulátory obsazeny dvěma adresami?
- Došlo k dvojitému obsazení adresy ručních regulátorů?

### Pokyn:

Při hře se mohou malé součástky vozidel, jako je spoiler anebo zrcátko, které z důvodu věrnosti vůči originálu musí být takto napodobněné, případně uvolnit anebo zlomit. Aby se tomu zabránilo, máte možnost tyto před začátkem hry skrze odstranění ochránit.

### Technika jízdy:

- Na rovinkách lze jezdit rychle, před zatáčkami by se mělo přibrzdit, u výjezdu ze zatáčky lze opět zrychlit.
- Nepřidřovat anebo nezaklovat vozidla při běžícím motoru, tímto může dojít k přehřátí a k poškozením motoru.

**Pokyn:** Při použití kolejových systémů, které nejsou vyrobené firmou Carrera, musí být původní vodící kýl nahrazen speciálním vodícím kýlem (#20085309). Lehký hluk během jízdy, při použití nadjezdu Carrera (#20020587) anebo strmé zatáčky 1/30° (#20020574), je podmíněný originálním vyhotovením přesně podle míry a je pro bezvadný průběh hry nepodstatný.

## Technické údaje

Výstupní napětí · hračkový transformátor

14,8 V === 51,8 W

Lithium polymerový akumulátor:  
3,7 V === 180 mAh · 0,7 Wh

Maximální doba nabíjení: 2 hodiny

Frekvence: 2,4 GHz  
Frenkvenční pásmo: 2400-2483,5 MHz  
Vysílaný výkon: max. 10 mW

Název výrobce nebo ochranná známka, obchodní registrační číslo a adresa  
CARRERA  
Carrera Toys GmbH  
Rennbahn Allee 1  
5412 Puch  
AUSTRIA  
FN 52240 z

Identifikační značka modelu  
STAD-HKYF-002A  
STAD-HKYF-003A  
STAD-HKYF-004A

Vstupní napětí 100-240 V-

Vstupní frekvence 50/60 Hz

Výstupní napětí DC 14,8 V

Výstupní proud 3,5 A

Výstupní výkon 51,8 W

Průměrná účinnost v aktivním režimu 88,11 %

Účinnost při malém zatížení (10 %) 83,46 %

Spotřeba energie ve stavu bez zátěže 0,14 W

### Proudové režimy

- 1.) Hrací režim = vozidla jsou ovládána ručním ovladačem
- 2.) Klíčoví režim = ruční ovladače nejsou v činnosti, žádná hra
- 3.) Stand-by režim = cca po 20 minutách klidového režimu sepné přípojné koleje do stand-by režimu. LED již nesvítí.

### SPOTŘEBA PROUDU < 0,21 W

Pro opětovnou aktivaci vypněte řídicí jednotku (Control Unit) na cca 2-3 sekundy a znovu ji zapněte. Dráha potom bude opět v klidovém režimu.

- 4.) Stav vypnuto = síťový napáječ je odpojen od elektrické sítě



Tento výrobek je opatřen symbolem pro tříděnou likvidaci elektrického a elektronického odpadu (WEEE). To znamená, že se tento výrobek musí likvidovat v souladu s směrnici EU 2012/19/EU, aby se minimalizovaly vzniklé škody na životním prostředí. Další informace získáte u svého místního nebo regionálního úřadu. Elektrické a elektronické výrobky vyřazené z tohoto tříděného procesu likvidace odpadu představují kvůli přítomnosti nebezpečných látek nebezpečí pro životní prostředí a zdraví.

## Varovná upozornění

### Směrnice a varovná upozornění pro používání LiPo akumulátoru/akumulátorů:

LiPo akumulátory jsou podstatně citlivější než tradiční alkalické nebo NiMH akumulátory. Proto je nutné přesně dodržovat všechny předpisy a všechna varovná upozornění. Při nesprávném zacházení s LiPo akumulátory hrozí nebezpečí požáru. Manipulaci, nabíjení nebo používání příloženého LiPo akumulátoru/příložených LiPo akumulátorů přebíráte všechna rizika, která jsou spojena s lithiovými akumulátory.

- Nedobíjitelné baterie se nesmějí znovu nabíjet. K nabíjení smíte používat pouze nabíjecí misku, která je součástí dodávky. Při nedodržení těchto pokynů hrozí nebezpečí požáru a tedy ohrožení zdraví a/nebo věcné škody. NIKDY nepoužívejte jinou nabíječku.

- Dobíjecí baterie smějí být nabíjeny pouze pod dohledem dospělých. Nenechávejte akumulátor při nabíjení nikdy bez dozoru. Při nabíjení akumulátorů byste vždy měli být poblíž, abyste nabíjení mohli kontrolovat a v případě potřeby reagovat na eventuální problémy.

- Pokud se akumulátor při vybíjení nebo během nabíjení nafoukne nebo nějak zdeformuje, nabíjení nebo vybíjení okamžitě ukončete. Pokud možno co nejrychleji a velice opatrně akumulátor vyjměte a položte ho do bezpečného otevřeného prostoru stranou od hořlavých materiálů a alespoň 15 minut ho sledujte. Pokud budete akumulátor, který se již jednou nafoukl nebo zdeformoval, dále nabíjet nebo vybíjet, hrozí nebezpečí požáru! I při malé deformaci nebo malém nafouknutí musíte akumulátor přestat používat.

- Příložený akumulátor musíte nabíjet na bezpečném místě, kde se nenacházejí žádné zápalné materiály.

- Vybíjeté baterky musí být odstraněny z hračky.
- Skladujte akumulátor při pokojové teplotě (16° - 18°C) na suchém místě. Nevystavujte akumulátor přímému slunečnímu záření ani jiným zdrojům tepla. Je nutné vyvarovat se zásadně teplotám nad 50°C.

- Po použití akumulátor bezpodmínečně znovu nabíjet, abyste zabránili tzv. hloubkovému vybití akumulátoru. Pokud akumulátor nepoužíváte, občas (cca každé 2-3 měsíce) ho nabíjet. Nebudete-li při zacházení s akumulátorem dodržovat výše uvedené pokyny, může dojít k poškození akumulátoru.

- Při výměně akumulátoru nepoužívejte žádné ostré nebo špičaté předměty. Za žádných okolností nepoškozujte ochrannou fólii akumulátoru.

- Při výměně vadných akumulátorů smějí být použity pouze doporučené typy akumulátorů. Poškozené nebo nepoužitelné akumulátory představují zvláštní odpad a musejí být zlikvidovány odpovídajícím způsobem.

- Akumulátory/baterie nevazujte do ohně, ani je nevystavujte vysokým teplotám. Existuje nebezpečí požáru a výbuchu.

- Elektrolyty a výpary z elektrolytů obsazené v LiPo akumulátorech jsou zdraví škodlivé. Zamezte v každém případě přímému kontaktu s elektrolyty. Při kontaktu elektrolytů s pokožkou, očima nebo jinými částmi těla musí být okamžitě provedeno vypláchnutí/omytí dostatečným množstvím čerstvé vody a následně je nutné konzultovat lékaře.

- Akumulátory nejsou určeny na hraní a nesmějí se proto dostat do rukou dětem. Akumulátory uchovávejte mimo dosah dětí.

- Připojovací svorky / přípojky akumulátoru nesmějí být spojeny nakrátko!

- Hračka smí být používána pouze s transformátorem / napájecím dílem pro hračky!

- Transformátor / napájecí díl není určen na hraní!

## Съдържание

Указания за безопасност .....	86
Декларация за съответствие .....	86
Съдържание на опаковката .....	86
Техническо указание относно конструкцията .....	86
Важно указание .....	87
Описание .....	87
Преди първата употреба .....	87
Поддръжка на батерията .....	87
Упътване за монтаж .....	87
Водещи планки и опори .....	87
Електрическо свързване .....	87
Автомобилни части .....	87
Изводи Control Unit .....	88
Свързване на ресивъра .....	88
Свързване на зарядното устройство .....	88
Зареждане на ръчните регулатори .....	88
Процес на съединяване .....	88
Елементи за обслужване Control Unit .....	88
Кодиране/програмиране .....	88
на автомобилите за съответните ръчни регулатори .....	88
Подготовка за стартиране .....	88
функция на стрелките .....	89
Светлини вкл/изкл .....	89
СКодиране/програмиране Autonomous Car .....	89
Кодиране/програмиране на Race Car .....	89
Индикация на позицията на Autonomous и Race Car .....	89
Регулиране на основната скорост на автомобилите .....	89
Регулиране на спирачното поведение на автомобилите .....	89
Настройване на съдържанието на резервоара .....	90
Блокировка на бутоните за настройки .....	90
Разширена функция Pit Lane .....	90
Звук ON/OFF .....	90
Функция Reset .....	90
Енергоспестяваща функция .....	90
Смяна на двойните плъзгачи и водещия кил .....	91
Ремонт и поддръжка .....	91
Отстраняване на повреди / Техника на каране .....	91
Технически данни .....	91
Предупредителни указания .....	91

## Добре дошли

Добре дошли в екипа на Carrera!

Ръководството за обслужване съдържа важна информация за конструкцията и обслужването на Вашата писта Carrera DIGITAL 132. Моля, прочетете го внимателно и след това го запазете.

За въпроси се обърнете към нашия отдел продажби или посетете нашата интернет страница:

[carrera-toys.com](http://carrera-toys.com)

Моля, проверете съдържанието за пълнота и евентуални транспортни повреди. Опаковката съдържа важна информация и също трябва да се запази. Желеам Ви всичко хубаво с Вашата нова писта Carrera DIGITAL 132.

## Указания за безопасност

• **ВНИМАНИЕ!** Продуктът не е подходящ за деца под 36 месеца. Опасност от задавяне при поглъщане на малки частици. Внимание: опасност от прищипване при употреба

### • ВНИМАНИЕ!

Тази детска играчка съдържа магнити или магнитни части. Прилепването на магнити един към друг или към метален предмет в човешкото тяло може да причини сериозно нараняване или нараняване с фатални последици. Незабавни потърсете медицинска помощ при поглъщане или вдишване на магнити.

### • ВНИМАНИЕ!

Употребата на зарядното устройство за батерии може да се разреши само на деца на най-малко 8 години. Трябва да се дадат достатъчно инструкции на детето, които да му дадат възможност да използва зарядното устройство за батерии по безопасен начин и да се обясни, че то не е играчка и с него не бива да се играе.

• Трансформаторът не е играчка! Не свързвайте накъсо изводите на трансформатора! Указания към родителите: Редовно проверявайте трансформатора за повреди на кабела, на щекера или корпуса. Играчката трябва да работи само с препоръчаните трансформатори! Ако се повреди, трансформаторът не бива да продължава да се използва! Състезателната писта трябва да работи само с един трансформатор! При по-продължително прекъсване на играта се препоръчва трансформаторът да се изключи от електрическата мрежа. Не отваряйте корпуса на трансформатора и регулаторите на скоростта!

### Указание към родителите:

Трансформаторите и мрежовите уреди за играчки не са подходящи да се използват като играчки. Тези продукти трябва да се използват под постоянен родителски контрол.

- Пистата, автомобилите и зарядното устройство трябва редовно да се проверяват за повреди на кабелите, щекерите и корпусите! Дефектните части да се сменят.
- Състезателната писта за автомобили не е подходяща за употреба на открито или в мокри помещения! Дръжте далеч от течности.
- Не поставяйте метални части върху пистата, за да избегнете късо съединение. Не инсталирайте пистата в непосредствена близост до чувствителни предмети, тъй като изхвърчащите от пистата автомобили могат да предизвикат повреди.
- Преди почистване или техническа поддръжка издърпайте щепсела от контакта! За почистване използвайте влажна

кърпа, не използвайте разредители или химикали. Когато не я използвате, съхранявайте пистата защитена от прах и на сухо място, най-добре в оригиналния кашон.

- Не работете със състезателната писта за автомобили на височината на лицето или очите, тъй като съществува опасност от нараняване поради изхвърчане на автомобилите.
- Неправилната употреба на трансформатора може да предизвика токов удар.
- Играчката може да се свързва само с уреди със защита клас II.
- Играчката и зарядното устройство могат да се използват само с трансформатор за играчки.
- Да не се използва с регулируеми трансформатори!
- Ако мрежовият захранващ кабел на уреда се повреди, той трябва да се изпрати на сервиза на фирма Carrera Toys GmbH или да се смени от лице с подобна квалификация, за да се избегнат рискове.

### Указание:

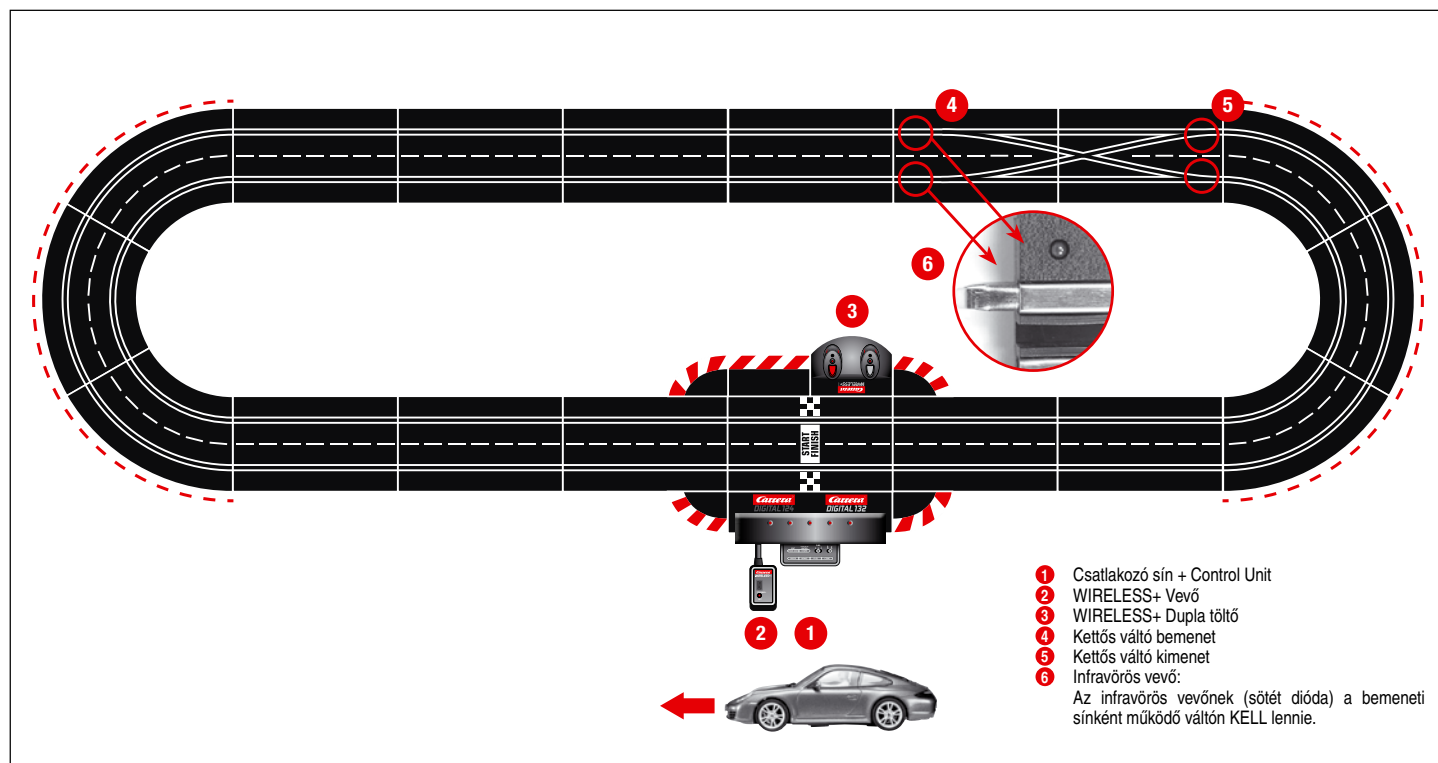
Автомобилите и контролният механизъм трябва да се пускат отново в експлоатация само в напълно слобено състояние.

Сглобяването трябва да се извършва само от възрастни. Този уред може да се използва от деца на 8 години и повече, както и от лица с намалени физически, сензорни или умствени способности или липса на опит и знания, ако те бъдат наблюдавани или са били инструктирани относно безопасната работа на уреда и разбират опасностите в резултат на това. Деца не трябва да си играят с уреда. Почистването и поддръжката от потребителя не трябва да се извършват от деца без наблюдение. На детето трябва да се дадат инструкции да не зарежда и да не се опитва да зарежда презареждащи се батерии поради опасност от експлозия.

## Декларация за съответствие

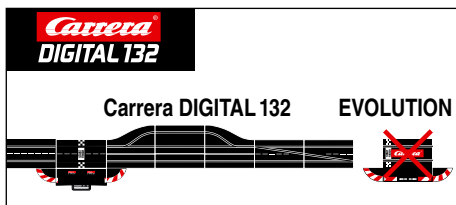
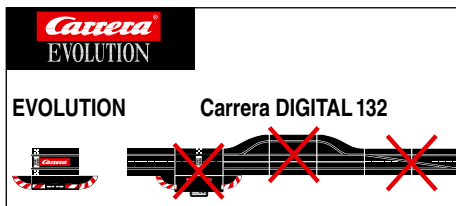
С настоящата Carrera Toys GmbH декларира, че този тип радиосъоръжение "2,4 GHz WIRELESS+" е в съответствие с Директива 2014/53/ЕС. Цялостният текст на ЕС декларацията за съответствие може да се намери на следния интернет адрес: [carrera-toys.com](http://carrera-toys.com) – Safety and Quality

## Техническо указание относно конструкцията



- 1 Csatlakozó sín + Control Unit
- 2 WIRELESS+ Vevő
- 3 WIRELESS+ Dupla töltő
- 4 Kettős váltó bemenet
- 5 Kettős váltó kimenet
- 6 Infravörös vevő:  
Az infravörös vevőnek (sötét dióda) a bemeneti sínként működő váltón KELL lennie.

## Важно указание



Моля, обърнете внимание, че Evolution (аналогова система) и Carrera DIGITAL 132 (цифрова система) са две отделни и напълно самостоятелни системи. Обръщаме специално внимание на това, че при монтажа на пистата двете системи трябва да се отделят, т. е. свързващата шина на Evolution не бива да се намира със свързващата шина, вкл. Control Unit на Carrera DIGITAL 132 на едно и също трасе. Дори и тогава, когато една от двете свързващи шини (свързваща шина Evolution или свързваща шина Carrera DIGITAL 132, вкл. Control Unit) е свързвана към електрозахранването.

Също така всички останали компоненти на Carrera DIGITAL 132 (стрелки, електронен брояч на обиколките, Pit Lane) не бива да се монтират на писта Evolution, т. е. да работят аналогово. При неспазване на горните данни не е изключено компонентите на Carrera DIGITAL 132 да се разрушат. В такъв случай не могат да се предявяват гаранционни претенции.

## Описание

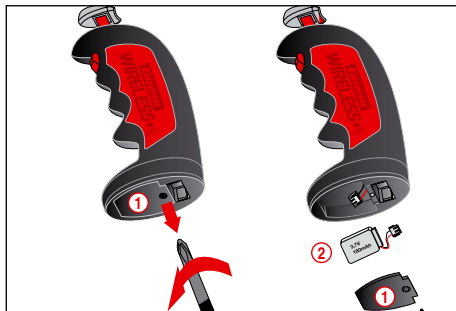
WIRELESS+ е новото безжично удоволствие от състезателната писта за Carrera DIGITAL 124 и Carrera DIGITAL 132. Радиочестотата от 2,4 GHz със скокове на честотата е беззаварийна и предлага обем до 15m.

Благодарение на мощната литиево-полимерна батерия е възможна игра до 8 часа и режим Standby над 80 дни. WIRELESS+ предлага безжична свобода за до 6 шофьори на състезателната писта.

Carrera AppConnect е Bluetooth адаптер за връзка между смартфон/таблет и контролен модул Carrera Control Unit. (App Connect е включен като опция, вижте съдържанието на опаковката в част А.)

## Преди първата употреба

Преди първата употреба на ръчния регулатор доставената батерия **2** трябва да се постави в регулатора. За целта развийте винтовете на гнездото за батериите **1** от долната страна на ръчния регулатор. Свържете щекера на батерията с буксата за свързване на ръчния регулатор и поставете батерията в гнездото. След това отново завинтете капачето на гнездото за батериите. Батерията е фабрично предварително заредена; но преди първата употреба трябва да се зареди напълно.

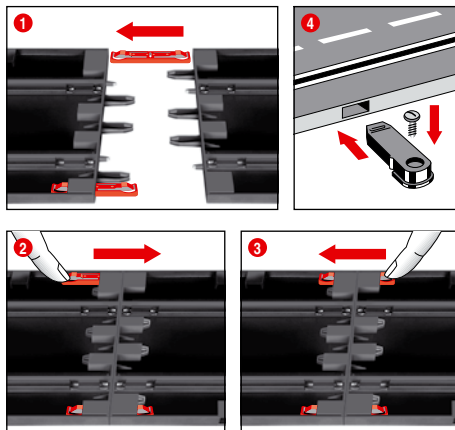


## Поддръжка на батерията

За да се постигне максимално дълга трайност на батерията, трябва да се спазват следните точки относно поддръжката и съхранението.

- Преди първата употреба заредете напълно новите батерии.
- При напълно заредена батерия продължителността на времето за игра е около 8 часа. При спаднала мощност на батерията обсегът на ръчните регулатори намалява. Най-късно в този момент батерията трябва отново да се зареди напълно.
- При по-продължителна неупотреба извадете батерията от ръчния регулатор и я съхранявайте на стайна температура (16° - 18°C) на сухо място. За да се предотврати дълбоко разреждане, съхраняваната батерия трябва да се зарежда на всеки 2-3 месеца.

## Упътване за монтаж

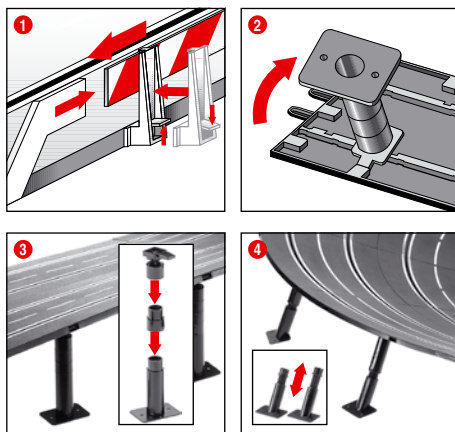


**1 + 2 + 3** Преди монтажа вкарайте свързващите скоби в шината, както е описано във фиг. **1**. Сгلوبете шините върху равна основа. Движете свързващите скоби съгласно фиг. **2** в посока на стрелката, докато чуете щракване. Свързващата скоба може да се вкара допълнително. Отделянето на свързващите скоби е възможно в двете посоки просто чрез натискане надолу (виж фиг. **3**).

**4** **Закрепване:** За закрепване на частите от пистата върху една плоскост се използват крепежните елементи за частите от пистата (арт. № 20085209) (не се съдържат в опаковката).

**Указание:** Мокетът не е подходяща монтажна основа поради зареждането със статично електричество, образуването на власинки и лесното възпламеняване.

## Водещи планки и опори

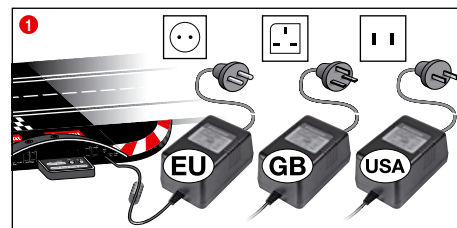


**1** **Водещи планки:** Държачите на водещите планки се монтират чрез вдигане върху ръба на пистата за движение.

**2 + 3** **Спускане от високо:** Вкарайте главите на сачмените шарнири с втулките в предвидените за целта ъглови отвори от долната страна на пистата. Опорите могат да се вдигнат с помощта на междинни детайли. Опорните крачета могат да се завият (болтовете не са включени в доставката).

**4** **Спускане от стръмни завои:** За спускането на стръмните завои има налични отвесни опори в съответното положение. Използвайте нерегулируемите на височина опори за входа и изхода на завоя. Вкарайте главите на опорите в предвидените за целта обли отвори от долната страна пистата.

## Електрическо свързване



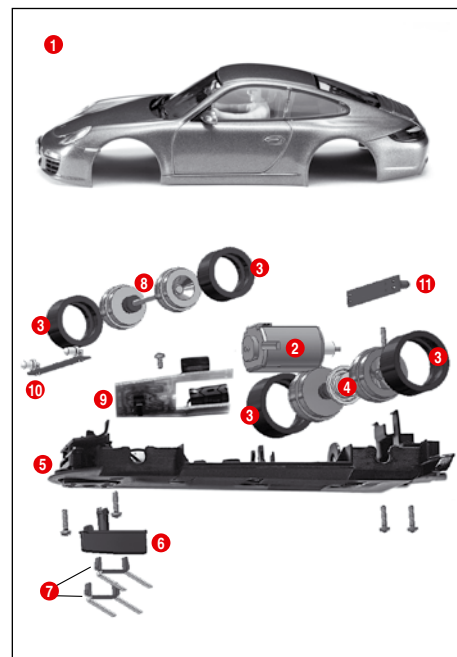
**1** Свържете щепсела на трансформатора с контролния модул Control Unit.

**Указание:** За да се избегнат къси съединения и токови удари, играчката не бива да бъде свързвана с чужди електрически уреди, щекери, кабели или други външни за играчката предмети. Автомобилната състезателна писта Carrera DIGITAL 132 функционира безупречно само с оригинален трансформатор Carrera DIGITAL 132.

Компютърният интерфейс (PC Unit) може да работи само с оригинален Carrera PC Unit.

Играчката трябва да се използва с включения в комплектовката на доставката трансформатор или захранващ адаптер, ако трансформаторът се доставя заедно с играчката.

## Автомобилни части

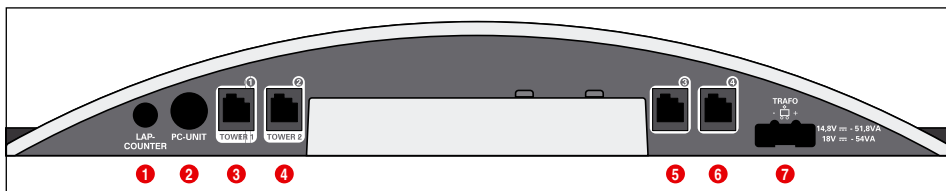


- 1 каросерия, спойлер
- 2 двигател
- 3 гуми
- 4 заден мост
- 5 шаси
- 6 водещ кил
- 7 двойка плъзгачи
- 8 преден мост
- 9 автомобилна платка с превключвател
- 10 предна осветителна платка
- 11 задна осветителна платка

**Указание:** Конструкцията на автомобила зависи от модела.

**Обозначението на отделните части не може да се използва като артикулен номер.**

## Изводи Control Unit



Изводи (отляво надясно):

- 1 Изводи за брояча на обиколките 20030342
- 2 Извод за PC-модул или Lap Counter 20030355 или App Connect 20030369
- 3 Букса 1 за ръчен регулатор, кутия за разширяване на ръчния регулатор или безжичен WIRELESS+ приемник
- 4 Букса за свързване 2 за безжична кула WIRELESS-Tower 20010108
- 5 Букса 3 за ръчен регулатор
- 6 Букса 4 за ръчен регулатор
- 7 Извод за DIGITAL 124 / DIGITAL 132 мрежова част

**Общи инструкции за букси за свързване 1-4:**

Ако се използва безжичен приемник WIRELESS+, той трябва да се свърже с буксата за свързване 1. По избор втора безжична кула WIRELESS Tower 20010108 може да се свърже с буксата за свързване 2. Ако се използва само безжичен приемник WIRELESS+, буксата за свързване 2 остава незаета.

## Употреба на приложението Carrera Race App/Carrera AppConnect

**Забележка:**

App Connect е включен като опция, вижте съдържанието на опаковката в част А. App Connect се предлага и отделно под номер 20030369.



Символно изображение



- 1 Заредете приложението Carrera Race App на Вашето крайно мобилно устройство.
- 2 Свържете Bluetooth адаптера съгласно символите с буксата на компютърния модул PC Unit.
- 3 Уверете се, че Bluetooth функцията на Вашето крайно устройство е активирана. Carrera AppConnect мига, докато бъде установена връзка.
- 4 Стартирайте приложението Carrera Race App.
- 5 Постоянното светене на синия диод показва, че Bluetooth връзката е осъществена.

На буксите за свързване 3 и 4 могат да се използват допълнително ръчни регулатори, свързани с кабел. Имайте предвид, че те използват адреси 5 и 6.

При употреба на кутия за разширяване на ръчния регулатор 20030348 тя трябва да се свърже с буксата за свързване 1. Разпределянето на автомобилните адреси се извършва, както е посочено по-долу:

- Кутия за разширяване на ръчния регулатор = адреси 1, 3 и 4
- Букса за свързване 2 = адрес 2
- Букса за свързване 3 = адрес 5
- Букса за свързване 4 = адрес 6

**Указание:**

Комбинация от WIRELESS и кутия за разширяване на ръчния регулатор не е възможна!

## Свързване на ресивъра

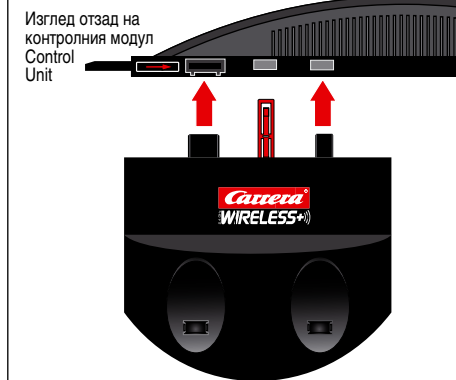
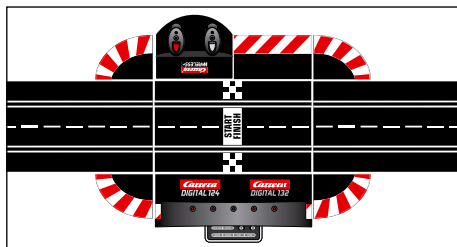
Включете ресивъра съгласно символното изображение в една от двете букси на контролния модул Control Unit, които са обозначени с кула Tower 1 и кула Tower 2. За работата на 6 ръчни регулатора WIRELESS+ е необходим само един ресивър от 2.4 GHz.



Символно изображение

## Свързване на зарядното устройство

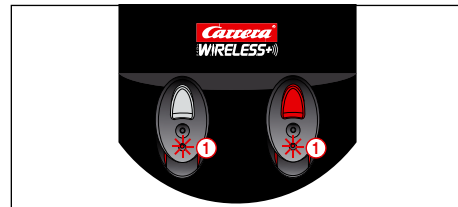
Зарядното устройство се свързва на гърба на контролния модул Control Unit. За да се постави зарядното устройство на друго място на пистата, е необходим адаптерен модул Adapter Unit 20030360.



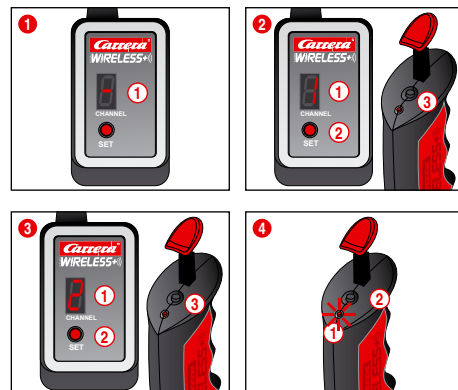
Изглед отзад на контролния модул Control Unit

## Зареждане на ръчните регулатори

Преди първата експлоатация безжичните ръчни регулатори WIRELESS+ трябва да бъдат заредени напълно. За целта поставете ръчните регулатори в зарядното устройство и включете пистата. По време на зареждането светодиодите LED 1 на ръчните регулатори мигат. След приключване на зареждането светодиодите LED 1 светят постоянно. Благодарение на използването на литиево-полимерна батерия е възможно по всяко време допълнително зареждане на ръчния регулатор.



## Процес на съединяване

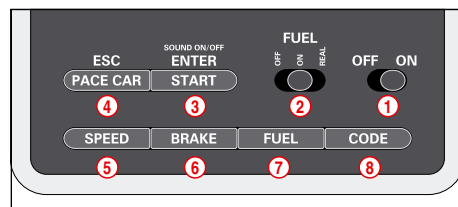


За да може ръчният регулатор да се използва за управление на автомобилите, те трябва еднократно да се „съединят“ с ресивъра. За целта включете пистата.

- 1 Ресивърът сигнализира готовност за работа чрез обиколно светене на сегментния дисплей 1.
- 2 Натиснете бутона SET 2 веднъж, докато цифрата 1 се покаже на сегментния дисплей 1. Показаната цифра е по-късният адрес на автомобила. Чрез следващо натискане на бутона може да се превключи на следващ адрес. Сега натиснете веднъж бутона за съединяване 3 от горната страна на ръчния регулатор. Ръчният регулатор сигнализира успешно съединяване чрез мигане на светодиодите LED, докато ресивърът показва това чрез обиколно светене на сегментите. С това процесът на съединяване е приключен и ръчният регулатор може да се използва.
- 3 За съединяване на втория ръчен регулатор процедирайте по същия начин. Натиснете два пъти бутона SET 2 на приемника, докато се покаже цифрата 2 1. След това натиснете бутона за съединяване 3 на втория ръчен регулатор.
- 4 За да може да се покаже настроеният адрес на ръчния регулатор натиснете веднъж бутона за съединяване 2 от горната страна на ръчния регулатор. Светодиодът LED 1 мига в съответствие с настроения адрес.

Ако не бъде задействан ръчният регулатор, след около 20 сек. той се включва сам на енергоспестяващ режим. Чрез натискане на подвигача или на бутона за стрелката ръчният регулатор може да се активира наново.

## Елементи за обслужване Control Unit

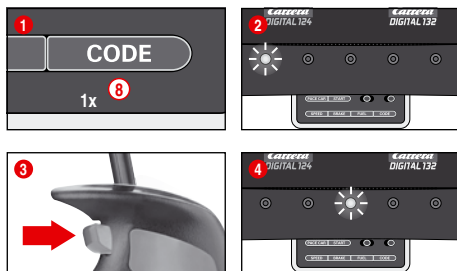


- 1 Копче за включване/изключване
- 2 Ключ за функцията за зареждане
- 3 Клавиш Start за старт на състезанието/копче за потвърждаване за програмиране
- 4 Клавиш за Pace Car / прекъсване на програмирането
- 5 Клавиш за регулиране на основната скорост
- 6 Клавиш за регулиране на спирачното поведение
- 7 Клавиш за регулиране на съдържанието на резервоара
- 8 Клавиш за програмиране на автомобилите

**Общи инструкции за обслужване**

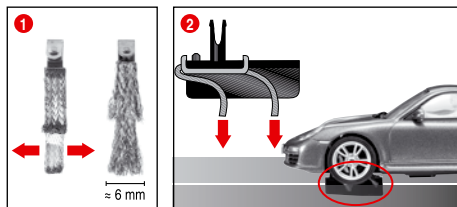
Някои клавиши отговарят за няколко функции. Някои функции се регулират с комбинации от клавиши. Всички видове програмиране могат да бъдат прекъснати с клавиш 4 „ESC/PACE CAR“. Повече подробности ще намерите по-надолу.

**Кодиране/програмиране на автомобилите за съответните ръчни регулатори**



Поставете автомобила за кодиране на пистата и включете контролния модул Control Unit. Натиснете веднъж клавиша „Code“ (8), фиг. 1; първият светодиод LED започва да свети, фиг. 2. След това натиснете веднъж клавиша със стрелка на съответния ръчен регулатор, фиг. 3. При автомобили с осветление светлините започват да мигат, а на контролния модул Control Unit светодиодите LED 2-4 светват един след друг. След извършеното кодиране средният светодиод LED свети постоянно (фиг. 4), а на автомобила е зачислен ръчен регулатор. **Забележка:** При този вид кодиране на пистата може да се намира само автомобилът за кодиране.

**Подготовка за стартиране**



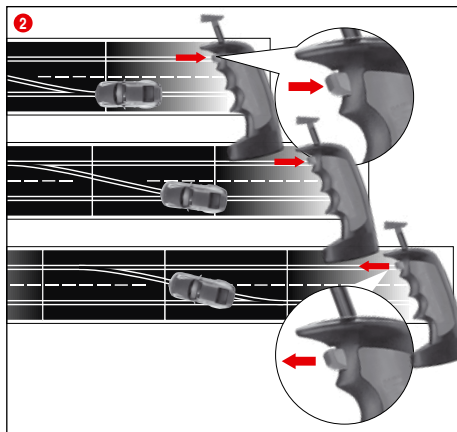
Автомобилът Carrera DIGITAL 132 е оптимално съгласуван със системата шини Carrera 1:24.

**1 + 2 Оптимално положение на плъзгача:**

За добро и непрекъснато каране леко разтворете края на плъзгача (1) и завийте към шината съгласно фиг. 2. Само краят на плъзгача трябва да има контакт с шината и при износване може евентуално малко да се отреже. Шините и плъзгачите трябва от време на време да се почистват от прах и изтриване.

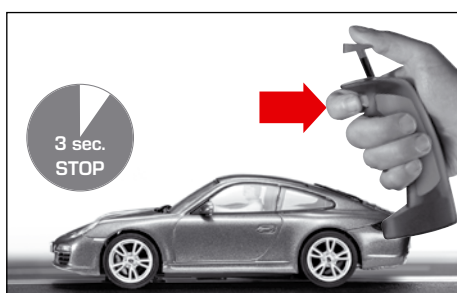
По време на игра дребните части на автомобила като спойлер или огледало, които за да приличат на оригиналните, трябва да се направят наново, могат евентуално да се отделят или счупят. За да се избегне това, имате възможност да ги запазите, като ги махнете преди започване на играта.

**Функция на стрелките**



- 1 Внимавайте водещият кил на автомобила да се намира в канала на пътното платно и двойните плъзгачи да са в контакт с шината, по която тече ток. Поставете автомобилите върху свързващата шина.
- 2 При смяна на пътното платно копчето на ръчния регулатор трябва да остане натиснато, докато автомобилът премина през стрелката.

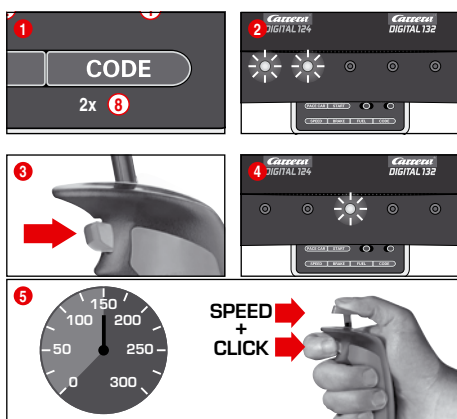
**Светлини вкл/изкл**



Автомобилът, програмиран за ръчно регулиране, трябва да е спрял на пистата най-малко 3 секунди преди чрез натискане на бутона осветлението да може да се включи, съответно да се изключи.

**Забележка:** Важи само за модели с осветление на автомобила

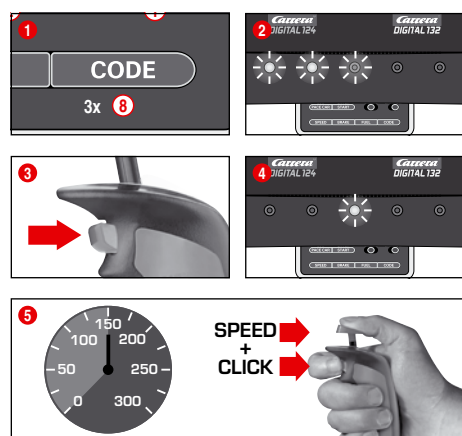
**Кодиране/програмиране Autonomous Car**



Поставете автомобила за кодиране върху пистата при включен контролен модул Control Unit и натиснете 2 пъти клавиша „Code“ (8), фиг. 1. Първите два светодиода LED на контролния модул Control Unit светят, фиг. 2. Сега натиснете клавиша със стрелка на ръчния регулатор, фиг. 3; сега светодиодите LED 3-5 светват един след друг. Изчакайте да светне отново средният светодиод LED, фиг. 4. Задействайте плъзгача на ръчния регулатор и поставете автомобила на желаната скорост. При достигане на скоростта натиснете отново клавиша със стрелка, фиг. 5.

С това приключва кодирането на Autonomous Car. **Забележка:** При този вид кодиране на пистата може да се намира само автомобилът за кодиране. Програмирането на Autonomous Car се запазва, докато автомобилът бъде кодиран наново. Autonomous Car във връзка с кулата за позициониране Position Tower се показва винаги с адрес 7.

**Кодиране/програмиране на Pace Car**



(само във връзка с Pit Stop Lane #20030356)

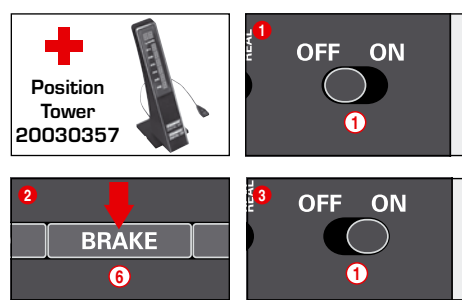
Поставете автомобила за кодиране при включен контролен модул Control Unit върху пистата и натиснете 3 пъти клавиша „Code“ (8), фиг. 1. Първите три светодиода LED на контролния модул Control Unit светят, фиг. 2. Сега натиснете клавиша със стрелка на ръчния регулатор, фиг. 3; сега светодиодите LED 2-5 светват един след друг. Изчакайте отново да светне средният светодиод LED, фиг. 4. Задействайте плъзгача на ръчния регулатор и поставете автомобила на желаната скорост. При достигане на скоростта натиснете отново клавиша със стрелка, фиг. 5. С това приключва кодирането на Pace Car и автомобилът се движи на Pit Stop Lane.

**Забележка:** При този вид кодиране само автомобилът за кодиране може да се намира на пистата. Програмирането на Pace Car се запазва, докато автомобилът бъде кодиран наново. Pace Car във връзка с позициониращата кула Position Tower се показва винаги с адрес 8.

**Разширена функция Pace Car**

След извършеното кодиране на Pace Car той се движи при първите обиколки автоматично на Pit Lane. За да стартирате Pace Car, натиснете веднъж клавиша „Pace Car“ (4). Светодиодите LED 2 и 3 на контролния модул Control Unit светват и Pace Car напуска Pit Lane. Pace Car се движи, докато бъде натиснат клавишът „Pace Car“. При това светодиодът LED 2 изгасва и в рамките на актуалната обиколка автомобилът отива автоматично на Pit Lane.

**Индикация на позицията на Autonomous и Pace Car**



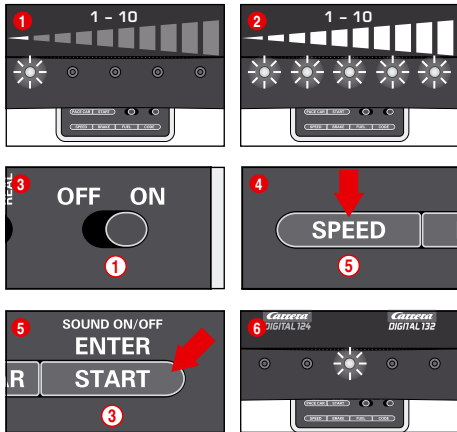
(само във връзка с позиционираща кула Position Tower #20030357)

Позицията на Autonomous Car (адрес 7) и Pace Car (адрес 8) могат да бъдат показани на позициониращата кула Position Tower. Тази функция може да се включи от контролния модул Control Unit. При изключен контролен модул Control Unit задържете натиснат клавиша „BRAKE“ (6), фиг. 2, включете пистата и отново отпуснете клавиша „BRAKE“. Функцията може да се превключи чрез повторно натискане на клавиша:

- 1 LED свети = няма индикация
- 2 LED светят = индикация на позициониращата кула Position Tower.

Настройте желаната функция и потвърдете избора с клавиша „START/ENTER“.

## Регулиране на основната скорост на автомобилите

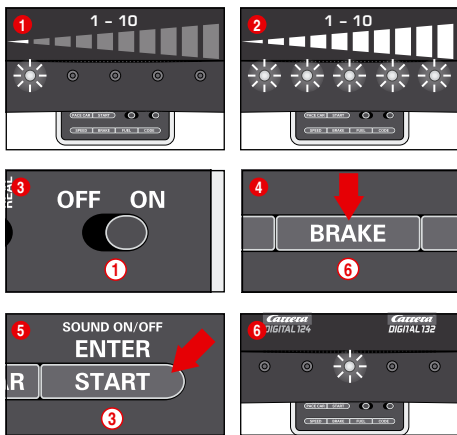


Основната скорост може да бъде настроена индивидуално за един и/или няколко автомобила. При това автомобилите за настройване трябва да се намират на пистата. Настройката може да се извърши на 10 степени, при което 5-те светодиода LED сигнализират различните степени чрез мигане, съответно постоянно светене.

- 1 1 LED свети = ниска скорост
- 2 5 LED светят = висока скорост

Поставете автомобилите за настройване при включен контролен модул Control Unit на пистата и натиснете веднъж клавиша „SPEED“ (5). Сега свети определен брой светодиоди LED. Те показват последно използваната степен на скоростта. Натиснете клавиша „SPEED“ (5), докато бъде избрана желаната основна скорост. Потвърдете избора с клавиша „ENTER/START“ (3). Светването за кратко и светването на средния светодиод LED потвърждават, че настройването е приключило, фиг. 6.

## Регулиране на спирачното поведение на автомобилите

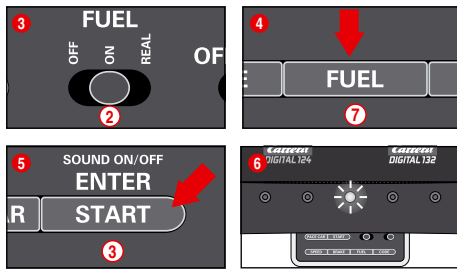
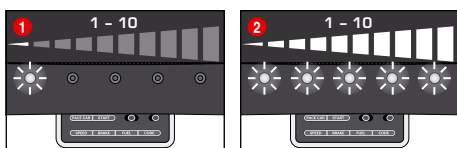


(само за автомобили, които се обслужват с ръчен регулатор) Спирачното поведение може да бъде настроено индивидуално за един и/или няколко автомобила. При това автомобилите за настройване трябва да се намират на пистата. Настройването може да се извърши на 10 степени, при което 5-те светодиода LED сигнализират различните степени чрез мигане, съответно постоянно светене.

- 1 1 LED свети = слабо спирачно действие
- 2 5 LED светят = силно спирачно действие

Поставете автомобилите за настройване при включен контролен модул Control Unit на пистата и натиснете веднъж клавиша „BRAKE“ (6). Свети само определен брой светодиоди LED. Те показват последно използваната спирачна степен. Натиснете клавиша „BRAKE“ (6), докато изберете желаното спирачно поведение. Потвърдете избора с клавиша „ENTER/START“ (3). Светването за кратко и светването на средния светодиод LED потвърждават, че настройването е приключило, фиг. 6.

## Настройване на съдържанието на резервоара



(само за автомобили, които се обслужват с ръчен регулатор) Настройването на съдържанието на резервоара във връзка с Pit Lane (20030356) се извършва едновременно за всички автомобили. Настройването може да се извърши на 10 степени, при което 5-те светодиода LED сигнализират различните степени чрез мигане, съответно постоянно светене.

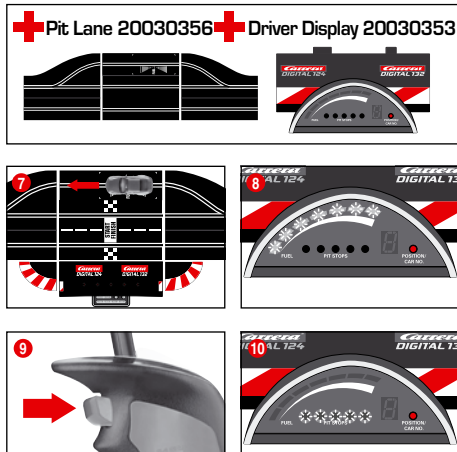
1 1 LED свети = ниско съдържание на резервоара  
2 5 LED светят = пълно съдържание на резервоара  
Поставете автомобилите за настройване при включен контролен модул Control Unit на пистата и включете функцията за зареждане с плъгащия ключ (2) фиг. 3. Натиснете веднъж клавиша „FUEL“ (7). Сега свети определен брой светодиоди LED. Те показват последно използваното съдържание на резервоара. Натиснете клавиша „FUEL“ (7), докато изберете желаното съдържание на резервоара. Потвърдете избора с клавиша „ENTER/START“ (3). Краткото светване и светването на средния светодиод LED потвърждават, че настройването е приключило, фиг. 6.

**Разширена функция за зареждане**  
С плъгащия ключ (2) могат да бъдат избрани 3 режима, фиг. 3:

- OFF = автомобилите не изразходват „бензин“
- ON = автомобилите изразходват „бензин“
- REAL = максималната скорост зависи от съдържанието на резервоара / автомобилите изразходват „бензин“ (само във връзка с Pit Lane 20030356, съответно Pit Stop Lane 20030346 и адаптерен модул Pit Stop Adapter Unit 20030361)

В режим „REAL“ автомобилът с пълен резервоар е „по-тежък“, движи се по-бавно и има по-малко спирачно действие; автомобилът с празен резервоар е „по-лек“, движи се по-бързо и има по-голямо спирачно действие. Индикация на актуалния горивен резервоар и „разхода на бензин“ може да има само във връзка с Driver Display 20030353 и Pit Stop 20030356.

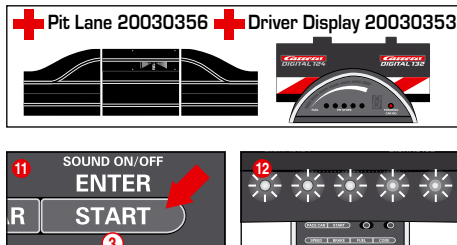
Зареждане на автомобилите с Pit Lane 20030356 и Driver Display 20030353



Актуалното съдържание на горивния резервоар може да бъде отчетено от индикацията с 5 зелени и 2 червени светодиода LED на дисплея на шофьора Driver Display. За зареждане идете с автомобила на Pit Lane чрез сензора за горивото фиг. 7. Сега индикацията започва да мига, фиг. 8, а автомобилът може да бъде зареден чрез задържане на клавиша със стрелка фиг. 9. Броят на зарежданата се показва чрез мигане, съответно светене на жълтите дисплеи LED, фиг. 10 (виж също дисплея на шофьора Driver Display).

**Забележка: Автомобилите с празен резервоар не се вземат предвид при преброяване на обиколките с позициониращата кула Position Tower 20030357.**

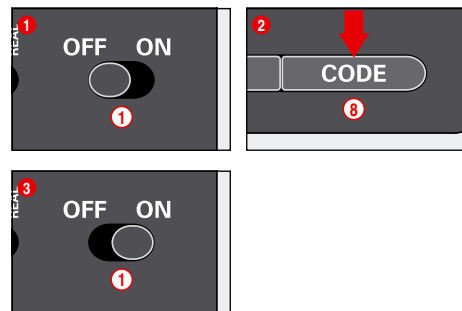
Настройване на съдържанието на горивния резервоар при старт на състезанието



(само във връзка с Pit Lane 20030356 и дисплея на шофьора Driver Display 20030353)

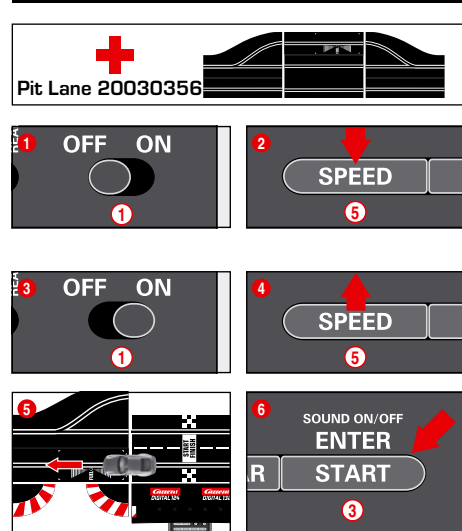
Независимо от основната настройка на горивния резервоар горивният резервоар може да се настройва индивидуално за един и/или няколко автомобила при старта на състезанието за обиколките до първото спиране за зареждане. Натиснете веднъж клавиша „START/ENTER“ Taste (3); 5-те светодиода LED на контролния модул Control Unit светят постоянно, фиг. 12, и индикацията на дисплея/дисплеите на шофьора Driver Display мига, фиг. 13. Чрез кликане на клавиша със стрелката на съответния ръчен регулатор може да се промени степента на напълване на горивния резервоар, фиг. 14.

## Блокировка на бутоните за настройки



За да блокирате бутоните за настройките на скоростта, спирачката и горивото, направете следното:  
Задръжте натиснат бутон Code (8) при изключен контролен модул Control Unit, след това включете контролния модул Control Unit и отново пуснете бутона Code. За да отмените блокировката отново, извършете операцията още веднъж.

## Разширена функция Pit Lane



(само във връзка с Pit Lane 20030356)  
Има възможност функцията за броене на обиколките да бъде включена/изключена в Pit Lane 20030356, съответно Pit Stop Lane 20030346 с Pit Stop Adapter Unit 20030361. За целта при изключен контролен модул Control Unit задръжте клавиша „SPEED“ (5) натиснат, включете контролния модул Control Unit и отпуснете клавиша „SPEED“ (5). Чрез повторно натискане на клавиша според настройката светват 1 или 2 светодиода LED.

- LED 1 = функция за броене на обиколките изкл
- LED 1 + 2 = функция за броене на обиколките вкл

Изберете желаната настройка и преместете или т.е. минете с автомобил през Pit Lane сензора фиг. 5. При преминаване по него настройките се приемат. За да излезете отново от настройките, натиснете клавиша „START/ENTER“ (3).

## Звук ON/OFF







Тонът за потвърждаване при преминаване през сензорите и об-  
служване с клавишите може да бъде изключен. За целта задържете  
клавиша „START/ENTER“ (3) натиснат при изключен контролен  
модул Control Unit, включете пистата и отново отпуснете клавиша  
„START/ENTER“ (3). Но регистрираният тон при включване на  
контролния модул Control Unit не може да бъде изключен.

## Функция Reset



За възстановяване на заводските настройки контролният модул  
Control Unit разполага с функция Reset. За целта задържете клави-  
ша „ESC/PACE CAR“ (4) натиснат при изключен контролен модул  
Control Unit; включете пистата и отново отпуснете клавиша. Всички  
досегашни настройки на скоростта, спирачното поведение, съдър-  
жанието на резервоара, звука и броеето на обиколките се връщат  
на заводската настройка. Това не засяга настройките на автомоби-  
лите, ако те не се намират върху пистата.

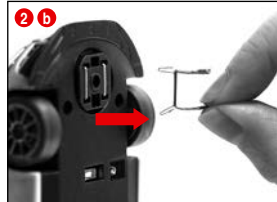
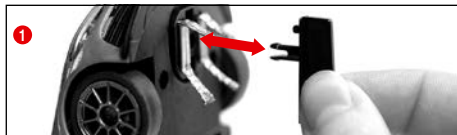
Заводски настройки:

- скорост = 10
- поведение при спиране = 10
- съдържание на гориво = 7
- звук = Оп
- индикация на положението на Autonomous и Pace Car = OFF

## Енергоспестяваща функция

Ако не се използва в продължение на 20 минути, контролният  
модул Control Unit включва на енергоспестяващ режим и из-  
ключва всички индикации като Position Tower, Driver Displays и  
Startlight. За реактивиране изключете контролния модул Control  
Unit за около 2-3 секунди и включете отново. Всички настройки  
се запазват.

## Смяна на двойните плъзгачи и водещия кил



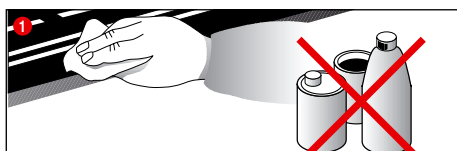
Указания:

- Препоръчва се винаги да се изважда и сменя само единият плъзгач.
- Никога не дърпайте автомобила назад, тъй като в противен случай плъзгачът може да се повреди.

- 1 Извадете водещия кил внимателно от поставката съгласно фиг. 1.
- 2 При смяна на двойния плъзгач трябва да се внимава първо да се извади частично горният плъзгач съгласно фиг. 2 а) и тогава двойният плъзгач може да се извади изцяло, като се извади плъзгачът съгласно фиг. 2 б).

При монтиране процедурата е обратна.

## Ремонт и поддръжка



За да се гарантира безупречна функция на състезателната пис-  
та за автомобили, всички части на състезателната писта трябва  
редовно да се почистват. Преди почистване изключвайте щеп-  
села.

**1 Състезателна отсечка:** Почистете повърхността на пистата  
за движение и улеите на платното със суха кърпа. За почиства-  
не не използвайте разтворители или химикали. Ако не използ-  
вате пистата, я съхранявайте защитена от прах и на сухо място,  
най-добре в оригиналния кашон.

**2 Проверка на автомобила:** Почистете лагерите на моста и  
копелата, зъбните коленца на двигателя, зъбните коленца на ско-  
ростната кутия и лагерите и смажете с грес без съдържание  
на смола и киселини. Като помощно средство използвайте на-  
пример клечка за зъби. Редовно проверявайте състоянието на  
плъзгачите и гумите.

## Отстраняване на повреди Техника на каране

Отстраняване на повреди:

При неизправности проверете следното:

- Правилно ли е електрическото свързване?
- Правилно ли са свързани трансформаторът и ръчният регулатор?
- Безупречни ли са връзките на пистата?
- Състезателната писта и улеите на платното чисти и свободни ли са от чужди тела?
- Плъзгачите наред ли са и имат ли контакт с релсата, по която тече ток?
- Автомобилите правилно ли са кодирани за съответния ръчен регулатор?
- При електрическо късо съединение електрозахранването на пистата се изключва автоматично за около 5 секунди и се оповестява чрез звукови и зрителни сигнали.
- Автомобилите в посока на движението ли са върху пистата?

При нефункциониране превключете ключа за посоката на дви-  
жение от долната страна на автомобила.

Правилно ли е монтиран в посоката на движение адаптерният  
модул Adapter Unit?

- Правилно ли е свързана батерията на ръчния регулатор?
- Заредена ли е батерията?
- Мига ли светодиода LED на ръчния регулатор при зареждане?
- Съединен ли е ръчният регулатор с ресивъра?

Забележка:

По време на игра дребните части на автомобила  
като спойлер или огледало, които за да приличат на оригинал-  
ните, трябва да се направят наново, могат евентуално да се от-  
делят или счупят. За да се избегне това, имате възможност да  
ги запазите, като ги махнете преди започване на играта.

**Техника на каране:**

- По права линия може да се кара бързо, преди завои трябва да се натисне спирачка, на изхода на завои може отново да се ускори.
- Не спирайте или блокирайте автомобилите, докато двигателят работи, това може да причини прегряване и повреди на двигателя.

Забележка: При използване на системи шини, които не са про-  
изведени от Carrera, наличният водещ кил трябва да се смени  
със специален кил (#20085309). Леките шумове при движение  
на Carrera при преходи (#20020587) или остри завои 1/30°  
(#20020574) са обусловени от оригинала и не са определящи за  
безупречния ход на играта.

## Технически данни

Изходящо напрежение · Трансформатор за играчки



14,8 V === 51,8 W



LiPo-батериите: 3,7 V === 180 mAh · 0,7 Wh



Максимално време за зареждане: 2 часа

Честота: 2,4 GHz

Честотна връзка: 2400-2483,5 MHz

Мощност на предаването: максимум 10 mW

Наименование или търговска марка на производителя, номер на търговската регистрация и адрес;	CARRERA Carrera Toys GmbH Rennbahn Allee 1 5412 Puch AUSTRIA FN 52240 z
--	--

Идентификатор на модела	STAD-HKYF-002A STAD-HKYF-003A STAD-HKYF-004A
-------------------------	--

Входно напрежение	100-240 V-
-------------------	------------

Честота на входния променлив ток	50/60 Hz
----------------------------------	----------

Изходно напрежение	DC 14,8 V
--------------------	-----------

Изходен ток	3,5 A
-------------	-------

Изходна мощност	51.8 W
-----------------	--------

Среден КПД в работен режим	88.11 %
----------------------------	---------

КПД при малък товар (10 %)	83.46 %
----------------------------	---------

Консумирана мощност на празен ход	0.14 W
-----------------------------------	--------

**Токви режими**

- 1.) Режим на игра = Превозните средства се задействат чрез ръчни регулатори
- 2.) Работа в покои = Ръчните регулатори не се задействат, няма движение
- 3.) Режим stand-by = след ок. 20 минути режим на покои съединителната шина превключва в режим stand-by. LED не свети повече.

**КОНСУМАЦИЯ НА ТОК < 0,21 W**

За реактивиране изключете контролния модул Control Unit за около 2-3 секунди и включете отново. След това пистата е отново в режим на задържане. След това пистата е отново в режим на задържане.

- 4.) Изключено състояние = Захранващият се от мрежата уред се отдели от електрическата мрежа.



Този продукт е означен със символа за разделно изхвърляне на отпадъци като електрическо оборудване (WEEE). Това означава, че трябва да се третира в съответствие с Директивата на Европейски съюз C 2012/19/EU, за да се сведат до минимум вредите за околната среда. Повече информация ще получите в компетентните местни служби. Електронни продукти, изключени от този метод на разделно третиране на отпадъците поради присъствието на опасни вещества, представляват опасност за околната среда и за здравео.

## Предупредителни указания

**Разпоредби и предупредителни указания за използване на LiPo батерия:** LiPo-батериите са значително по-чувствителни от обикновените алкални или NiMH-батерии. Затова всички предписания и предупредителни указания трябва точно да се следват. При неправилно манипулиране на LiPo-батерии има опасност от пожар. С манипулирането, зареждането или употребата на приложената/ите LiPo-батерия/и Вие поемате всички рискове, свързани с литиевите батерии.

Вие поемате всички рискове, свързани с литиевите батерии. Ви е позволено да използвате само доставеното зарядно устройство. При неспазване на тези указания има опасност от пожар, а с това и от увреждане на здравето и/или материални щети.

НИКОГА не използвайте друго зарядно устройство!

- Презареждащите се батерии могат да се зареждат само под контрола на възрастни. При зареждане никога не оставяйте батерията без контрол. Когато зареждате батерията, винаги трябва да сте наблизо, за да контролирате процеса на зареждане и при необходимост да реагирате на потенциални проблеми.
- Ако по време на разреждането или зареждането батерията се издуе или деформира, веднага прекратете зареждането или разреждането. Извадете батерията възможно най-бързо и внимателно и я оставете на сигурно, открито място, далече от запалими материали и под наблюдение в продължение на най-малко 15 минути. Ако зареждате или разреждате батерия, която вече се е издула или деформирала, има опасност от пожар! Дори при най-леко деформиране или издуване батерията трябва да се извади от употреба.

- Трябва да съхранявате приложената батерия на сигурно място, далече от запалими материали.

- Презареждащите се батерии трябва да се извадят от играчката.

- Съхранявайте батерията на стайна температура (16° - 18°C) на сухо място. Не излагайте батерията на директна слънчева светлина или на други източници на топлина. По принцип трябва да се избягват температури над 50°C.

- След употреба задължително дозаредете батерията, за да избегнете т. нар. дълбоко разреждане на батерията. Когато не я използвате, зареждайте батерията от време на време (прибл. всеки 2-3 месеца). Неспазването на горепосочената употреба на батерията може да доведе до дефект.

- При смяна на батерията не използвайте островърхи или режещи предмети. При никакви обстоятелства не повреждайте защитното фолио на батерията.

- При смяна на дефектните батерии могат да се използват само препоръчаните типове батерии. Повредените или неизползваеми батерии са специален отпадък и трябва да се изхвърлят по съответния начин.

- Не хвърляйте акумулаторите/батериите в огън или не излагайте на високи температури. Има опасност от пожар и експлозия.

- Съдържащите се в LiPo-батериите електролити и електролитни пари са вредни за здравето. Във всички случаи избягвайте директен контакт с електролити. При контакт на електролити с кожата, очите или други части от тялото те трябва веднага да се измият или изплакнат обилно с чиста вода, след това трябва да се проведе консултация с лекар.

- Батериите не са играчка и затова не бива да попадат в ръцете на деца. Батериите да се съхраняват недостъпни за деца.

- Съвързащите клеми / изводите на батерията не бива да се свързват нахъсо!

- Играчката може да работи само с трансформатор / захранващ модул за играчки!

- Трансформаторът / захранващият модул не е играчка!

## Περιεχόμενα

Οδηγίες ασφαλείας	92
Δήλωση συμμόρφωσης	92
Περιεχόμενα συσκευασίας	92
Τεχνική υπόδειξη για τη συναρμολόγηση	92
Σημαντική υπόδειξη	93
Περιγραφή	93
Πριν από την πρώτη χρήση	93
Φροντίδα επαναφορτιζόμενης μπαταρίας	93
Οδηγίες συναρμολόγησης	93
Προστατευτικές μπάρες και βάσεις	93
Ηλεκτρική σύνδεση	93
Μέρη του αυτοκινήτου	93
Συνδέσεις Control Unit	94
Σύνδεση του Receiver	94
Σύνδεση του σταθμού φόρτισης	94
Φόρτιση των χειριστηρίων	94
Διαδικασία σύνδεσης	94
Στοιχεία χειρισμού Control Unit	94
Κωδικοποίηση/Προγραμματισμός των αυτοκινήτων στα σχετικά χειριστήρια	94
Προετοιμασία εκκίνησης	94
Λειτουργία τροχιών	95
Λειτουργία φώτων ON/OFF	95
Κωδικοποίηση/Προγραμματισμός Αυτόνομο αυτοκίνητο (Autonomous Car)	95
Κωδικοποίηση/Προγραμματισμός Pace Car	95
Ενδειξη της θέσης για αυτόνομο αυτοκίνητο και αυτοκίνητο Pace Car	95
Ρύθμιση της βασικής ταχύτητας των αυτοκινήτων	95
Ρύθμιση της συμπεριφοράς πέδησης των αυτοκινήτων	96
Ρύθμιση του περιεχομένου ρεζερβουάρ	96
Φραγή πλήκτρων για ρυθμίσεις	96
Διευρυμένη λειτουργία Pit Lane	96
Ήχος ON/OFF	96
Λειτουργία μηδενισμού	96
Λειτουργία εξοικονόμησης ρεύματος	97
Αντικατάσταση διπλών ολισθητήρων και τροχιάς οδήγησης	97
Συντήρηση και φροντί	97
Αντιμετώπιση σφαλμάτων / Τεχνολογικά συστήματα οδήγησης	97
Τεχνικά χαρακτηριστικά	97
Προειδοποιήσεις	97

## Καλώς ήλθατε

Καλώς ήλθατε στην ομάδα της Carrera!

Οι οδηγίες χειρισμού περιέχουν σημαντικές πληροφορίες σχετικά με τη συναρμολόγηση και τον χειρισμό της πίστας αγώνων Carrera DIGITAL 132. Παρακαλούμε διαβάστε προσεκτικά τις οδηγίες και στη συνέχεια φυλάξτε τις. Εάν έχετε ερωτήσεις, παρακαλούμε να απευθυνθείτε στον έμπορό σας ή επισκεφθείτε την ιστοσελίδα μας: [carrera-toys.com](http://carrera-toys.com)

Παρακαλούμε ελέγξτε το περιεχόμενο της συσκευασίας για πληρότητα και ενδεχόμενες ζημιές από τη μεταφορά. Στη συσκευασία περιλαμβάνονται σημαντικές πληροφορίες και θα πρέπει να φυλάσσεται και αυτή. Σας ευχόμαστε καλή διασκέδαση με τον νέο σας αυτοκινητόδρομο Carrera DIGITAL 132.

## Οδηγίες ασφαλείας

• **ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ!** Ακατάλληλο για παιδιά κάτω των 36 μηνών. Κίνδυνος ασφυξίας λόγω μικρών αντικειμένων που μπορούν να καταπιθούν. Προσοχή: κίνδυνος πιασίματος κάποιοι μέρους του σώματος που απορρέει από την λειτουργία.

### • ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ!

Το παιχνίδι αυτό περιέχει μαγνήτες ή μαγνητικά εξαρτήματα. Οι μαγνήτες, αν προσκολληθούν μεταξύ τους ή με μεταλλικά αντικείμενα μέσα στο ανθρώπινο σώμα, μπορούν να προκαλέσουν σοβαρό ή θανατηφόρο τραυματισμό. Σε περίπτωση κατάπτωσης ή εισπνοής μαγνητών, πρέπει να ζητήσετε αμέσως ιατρική βοήθεια.

### • ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ!

Η χρήση του φορτιστή μπαταριών επιτρέπεται μόνο σε παιδιά ηλικίας τουλάχιστον 8 ετών. Θα πρέπει να δίνονται σαφείς οδηγίες ώστε να μπορεί το παιδί να χρησιμοποιεί με ασφάλεια τον φορτιστή μπαταριών και κυρίως θα πρέπει να καταλάβει ότι δεν πρόκειται για παιχνίδι.

• Ο μετασχηματιστής δεν είναι παιχνίδι! Μην βραχυκυκλώνετε τις επαφές του μετασχηματιστή! Οδηγία προς τους γονείς: Ελέγχετε το καλώδιο, το βύσμα και το κέλυφος του μετασχηματιστή για ζημιές. Χρησιμοποιείτε το παιχνίδι μόνο με τους προβλεπόμενους μετασχηματιστές! Σε περίπτωση βλάβης του μετασχηματιστή, δεν πρέπει αυτός να χρησιμοποιείται! Χρησιμοποιείτε για τον αυτοκινητόδρομο μόνο ένα μετασχηματιστή! Σε μεγαλύτερα διαλείμματα παιχνιδιού αποσυνδέετε τον μετασχηματιστή από το ρεύμα. Μην ανοίγετε το κέλυφος του μετασχηματιστή και των ρυθμιστών ταχύτητας!

### Οδηγία προς τους γονείς:

Οι μετασχηματιστές και τα προφοδοτικά των παιχνιδιών δεν είναι κατάλληλα για να χρησιμοποιούνται για ίδια ως παιχνίδια. Η χρήση των προϊόντων αυτών πρέπει να γίνεται πάντοτε υπό τη συνεχή επίτηρηση των γονιών.

- Ελέγχετε την πίστα, τα οχήματα και τον φορτιστή τακτικά για ζημιές στα καλώδια, τα βύσματα και τα κελύφη! Αντικαταστήστε τα ελαττωματικά εξαρτήματα.
- Ο αυτοκινητόδρομος δεν είναι κατάλληλος για λειτουργία σε υπαίθριους ή υγρούς χώρους! Μην πλησιάζετε στο παιχνίδι υγρά.
- Μην τοποθετείτε μεταλλικά αντικείμενα επάνω στον αυτοκινητόδρομο, προκειμένου να αποφύγετε το ενδεχόμενο βραχυκυκλώματος. Μην τοποθετείτε τον αυτοκινητόδρομο κοντά σε ευαίσθητα αντικείμενα, αφού υπάρχει κίνδυνος πρόκλησης ζημιών από τα εκτοξευόμενα αυτοκίνητα.
- Πριν από τον καθαρισμό αποσυνδέστε το βύσμα του ρεύματος! Χρησιμοποιήστε για τον καθαρισμό ένα υγρό πανί, αλλά μην χρησιμοποιείτε καθόλου χημικά ή διαλυτικά μέσα. Όταν δεν χρησιμοποιείτε τον αυτοκινητόδρομο, αποθηκεύστε τον προφυλαγμένο από υγρασία και σκόνη, κατά προτίμηση στην αυθεντική συσκευασία.
- Μην τοποθετείτε τον αυτοκινητόδρομο σε σημεία που βρίσκονται στο ύψος των ματιών και του προσώπου, αφού υπάρχει κίνδυνος τραυματισμού από εκσφενδονιζόμενα αυτοκίνητα.
- Η μη ενδεδειγμένη χρήση του μετασχηματιστή μπορεί να προκαλέσει ηλεκτροπληξία.
- Το παιχνίδι επιτρέπεται να συνδέεται μόνο σε συσκευές της Κατηγορίας προστασίας II.
- Το παιχνίδι και ο φορτιστής επιτρέπεται να χρησιμοποιούνται μόνο με ειδικό για παιχνίδι μετασχηματιστή.

- Να μην χρησιμοποιείται με ρυθμιζόμενους μετασχηματιστές!
- Εάν προκληθεί βλάβη στο καλώδιο σύνδεσης της παρούσας συσκευής, η συσκευή θα πρέπει να αποσταλεί στο τμήμα εξυπηρέτησης πελατών της εταιρείας Carrera Toys GmbH ή να αντικατασταθεί από άλλο εξειδικευμένο άτομο, για να αποφευχθούν τυχόν κίνδυνοι.

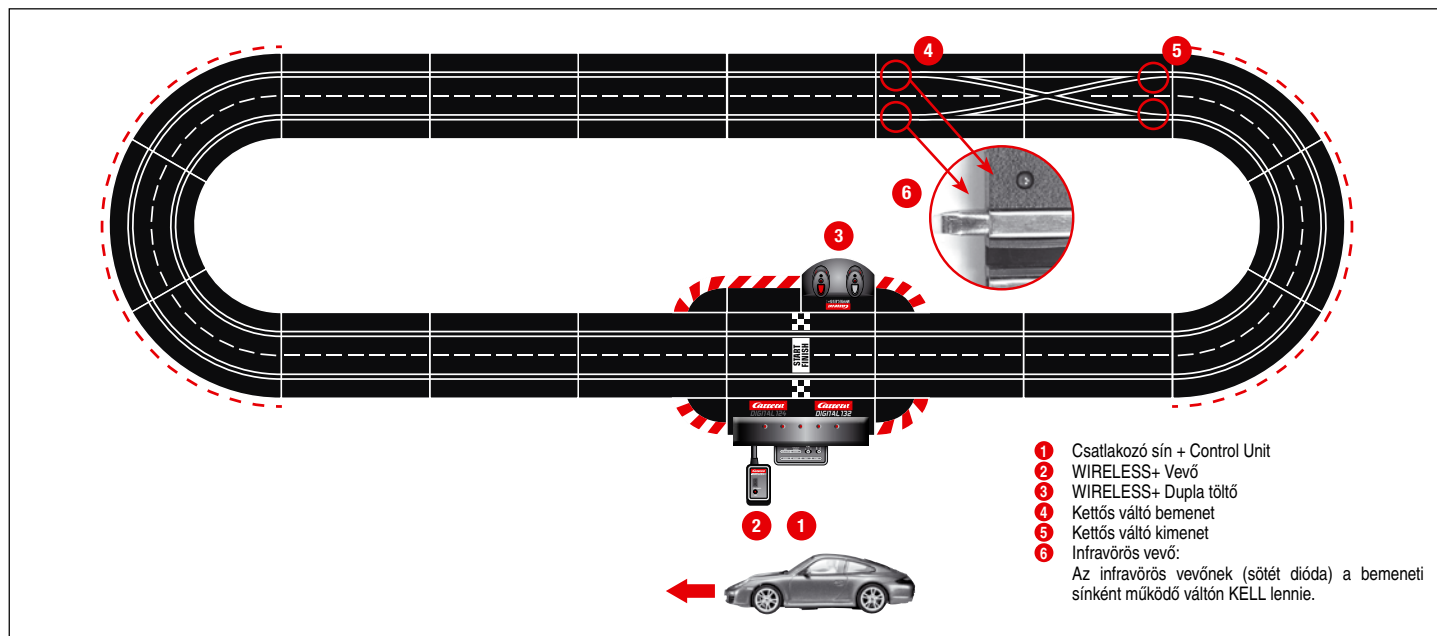
### Σημείωση:

Τα οχήματα και το χειριστήριο μπορούν να τεθούν ξανά σε λειτουργία μόνο σε όταν είναι πλήρως συναρμολογημένα. Η συναρμολόγηση πρέπει να πραγματοποιείται μόνο από ενήλικες. Αυτή η συσκευή μπορεί να χρησιμοποιηθεί από παιδιά ηλικίας 8 ετών και άνω, καθώς και από άτομα με μειωμένη σωματική, αισθητηριακή ή πνευματική ικανότητα ή έλλειψη εμπειρίας και γνώσης, υπό την προϋπόθεση ότι εποπτεύονται ή έχουν ενημερωθεί για την ασφαλή χρήση της συσκευής και κατανοούν τους κινδύνους που ελλοχεύουν. Τα μικρότερα παιδιά δεν επιτρέπεται να παίζουν με τη συσκευή. Ο καθαρισμός και η συντήρηση των μερών της δεν πρέπει να πραγματοποιείται από παιδιά χωρίς να τα επιβλέπετε. Δώστε οδηγίες στο παιδί ώστε να μην επιχειρήσει να φορτίσει μη επαναφορτιζόμενες μπαταρίες λόγω του κινδύνου πρόκλησης έκρηξης.

## Δήλωση συμμόρφωσης

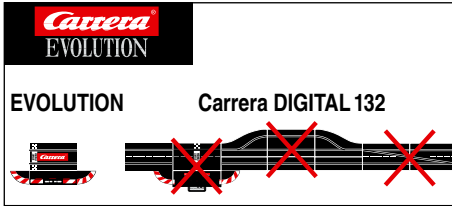
Με την παρούσα ο/η Carrera Toys GmbH, δηλώνει ότι ο ραδιοεξοπλισμός "2.4 GHz WIRELESS+" πληροί την οδηγία 2014/53/EE. Το πλήρες κείμενο της δήλωσης συμμόρφωσης EE διατίθεται στην ακόλουθη ιστοσελίδα στο διαδίκτυο: [carrera-toys.com](http://carrera-toys.com) – Safety and Quality

## Τεχνική υπόδειξη για τη συναρμολόγηση



- 1 Csatlakozó sín + Control Unit
- 2 WIRELESS+ Vevő
- 3 WIRELESS+ Dupla töltő
- 4 Kettős váltó bemenet
- 5 Kettős váltó kimenet
- 6 Infravörös vevő:  
Az infravörös vevőnek (sötét dióda) a bemeneti sínként működő váltón KELL lennie.

## Σημαντική υπόδειξη



Παρακαλούμε να λάβετε υπόψη, ότι το σύστημα Evolution (αναλογικό σύστημα) και το σύστημα Carrera DIGITAL 132 (ψηφιακό σύστημα) είναι δύο ξεχωριστά και εντελώς ανεξάρτητα συστήματα. Συστήνουμε την προσοχή σας, ώστε να απουσιάζουν τα δύο συστήματα κατά τη συναρμολόγηση του διαδρόμου, δηλ. δεν επιτρέπεται να υπάρχει καμία ράγα σύνδεσης του συστήματος Evolution μαζί με ράγα σύνδεσης και Control Unit του συστήματος Carrera DIGITAL 132 στην ίδια διαδρομή. Αυτό δεν επιτρέπεται ακόμη και εάν συνδεθεί μόνο μία από τις δύο ράγες σύνδεσης (ράγα σύνδεσης Evolution ή ράγα σύνδεσης Carrera DIGITAL 132 μαζί με Control Unit) στην τροφοδοσία ρεύματος.

Επιπλέον, δεν επιτρέπεται να τοποθετηθούν και όλα τα υπόλοιπα εξαρτήματα του συστήματος Carrera DIGITAL 132 (τροχιές, ηλεκτρονικός μετρητής γύρων, Pit Lane) σε μία πίστα Evolution, δηλ. να λειτουργήσουν με αναλογικό σύστημα. Σε περίπτωση που δεν τηρηθούν οι παραπάνω υποδείξεις δεν μπορεί να αποκλεισθεί η καταστροφή των εξαρτημάτων του συστήματος Carrera DIGITAL 132. Σε αυτήν την περίπτωση δεν μπορούν να εγερθούν απαιτήσεις εγγύησης.

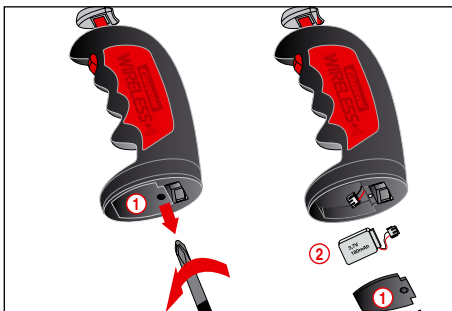
## Περιγραφή

WIRELESS+ είναι η νέα ασύρματη διασκέδαση για την πίστα αγώνων Carrera DIGITAL 124 και Carrera DIGITAL 132. Η 2,4 GHz τεχνολογία ασύρματης επικοινωνίας με δυνατότητα μεταπήδησης συχνότητας λειτουργεί χωρίς παρεμβολές και προσφέρει μία εμβέλεια έως 15m. Χάρη στην ισχυρή επαναφορτιζόμενη μπαταρία λιθίου-πολυμερούς η λειτουργία του παιχνιδιού είναι δυνατή έως 8 ώρες ενώ η λειτουργία Standby μπορεί να υπερβεί και τις 80 ημέρες. Το WIRELESS+ προσφέρει ασύρματη ελευθερία παιχνιδιού σε έως και 6 οδηγούς στην πίστα.

Το Carrera AppConnect είναι ένας Bluetooth προσαρμογέας για τη σύνδεση μεταξύ Smartphone/Tablet και Carrera Control Unit. (Το App Connect περιλαμβάνεται προαιρετικά, δείτε τα περιεχόμενα και πιο συγκεκριμένα το Μέρος Α.)

## Πριν από την πρώτη χρήση

Πριν από την πρώτη χρήση του χειριστήριου πρέπει η επαναφορτιζόμενη μπαταρία (2) που συνοδεύει το παιχνίδι να τοποθετηθεί στο χειριστήριο. Για τον σκοπό αυτό, ξεβιδώστε τη θήκη της μπαταρίας (1) στο κάτω μέρος του χειριστήριου. Συνδέστε το βύσμα της επαναφορτιζόμενης μπαταρίας με την υποδοχή σύνδεσης του χειριστήριου και τοποθετήστε την μπαταρία στη θήκη. Βιδώστε πάλι το καπάκι της θήκης της μπαταρίας. Η μπαταρία έχει φορτιστεί από το εργοστάσιο. Θα πρέπει όμως πριν από την πρώτη χρήση να επαναφορτιστεί πλήρως.

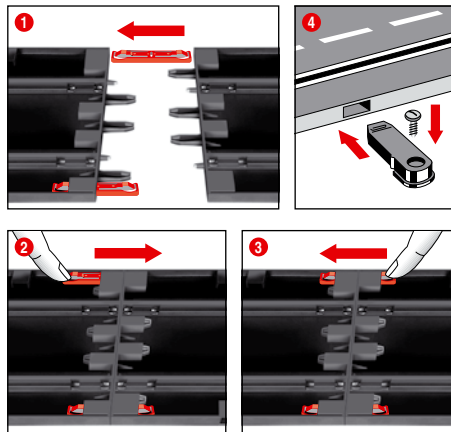


## Φροντίδα επαναφορτιζόμενης μπαταρίας

Για καλύτερη διατήρηση και μακρόχρονη απόδοση της επαναφορτιζόμενης μπαταρίας θα πρέπει να προσέξετε τα ακόλουθα σημεία φροντίδας και αποθήκευσης της.

- Πριν την πρώτη χρήση, φορτίστε πλήρως τη νέα μπαταρία.
- Με πλήρως φορτισμένη μπαταρία μπορείτε να παίξετε επί 8 ώρες συνεχώς. Όταν μειώνεται η απόδοση της επαναφορτιζόμενης μπαταρίας περιορίζεται η εμβέλεια των χειριστήριων. Το αργότερο αυτήν τη χρονική στιγμή θα πρέπει να επαναφορτίσετε την μπαταρία.
- Σε περίπτωση που δεν τη χρησιμοποιήσετε για μεγάλο χρονικό διάστημα αφαιρέστε την από το χειριστήριο και αποθηκεύστε την σε θερμοκρασία δωματίου (16° - 18°C) σε ένα δωμάτιο χωρίς υγρασία. Για να αποτραπεί μία βαθειά εκφόρτιση της αποθηκευμένης μπαταρίας θα πρέπει αυτή να επαναφορτίζεται κάθε 2-3 μήνες.

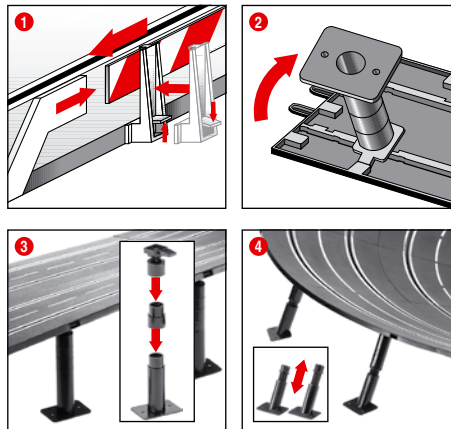
## Οδηγίες συναρμολόγησης



- 1 + 2 + 3 Πριν από τη συναρμολόγηση τοποθετήστε τα κλιπ σύνδεσης επάνω στην τροχιά όπως φαίνεται στην Εικ. (1). Συνδέστε τις τροχιές επάνω σε μία επίπεδη επιφάνεια. Μετακινείστε τα κλιπ σύνδεσης προς την κατεύθυνση του βέλους σύμφωνα με την Εικ. (2) μέχρι να ασφαλιστούν με χαρακτηριστικό ήχο. Τα κλιπ σύνδεσης μπορούν να τοποθετηθούν και εκ των υστέρων. Η απασφάλιση των κλιπ σύνδεσης μπορεί να γίνει και προς τις δύο κατευθύνσεις πιέζοντας απλά τη μύτη ασφάλισης προς τα κάτω (βλέπε Εικ. (3)).
- 4 **Στερέωση:** Για τη στερέωση των τμημάτων της πίστας επάνω σε μία πλάκα χρησιμοποιούνται τα εξαρτήματα στερέωσης τμημάτων πίστας (Κωδ. προϊόντος 20085209) (δεν περιλαμβάνονται στη συσκευασία).

**Υπόδειξη:** Η μοκέτα δεν αποτελεί κατάλληλη επιφάνεια τοποθέτησης της πίστας εξαιτίας του στατικού ηλεκτρισμού που δημιουργεί, του σχηματισμού χνουδιών και της εύκολης ανάφλεξης της.

## Προστατευτικές μπάρες και βάσεις



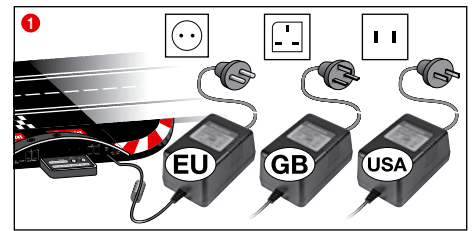
- 1 **Προστατευτικές μπάρες:** Η τοποθέτηση των εξαρτημάτων στήριξης για τις προστατευτικές μπάρες γίνεται γυρίζοντας τις προς την άκρη του οδοστρώματος.

2 + 3 **Υποστήριξη υπερυψωμένων τμημάτων της πίστας:** Εισάγετε τις κεφαλές των σφαιρικών αρθρώσεων με τους πείρους σύνδεσης στις προβλεπόμενες για το σκοπό αυτό τετράγωνες υποδοχές στην κάτω πλευρά του οδοστρώματος. Το ύψος των βάσεων μπορεί να αυξηθεί με την τοποθέτηση ενδιάμεσων τεμαχίων. Υπάρχει και η δυνατότητα βιδώματος των βάσεων (οι βίδες δεν περιλαμβάνονται).

## 4 Υποστήριξη απότομων στροφών:

Για την υποστήριξη των απότομων στροφών υπάρχουν κεκλιμένες βάσεις με αντίστοιχο μήκος. Τις βάσεις που δεν έχουν προσαρμοζόμενο ύψος χρησιμοποιήστε τις για τις εισόδους και τις εξόδους στις στροφές. Εισάγετε τις κεφαλές των βάσεων στις προβλεπόμενες για το σκοπό αυτό υποδοχές στην κάτω πλευρά του οδοστρώματος.

## Ηλεκτρική σύνδεση

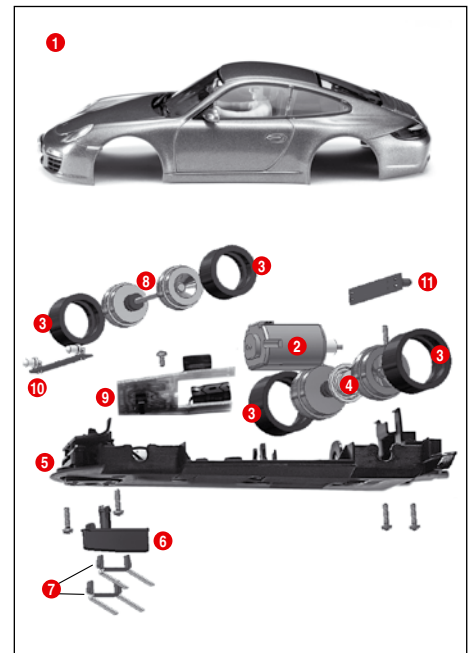


- 1 Συνδέστε το βύσμα του μετασχηματιστή στη μονάδα ελέγχου Control Unit.

**Υπόδειξη:** Για την αποφυγή βραχυκυκλωμάτων και ηλεκτροπληξίας το σύστημα δεν επιτρέπεται να συνδεθεί με ξένες ηλεκτρικές συσκευές, βύσματα, καλώδια ή άλλα ξένα προς το σύστημα αντικείμενα. Η πίστα αγώνων Carrera DIGITAL 132 λειτουργεί απρόσκοπτα μόνο με τον αυθεντικό μετασχηματιστή Carrera DIGITAL 132. Η διασφαλίση PC (μονάδα PC) μπορεί να χρησιμοποιηθεί μόνο σε συνδυασμό με την αυθεντική μονάδα PC Carrera.

Το παιχνίδι πρέπει να χρησιμοποιείται με το συνοδευτικό μετασχηματιστή ή τροφοδοτικό, όταν ο μετασχηματιστής παραδίδεται μαζί με το παιχνίδι.

## Μέρη του αυτοκινήτου



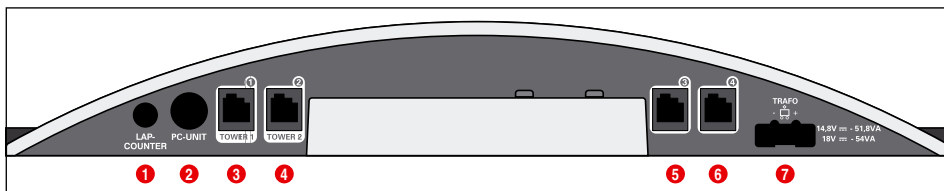
- 1 Αμάξωμα, προφυλακτήρας
- 2 Κινητήρας
- 3 Λάστιχα
- 4 Οπίσθιος άξονας
- 5 Πλαίσιο
- 6 Τροχιά οδήγησης
- 7 Διπλός ολισθητήρας
- 8 Πρόσθιος άξονας
- 9 Πλατίνια αυτοκινήτου με μεταγωγέα
- 10 Πρόσθια πλακέτα φώτων
- 11 Οπίσθια πλακέτα φώτων

## Υπόδειξη:

Το αμάξωμα του οχήματος εξαρτάται από το μοντέλο.

Ο χαρακτηρισμός των επιμέρους εξαρτημάτων δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως αριθμός παραγγελίας.

## Συνδέσεις Control Unit



Συνδέσεις (από αριστερά προς τα δεξιά):

- 1 Συνδεση για μετρητή γύρων 20030342
- 2 Συνδεση μονάδας υπολογιστή ή Lap Counter 20030355 ή App Connect 20030369
- 3 Υποδοχή σύνδεσης 1 για χειριστήριο, κουτί επέκτασης χειριστηρίων ή ασύρματο δέκτη WIRELESS+
- 4 Υποδοχή σύνδεσης 2 για ασύρματο κουτί WIRELESS-Tower 20010108
- 5 Υποδοχή σύνδεσης 3 για χειριστήριο
- 6 Υποδοχή σύνδεσης 4 για χειριστήριο
- 7 Συνδεση για DIGITAL 124 / DIGITAL 132 Τροφοδοτικό

Γενικές οδηγίες σχετικά με τις υποδοχές σύνδεσης 1-4:

Σε περίπτωση που χρησιμοποιείται ασύρματος δέκτης WIRELESS+, αυτός θα πρέπει να συνδέεται με την υποδοχή σύνδεσης 1. Προαιρετικά μπορεί να συνδεθεί ένα ασύρματο κουτί WIRELESS-Tower 20010108 με την υποδοχή σύνδεσης 2. Σε περίπτωση που χρησιμοποιείται μόνο ο ασύρματος δέκτης WIRELESS+, δεν πρέπει να

χρησιμοποιείται η υποδοχή σύνδεσης 2.

Στις υποδοχές σύνδεσης 3 και 4 μπορούν στη συνέχεια να συνδεθούν επιπλέον χειριστήρια με καλώδιο. Παρακαλώ λάβετε υπόψη σας ότι αυτές οι υποδοχές χρησιμοποιούν τις διευθύνσεις 5 και 6.

Κατά τη χρήση του κουτιού προέκτασης χειριστηρίου 20030348 πρέπει αυτό να συνδέεται με την υποδοχή σύνδεσης 1. Η αντιστοίχηση των διευθύνσεων των αυτοκινητών γίνεται με τον τρόπο που δίνεται παρακάτω:

- Κουτί προέκτασης χειριστηρίου = Διευθύνσεις 1, 3 και 4
- Υποδοχή σύνδεσης 2 = Διεύθυνση 2
- Υποδοχή σύνδεσης 3 = Διεύθυνση 5
- Υποδοχή σύνδεσης 4 = Διεύθυνση 6

**Υπόδειξη:**

Ο συνδυασμός του ασύρματος WIRELESS με το κουτί επέκτασης χειριστηρίων δεν είναι εφικτό!

## Χρήση του Carrera Race App/ Carrera AppConnect

**Σημείωση:**

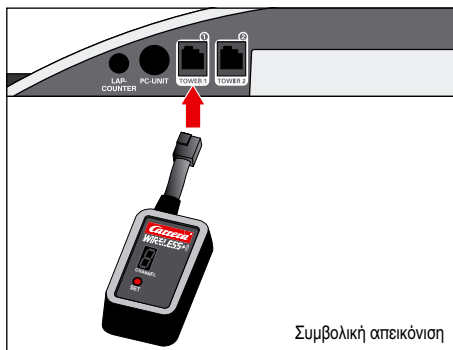
Το App Connect περιλαμβάνεται προαιρετικά, δείτε τα περιεχόμενα και πιο συγκεκριμένα το Μέρος Α. Το App Connect διατίθεται και μεμονωμένα με τον αριθμό 20030369.



- 1 Φορτώστε το Carrera Race App στην κινητή σας τερματική συσκευή.
- 2 Συνδέστε τον Bluetooth προσαρμογέα σύμφωνα με τη συμβολική απεικόνιση στην υποδοχή της μονάδας PC.
- 3 Βεβαιωθείτε ότι η λειτουργία Bluetooth είναι ενεργοποιημένη στην τερματική σας συσκευή. Το Carrera AppConnect αναβοσβήνει τόσο όσο χρειάζεται για να δημιουργηθεί η σύνδεση.
- 4 Ξεκινήστε το Carrera Race App.
- 5 Όταν η μπλε δίοδος ανάβει διαρκώς, σημαίνει ότι δημιουργήθηκε η σύνδεση Bluetooth.

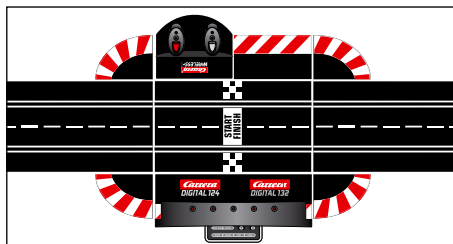
## Σύνδεση του Receiver

Συνδέστε τον Receiver σύμφωνα με τη συμβολική απεικόνιση σε μία από τις δύο υποδοχές της Control Unit, με τη σήμανση Tower 1 και Tower 2. Για τη λειτουργία των 6 WIRELESS+ χειριστηρίων απαιτείται μόνον ένας 2.4 GHz Receiver.

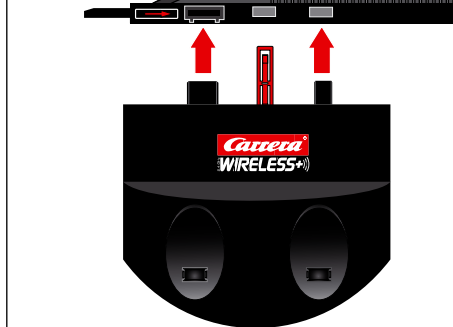


## Σύνδεση του σταθμού φόρτισης

Ο σταθμός φόρτισης συνδέεται στην πίσω πλευρά της Control Unit. Για να τοποθετήσετε τον σταθμό φόρτισης σε μία άλλη θέση της διαδρομής χρειάζεστε τη μονάδα Adapter Unit 20030360.

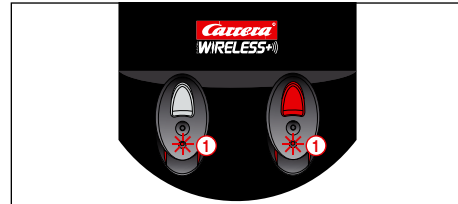


Πίσω πλευρά της Control Unit.

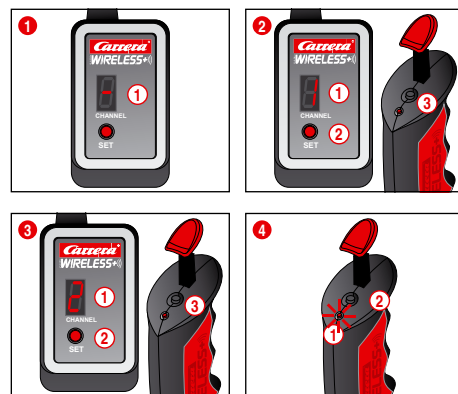


## Φόρτιση των χειριστηρίων

Πριν την πρώτη θέση σε λειτουργία πρέπει να φορτιστούν πλήρως τα WIRELESS+ χειριστήρια. Για τον σκοπό αυτόν τοποθετήστε τα χειριστήρια στη βάση φόρτισης και ενεργοποιήστε τον αυτοκινητόδρομο. Κατά τη διάρκεια της διαδικασίας φόρτισης αναβοσβήνουν οι λυχνίες LED των χειριστηρίων. Όταν ολοκληρωθεί η φόρτιση ανάβουν οι λυχνίες LED συνεχώς. Με τη χρήση μιας επαναφορτιζόμενης μπαταρίας λιθίου-πολυμερούς είναι εφικτή η επαναφόρτιση του χειριστηρίου οποιαδήποτε στιγμή.



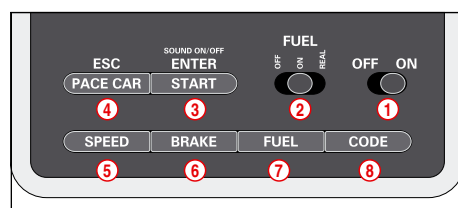
## Διαδικασία σύνδεσης



Για να μπορέσουν να χρησιμοποιηθούν τα χειριστήρια στον έλεγχο των οχημάτων θα πρέπει να συνδεθούν την πρώτη φορά με τον Receiver. Ενεργοποιήστε τον αυτοκινητόδρομο.

- 1 Ο Receiver δίνει σήμα ότι είναι έτοιμος προς λειτουργία με το αντίστοιχο φωτεινό σήμα στην ένδειξη στοιχείων 1.
  - 2 Πατήστε το κουμπί SET μία φορά μέχρι να εμφανιστεί ο αριθμός 1 στην ένδειξη στοιχείων 1. Ο αριθμός που εμφανίζεται είναι η κατοπινη διεύθυνση του οχήματος. Με δεύτερο πάτημα του κουμπιού μπορείτε να μεταβείτε στην επόμενη διεύθυνση. Πατήστε τώρα μία φορά το κουμπί σύνδεσης 3 στο πάνω μέρος του χειριστηρίου. Το χειριστήριο πιστοποιεί την επιτυχή σύνδεση με αναβοσβήματα της LED, ενώ ο Receiver το δείχνει με αντίστοιχο φωτεινό σήμα στην ένδειξη στοιχείων. Έτσι ολοκληρώνεται η διαδικασία σύνδεσης και το χειριστήριο μπορεί να χρησιμοποιηθεί.
  - 3 Προβείτε στην ίδια διαδικασία και για τη σύνδεση του δεύτερου χειριστηρίου. Πατήστε το κουμπί SET δύο φορές στον δέκτη μέχρι να εμφανιστεί ο αριθμός 2. Πατήστε τώρα το κουμπί σύνδεσης 3 του δεύτερου χειριστηρίου.
  - 4 Για να εμφανιστεί η ρυθμισμένη διεύθυνση του χειριστηρίου Εικ. (4) πατήστε μία φορά το κουμπί σύνδεσης 2 στο πάνω μέρος του χειριστηρίου. Η LED αναβοσβήνει ανάλογα με τη ρυθμισμένη διεύθυνση.
- Αν δεν χρησιμοποιηθεί το χειριστήριο μεταβαίνει από μόνο του αυτομάτως μετά από 20 δευτ. σε λειτουργία εξοικονόμησης ενέργειας. Με πάτημα των πλήκτρων μπορείτε να ενεργοποιήσετε ξανά το χειριστήριο.

## Στοιχεία χειρισμού Control Unit

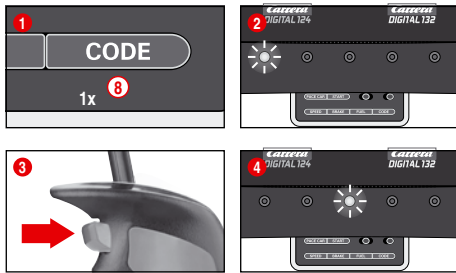


- 1 Διακόπτης ενεργοποίησης/απενεργοποίησης
- 2 Διακόπτης για λειτουργία ρεζερβουάρ
- 3 Πλήκτρο εκκίνησης για την έναρξη αγώνα / Πλήκτρο επιβεβαίωσης για τον προγραμματισμό
- 4 Πλήκτρο για το αυτοκίνητο αλιτάρχη Pace Car / Διακοπή προγραμματισμού
- 5 Πλήκτρο για τη ρύθμιση της βασικής ταχύτητας
- 6 Πλήκτρο για τη ρύθμιση της συμπεριφοράς πέδησης
- 7 Πλήκτρο για τη ρύθμιση της πλήρωσης του ρεζερβουάρ
- 8 Πλήκτρο προγραμματισμού για τα αυτοκίνητα

### Γενικές οδηγίες χειρισμού

Ορισμένα πλήκτρα διαθέτουν πολλαπλές λειτουργίες. Η ρύθμιση ορισμένων λειτουργιών πραγματοποιείται με συνδυασμούς πλήκτρων. Όλες οι διαδικασίες προγραμματισμού μπορούν να διακοπούν με το πλήκτρο 4 „ESC/PACE CAR“. Περισσότερες πληροφορίες θα βρείτε παρακάτω.

## Κωδικοποίηση/Προγραμματισμός των αυτοκινήτων στα σχετικά χειριστήρια

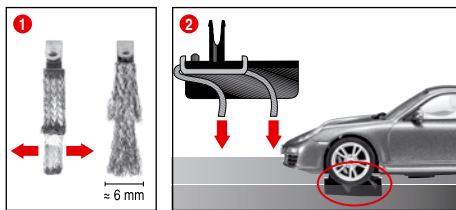


Τοποθετήστε το αυτοκίνητο που θέλετε να κωδικοποιήσετε στον αυτοκινητόδρομο και ενεργοποιήστε τη μονάδα ελέγχου Control Unit.

Πιέστε μία φορά το πλήκτρο „Code“ (8). Εικ. 1. η πρώτη φωτοδιόδος LED αρχίζει να ανάβει. Εικ. 2. Πιέστε στη συνέχεια μία φορά το πλήκτρο τροχιάς στο αντίστοιχο χειριστήριο. Εικ. 3. Σε αυτοκίνητα με φώτα αρχίζουν να αναβοσβήνουν τα φώτα και στη μονάδα ελέγχου Control Unit ανάβουν με τη σειρά οι φωτοδιόδοι LED 2-4. Μετά την ολοκλήρωση της κωδικοποίησης ανάβει μόνιμα η μεσαία φωτοδιόδος LED (Εικ. 4) και το αυτοκίνητο έχει αντιστοιχηθεί στο χειριστήριο.

**Υπόδειξη:** Σε αυτό το είδος κωδικοποίησης επιτρέπεται να βρίσκεται πάντοτε **μόνο το προς κωδικοποίηση αυτοκίνητο** στον αυτοκινητόδρομο.

## Προετοιμασία εκκίνησης



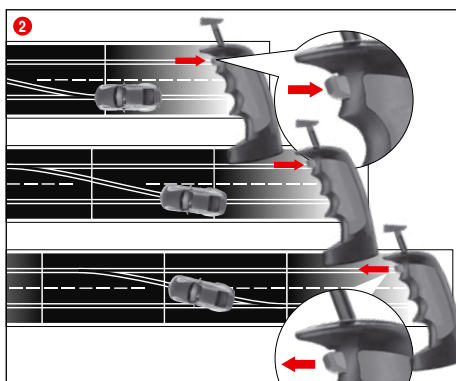
Αυτό το αυτοκίνητο Carrera DIGITAL 132 είναι βέλτιστα προσαρμοσμένο στο σύστημα τροχιάς Carrera 1:24.

### 1 + 2 Ιδανική θέση ολισθητήρων:

Για καλή και αδιάκοπη οδήγηση διευρύνετε ελαφρώς το άκρο των ολισθητήρων 1 και λυγίστε το προς την τροχιά, σύμφωνα με την Εικ. 2. Το άκρο του ολισθητήρα θα πρέπει να έχει επαφή με την τροχιά και μπορείτε σε περίπτωση φθοράς του να το κοντινέτε ελαφρώς. Οι τροχίες και οι ολισθητήρες θα πρέπει να καθαρίζονται κατά διαστήματα από τη σκόνη και τα υπολείμματα μετάλλου.

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού μπορεί να αποκαληθούν ή να σπάσουν μικροεξαρτήματα του αυτοκινήτου, όπως προφυλακτικές ή καθρέφτες, που για χάρη της αυθεντικότητας έχουν κατασκευαστεί με το συγκεκριμένο τρόπο. Για να αποφύγετε το ενδεχόμενο αυτό, μπορείτε να τα αφαιρέσετε ώστε να τα προστατέψετε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

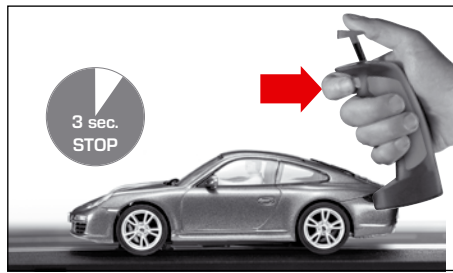
## Λειτουργία τροχιάς



1 Φροντίστε ώστε η τροχιά οδήγησης του αυτοκινήτου να βρίσκεται μέσα στην αυλακώση και οι διπλοί ολισθητήρες να έχουν επαφή με την τροχιά ρεύματος. Τοποθετήστε τα αυτοκίνητα στην ράγα σύνδεσης.

3 Κατά την αλλαγή λωρίδας το πλήκτρο στο χειριστήριο πρέπει να διατηρείται πιεσμένο μέχρι να περάσει το όχημα πάνω από την τροχιά.

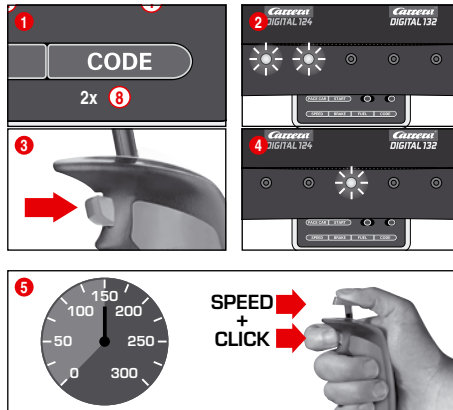
## Λειτουργία φώτων ON/OFF



Τα αυτοκίνητα που είναι προγραμματισμένα για λειτουργία με το χειριστήριο πρέπει να βρίσκονται τουλάχιστον 3 δευτερόλεπτα επάνω στην τροχιά της πίστας, προτού να μπορείτε να ανάψετε και να σβήσετε τα φώτα του αυτοκινήτου με το πλήκτρο τροχιάς.

**Υπόδειξη:** Ισχύει μόνο για μοντέλα οχημάτων με φωτισμό

## Κωδικοποίηση/Προγραμματισμός Αυτόνομο αυτοκίνητο (Autonomous Car)

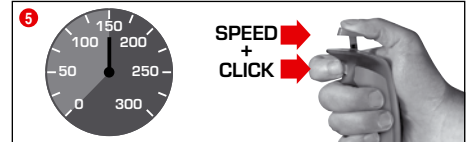
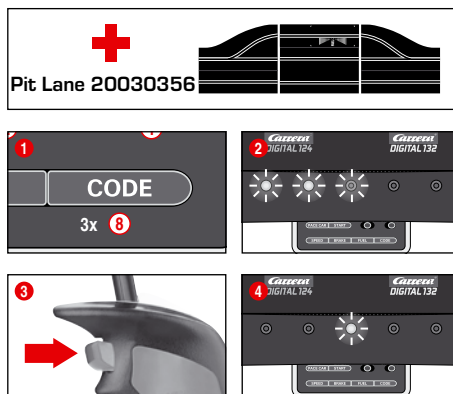


Τοποθετήστε το προς κωδικοποίηση αυτοκίνητο με ενεργοποιημένη μονάδα ελέγχου Control Unit στον αυτοκινητόδρομο και πιέστε 2 φορές το πλήκτρο „Code“ (8). Εικ. 1. Οι πρώτες δύο φωτοδιόδοι LED στη μονάδα ελέγχου Control Unit ανάβουν. Εικ. 2. Πιέστε στη συνέχεια το πλήκτρο τροχιάς του χειριστήριου. Εικ. 3.; ανάβουν στη συνέχεια με τη σειρά οι φωτοδιόδοι LED 3-5. Περιμένετε μέχρι να ανάψει ξανά η κεντρική φωτοδιόδος LED, Εικ. 4. Πιέστε τον μοχλό του χειριστήριου και οδηγήστε το αυτοκίνητο στην επιθυμητή ταχύτητα. Όταν επιτευχθεί η ταχύτητα πιέστε ξανά το πλήκτρο τροχιάς. Εικ. 5.

Η κωδικοποίηση του αυτόνομου αυτοκινήτου έχει ολοκληρωθεί.

**Υπόδειξη:** Υπόδειξη: Σε αυτό το είδος κωδικοποίησης επιτρέπεται να βρίσκεται πάντοτε **μόνο το προς κωδικοποίηση αυτοκίνητο** στον αυτοκινητόδρομο. Ο προγραμματισμός του αυτόνομου αυτοκινήτου διατηρείται μέχρι να γίνει νέα κωδικοποίηση του αυτοκινήτου. Το αυτόνομο αυτοκίνητο εμφανίζεται σε συνδυασμό με το Position Tower πάντοτε με τη διεύθυνση 7.

## Κωδικοποίηση/ Προγραμματισμός Pace Car



(μόνο σε συνδυασμό με Pit Stop Lane #20030356)

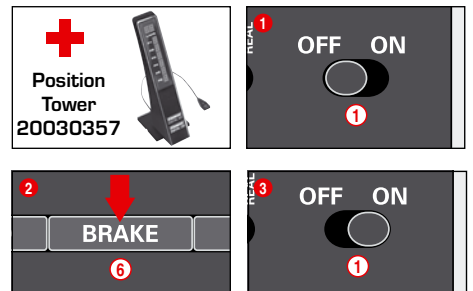
Τοποθετήστε το προς κωδικοποίηση αυτοκίνητο με ενεργοποιημένη μονάδα ελέγχου Control Unit στον αυτοκινητόδρομο και πιέστε 3 φορές το πλήκτρο „Code“ (8). Εικ. 1. Οι πρώτες τρεις φωτοδιόδοι LED στη μονάδα ελέγχου Control Unit ανάβουν. Εικ. 2. Πιέστε στη συνέχεια το πλήκτρο τροχιάς του χειριστήριου. Εικ. 3.; ανάβουν στη συνέχεια με τη σειρά οι φωτοδιόδοι LED 2-5. Περιμένετε μέχρι να ανάψει ξανά η κεντρική φωτοδιόδος LED, Εικ. 4. Πιέστε τον μοχλό του χειριστήριου και οδηγήστε το αυτοκίνητο στην επιθυμητή ταχύτητα. Όταν επιτευχθεί η ταχύτητα πιέστε εκ νέου το πλήκτρο τροχιάς. Εικ. 5. Η κωδικοποίηση του Pace Car έχει ολοκληρωθεί και το αυτοκίνητο μεταβαίνει στη τροχιά Pit Stop Lane.

**Υπόδειξη:** Σε αυτό το είδος κωδικοποίησης επιτρέπεται να βρίσκεται πάντοτε **μόνο το προς κωδικοποίηση αυτοκίνητο** στον αυτοκινητόδρομο. Ο προγραμματισμός του αυτοκινήτου αλυτάρχει Pace Car διατηρείται μέχρι να γίνει νέα κωδικοποίηση του αυτοκινήτου. Το Pace Car εμφανίζεται σε συνδυασμό με το Position Tower πάντοτε με τη διεύθυνση 8.

### Διευρυμένη λειτουργία Pace Car

Μετά την ολοκλήρωση της κωδικοποίησης του αυτοκινήτου Pace Car αυτό κινείται εντός των πρώτων γύρων αυτομάτως στην τροχιά Pit Lane. Για να ξεκινήσετε το αυτοκίνητο Pace Car πιέστε μία φορά το πλήκτρο „Pace Car“ (4). Οι φωτοδιόδοι LED 2 και 3 στη μονάδα ελέγχου Control Unit ανάβουν και το αυτοκίνητο Pace Car βγαίνει από την τροχιά Pit Lane (Pit stop). Το αυτοκίνητο Pace Car κινείται τήση ώρα μέχρι να πισωθεί εκ νέου το πλήκτρο „Pace Car“. Κατά τη διαδικασία αυτή σβήνει η φωτοδιόδος LED 2 και το αυτοκίνητο κινείται εντός του τρέχοντος γύρου αυτομάτως στην τροχιά Pit Lane.

## Ένδειξη της θέσης για αυτόνομο αυτοκίνητο και αυτοκίνητο Pace Car

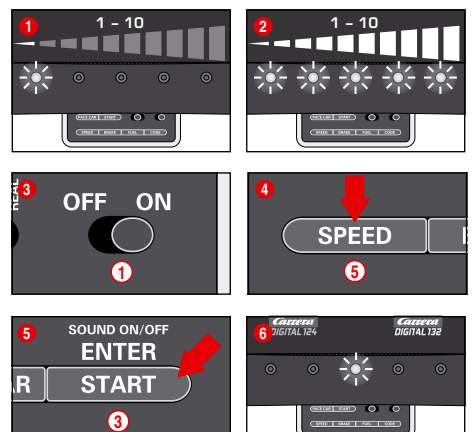


(μόνο σε συνδυασμό με το Position Tower #20030357)

Η θέση του αυτόνομου αυτοκινήτου (Διεύθυνση 7) και του αυτοκινήτου Pace Car (Διεύθυνση 8) μπορούν να εμφανιστούν στο Position Tower. Αυτή η λειτουργία μπορεί να ενεργοποιηθεί στη μονάδα ελέγχου Control Unit. Με απενεργοποιημένη τη μονάδα ελέγχου Control Unit διατηρήσετε πιεσμένο το πλήκτρο „BRAKE“ (6), Εικ. 2, ενεργοποιήστε τον αυτοκινητόδρομο και απελευθερώστε το πλήκτρο „BRAKE“. Με νέα πίεση του πλήκτρου μπορεί να γίνει μεταγωγή της λειτουργίας:

1 φωτοδιόδος LED ανάβει = Δεν υπάρχει ένδειξη  
2 φωτοδιόδοι LED ανάβουν = Ένδειξη στο Position Tower  
Ενεργοποιήστε την επιθυμητή λειτουργία και επιβεβαιώστε την επιλογή με το πλήκτρο „START/ENTER“.

## Ρύθμιση της βασικής ταχύτητας των αυτοκινήτων

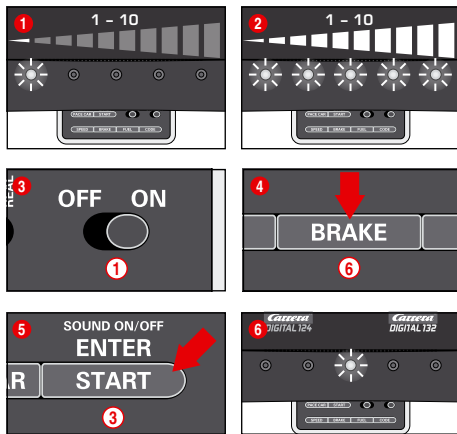


Η ρύθμιση της βασικής ταχύτητας μπορεί να γίνει ξεχωριστά για ένα καλή περισσότερα αυτοκίνητα. Τα προς ρύθμιση αυτοκίνητα πρέπει στην περίπτωση αυτή να βρίσκονται στον αυτοκινητόδρομο. Η ρύθμιση μπορεί να γίνει σε 10 βαθμίδες, ενώ οι 5 φωτοδιόδοι LED σημαίνουν τις διάφορες βαθμίδες με μόνιμο φωτισμό ή καθώς αναβοσβήνουν.

- 1 1 λυχνία LED ανάβει = χαμηλή ταχύτητα κίνησης
- 2 5 φωτοδιόδοι LED ανάβουν = υψηλή ταχύτητα κίνησης

Τοποθετήστε τα προς ρύθμιση αυτοκίνητα, με ενεργοποιημένη μονάδα ελέγχου Control Unit επάνω στον αυτοκινητόδρομο και πιέστε μία φορά το πλήκτρο „SPEED“ (5). Στη συνέχεια ανάβει ένας συγκεκριμένος αριθμός φωτοδιόδων LED. Οι φωτοδιόδοι αυτές δείχνουν την τελευταία χρησιμοποιημένη βαθμίδα ταχύτητας κίνησης. Πιέστε το πλήκτρο „SPEED“ (5) τόσες φορές, μέχρι να επιλέξετε την επιθυμητή βασική ταχύτητα. Επιβεβαιώστε την επιλογή με το πλήκτρο „ENTER/START“ (3). Ένα σύντομο κυλιόμενο φως και το φως της κεντρικής φωτοδιόδου LED επιβεβαιώνουν την ολοκλήρωση της ρύθμισης, Εικ. 6.

## Ρύθμιση της συμπεριφοράς πέδησης των αυτοκινήτων



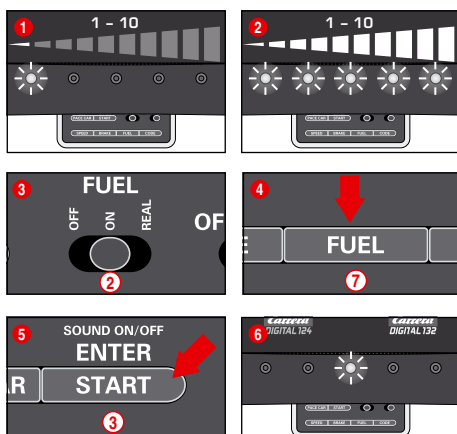
(μόνο για αυτοκίνητα με χειριστήριο)  
Η ρύθμιση της συμπεριφοράς πέδησης μπορεί να γίνει ξεχωριστά για ένα καλή περισσότερα αυτοκίνητα. Τα προς ρύθμιση αυτοκίνητα πρέπει στην περίπτωση αυτή να βρίσκονται στον αυτοκινητόδρομο. Η ρύθμιση μπορεί να γίνει σε 10 βαθμίδες, ενώ οι 5 φωτοδιόδοι LED σημαίνουν τις διάφορες βαθμίδες με μόνιμο φωτισμό ή καθώς αναβοσβήνουν.

- 1 1 λυχνία LED ανάβει = χαμηλή απόδοση φρένων
- 2 5 λυχνίες LED ανάβουν = υψηλή απόδοση φρένων

Τοποθετήστε τα προς ρύθμιση αυτοκίνητα, με ενεργοποιημένη μονάδα ελέγχου Control Unit επάνω στον αυτοκινητόδρομο και πιέστε μία φορά το πλήκτρο „BRAKE“ (6). Στη συνέχεια ανάβει ένας συγκεκριμένος αριθμός φωτοδιόδων LED. Οι φωτοδιόδοι αυτές δείχνουν την τελευταία χρησιμοποιημένη βαθμίδα πέδησης. Πιέστε το πλήκτρο „BRAKE“ (6) τόσες φορές, μέχρι να επιλέξετε την επιθυμητή συμπεριφορά πέδησης. Επιβεβαιώστε την επιλογή με το πλήκτρο „ENTER/START“ (3).

Ένα σύντομο κυλιόμενο φως και το φως της κεντρικής φωτοδιόδου LED επιβεβαιώνουν την ολοκλήρωση της ρύθμισης, Εικ. 6.

## Ρύθμιση του περιεχομένου ρεζερβουάρ



(μόνο για αυτοκίνητα με χειριστήριο)  
Η ρύθμιση του περιεχομένου του ρεζερβουάρ σε συνδυασμό με την τροχιά Pit Lane (20030356) πραγματοποιείται για όλα τα αυτοκίνητα ταχυτόχρονα. Η ρύθμιση μπορεί να γίνει σε 10 βαθμίδες, ενώ οι 5 φωτοδιόδοι LED σημαίνουν τις διάφορες βαθμίδες με μόνιμο φωτισμό ή καθώς αναβοσβήνουν.

- 1 1 λυχνία LED ανάβει = χαμηλή στάθμη δεξαμενής καυσίμου
- 2 5 λυχνίες LED ανάβουν = γεμάτο ρεζερβουάρ

Τοποθετήστε τα προς ρύθμιση αυτοκίνητα με ενεργοποιημένη μονάδα ελέγχου Control Unit στον αυτοκινητόδρομο και ενεργοποιήστε τη λειτουργία ρεζερβουάρ μέσω του κυλιόμενου διακόπτη (2). Εικ. 3. Πιέστε μία φορά το πλήκτρο „FUEL“ (7). Στη συνέχεια ανάβει ένας συγκεκριμένος αριθμός φωτοδιόδων LED. Οι φωτοδιόδοι αυτές δείχνουν την τελευταία χρησιμοποιημένη στάθμη πλήρωσης ρεζερβουάρ. Πιέστε το πλήκτρο „FUEL“ (7) τόσες φορές, μέχρι να επιλέξετε την επιθυμητή στάθμη ρεζερβουάρ. Επιβεβαιώστε την επιλογή με το πλήκτρο „ENTER/START“ (3). Ένα σύντομο κυλιόμενο φως και το φως της κεντρικής φωτοδιόδου LED επιβεβαιώνουν την ολοκλήρωση της ρύθμισης, Εικ. 6.

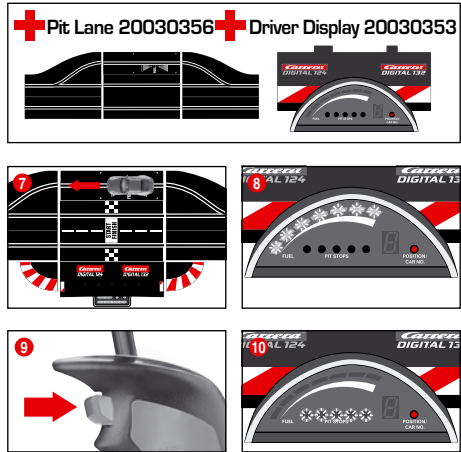
### Διευρυμένη λειτουργία ρεζερβουάρ

Μέσω του κυλιόμενου διακόπτη (2) μπορείτε να επιλέξετε 3 καταστάσεις, Εικ. 3:

- OFF = Τα αυτοκίνητα δεν καταναλώνουν „Βενζίνη“
- ON = Τα αυτοκίνητα καταναλώνουν „Βενζίνη“
- REAL = μέγιστη ταχύτητα εξαρτώμενη από τη στάθμη του ρεζερβουάρ / Τα αυτοκίνητα καταναλώνουν „Βενζίνη“ (μόνο σε συνδυασμό με την τροχιά Pit Lane 20030356 ή Pit Stop Lane 20030346 και τον αντίστοιχο Pit Stop Adapter Unit 20030361)

Στην „Κατάσταση REAL“ το αυτοκίνητο είναι με πλήρες ρεζερβουάρ „βαρύτερο“, κινείται πιο αργά και παρουσιάζει χαμηλότερη ενέργεια πέδησης. Το αυτοκίνητο με άδαιο ρεζερβουάρ είναι „ελαφρύτερο“, κινείται ταχύτερα και διαθέτει υψηλότερη ενέργεια πέδησης. Μία ένδειξη της τρέχουσας στάθμης του ρεζερβουάρ και της „κατανάλωσης βενζίνης“ μπορεί να γίνει μόνο σε συνδυασμό με την οθόνη οδηγού Driver Display 20030353 και το Pit Stop Adapter Unit 20030361.

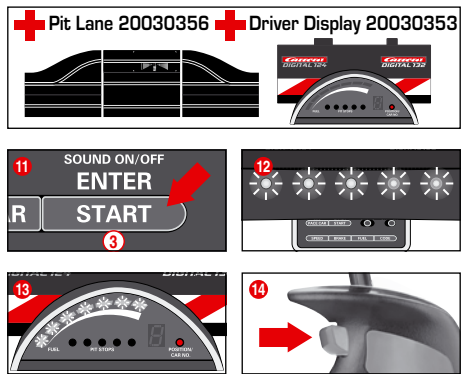
Πλήρωση καυσίμου στα αυτοκίνητα με Pit Lane 20030356 και οθόνη οδηγού Driver Display 20030353



Το τρέχον περιεχόμενο του αυτοκινήτου μπορεί να διαβαστεί μέσω των μπαρών ένδειξης με 5 πράσινες και 2 κόκκινες φωτοδιόδους LED της οθόνης οδηγού. Για την πλήρωση του ρεζερβουάρ, κινήστε το αυτοκίνητο στην τροχιά Pit Lane επάνω από τον αισθητήρα ρεζερβουάρ Εικ. 7. Η ένδειξη με μπάρες αρχίζει να αναβοσβήνει, Εικ. 8, και το αυτοκίνητο μπορεί να συμπληρώσει καύσιμο διατηρώντας πεσμένο το πλήκτρο τροχιάς Εικ. 9. Ο αριθμός των διαδικασιών φωλαρίσματος ενδεικνύεται με τις κίτρινες φωτοδιόδους LED οι οποίες αναβοσβήνουν ή αναβούν, Εικ. 10 (δείτε επίσης οθόνη οδηγού Driver Display).

Υπόδειξη: Αυτοκίνητα με άδαιο ρεζερβουάρ δεν λαμβάνονται υπόψη κατά τη μέτρηση γύρων με το Position Tower 20030357.

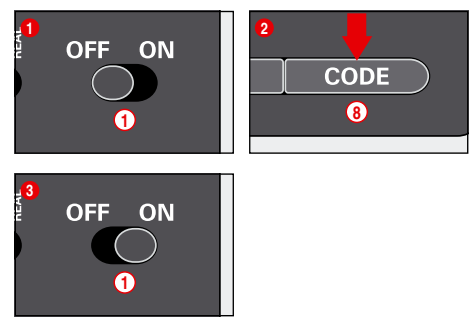
Ρύθμιση της πληρότητας του ρεζερβουάρ κατά την έναρξη του αγώνα



(μόνο σε συνδυασμό με το σύστημα Pit Lane 20030356 και οθόνη οδηγού Driver Display 20030353) Ανεξάρτητα από τη βασική ρύθμιση του περιεχομένου του ρεζερβουάρ, μπορεί να γίνει επιμέρους ρύθμιση του ρεζερβουάρ για ένα καλή περισσότερα οχήματα, κατά την έναρξη του αγώνα, για τους γύρους μέχρι την πρώτη στάση για πλήρωση του ρεζερβουάρ. Πιέστε μία φορά το πλήκτρο „START/ENTER“ (3): οι 5 φωτοδιόδοι LED στη μονάδα ελέγχου Control Unit ανάβουν συνεχόμενα, Εικ. 12, και οι μπάρες ένδειξης της οθόνης/των οθονών οδηγού αναβοσβήνουν, Εικ. 13. Κάνοντας κλικ στο πλήκτρο τροχιάς στο σχεπ-

κό χειριστήριο μπορεί να πραγματοποιηθεί αλλαγή της στάθμης του ρεζερβουάρ, Εικ. 14.

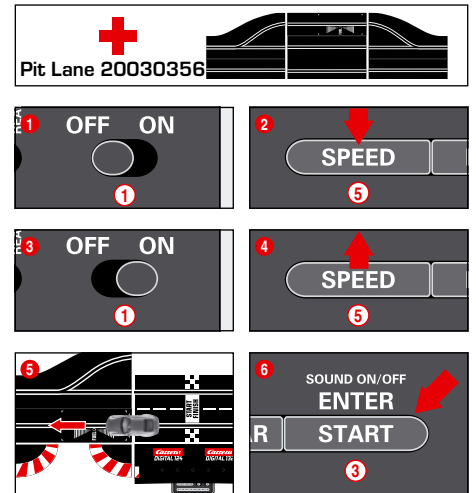
## Φραγή πλήκτρων για ρυθμίσεις



Για να κλειδώσετε τα πλήκτρα για τις ρυθμίσεις Speed, Brake και Fuel, ακολουθήστε την εξής διαδικασία:

Κρατήστε πατημένο το πλήκτρο Code (8) έχοντας απενεργοποιηθεί τη μονάδα Control Unit, κατόπιν ενεργοποιήστε τη μονάδα Control Unit και αφήστε πάλι το πλήκτρο Code. Εκτελέστε ξανά τη διαδικασία για να ανακαλέσετε το κλειδώμα.

## Διευρυμένη λειτουργία Pit Lane

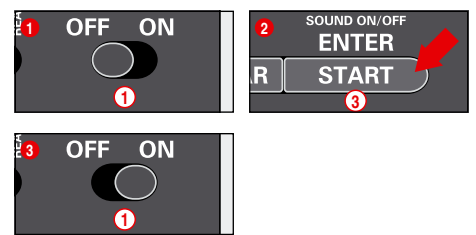


(μόνο σε συνδυασμό με Pit Lane 20030356) Υπάρχει η δυνατότητα ενεργοποίησης/απενεργοποίησης της λειτουργίας μέτρησης γύρων στη μονάδα Pit Lane 20030356 ή Pit Stop Lane 20030346 με αντίστοιχο Pit Stop Adapter Unit 20030361. Διατηρήστε για τον σκοπό αυτό το πλήκτρο „SPEED“ (5) πιεσμένο με απενεργοποιημένη τη μονάδα ελέγχου Control Unit, ενεργοποιήστε τη μονάδα ελέγχου Control Unit και απελευθερώστε το πλήκτρο „SPEED“ (5). Με νέα πίεση του πλήκτρου ανάβουν, ανάλογα με τη ρύθμιση 1 ή 2 φωτοδιόδοι LED.

- LED 1 = Λειτουργία μετρητή γύρων OFF
- LED 1 + 2 = Λειτουργία μετρητή γύρων ON

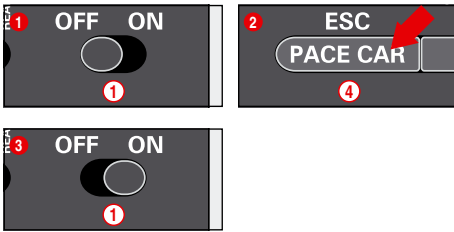
Επιλέξτε την επιθυμητή ρύθμιση και κινήστε ή κινήστε ένα αυτοκίνητο επάνω από τον αισθητήρα της τροχιάς Pit Lane Εικ. 5. Οι ρυθμίσεις ενεργοποιούνται καθώς περνά το αυτοκίνητο επάνω από τον αισθητήρα. Για να βγείτε ξανά από τις ρυθμίσεις πιέστε το πλήκτρο „START/ENTER“ (5).

## Ήχος ON/OFF



Ο ήχος επιβεβαίωσης κατά την κίνηση επάνω από τους αισθητήρες και το χειριστήριο των πλήκτρων μπορεί να απενεργοποιηθεί. Διατηρήστε για τον σκοπό αυτό πιεσμένο το πλήκτρο „START/ENTER“ (3) με απενεργοποιημένη μονάδα ελέγχου Control Unit, ενεργοποιήστε τον αυτοκινητόδρομο και απελευθερώστε στη συνέχεια το πλήκτρο „START/ENTER“ (3). Ο ήχος επιβεβαίωσης κατά την ενεργοποίηση της μονάδας ελέγχου Control Unit, δεν μπορεί να απενεργοποιηθεί.

## Λειτουργία μηδενισμού



Για την επαναφορά των εργοστασιακών ρυθμίσεων η μονάδα ελέγχου Control Unit διαθέτει λειτουργία μηδενισμού.

Διατηρήστε για τον σκοπό αυτό το πλήκτρο „ESC/PACE CAR“ (4) πιεσμένο, με απενεργοποιημένη τη μονάδα ελέγχου Control Unit, ενεργοποιήστε τον αυτοκινητόδρομο και απελευθερώστε στη συνέχεια το πλήκτρο. Όλες οι μέχρι τώρα ρυθμίσεις για τη ταχύτητα, τη συμπεριφορά πέδησης, το περιεχόμενο του ρεζερβουάρ, τον ήχο και τη μέτρηση γύρων επαναφέρονται στις εργοστασιακές ρυθμίσεις. Οι ρυθμίσεις των αυτοκινήτων δεν επηρεάζονται από την επαναφορά αυτή, εφόσον δεν βρίσκονται επάνω στον αυτοκινητόδρομο.

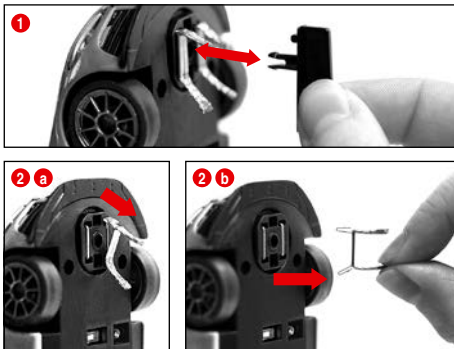
Εργοστασιακές ρυθμίσεις:

- Ταχύτητα = 10
- Συμπεριφορά πέδησης = 10
- Περιεχόμενο ρεζερβουάρ = 7
- Ηχος = On
- Ένδειξη της θέσης για αυτόνομο αυτοκίνητο και για το αυτοκίνητο αλυτάρχη Pase Car = OFF

## Λειτουργία εξοικονόμησης ρεύματος

Η μονάδα ελέγχου μεταγεται μετά από 20 λεπτά χωρίς χρήση στην κατάσταση εξοικονόμησης ρεύματος και και απενεργοποιεί όλες τις ενδείξεις όπως το Position Tower, την οθόνη οδηγού και τα φώτα έναρξης. Για την απενεργοποίηση διακόψτε τη λειτουργία της μονάδας Control Unit για περίπου 2-3 δευτερόλεπτα και κατόπιν ενεργοποιήστε την εκ νέου. Όλες οι ρυθμίσεις παραμένουν ενεργές.

## Αντικατάσταση διπλών ολισθητήρων και τροχιάς οδηγού

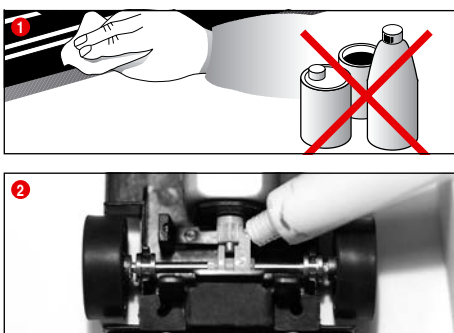


**Υποδείξεις:**

- Συνιστούμε να αφαιρείτε και να αντικαθιστάτε πάντα μόνο έναν ολισθητήρα.
- Μην τραβάτε το αυτοκίνητο ποτέ προς τα πίσω, επειδή υπάρχει κίνδυνος πρόκλησης ζημιάς στους ολισθητήρες.

- 1 Αφαιρέστε την τροχιά οδηγού προσεκτικά σύμφωνα με την Εικ. 1 από τη βάση της.
- 2 Κατά την αλλαγή του διπλού ολισθητήρα πρέπει να αφαιρείται πρώτα ο επάνω ολισθητήρας Εικ. 2 α) μόνο εν μέρει και στη συνέχεια να αφαιρείται ο διπλός ολισθητήρας εντελώς μαζί με τον ολισθητήρα 2 β). Παρακαλούμε ενεργήστε με τον ίδιο τρόπο κατά την τοποθέτηση.

## Συντήρηση και φροντί



Προκειμένου να έχετε απόρροια λειτουργία του αυτοκινητόδρομου, θα πρέπει όλα του τα τμήματα να καθαρίζονται τακτικά. Πριν από τον καθαρισμό αποσυνδέστε το βύσμα του ρεύματος.

1 **Πίστα αυτοκινητόδρομου:** Διατηρείτε καθαρή την επιφάνεια της πιστας του αυτοκινητόδρομου με ένα στεγνό πανί. Μην χρησιμοποιείτε διαλυτικά ή χημικές ουσίες για τον καθαρισμό. Όταν δεν χρησιμοποιείτε τον αυτοκινητόδρομο φυλάξτε τον κατά προτίμηση σε στεγνό σημείο και προστατευμένο από σκόνη, κατά προτίμηση μέσα στην αυθεντική συσκευασία.

2 **Έλεγχος αυτοκινήτων:** Καθορίστε και στη συνέχεια λιπάνετε με ένα γράσο που δεν περιέχει ρητίνες και οξέα, τα σημεία έδρασης του άξονα και των τροχών, τα γρανάζια του κινητήρα, τα γρανάζια του κιβώτιου μετάδοσης και τα έδρανα. Χρησιμοποιήστε ως βοηθητικό μέσο για παράδειγμα μία οδοντογλυφίδα. Ελέγχετε τακτικά την κατάσταση των ολισθητήρων και των ελαστικών.

## Αντιμετώπιση σφαλμάτων Τεχνολογικά συστήματα οδηγού

**Αντιμετώπιση σφαλμάτων:**

Αντιμετώπιση σφαλμάτων:

- Σε περίπτωση προβλημάτων παρακαλούμε ελέγξτε τα ακόλουθα:
- Έχουν γίνει σωστά οι συνδέσεις ρεύματος;
- Ο μετασχηματιστής και τα χειριστήρια είναι σωστά συνδεδεμένα;
- Οι συνδέσεις των τροχιών έχουν γίνει σωστά;
- Ο αυτοκινητόδρομος και οι αλυσάκωσις των τροχιών είναι καθαρά και δεν περιέχουν ξένα σώματα;
- Οι ολισθητήρες είναι εντάξει και έχουν επαφή με την τροχιά ρεύματος;
- Τα οχήματα είναι κωδικοποιημένα σωστά στο αντίστοιχο χειριστήριο;
- Σε περίπτωση βραχυκυκλώματος διακόπεται αυτόματα η παροδοσία ρεύματος της πιστας για περίπου 5 δευτερόλεπτα και το γεγονός υποδεικνύεται με ηχητικά και οπτικά σήματα.
- Τα οχήματα είναι τοποθετημένα επάνω στην πίστα προς τη διεύθυνση κίνησης; Σε περίπτωση που δεν λειτουργήσει μετγάτε το διακόπτη διεύθυνσης κίνησης στο κάτω μέρος του αυτοκινήτου.
- Έχει τοποθετηθεί στη σωστή κατεύθυνση η Adapter Unit;
- Έχει τοποθετηθεί σωστά η επαναφορτιζόμενη μπαταρία του χειριστήριου;
- Έχει φορτιστεί η μπαταρία;
- Αναβοβλίνει η λυχνία LED του χειριστήριου κατά τη φόρτιση;
- Έχει συνδεθεί το χειριστήριο στον Receiver;
- Υπάρχει διπλή καταχώριση διελεύσεων των χειριστηρίων;

**Υπόδειξη:** Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού μπορεί να αποκολληθούν ή να σπάσουν μικροεξαρτήματα του αυτοκινήτου, όπως προφυλακτήρες ή καθρέφτες, που για χρήση της αυθεντικότητας έχουν κατασκευαστεί με το συγκεκριμένο τρόπο. Για να αποφύγετε το ενδεχόμενο αυτό, μπορείτε να τα αφαιρέσετε ώστε να τα προφυλάξετε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

**Τεχνολογικά συστήματα οδηγού:**

- Στις ευθείες μπορείτε να οδηγήσετε τα αυτοκίνητά σας με μεγάλες ταχύτητες, ενώ πριν από στροφές θα ήταν καλό να χαμηλώσετε την ταχύτητα. Στην εξέδο της στροφής μπορείτε ξανά να επιταχύνετε το αυτοκίνητό σας.
- Μην συγκρατείτε και μην μπλοκάρτε τα αυτοκίνητα όταν λειτουργεί ο κινητήρας τους, αφού μπορεί έτσι να υποστούν υπερθέρμανση και ζημιά στον κινητήρα.

**Υπόδειξη:** Για χρήση με συστήματα τροχιών που δεν έχουν κατασκευαστεί από την Carrera, πρέπει να αντικατασταθεί η τροχιά οδηγού από την ειδική τροχιά οδηγού (#20085309). Οι ελαφείς ήχοι οδηγού κατά τη χρήση της υπέρνεσης διάβασης Carrera (#20020587) ή της απότομης στροφής 1/30° (#20020574) απαιτούνται για την σχετική αυθεντικότητα του παιχνιδιού και δεν επηρεάζουν τη σωστή λειτουργία του.

## Τεχνικά χαρακτηριστικά

Τάση εξόδου μετασχηματιστή παιχνιδιού

14,8 V --- 51,8 W

LiPo-επαναφορτιζόμενη μπαταρία:  
3,7 V --- 180 mAh - 0,7 Wh

Μέγ. χρόνος φόρτισης: 2 ώρες

Συχνότητα: 2,4 GHz  
Ζώνη συχνότητας: 2400-2483,5 MHz  
Ισχύς εκπομπής: μέγ. 10 mW

Το όνομα ή το εμπορικό σήμα του κατασκευαστή, ο αριθμός του εμπορικού μητρώου του και η διεύθυνσή του.  
CARRERA  
Carrera Toys GmbH  
Rennbahn Allee 1  
5412 Puch  
AUSTRIA  
FN 52240 z

Αναγνωριστικό του μοντέλου  
STAD-HKYF-002A  
STAD-HKYF-003A  
STAD-HKYF-004A

Τάση εισόδου 100-240 V~

Συχνότητα εναλλασσόμενου ρεύματος εισόδου 50/60 Hz

Τάση εξόδου DC 14.8 V

Ένταση ρεύματος εξόδου 3.5 A

Ισχύς εξόδου 51.8 W

Μέση ενεργός απόδοση 88.11 %

Απόδοση σε χαμηλό φορτίο (10 %) 83.46 %

Κατανάλωση ισχύος σε κατάσταση άνευ φορτίου 0.14 W

**Καταστάσεις λειτουργίας**

- 1.) Λειτουργία = ο έλεγχος των οχημάτων γίνεται με τα χειριστήρια
- 2.) Κατάσταση ηρεμίας = όταν δεν γίνεται χειρισμός μέσω των χειριστηρίων δεν γίνεται παιχνίδι
- 3.) Κατάσταση αναμονής (Stand-by) = μετά από περίπου 20 λεπτά στην κατάσταση ηρεμίας η τροχιά σύνδεσης μεταγεται στην κατάσταση αναμονής (Stand-by).

Η λυχνία LED δεν ανάβει πλέον.

**ΚΑΤΑΝΑΛΩΣΗ ΡΕΥΜΑΤΟΣ < 0,21 W**

Για την απενεργοποίηση διακόψτε τη λειτουργία της μονάδας Control Unit για περίπου 2-3 δευτερόλεπτα και κατόπιν ενεργοποιήστε την εκ νέου. Η πίστα βρίσκεται πάλι σε λειτουργία ηρεμίας.

- 4.) Απενεργοποιημένη κατάσταση = το τροφοδοτικό είναι αποσυνδεδεμένο από την πρίζα



Το προϊόν αυτό φέρει το σύμβολο για την ξεχωριστή ανακύκλωση ηλεκτρικού εξοπλισμού (WEEE). Αυτό σημαίνει ότι το προϊόν αυτό πρέπει να ανακυκλωθεί σύμφωνα με την Ευρωπαϊκή οδηγία 2012/19/EU, για την ελαστικοποίηση των περιβαλλοντικών ζημιών που ενδέχεται να προκληθούν. Για περισσότερες πληροφορίες αποσταθείτε στις τοπικές αρχές ή στην περιφέρειά σας. Ηλεκτρονικά προϊόντα που δεν υπόκεινται σε αυτή την διαδικασία ξεχωριστής ανακύκλωσης, αποτελούν κίνδυνο για το περιβάλλον και την υγεία λόγω της παρουσίας επικίνδυνων συστατικών.

## Προειδοποιήσεις

**Οδηγίες και προειδοποιήσεις για τη χρήση της επαναφορτιζόμενης μπαταρίας LiPo:** Επαναφορτιζόμενες μπαταρίες λιθίου-πολυμερούς (LiPo) είναι σημαντικά πιο ευαίσθητες από τις συνηθισμένες επαναφορτιζόμενες αλκαλικές ή NiMH μπαταρίες. Γι αυτό τον λόγο πρέπει να ακολουθούνται πιστά οι προδιαγραφές και οι προειδοποιητικές υποδείξεις.

Σε περίπτωση εσφαλμένου χειρισμού των επαναφορτιζόμενων μπαταριών LiPo υπάρχει κίνδυνος πυρκαγιάς. Με τον χειρισμό, τη φόρτιση και τη χρήση της επαναφορτιζόμενης μπαταρίας LiPo αναλαμβάνεται ένα ρίσκο, το οποίο συνδέεται άμεσα με το είδος αυτό των μπαταριών.

• Οι μη επαναφορτιζόμενες μπαταρίες δεν επιτρέπεται να φορτίζονται. Χρησιμοποιείτε για τη φόρτιση μόνο τη βάση φόρτισης, που περιέχεται στη συσκευασία. Εάν δεν τηρήσετε αυτές τις υποδείξεις μπορεί να προκληθεί πυρκαγιά με όλα τα επικίνδυνα επακόλουθα.

**ΠΟΤΕ μην χρησιμοποιείτε άλλο φορτιστή.**

• Η φόρτιση των επαναφορτιζόμενων μπαταριών πρέπει να διεξάγεται μόνο υπό την επίβλεψη ενηλίκων. Κατά τη φόρτιση μην αφήνετε την μπαταρία χωρίς επίτηρηση. Όταν φορτίζετε την μπαταρία θα πρέπει να παραμένετε σε κοντινή απόσταση για να επιτρέψετε τη φόρτιση και να μπορείτε να αντιδράσετε άμεσα σε περίπτωση που παρουσιαστούν προβλήματα.

• Σε περίπτωση που η επαναφορτιζόμενη μπαταρία αρχίζει να φουσκώνει ή να παραμορφώνεται διακόψτε αμέσως τη φόρτιση ή την εκφόρτιση. Αφαιρέστε αμέσως την επαναφορτιζόμενη μπαταρία από τον φορτιστή, τοποθετήστε την σε ένα ασφαλές, ανοικτό χώρο μακριά από εύφλεκτα υλικά και παρατηρήστε την για τουλάχιστον 15 λεπτά. Εάν συνεχίσει να φουσκώνει ή να εκφορτίζεται μία επαναφορτιζόμενη μπαταρία που ήδη έχει φουσκώσει ή παραμορφωθεί μπορεί να προκληθεί πυρκαγιά! Ακόμα και αν η παραμόρφωση ή το φούσκωμα είναι πολύ μικρό πρέπει να διακόψτε τη λειτουργία της επαναφορτιζόμενης μπαταρίας.

• Η επαναφορτιζόμενη μπαταρία πρέπει να φορτίζεται σε ένα ασφαλές μέρος μακριά από εύφλεκτα υλικά.

- Οι εκφορτισμένες μπαταρίες πρέπει να αφαιρούνται από το παιχνίδι.
- Αποθηκεύστε την επαναφορτιζόμενη μπαταρία σε θερμοκρασία διαμετρίου (16° - 18°C) σε ένα δωμάτιο χωρίς υγρασία. Μην εκθέτετε την επαναφορτιζόμενη μπαταρία σε υψηλές θερμοκρασίες ή σε άμεση ηλιακή ακτινοβολία. Αποφύγετε γενικά τις θερμοκρασίες πάνω από 50°C.
- Φορτίστε πάλι την μπαταρία απαραίτητα μετά τη χρήση για να αποφύγετε τη λεγόμενη βαθιά εκφόρτιση της επαναφορτιζόμενης μπαταρίας. Φορτίστε την επαναφορτιζόμενη μπαταρία όταν δεν τη χρησιμοποιείτε ανά τακτά χρονικά διαστήματα (πρ. κάθε 2-3 μήνες). Εάν δεν τηρήσετε τη οδηγία, είναι δυνατό να προκληθούν βλάβες στην επαναφορτιζόμενη μπαταρία.

• Μην χρησιμοποιείτε αιχμηρά αντικείμενα όταν θέλετε να αντικαταστήσετε την επαναφορτιζόμενη μπαταρία. Σε καμία περίπτωση δεν πρέπει να καταστρέψετε την προστατευτική μεμβράνη της επαναφορτιζόμενης μπαταρίας.

• Κατά την αντικατάσταση χαλασμένων επαναφορτιζόμενων μπαταριών επιτρέπεται να χρησιμοποιείτε μόνο τους συνιστούμενους τύπους μπαταριών. Οι γαλοσυνακές μπαταρίες είναι ειδικά απορριμμάτα και πρέπει να απορριπτούνται κατάλληλα.

• Μην πετάτε στη φωτιά και μην εκθέτετε τις μπαταρίες σε υψηλές θερμοκρασίες. Υπάρχει κίνδυνος πυρκαγιάς και έκρηξης.

• Οι ηλεκτρολύτες και οι ατμοί τους που περιέχονται στις επαναφορτιζόμενες μπαταρίες LiPo βλάπτουν την υγεία. Αποφύγετε την απευθείας επαφή με ηλεκτρολύτες. Σε περίπτωση επαφής των ηλεκτρολυτών με το δέρμα, τα μάτια ή άλλα μέρη του σώματος θα πρέπει να ξεπλυθείτε καλά με άφθονο νερό τα ανάλογα σημεία και να συμβουλευτείτε ένα γιατρό.

• Οι επαναφορτιζόμενες μπαταρίες δεν είναι παιχνίδι και δεν πρέπει να φτάνουν σε παιδικά χέρια. Φυλάσσετε τις επαναφορτιζόμενες μπαταρίες μακριά από παιδιά.

• Απαγορεύεται η βραχυκύκλωση των ακροδεκτών σύνδεσης/συνδέσεων των επαναφορτιζόμενων μπαταριών!

• Το παιχνίδι επιτρέπεται να χρησιμοποιείται μόνο με ειδικό για παιχνίδια μετασχηματιστή/τροφοδοτικό.

• Ο μετασχηματιστής/το τροφοδοτικό δεν είναι παιχνίδι!

## Cuprins

Indicații privind siguranța	98
Declarație de conformitate	98
Conținutul ambalajului	98
Indicație tehnică pentru asamblare	98
Indicație importantă	99
Descriere	99
Înainte de prima utilizare	99
Întreținerea acumulatorului	99
Instrucțiuni de asamblare	99
Plăci de ghidare și stâlpi	99
Conexiunea electrică	99
Piese componente ale mașinii	99
Conexiuni Control Unit	100
Conectarea receiver-ului	100
Conectarea stației de încărcare	100
Încărcarea regulatorului manual	100
Procesul de legare	100
Elemente de comandă Control Unit	100
Codarea/Programarea	
vehiculelor pe regulatoarele manuale respective	100
Pregătirea startului	101
Funcționarea devierilor	101
Pornirea/oprirea luminilor	101
Codarea/Programarea vehiculului Autonomous Car	101
Codarea/Programarea vehiculului Pace Car	101
Afișajul poziției pentru Autonomous și Pace Car	101
Setarea vitezei de bază a vehiculelor	101
Setarea comportamentului la frânare al vehiculelor	102
Setarea cantității de carburant din rezervor	102
Blocarea tastelor pentru setări	102
Funcție extinsă Pit Lane	102
Sunet PORNIT/OPRIT	102
Funcția de resetare	102
Funcția economică	103
Schimbarea contactorilor de bîl și a elementului de ghidare	103
Întreținerea și curățirea	103
Remediarea erorilor / Tehnica de deplasare	103
Date tehnice	103
Indicații de avertizare	103

## Bine ați venit

Bine ați venit la echipa Carrera!

Instrucțiunile de utilizare conțin informații importante referitoare la construcția și deservirea pistei Carrera DIGITAL 132. Vă rugăm să le citiți cu atenție și apoi să le păstrați.

În caz de întrebări vă rugăm să vă adresați departamentului nostru de vânzări sau vizitați pagina noastră web:

[carrera-toys.com](http://carrera-toys.com)

Vă rugăm să verificați conținutul să fie complet și să nu fi suferit eventual deteriorări de la transport. Ambalajul conține informații importante și trebuie de asemenea păstrat.

Vă dorim distracție plăcută cu noua dvs. pistă Carrera DIGITAL 132.

## Indicații privind siguranța

• **AVERTISMENT!** Nu este indicat pentru copii sub 3 ani. Pericol de sufocare datorită pieselor mici ce pot fi înghițite. Atenție: Pericol de prindere datorită funcționării.

• **AVERTISMENT!** Această jucărie conține magneti sau piese magnetice. Magnetii care în corpul uman se atrag reciproc sau atrag alte obiecte metalice, pot provoca răni grave sau chiar mortale. Consultați imediat un medic dacă se înghit sau se inspiră magneti.

• **AVERTISMENT!** Doar copiilor peste 8 ani li se va permite utilizarea încărcătorului de baterii. Trebuie să instruiți copilul în mod suficient pentru ca acesta să poată utiliza încărcătorul în condiții de siguranță și să îl avertizați că nu este o jucărie și că nu are voie să se joace cu el.

• Transformatorul nu este o jucărie! Nu scurtcircuitați conexiunile transformatorului! Indicație pentru părinți: Verificați în mod regulat transformatorul și vedeți să nu prezinte defecțiuni ale cablului, ale ștecărilor sau ale carcasi. Jucăria se utilizează doar cu transformatorul recomandat! Dacă se constată o defecțiune, nu mai este permisă utilizarea transformatorului! Pista se folosește doar cu un transformator! Dacă pauzele de joacă sunt mai lungi, se recomandă să se scoată transformatorul din priză. A nu se deschide carcasa transformatorului și a regulatorului de viteză!

## Indicație pentru părinți:

Transformatoarele și aparatele de rețea nu se vor folosi ca jucării. Folosirea acestor produse se va face doar sub supravegherea permanentă a părinților.

• Pista, mașinile și încărcătorul trebuie verificate în mod regulat și văzut să nu prezinte defecțiuni la cabluri, ștecări și carcasi! Piese defecte se schimbă.

• Pista pentru mașini nu este indicată pentru utilizarea în aer liber sau în încăperile cu umiditate! Lichidele trebuie ținute la distanță.

• Pentru a evita scurtcircuitările, nu se pun piese metalice pe pistă. Pista nu se amplasează în imediata apropiere a obiectelor sensibile, deoarece mașinile care ar putea ieși de pe pistă ar putea provoca pagube.

• Înainte de curățare sau de revizie trebuie scos ștecărul din priză! Pentru curățire se va folosi o cârpă umedă, fără solvenți sau chimicale. Dacă nu se folosește, pista se păstrează protejată de praf și la loc uscat, cel mai bine în cutia originală.

• Pista pentru mașini nu se folosește la înălțimea ochilor sau a feței deoarece există pericol de rănire datorită mașinilor care sunt aruncate de pe pistă.

• Utilizarea necorespunzătoare a transformatorului poate duce la electrocutare.

• Este permisă conectarea jucăriei doar la aparate din clasa de protecție II.

• Jucăria și încărcătorul au voie să fie folosite doar cu un transformator pentru jucării.

• A nu se utiliza cu transformatoare reglabile!

• În cazul în care cablul de alimentare de la rețea al aparatului este deteriorat, cablul trebuie trimis la serviciul clienți al firmei Carrera Toys GmbH sau înlocuit de către o persoană cu calificare asemănătoare, pentru a se evita pericolul.

## Indicație:

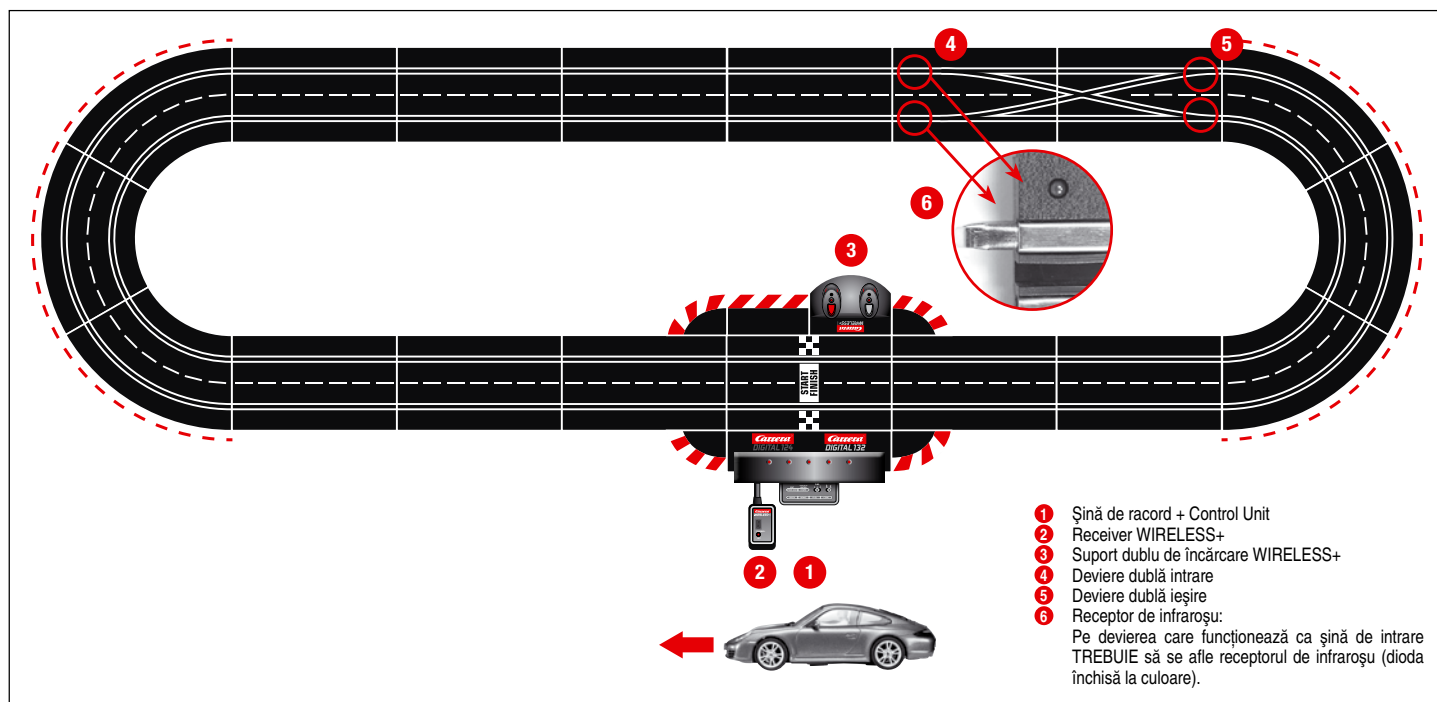
Vehiculele și unitatea de comandă pot fi repuse în funcțiune numai în stare complet asamblată.

Asamblarea poate fi efectuată numai de către adulți. Acest aparat poate fi utilizat de copii cu vârsta de peste 8 ani, precum și de persoane cu capacități fizice, senzoriale sau mentale reduse sau cu o lipsă de experiență și cunoștințe, cu condiția ca aceștia să fie supravegheați sau să fi fost instruiți cu privire la utilizarea în siguranță a aparatului și să înțeleagă pericolul rezultat din aceasta. Copiii nu au voie să se joace cu aparatul. Curățarea și întreținerea de către utilizator nu trebuie efectuate de copii fără supraveghere. Instruiți copilul să nu încerce să încarce baterii care nu pot fi reincărcate din cauza riscului de explozie.

## Declarație de conformitate

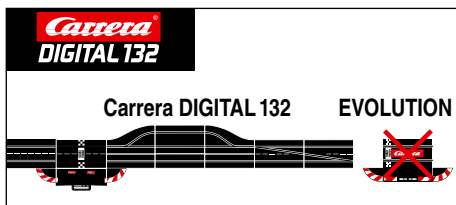
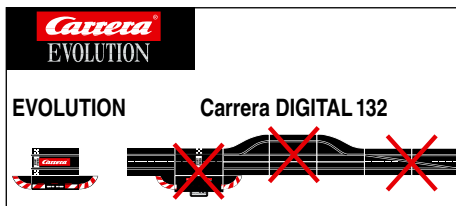
Prin prezenta, Carrera Toys GmbH declară că tipul de echipament radio "2.4 GHz WIRELESS+" este în conformitate cu Directiva 2014/53/UE. Textul integral al declarației UE de conformitate este disponibil la următoarea adresă internet: [carrera-toys.com](http://carrera-toys.com) – Safety and Quality

## Indicație tehnică pentru asamblare





## Indicație importantă



Vă rugăm să țineți cont că Evolution (sistem analog) și Carrera DIGITAL 132 (sistem digital) sunt două sisteme separate și complet independente. Vă atenționăm în mod special să separați cele două sisteme la montarea pistei, adică nu este permis ca o șină de racord de la Evolution să se afle într-un segment cu șina de racord incl. Control Unit de la Carrera DIGITAL 132. Nici măcar atunci când este conectată la alimentarea de curent doar una din cele două șine de racord (șina de racord Evolution sau șina de racord Carrera DIGITAL 132 incl. Control Unit).

De asemenea, nu este permisă montarea nici a altor componente de la Carrera DIGITAL 132 (devieri, contor electronic de runde, Pit Lane) într-un traseu Evolution, adică să se utilizeze pentru joc modul analog. Dacă nu se respectă indicațiile de mai sus, nu este exclusă posibilitatea ca piesele componente Carrera DIGITAL 132 să se defecteze. În acest caz se exclude orice pretenție de garanție.

## Descriere

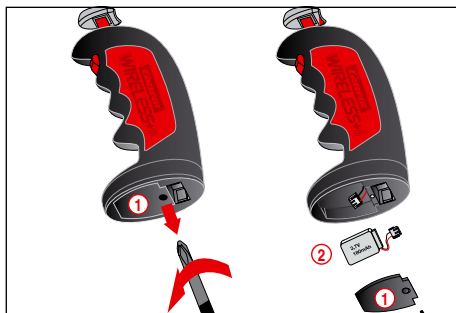
WIRELESS+ este noua distracție cu curse fără cablu pentru Carrera DIGITAL 124 și Carrera DIGITAL 132. Tehnologia radio de 2,4 GHz cu modulador de frecvență nu are perturbații și oferă o rază de acțiune de până la 15m.

Datorită acumulatorului litiu-polimer foarte performant este posibilă o funcționare de până la 8 ore de joc și un regim stand by de peste 80 zile. WIRELESS+ oferă o libertate fără cablu pentru până la 6 piloți pe pistă.

Carrera AppConnect este un adaptor bluetooth pentru legătura dintre smartphone/tabletă și Carrera Control Unit. (App Connect inclus opțional, consultați conținutul pachetului în partea A.)

## Înainte de prima utilizare

Înainte de prima utilizare a regulatorului manual trebuie introdus acumulatorul inclus (2) în regulator. Pentru aceasta desurubați compartimentul acumulatorului (1) de pe partea inferioară a regulatorului manual. Conectați ștecherul acumulatorului la mufa de conectare a regulatorului manual și așezați acumulatorul în compartiment. Înșurubați apoi la loc capacul compartimentului pentru acumulator. Acumulatorul este încărcat inițial din fabrică; totuși, ar trebui încărcat complet înainte de prima utilizare.

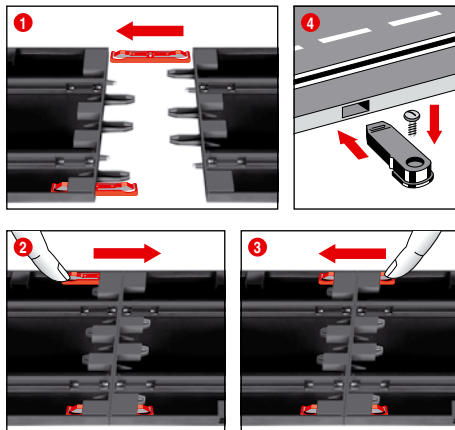


## Întreținerea acumulatorului

Pentru a obține o durabilitate cât mai îndelungată și o performanță a acumulatorului ar trebui respectate următoarele puncte privind întreținerea și depozitarea.

- Acumulatorii noi se încarcă complet înainte de prima utilizare.
- Dacă acumulatorul este complet încărcat, durata de joc continuu este de cca. 8 ore. Dacă scade puterea acumulatorului, atunci se reduce raza de acțiune a regulatorului manual. Cel târziu în acel moment ar trebui să se încarce din nou acumulatorul.
- Dacă nu se utilizează un timp îndelungat, acumulatorul se scoate din regulatorul manual și se depozitează la temperatura camerei (16° - 18°C) la loc uscat. Pentru evitarea unei descărcări complete, acumulatorul depozitat ar trebui încărcat la fiecare 2-3 luni.

## Instrucțiuni de asamblare

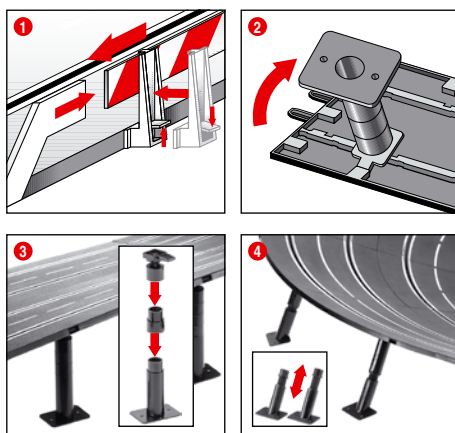


**1 + 2 + 3** Înainte de asamblare se introduc clipsurile de legătură în șină conform descrierii din Fig. (1). Șinele se introduc unele în altele pe un suport plan. Clips-urile de legătură se mișcă în direcția săgeții conform Fig. (2) până ce se aude că sunt fixate. Clipsul de legătură se poate introduce și ulterior. Desfacerea clipsurilor de legătură este posibilă în ambele direcții printr-o apăsare simplă a nasului de fixare (vezi Fig. (3)).

**4 Fixarea:** Pentru fixarea pieselor de traseu pe o placă se folosesc prinderile pentru aceste segmente (nr. art. 20085209) (nu sunt incluse în ambalaj).

**Indicație:** Covorul nu este un suport potrivit pentru asamblare datorită încărcării electrostatice, a formării de scame și a inflamabilității acestuia.

## Plăci de ghidare și stâlpi



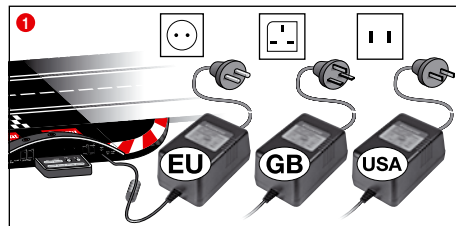
**1 Plăci de ghidare:** Montajul suportilor de plăci de ghidare se efectuează prin rabatarea pe muchia traseului.

**2 + 3 Sprijinirea traseelor înalte:** Se introduc capetele cu articulație sferică cu cepul de introducere în suportul pătrat prevăzut pentru acesta de pe partea inferioară a traseului. Cu ajutorul pieselor intermediare se pot prelungi stâlpii. Este posibilă și o înșurubare a picioarelor de stâlpi (șuruburile nu sunt incluse).

## 4 Sprijinirea curbelor în pantă:

Pentru sprijinirea curbelor în pantă există stâlpi înclinați de diferite lungimi. Stâlpii care nu se reglează pe înălțime se pot folosi pentru intrările și ieșirile din curbe. Capetele stâlpilor se introduc în suportii rotunzi prevăzuți pentru aceasta de pe partea inferioară a traseului.

## Conexiunea electrică



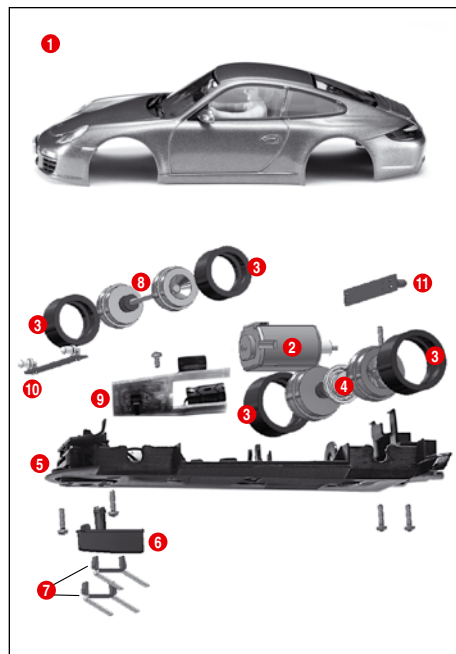
**1** Conectați ștecherul transformatorului la Control Unit.

**Indicație:** Pentru evitarea scurtcircuiturilor și a variațiilor de curent, jucăria nu se va lega niciodată cu aparate, șteacăre sau cabluri externe sau alte obiecte ce nu aparțin jucăriei. Pista pentru curse de mașini Carrera DIGITAL 132 funcționează perfect doar cu transformatorul original Carrera DIGITAL 132.

Interfața PC (PC Unit) se poate utiliza doar în legătură cu Carrera PC Unit originală.

Jucăria trebuie să fie utilizată cu transformatorul furnizat sau sursa de alimentare, în cazul în care transformatorul este furnizat împreună cu jucăria.

## Piese componente ale mașinii

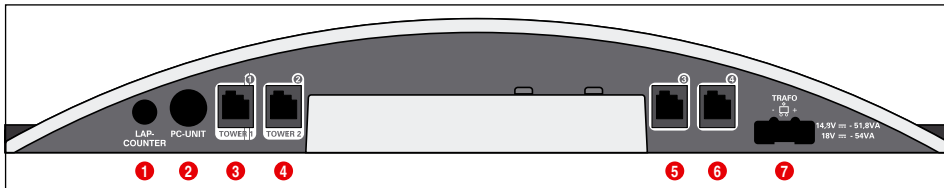


- 1 Caroserie, spoiler
- 2 Motor
- 3 Cauciucuri
- 4 Axa din spate
- 5 Șasiu
- 6 Element de ghidare
- 7 Contactor dublu
- 8 Axa din față
- 9 Placa mașinii cu comutator
- 10 Placă lumini față
- 11 Placă lumini spate

**Indicație:** Asamblarea mașinii depinde de model.

Marcajul pieselor individuale nu poate fi folosit ca număr de comandă.

## Conexiuni Control Unit



Conexiuni (de la stânga la dreapta):

- 1 Conexiunea pentru contorul de runde 20030342
- 2 Conexiunea pentru unitatea de PC sau contor de ture 20030355 sau App Connect 20030369
- 3 Mufă de conectare 1 pentru regulatorul manual, caseta de extindere a regulatorului manual sau receiver-ul WIRELESS+
- 4 Mufă de conectare 2 pentru turnul WIRELESS 20010108
- 5 Mufă de conectare 3 pentru regulatorul manual
- 6 Mufă de conectare 4 pentru regulatorul manual
- 7 Mufă de conectare pentru adaptorul de rețea DIGITAL 124 / DIGITAL 132

### Indicații generale pentru mufele de conectare 1-4:

Dacă se folosește un receiver WIRELESS+, acesta se conectează la mufa 1. Opțional se poate conecta un turn WIRELESS 20010108 cu mufa 2. Dacă se folosește doar receiver-ul WIRELESS+, mufa de conectare 2 nu se folosește.

La mufele 3 și 4 se pot conecta suplimentar regulatoare manuale cu conexiune prin cablu. Vă rugăm să țineți cont că acestea folosesc în acest caz adresele 5 și 6.

Dacă se folosește caseta de extindere a regulatorului manual 20030348, aceasta se conectează la mufa 1. Alocarea adreselor vehiculelor se efectuează după cum urmează:

- Caseta de extindere a regulatorului manual = adresele 1, 3 și 4
- Mufa de conectare 2 = adresa 2
- Mufa de conectare 3 = adresa 5
- Mufa de conectare 4 = adresa 6

### Indicație:

O combinație de WIRELESS și caseta de extindere a regulatorului manual nu este posibilă!

## Utilizarea Carrera Race App/ Carrera AppConnect

### Notă:

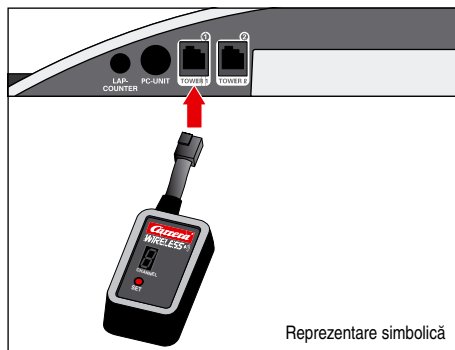
App Connect inclus opțional, consultați conținutul pachetului în partea A. App Connect este disponibil și individual, sub numărul 20030369.



- 1 Încărcați Carrera Race App pe terminalul dvs. mobil.
- 2 Conectați adaptorul bluetooth conform figurii simbolice la mufa unității PC.
- 3 Asigurați-vă că funcția bluetooth este activată pe terminalul dvs. Carrera AppConnect pâlpâie până ce se realizează o conectare.
- 4 Porniți Carrera Race App.
- 5 Dacă dioda albastră luminează continuu, înseamnă că s-a realizat legătura Bluetooth.

## Conectarea receiver-ului

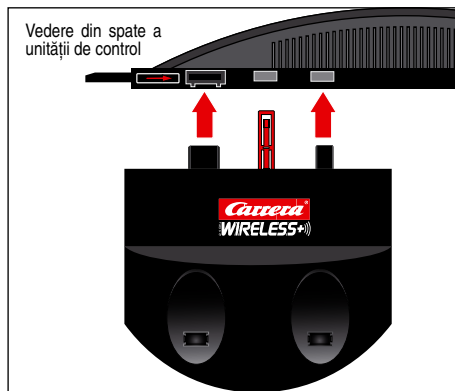
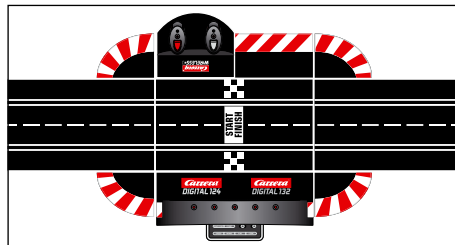
Conectați receiver-ul conform figurii cu simboluri la una din cele două mufe ale unității de control, care sunt marcate cu Tower 1 și Tower 2. Pentru utilizarea de 6 regulatoare manuale WIRELESS+ H este nevoie doar de un receiver de 2.4 GHz.



Reprezentare simbolică

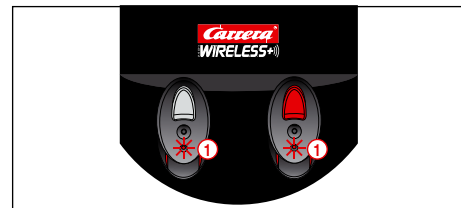
## Conectarea stației de încărcare

Stația de încărcare se conectează pe partea dorsală a unității de control. Pentru a plasa stația de încărcare pe o altă parte a pistei este nevoie de unitatea de adaptor 30360.

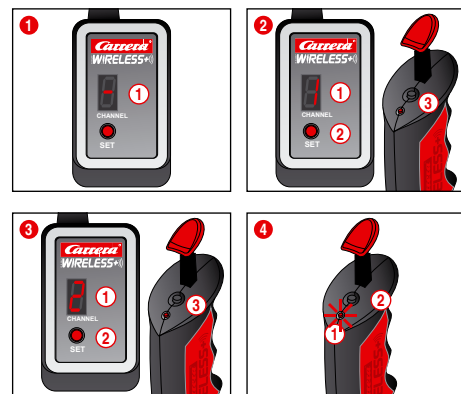


## Încărcarea regulatorului manual

Înainte de prima utilizare, regulatoarele manual WIRELESS+ ar trebui încărcate complet. Pentru aceasta puneți regulatorul manual în suportul de încărcare și porniți pista. În timpul procesului de încărcare pâlpâie LED-urile 1 regulatorului manual. După terminarea procesului de încărcare LED-urile 1 luminează continuu. Datorită utilizării acumulatorilor litiu-polimer este posibilă oricând reincărcarea regulatorului manual.



## Procesul de legare

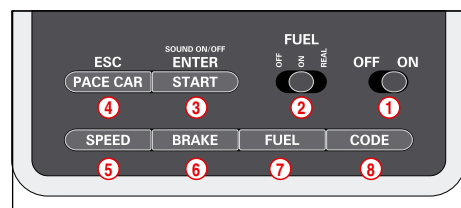


Pentru ca regulatoarele manuale să poată fi utilizate la conducerea mașinilor, acestea trebuie „legate” o singură dată la receiver. Pentru aceasta porniți pista.

- 1 Receiver-ul semnalizează disponibilitatea de funcționare prin iluminarea ciclică a afișajului de segment 1.
- 2 Apăsați butonul SET 2 o dată până ce apare cifra 1 în afișajul segmentului 1. Cifra afișată este adresa ulterioară a mașinii. Prin apăsarea în continuare a butonului se comută la următoarea adresă.
- 3 Apăsați doar o dată butonul de „legare” 3 de pe partea superioară a regulatorului manual. Regulatorul manual semnalizează încheierea cu succes a procesului de „legare” prin aprinderea intermitentă a LED-urilor, iar receiver-ul prin iluminarea ciclică a segmentelor. Procesul de „legare” este astfel încheiat și regulatorul manual poate fi folosit.
- 4 Pentru „legarea” celui de-al doilea regulator manual procedați în același mod. Apăsați de două ori butonul SET 2 de la receiver până ce apare cifra 2 1. Apăsați apoi butonul de „legare” 3 al celui de-al doilea regulator manual.
- 5 Pentru afișarea adreselor setate a regulatorului manual apăsați doar o dată butonul de „legare” 2 de pe partea superioară a regulatorului manual. LED-ul 1 pâlpâie corespunzător cu adresa setată.

Dacă nu se acționează regulatorul manual, acesta trece automat după cca. 20 sec. în modul energetic economic. Prin apăsarea butonului cu tijă respectiv a butonului de macaz se poate reactiva regulatorul manual.

## Elemente de comandă Control Unit



- 1 Comutator de pornire/oprire
- 2 Comutator pentru funcția de carburant
- 3 Tastă de start pentru startul de cursă / tastă de confirmare pentru programare
- 4 Tastă pentru Pace Car / întreruperea programării
- 5 Tastă pentru setarea vitezei de bază
- 6 Tastă pentru setarea comportamentului la frânare
- 7 Tastă pentru setarea cantității de carburant din rezervor
- 8 Tastă de programare pentru vehicule

### Indicații generale de operare

Unele taste au funcții multiple. Setarea unor funcții se efectuează prin combinații de taste. Toate procesele de programare se pot întrerupe cu tasta 4 „ESC/PACE CAR”. Alte detalii găsiți în următoarea descriere.

## Codarea/Programarea vehiculelor pe reglatoarele manuale respective

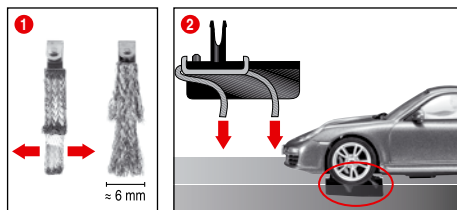


Așezați vehiculul ce urmează a fi codat pe pistă și porniți unitatea Control Unit.

Apăsăți o dată tasta „Code” (8), Fig. 1; primul LED începe să lumineze, Fig. 2. Apoi apăsați o dată butonul de deviere de pe regulatorul manual corespunzător, Fig. 3. La vehiculele cu lumini încep să pâlpâie luminile, iar la Control Unit se aprind consecutiv LED-urile 2-4. După o codare efectuată cu succes, LED-ul din mijloc luminează permanent (Fig. 4), iar vehiculul a fost alocat regulatorului manual.

**Indicație:** La acest tip de codare, pe pistă trebuie să se afle întotdeauna doar vehiculul ce urmează să fie codat.

## Pregătirea startului



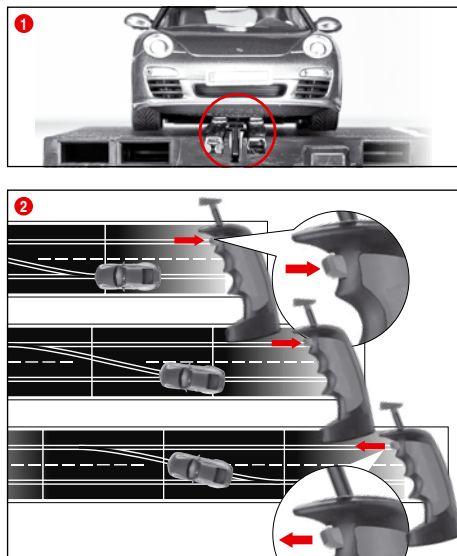
Această mașină Carrera DIGITAL 132 este adaptată în mod optim pentru sistemul de șine Carrera 1:24.

### 1 + 2 Realizarea unui contact optim:

Pentru o deplasare bună și continuă, desfaceți ușor capătul contactorului 1 și îndoiți-l corespunzător spre șină conform Fig. 2. Doar capătul contactorului ar trebui să aibă contact cu șina, iar dacă se uzează se poate tăia puțin din el. Șinele și contactorii ar trebui curățați din când în când de praf și impurități de la frecare.

În timpul jocului, piesele mici ale mașinii, precum spoiler sau oglinzi, care se construiesc așa pentru a fi cât mai aproape de original, se pot desprinde sau rupe. Pentru a evita aceasta, aveți posibilitatea de a le îndepărta de pe mașină înainte de joacă, pentru a le proteja.

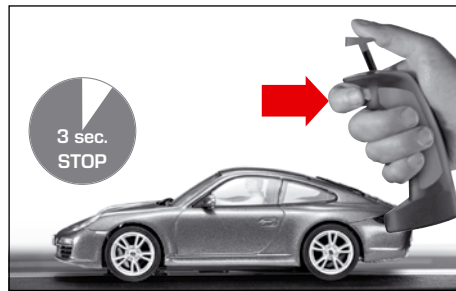
## Funcționarea devierilor



1 Aveți grijă ca elementul de ghidare să se afle în canalul benzii, iar contactoarele duble să fie în contact cu șina de curent. Puneți mașina pe șina de racord.

2 La schimbarea benzii de deplasare trebuie să fie apăsat butonul de la regulatorul manual atât timp până ce mașina trece peste deviere.

## Pornirea/oprirea luminilor

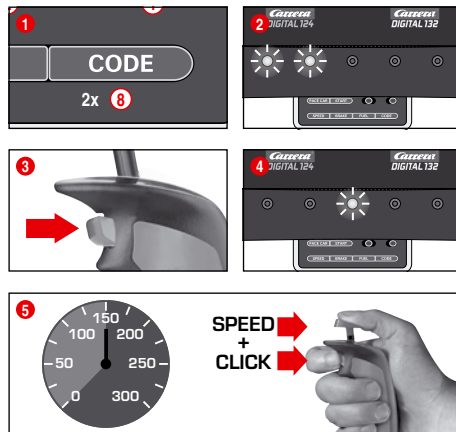


O mașină programată pe regulator manual trebuie să se afle oprită minim 3 sec. pe circuit înainte de a putea porni respectiv opri luminile prin apăsarea butonului de deviere a traseului.

### Indicație:

Valabil numai pentru modelele cu sistem de iluminat a vehiculelor

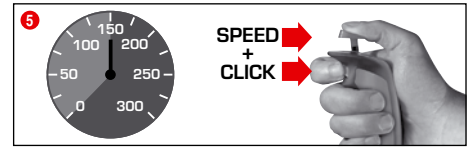
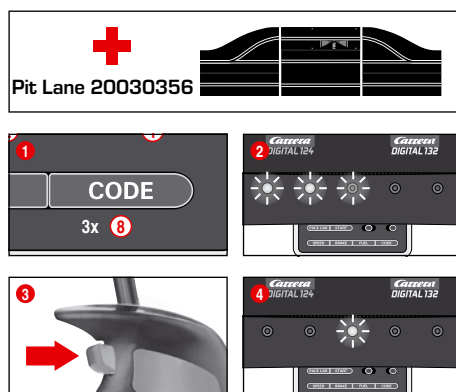
## Codarea/Programarea vehiculului Autonomous Car



Așezați vehiculul ce urmează a fi codat pe pistă în timp ce Control Unit este pornită și apăsați de 2 ori tasta „Code” (8), Fig. 1. Primele 2 LED-uri de pe Control Unit încep să lumineze, Fig. 2. Apăsăți apoi butonul de deviere al regulatorului manual, Fig. 3. LED-urile 3-5 se aprind unul după altul. Așteptați până ce se aprinde din nou LED-ul din mijloc, Fig. 4. Acționați maneta regulatorului manual și aduceți vehiculul la viteza dorită. La atingerea vitezei apăsați din nou butonul de deviere, Fig. 5. Codarea vehiculului Autonomous Car este astfel încheiată.

**Indicație:** La acest tip de codare, pe pistă trebuie să se afle întotdeauna doar vehiculul ce urmează să fie codat. Programarea vehiculului Autonomous Car se menține atât timp până ce vehiculul se codează din nou. Autonomous Car, în asociere cu turnul de poziție, este afișat întotdeauna cu adresa 7.

## Codarea/Programarea vehiculului Pace Car



(doar în asociere cu Pit Stop Lane #20030356)

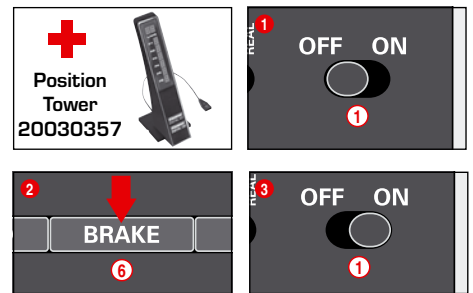
Așezați vehiculul ce urmează a fi codat pe pistă în timp ce Control Unit este pornită și apăsați de 3 ori tasta „Code” (8), Fig. 1. Primele trei LED-uri de pe Control Unit încep să lumineze, Fig. 2. Apăsăți apoi butonul de deviere al regulatorului manual, Fig. 3. LED-urile 2-5 se aprind unul după altul. Așteptați până ce se aprinde din nou LED-ul din mijloc, Fig. 4. Acționați maneta regulatorului manual și aduceți vehiculul la viteza dorită. La atingerea vitezei apăsați din nou butonul de deviere, Fig. 5. Codarea vehiculului Pace Car este astfel încheiată, iar vehiculul se deplasează în Pit Stop Lane.

**Indicație:** La acest tip de codare, pe pistă trebuie să se afle întotdeauna doar vehiculul ce urmează să fie codat. Programarea vehiculului Pace Car se menține atât timp până ce vehiculul se codează din nou. Pace Car, în asociere cu turnul de poziție, este afișat întotdeauna cu adresa 8.

### Funcție Pace Car extinsă

După o codare cu reușită a vehiculului Pace Car, acesta se deplasează în cadrul primelor runde automat în Pit Lane. Pentru a porni vehiculul Pace Car apăsați o dată pe tasta „Pace Car” (4). LED-urile 2 și 3 de pe Control Unit se aprind, iar Pace Car părăsește banda Pit Lane. Vehiculul Pace Car merge până când se apasă din nou tasta „Pace Car”. În acest caz, LED-ul 2 se stinge și vehiculul intră automat în cadrul runde curente în Pit Lane.

## Afișajul poziției pentru Autonomous și Pace Car



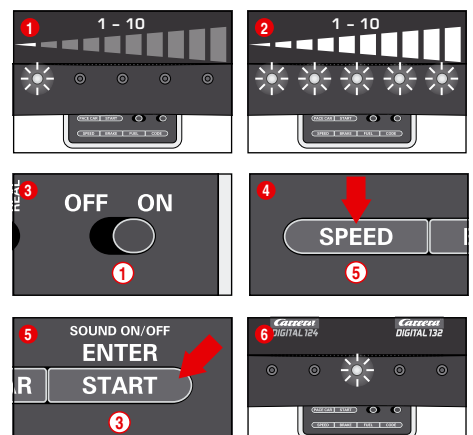
(doar în asociere cu turnul Position Tower #20030357)  
Pozițiile vehiculelor Autonomous Car (adresa 7) și Pace Car (adresa 8) pot fi afișate pe Position Tower. Această funcție se poate activa pe Control Unit. Țineți apăsată tasta „BRAKE” (6) în timp ce Control Unit este oprită, Fig. 2; porniți pista și eliberați tasta „BRAKE”. Printr-o nouă apăsare a tastei se poate comuta funcția:

1 LED aprins = Nicuiri afișaj

2 LED-uri aprinse = Afișaj pe turnul Position Tower

Setați funcția dorită și confirmați selecția cu tasta „START/ENTER”.

## Setarea vitezei de bază a vehiculelor



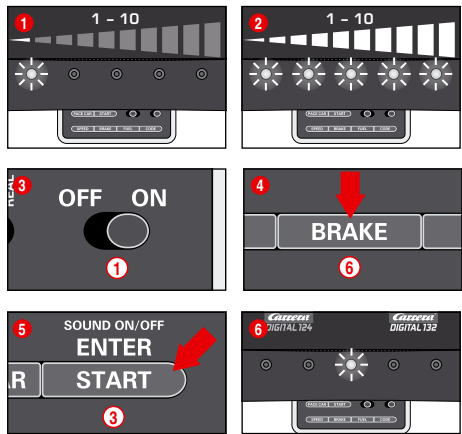
Setarea vitezei de bază se poate efectua individual și/sau pentru mai multe vehicule. Vehiculele ce urmează a fi setate trebuie să se afle pe pistă. Setarea se poate efectua în 10 trepte, iar cele 5 LED-uri, prin aprinderea lor intermitentă respectiv continuă, semnalizează diferitele trepte.

1 1 LED aprins = viteză mică

2 5 LED-uri aprinse = viteză mare

Așezați vehiculele ce urmează a fi setate pe pistă, în timp ce Control Unit este pornită, și apăsați o dată pe tasta „SPEED” (5). Se aprinde doar un anumit număr de LED-uri. Acestea indică ultima treaptă de viteză folosită. Apăsați tasta „SPEED” (5) de atâtea ori până ce este selectată viteza de bază dorită. Confirmați selecția cu tasta „ENTER/START” (3).  
O scurtă pălpăire și luminarea LED-ului din mijloc confirmă încheierea setării, Fig. 6.

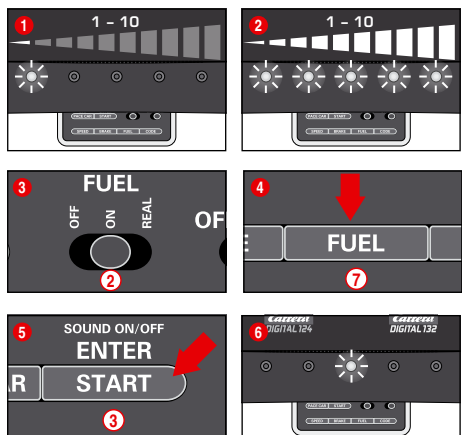
## Setarea comportamentului la frânare al vehiculelor



(doar pentru vehiculele operate cu regulatorul manual)  
Setarea vitezei de bază se poate efectua individual și/sau pentru mai multe vehicule. Vehiculele ce urmează a fi setate trebuie să se afle pe pistă. Setarea se poate efectua în 10 trepte, iar cele 5 LED-uri, prin aprinderea lor intermitentă respectiv continuă, semnalizează diferitele trepte.  
1 1 LED aprins = efect slab de frânare  
2 5 LED-uri aprinse = efect puternic de frânare

Așezați vehiculele ce urmează a fi setate pe pistă, în timp ce Control Unit, și apăsați o dată pe tasta „BRAKE” (6). Se aprinde doar un anumit număr de LED-uri. Acestea indică ultima treaptă de frânare folosită. Apăsați tasta „BRAKE” (6) de atâtea ori până ce este selectat comportamentul la frânare dorit. Confirmați selecția cu tasta „ENTER/START” (3).  
O scurtă pălpăire și luminarea LED-ului din mijloc confirmă încheierea setării, Fig. 6.

## Setarea cantității de carburant din rezervor



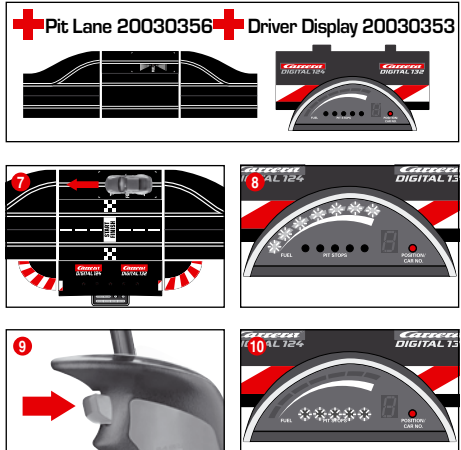
(doar pentru vehiculele operate cu regulatorul manual)  
Setarea cantității de carburant în asociere cu Pit Lane (20030356) se efectuează simultan pentru toate vehiculele. Setarea se poate efectua în 10 trepte, iar cele 5 LED-uri, prin aprinderea lor intermitentă respectiv continuă, semnalizează diferitele trepte.  
1 1 LED aprins = cantitate redusă de carburant  
2 5 LED-uri aprinse = cantitate maximă de carburant

Așezați vehiculele ce urmează a fi setate pe pistă, în timp ce Control Unit este pornită, și activați funcția de carburant prin comutatorul glisant (2) Fig. 3. Apăsați o dată pe tasta „FUEL” (7). Se aprinde doar un anumit număr de LED-uri. Acestea indică ultima cantitate de carburant folosită. Apăsați tasta „FUEL” (7) de atâtea ori până ce este selectată cantitatea de carburant dorită. Confirmați selecția cu tasta „ENTER/START” (3). O scurtă pălpăire și luminarea LED-ului din mijloc confirmă încheierea setării, Fig. 6.

**Funcție extinsă de carburant**  
Prin intermediul comutatorului glisant (2) se pot selecta 3 moduri, Fig. 3.

- OFF = Vehiculele nu consumă „benzină”
- ON = Vehiculele consumă „benzină”
- REAL = Viteza maximă depinde de cantitatea de carburant / Vehiculele consumă „benzină” (doar în asociere cu Pit Lane 20030356 respectiv Pit Stop Lane 20030346 și Pit Stop Adapter Unit 20030361) în „modul REAL” vehiculul cu rezervorul plin este mai „greu”, se deplasează mai încet și are un efect de frânare mai redus; un vehicul cu rezervorul gol este mai „ușor”, merge mai repede și are un efect de frânare mai ridicat. Afișarea nivelului actual de carburant din rezervor și a „consumului de benzină” se poate efectua doar dacă este conectat cu un ecran Driver Display 20030353 și Pit Stop 20030356.

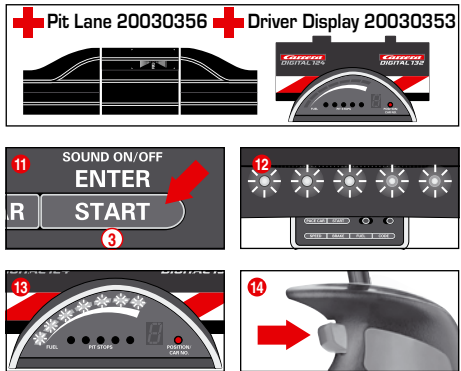
### Alimentarea vehiculelor cu Pit Lane 20030356 și Driver Display 20030353



Nivelul curent din rezervorul vehiculului se poate citi pe afișajul cu bare cu 5 LED-uri verzi și 2 roșii ale display-ului Drivers. Pentru alimentare se merge cu vehiculul în Pit Lane peste senzorul de alimentare Fig. 7. Afișajul cu bare începe să pălpăie, Fig. 8, iar vehiculul poate fi alimentat prin ținerea butonului de deviere Fig. 9. Numărul alimentărilor este afișat prin aprinderea intermitentă respectiv continuă a LED-urilor galbene, Fig. 10 (a se vedea și Driver Display).

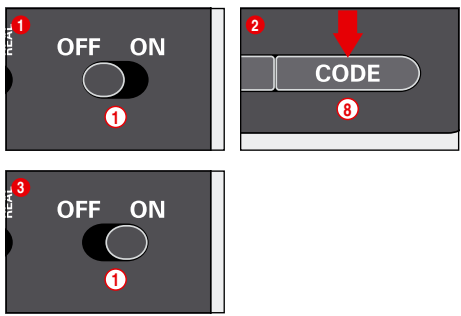
**Indicație: Vehiculele cu rezervorul gol nu sunt luate în considerare la contorizarea rundelor în asociere cu Position Tower 20030357.**

### Setarea cantității de carburant la startul cursei



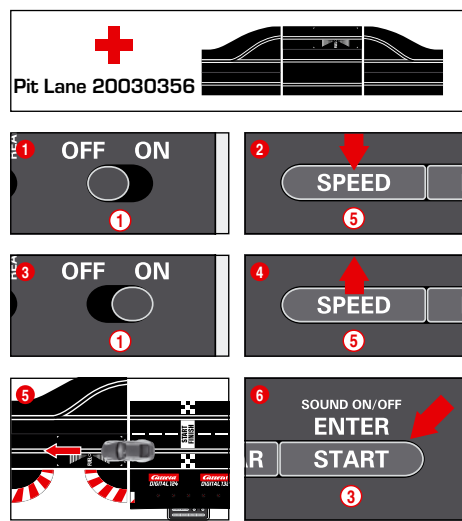
(doar în asociere cu Pit Lane 20030356 și Driver Display 20030353)  
Indiferent de setarea de bază a cantității de carburant, se poate seta în mod individual și/sau pentru mai multe vehicule cantitatea de carburant din rezervor la startul unei curse pentru rundele până la prima oprire de alimentare. Apăsați o dată tasta „START/ENTER” (3); cele 5 LED-uri de la Control Unit luminează permanent, Fig. 12, iar afișajul cu bare al display-ului Driver pălpăie, Fig. 13. Prin apăsarea butonului de deviere de pe regulatorul manual respectiv se poate modifica nivelul de umplere al rezervorului, Fig. 14.

## Blocarea tastelor pentru setări



Pentru a bloca tastele pentru setările de viteză, frână și combustibil procedați după cum urmează:  
Țineți apăsată tasta Code (8) în timp ce unitatea de control este oprită, apoi porniți unitatea de control și eliberați tasta Code. Pentru a anula blocajul efectuați încă o dată această procedură.

## Funcție extinsă Pit Lane

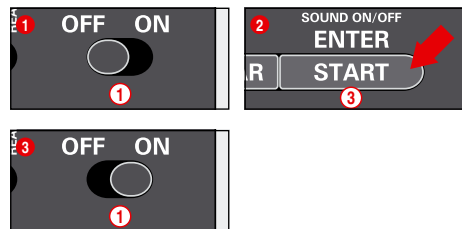


(doar în asociere cu Pit Lane 20030356)  
Există posibilitatea de a activa/dezactiva funcția de contorizare a rundelor în Pit Lane 20030356 respectiv Pit Stop Lane 20030346 cu Pit Stop Adapter Unit 20030361. Pentru aceasta, cu Control Unit oprită, se ține apăsată tasta „SPEED” (5), apoi se pomește unitatea de control Control Unit și se eliberează tasta „SPEED” (5). La o nouă apăsare a tastei se aprind 1 sau 2 LED-uri, în funcție de setare.

- LED 1 = Funcție de contorizare runde oprită
- LED 1 + 2 = Funcție de contorizare runde pornită

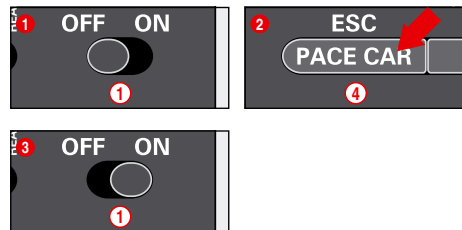
Selecția setarea dorită și împingeți sau rulați un vehicul peste senzorul din Pit Lane Fig. 5. La trecere, setările dvs. vor fi preluate. Pentru a părăsi iarăși setările apăsați tasta „START/ENTER” (3).

## SUNET PORNIT/OPRIT



Sunetul de confirmare la trecerea peste senzori și al operării tastelor se poate opri. Pentru aceasta țineți apăsată tasta „START/ENTER” (3) în timp ce Control Unit este oprită, porniți pista și eliberați iarăși tasta „START/ENTER” (3). Sunetul de confirmare la pornirea unității Control Unit nu poate fi oprit.

## Funcția de resetare



Pentru restaurarea setărilor din fabrică, Control Unit dispune de o funcție de resetare.  
Pentru aceasta, țineți apăsată tasta „ESC/PACE CAR” (4) în timp ce Control Unit este oprită; porniți pista și eliberați iarăși tasta. Toate setările de până acum pentru viteză, comportamentul la frânare, cantitatea de carburant, sunet și contorizarea rundelor vor fi resetate la reglajele din fabrică. Setările vehiculelor nu sunt afectate de aceasta, dacă acestea nu se află pe pistă.

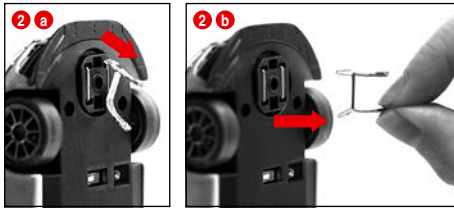
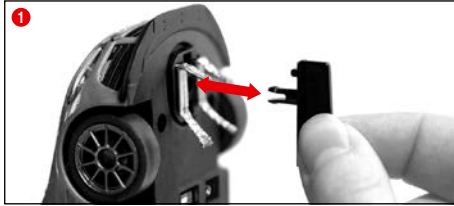
#### Setări din fabrică:

- Viteza = 10
- Comportamentul la frânare = 10
- Cantitatea de carburant = 7
- Sunet = pornit
- Afișajul poziției pentru Autonomous și Pace Car = OPRIT

## Funcția economică

Control Unit trece în modulul de reducere a consumului de curent după 20 minute în care nu se folosește și oprește toate afișajele precum turnul de poziție Position Tower, ecranele Driver Display și lumina de la start Startlight. Pentru reactivare deconectați unitatea de comandă și conectați-o din nou după circa 2-3 secunde. Sunt menținute toate setările.

## Schimbarea contactorilor dubli și a elementului de ghidare



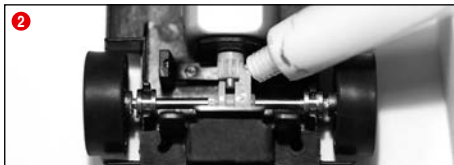
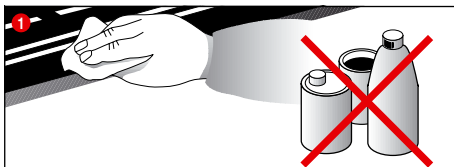
#### Indicație:

- Se recomandă să se scoată numai câte un contactor și să se înlocuiască.
- Mașinile nu se trag niciodată în spate deoarece s-ar putea deteriora contactorii.

1 Se scoate cu grijă elementul de ghidare din suport conform Fig. 1.

2 La schimbarea contactorului dublu trebuie avut grijă ca mai întâi să se scoată parțial contactorul de sus Fig. 2 a și apoi cu contactorul Fig. 2 b să se scoată complet contactorul dublu. La introducerea se va proceda la fel.

## Întreținerea și curățirea



Pentru a asigura o funcționare ireproșabilă a pistei, trebuie curățate toate piesele pistei în mod regulat. Înainte de curățire se scoate ștecărul din priză.

1 **Pista:** Se curăță suprafața pistei de rulare și canalul benzii cu o cârpă uscată. Pentru curățire nu se vor folosi solvenți sau chimicale. Dacă nu se folosește, pista se păstrează protejată de praf și la loc uscat, cel mai bine în cutia originală.

2 **Verificarea mașinii:** punctele de razem ale axelor și roțile, pinioanele, roțile dințate și lagărele se curăță și se ung cu unsoare ce nu conține rășină sau acizi. Folosiți pentru aceasta de ex. o scobitoare. Verificați în mod regulat starea contactorilor și a cauciucurilor.

## Remediarea erorilor Tehnica de deplasare

#### Remediarea erorilor:

În caz de deranjamente, vă rugăm să verificați următoarele:

- Sunt corecte conexiunile electrice?
- Transformatorul și regulatorul manual au fost conectate corect?
- Sunt perfecte îmbinările pistei?
- Pista și canalul benzii sunt curate și fără corpuri străine?
- Contactorii sunt în ordine și fac contact cu șina de curent?
- Vehiculele au fost codificate corect pe regulatoarele manuale respective?
- În caz de scurtcircuit electric se întrerupe automat alimentarea electrică a pistei pentru cca. 5 secunde și se semnalează prin semnale optice.
- Vehiculele se află pe pistă în direcția de deplasare? Dacă nu funcționează, se comută sensul de deplasare de la comutatorul de pe partea inferioară a mașinii.
- Unitatea adaptare este montată corect în direcția de mers?
- Este conectat corect acumulatorul regulatorului manual?
- Este încărcat acumulatorul?
- Pălpăie LED-ul regulatorului manual la încărcare?
- Este legat regulatorul manual la receiver?
- Există o atribuire dublă de adresă a regulatoarelor manuale?

#### Indicație

În timpul jocului, piesele mici ale mașinii, precum spoiler sau oglinzi, care se construiesc așa pentru a fi cât mai aproape de original, se pot desprinde sau rupe. Pentru a evita aceasta, aveți posibilitatea de a le îndepărta de pe mașină înainte de joacă, pentru a le proteja.

#### Tehnica de deplasare:

- Pe segmentele drepte se poate merge cu viteză, înainte de curbe trebuie frânat, iar la ieșirea din curbă se poate accelera din nou.
- Mașinile nu se țin și nu se blochează dacă motorul merge deoarece aceasta ar putea duce la supraîncălzire și defectarea motorului.

**Indicație:** Dacă se folosește pe sisteme de șine care nu sunt produse de Carrera, elementul de ghidare existent trebuie înlocuit cu un element de ghidare special (#20085309). Zgomotele de mers ușoare la folosirea trecerilor Carrera (#20020587) sau a curbelor în pantă 1/30° (#20020574) sunt condiționate de originalitatea la scară și nu se remediază pentru o funcționare bună a jocului.

## Date tehnice

Tensiunea de ieșire · transformatorul jucăriei

14,8 V === 51,8 W

Acumulatorul litiu-polimer: 3,7 V === 180 mAh · 0,7 Wh

Timpul de încărcare maxim: 2 ore

Frecvența: 2,4 GHz

Banda de frecvențe: 2400-2483,5 MHz

Puterea de emisie: maximum 10mW

Denumirea producătorului sau marca comercială, numărul de înregistrare la Registrul Comerțului și adresa

CARRERA  
Carrera Toys GmbH  
Rennbahn Allee 1  
5412 Puch  
AUSTRIA  
FN 52240 z

Identificator de model

STAD-HKYF-002A  
STAD-HKYF-003A  
STAD-HKYF-004A

Tensiune de intrare

100-240 V-

Frecvența c.a. de intrare

50/60 Hz

Tensiune de ieșire

DC 14,8 V

Curent de ieșire

3,5 A

Putere de ieșire

51,8 W

Randament mediu în mod activ

88,11 %

Randamentul la sarcină redusă (10 %)

83,46 %

Puterea absorbită în regim fără sarcină

0,14 W

#### Moduri de alimentare cu curent electric

- 1.) Operarea jocului = vehiculele sunt operate prin telecomenzi manuale
- 2.) Staționare / Operare stand-by = nu se operează telecomenzile manuale, nu se poate juca
- 3.) Operare stand-by = după cca. 20 minute de stare de pauză șina de conectare trece în modul de operare stand-by. LED-ul nu mai luminează.  
**CONSUMUL DE CURENT < 0,21 W**  
Pentru reactivare deconectați unitatea de comandă și conectați-o din nou după circa 2-3 secunde. Astfel, pista se va afla din nou în regim de stand-by.
- 4.) Deconectarea = Adaptorul se deconectează de la rețeaua de curent



Acest produs poartă simbolul pentru aruncarea selectivă a deșeurilor electrice cu simbolul WEEE. Acest lucru înseamnă că acest produs este conform directivei 2012/19/EU, este necesar să se arunce în mod corespunzător, pentru a minimiza poluarea mediului înconjurător. Informații suplimentare veți obține de la direcțiile locale sau regiunile corespunzătoare.

Acest proces de aruncare, de distrugere a restului acestui produs, provoacă substanțe nocive și periculoase pentru sănătate și pentru mediul înconjurător.

## Indicații de avertizare

#### Instrucțiuni și indicații de avertizare pentru utilizarea acumulatorilor LiPo:

Acumulatorii LiPo sunt mult mai sensibili decât acumulatorii obișnuiți alcalini sau NiMH. Din această cauză trebuie respectate cu strictețe toate prescripțiile și indicațiile de avertizare. În caz de manipulare greșită a acumulatorilor LiPo există pericol de incendiu. Prin manipularea, încărcarea sau utilizarea acumulatorului LiPo inclus/acumulatorii LiPo incluși vă asumați toate riscurile legate de acumulatorii cu litiu.

- Bateriile nereîncărcabile nu au voie să fie încărcate! Pentru încărcare este permis doar suportul de încărcare inclus. În caz de nerespectare a acestor indicații există pericol de incendiu și implicit riscuri privind sănătatea și/sau daune materiale. Nu folosiți NICIODATĂ un alt încărcător!
- Bateriile reîncărcabile au voie să fie încărcate doar sub supravegherea unui adult. Nu lăsați niciodată acumulatorii la încărcat fără să fie supravegheați. Atunci când încărcați acumulatorul ar trebui să fiți mereu prin apropiere pentru a supraveghea procesul de încărcare și a putea, la nevoie, să interveniți dacă apar probleme.
- Dacă acumulatorul se umflă sau se deformează în timpul procesului de încărcare sau descărcare, întrerupeți imediat încărcarea sau descărcarea. Scoateți acumulatorul cu precauție și cât mai repede posibil și puneți-l într-o zonă deschisă, sigură și departe de materiale inflamabile și urmăriți-l timp de 15 minute. Dacă încărcăți sau descărcați în continuare un acumulator care deja s-a umflat sau s-a deformat, există pericol de incendiu! Acumulatorul trebuie scos din uz chiar și la cea mai mică umflare sau deformare.
- Acumulatorul inclus trebuie încărcat într-un loc ce prezintă siguranță și departe de materiale inflamabile.
- Acumulatorii descărcați trebuie să fie scoși din aparat.
- Depozitați acumulatorul la temperatura camerei (16° - 18°C), la loc uscat. Nu expuneți acumulatorul la acțiunea directă a razelor solare sau altor surse de căldură. A se evita în general temperaturi peste 50°C.
- După utilizare reîncărcați în mod obligatoriu acumulatorul pentru a se evita așa numita descărcare totală a acumulatorului. Dacă nu se folosește, încărcăți din când în când acumulatorul (la fiecare 2-3 luni). Nerespectarea indicației de mai sus privind tratarea acumulatorului poate să ducă la un defect.
- La schimbarea acumulatorului nu folosiți obiecte ascuțite sau tăioase. Nu deteriorați în niciun caz folia de protecție a acumulatorului.
- Pentru schimbarea acumulatorului defect se vor folosi doar tipurile de acumulator recomandate. Acumulatorii deteriorați sau inutilizabili intră la deșeurile speciale și trebuie eliminați în mod corespunzător.
- Acumulatorii/bateriile nu se aruncă în foc și nu se expun la temperaturi mari. Există pericol de incendiu și de explozie.
- Electroliții din acumulatorii LiPo și vaporii de electroliți sunt nocivi pentru sănătate. În orice caz, evitați contactul direct cu electroliții. După un contact al electroliților cu pielea, ochii sau alte părți ale corpului trebuie spălate imediat cu multă apă proaspătă, iar apoi se consultă un medic.
- Acumulatorii nu sunt jucării și de aceea nu au voie să ajungă pe mâna copiilor. Acumulatorii nu se păstrează la îndemâna copiilor.
- Contactorii / contactele acumulatorului nu au voie să fie scurtcircuitate!
- Jucăria se va folosi doar cu un transformator / adaptor pentru jucării!
- Transformatorul / adaptorul nu este o jucărie!

## Indholdsfortegnelse

Sikkerhedshenvisninger	104
Konformitetserklæring	104
Emballageindhold	104
Tekniske henvisninger til opbygningen	104
Vigtig henvisning	105
Beskrivelse	105
Inden den første brug	105
Akku-pleje	105
Opbygningsvejledning	105
Autoværn og støtte	105
Elektrisk tilslutning	105
Køretøjets konstruktionsdele	105
Tilslutninger Control Unit	106
Tilslutning af receiver	106
Tilslutning af ladestation	106
Ladning af gashåndtag	106
Binding-proces	106
Betjeningselementer Control Unit	106
Indkodning / programmering	107
af bilerne på det tilsvarende gashåndtag	106
Forberedelse af starten	107
Funktion af sporet	107
Lysfunktion tændt / slukket	107
Indkodning / programmering Autonomous Car	107
Indkodning / programmering af Pace Car	107
Visning af Autonomous og Pace Car position	107
Indstilling af bilernes grundhastighed	107
Indstilling af bilernes bremseadfærd	108
Indstilling af tankindhold	108
Knapspærring til indstillinger	108
Udvidet Pit Lane funktion	108
Sound ON/OFF	108
Reset-funktion	108
Strømsparefunktion	109
Udskiftning af dobbeltslæbeskoene og styretap	109
Vedligeholdelse og pleje	109
Fejlkorrektur / Køreteknik	109
Tekniske data	109
Advarselsinformationer	109

## Velkommen

Hjertelig velkommen i Team Carrera!

Betjeningsvejledningen indeholder vigtige informationer vedrørende opbygning og drift af din racerbane. Læs den opmærksomt igennem og opbevar den derefter. I tilfælde af yderligere spørgsmål henvend dig venligst til vores salgsafdeling eller gå på vores hjemmeside: [carrera-toys.com](http://carrera-toys.com)

Gennemgå venligst indholdet for fuldstændighed og eventuelle transportskader. Emballagen indeholder vigtige informationer og bør ligeledes opbevares.

Vi ønsker dig god fornøjelse med din ny Carrera DIGITAL 132 bane.

## Sikkerhedshenvisninger

• **ADVARSEL!** Ikke egnet for børn under 36 måneder. Kvælningsfare ved slugning af smådele. Pas på: På grund af funktionen er der risiko for klemning.

• **ADVARSEL!** Dette legetøj indeholder magneter eller magnetiske bestanddele. Magneter, der i menneskets krop tiltrækker hinanden, eller en mekanisk genstand, kan give svære eller dødelige kvæstelser. Konsulter straks læge, hvis magneter sluges eller indåndes.

• **ADVARSEL!** Børn under 8 år må ikke bruge batteriopladeren. Barnet skal have en sådan instruktion, at det er i stand til, at bruge batteri-opladeren på en sikker måde, og det skal gøres barnet klart, at den ikke er legetøj og ikke til at lege med.

• Transformeren er ikke legetøj! Kortslut ikke transformeren tilslutninger! Henvisning til forældre: Gennemgå regelmæssigt transformeren for skader ved ledningen, ved stikket eller ved kabinetet. Legetøjet må kun drives med anbefalede transformere! Ved beskadigelse må transformeren ikke mere anvendes! Racerbanen må drives med kun én transformer! Ved længere pauser anbefales der at frakoble transformeren fra strømmettet. Transformeren og hastighedsregulatorernes kabinetter må ikke åbnes!

### Henvisning til forældrene:

Transformere og strømforsyninger til legetøj er ikke egnet til anvendelse som legetøj. Anvendelsen af disse produkter skal ske under forældrenes opsyn.

- Banen, køretøjerne og opladeren skal efterses regelmæssigt for skader på ledninger, stik og kabinetter! Beskadigede dele skal skiftes ud!
- Racerbanen til bilerne er ikke egnet til udendørs drift eller drift i fugtige rum! Holdes væk fra væsker!
- For at undgå kortslutninger, må der ikke lægges metaldele på banen. Banen må ikke opbygges i umiddelbar nærhed af skrøbelige genstande, fordi fartøjer, der slynges fra banen, kan forårsage beskadigelser.
- Træk netstikket ud inden rengøring eller vedligeholdelse! Benyt et fugtigt tørklæde til rensning, ingen løsningsmidler eller kemikalier. Opbevar banen støvbeskyttet og tør, når banen er ikke i brug, bedst i originalemballagen.
- Kør ikke bilvæddeløb i ansigts- eller øjenhøjde, for der består fare for kvæstelser gennem rutsjende køretøjer!
- Usagkyndig brug af transformatorerne kan forårsage et elektrisk stød.
- Legetøjet må kun tilsluttes til apparater med beskyttelsesklasse II.
- Legetøjet op opladeren må kun benyttes med en transformator til legetøj.
- Anvend ikke med regulerbare transformatorer!

• Hvis dette apparats nettilslutningsledning bliver beskadiget, skal den indsendes til kundeservicen hos firma Carrera Toys GmbH, eller udskiftes af en lignende kvalificeret person så der ikke opstår farer.

### Oplysning:

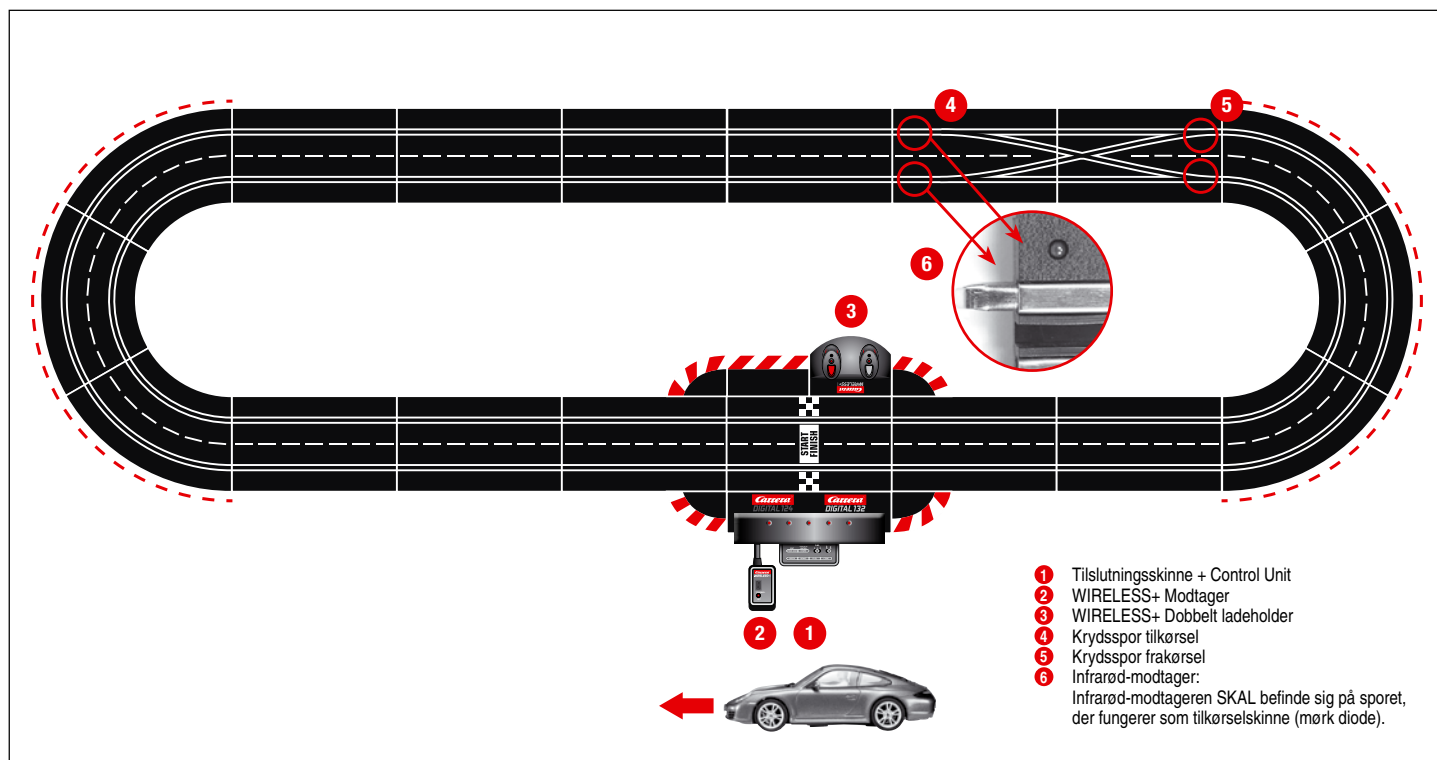
Køretøjet og kontrolenheden må kun tages i brug igen i fuldstændig samlet tilstand.

Samlingen må kun foretages af voksne. Dette apparat kan anvendes af børn fra 8 år og op samt af personer med nedsat fysiske, sensoriske eller mentale evner eller mangel på erfaring og viden, når de overvåges eller er blevet undervist i sikker brug af apparatet og forstår de farer, der kan opstå. Børn må ikke lege med apparatet. Rengøring og brugervedligeholdelse må ikke foretages af børn uden opsyn. Barnet skal instrueres i, at ikke-genoopladelige batterier ikke må oplades pga. eksplosionsfaren, og at dette ikke skal forsøges.

## Konformitetserklæring

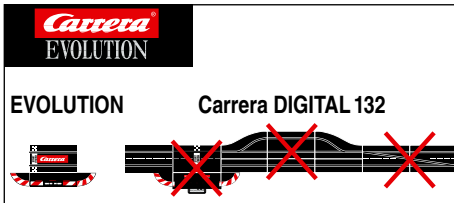
Hermed erklærer Carrera Toys GmbH, at radioudstyrstypen "2.4 GHz WIRELESS+" er i overensstemmelse med direktiv 2014/53/EU. EU-overensstemmelseserklæringens fulde tekst kan findes på følgende internetadresse: [carrera-toys.com](http://carrera-toys.com) – Safety and Quality

## Tekniske henvisninger til opbygningen



- 1 Tilslutningsskinne + Control Unit
- 2 WIRELESS+ Modtager
- 3 WIRELESS+ Dobbelt ladeholder
- 4 Krydsspor tilkørsel
- 5 Krydsspor frakørsel
- 6 Infrarød-modtager:  
Infrarød-modtageren SKAL befinde sig på sporet, der fungerer som tilkørselskinne (mørk diode).

## Vigtig henvisning



Tag venligst hensyn til, at det ved Evolution (analogt system) og Carrera DIGITAL 132 (digitalt system) drejer sig om to separate og fuldstændigt selvstændige systemer. Vi gør udtrykkeligt opmærksomme på, at systemerne skal adskilles under opbygningen af banen, dvs. at der på en strækning ikke må befinde sig nogen tilslutningskinner fra Evolution samtidigt med tilslutningskinner inkl. Control Unit fra Carrera DIGITAL 132.

Heller ikke da, hvis en af begge tilslutningskinner (Evolution tilslutningskinnene eller Carrera DIGITAL 132 tilslutningskinnene inkl. Control Unit) er tilsluttet til strømforsyningen. Desuden må de yderligere komponenter fra Carrera DIGITAL 132 (spor, elektronisk omgangstæller, Pit Lane) heller ikke indbygges i en Evolution bane, dvs. bruges analogt. Hvis der ikke tages hensyn til de ovenfor anførte henvisninger, kan det ikke udelukkes, at Carrera DIGITAL 132 komponenterne bliver ødelagt. I dette tilfælde kan der ikke gøres krav på garanti gældende.

## Beskrivelse

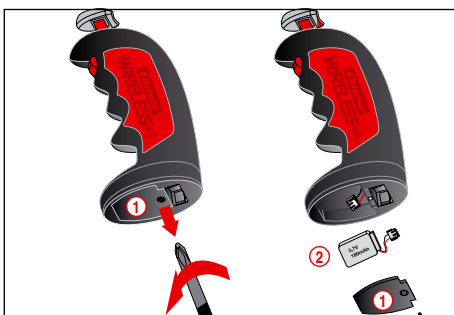
WIRELESS+ er den nye kabelløse racerbanefornøjelse til Carrera DIGITAL 124 og Carrera DIGITAL 132. Den trådløse 2,4 GHz teknologi med frekvens-hopping er forstyrrelsesfri og giver en rækkevidde på op til 15 m.

Takke være en ydedygtig lithium-polymer akku kan man opnå en funktionstid på op til 8 timer og en standby-tid på over 80 dage.

WIRELESS+ giver trådløs frihed for op til 6 køreere på racerbanen. Carrera AppConnect er en bluetooth adapter til forbindelsen mellem smartphone/tablet og Carrera controlleren. (App Connect er indeholdt som ekstraudstyr, se pakkeindholdet i del A.)

## Inden den første brug

Inden den første brug af gashåndtaget skal den medfølgende akku (2) sættes i håndtaget. Skru batteriummet (1) på undersiden af gashåndtaget op. Forbind akku'ens stik med gashåndtagets tilslutningsbøsning og sæt akku'en i. Skru derefter batteriummets dæksel på igen. Akku'en er foropladet fra fabrikken; bør dog lades helt op inden den første brug.

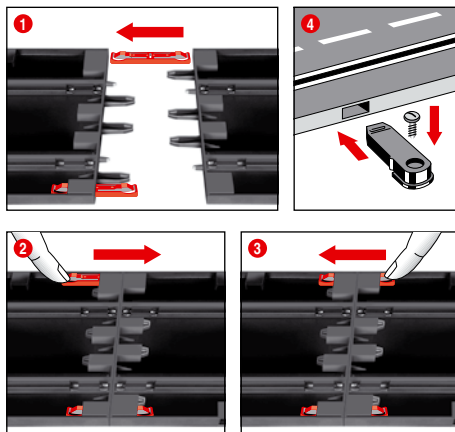


## Akku-pleje

For at opnå en muligst lang holdbarhed og ydelse for akku'erne, bør følgende punkter vedrørende pleje og opbevaring overholdes.

- Oplad nye akku'er helt inden den første brug.
- Ved en helt opladt akku er funktionstiden ca. 8 timer. Ved aftagende akku-ydelse reduceres gashåndtagets rækkevidde. Senest på dette tidspunkt bør akku'en lades helt op igen.
- Hvis gashåndtaget ikke benyttes i længere tid, tager du akku'en ud og opbevarer den ved stuetemperatur (16° - 18°C) på et tørt sted. For at forhindre en dybdeafledning, bør den opbevarede akku lades hver 2-3 måneder.

## Opbygningsvejledning



**1 + 2 + 3** Før monteringen stik forbindelsesclipsene i skinnerne, som beskrevet i fig. 1.

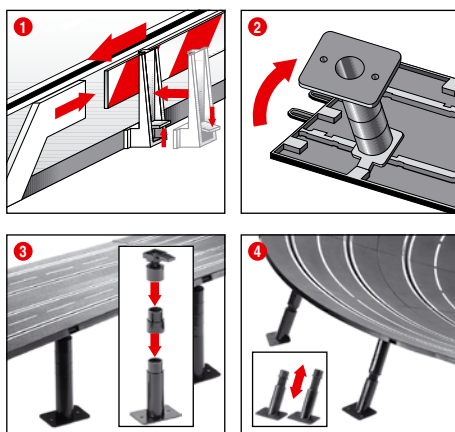
Sæt skinnerne sammen på et jævnt underlag. Bevæg forbindelsesclipsene iht. fig. 2 i retning af pilen til det hørbart "går i hak". Forbindelsesclipsen kan også stikkes i senere. Løsning af forbindelsesclipsene er mulig gennem simpelthen at trykke klemmen ned (se fig. 3).

**4 Fastgørelse:** Til fastgørelsen af banestykkerne på en plade anvendes fastgørelserne til banestykket (art. nr. 20085209) (ikke indeholdt i pakken).

### Henvisning:

Væg til væg-tæppe er på grund af statisk opladning, frugdannelse og letantændelighed ikke egnet som opbygnings-underlag.

## Autoværn og støtter



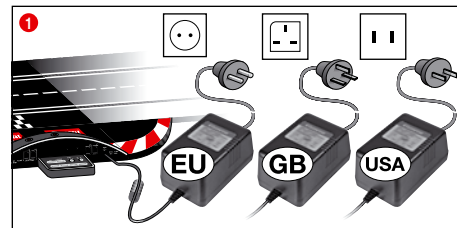
**1 Autoværn:** Montering af autoværnholderne sker gennem drejning op på kørebane-kanten.

**2 + 3 Afstivning af høje strækninger:** Skub kuglehovederne med stiktappene ind i de dertil beregnede kantede fordybninger på banens underside. Gennem mellemstykker kan støtterne forhøjes, fastskruing af støttefodderne er muligt (skruene følger ikke med).

### 4 Afstivning af stejlkurver:

Til afstivning af stejlkurverne skal der anvendes skrånstøtter i den passende længde. Brug disse støtter, der ikke kan indstilles i højden, til kurvetil- og frakørslen. Stik støtternes hoveder ind i de dertil beregnede runde fordybninger på banens underside.

## Elektrisk tilslutning



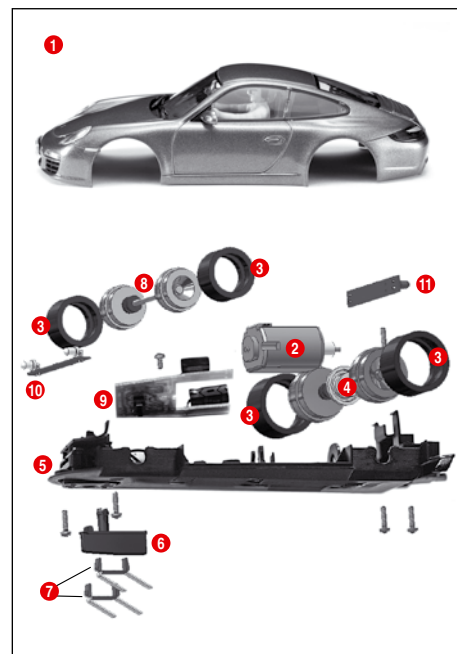
**1** Tilslut transformatorstikket til Control Unit.

**OBBS:** For at undgå kortslutninger og elektriske stød, må legetøjet ikke forbindes med fremmede elektriske apparater, stikpropper, kabler eller øvrige genstande, der ikke hører til legetøjet. Carrera DIGITAL 132 bilracerbanen fungerer kun problemfrit med en original Carrera DIGITAL 132 transformator.

PC interface (PC Unit) må kun anvendes i forbindelse med det originale Carrera PC Unit.

Legetøjet skal bruges sammen med den medfølgende transformator eller strømforsyningsdel, hvis transformatoren leveres sammen med legetøjet.

## Køretøjets konstruktionsdele

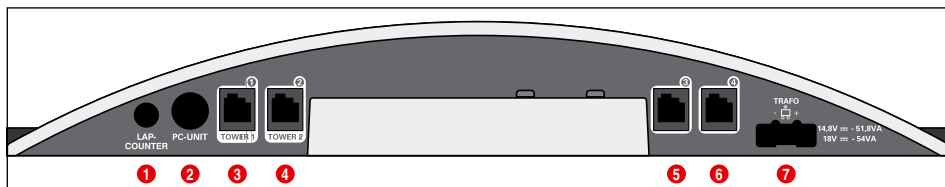


- 1 Karosseri, spoiler
- 2 Motor
- 3 Dæk
- 4 Bagaksel
- 5 Chassis
- 6 Styretap
- 7 Dobbeltslæbesko
- 8 Foraksel
- 9 Køretøjsplatin med afbryder
- 10 Forlygteplatin
- 11 Baglygteplatin

**Henvisning:** Køretøjernes konstruktion er modelafhængig.

Mærkingen af de enkelte dele kan ikke anvendes som bestillingsnummer.

## Tilslutninger Control Unit



Tilslutninger (fra venstre mod højre):

- 1 Tilslutning til rundetæller 20030342
- 2 Tilslutning til PC-Unit eller Lap Counter 20030355 eller App Connect 20030369
- 3 Tilslutningsbøsning til 1 gashåndtag, gashåndtagsudvidelsesboks eller WIRELESS+ modtager
- 4 Tilslutningsbøsning 2 til WIRELESS-Tower 20010108
- 5 Tilslutningsbøsning 3 til gashåndtag
- 6 Tilslutningsbøsning 4 til gashåndtag
- 7 Tilslutning til DIGITAL 124 / DIGITAL 132 strømforsyningsdel

### Generelle informationer om tilslutningsbøsninger 1-4:

Såfremt der bruges et WIRELESS+ modtager skal dette tilsluttes til tilslutningsbøsning 1. Hvis det ønskes kan man tilslutte et WIRELESS Tower 20010108 med tilslutningsbøsning 2. Bruges der kun et WIRELESS+ modtager skal tilslutningsbøsning 2 ikke benyttes.

Der kan så yderligere bruges kabelbundne gashåndtag på tilslutningsbøsning 3 og 4. Vær opmærksom på, at disse så benytter adresse 5 og 6.

Ved brug af gashåndtagsudvidelsesboks 20030348 skal denne tilsluttes til tilslutningsbøsning 1. Tilordningen af biladresserne sker så som følger:

- Gashåndtagsudvidelsesboks = adresse 1, 3 og 4
- Tilslutningsbøsning 2 = adresse 2
- Tilslutningsbøsning 3 = adresse 5
- Tilslutningsbøsning 4 = adresse 6

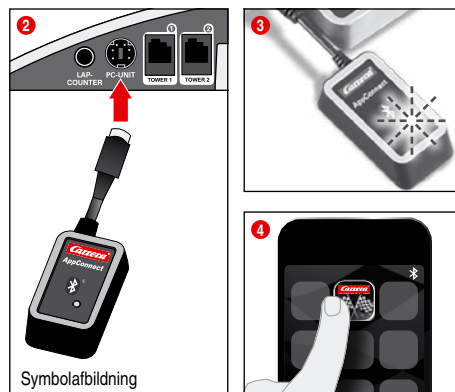
### Information:

En kombination af WIRELESS og gashåndtagsudvidelsesboks er ikke mulig!

## Brug af Carrera Race App/ Carrera AppConnect

### Information:

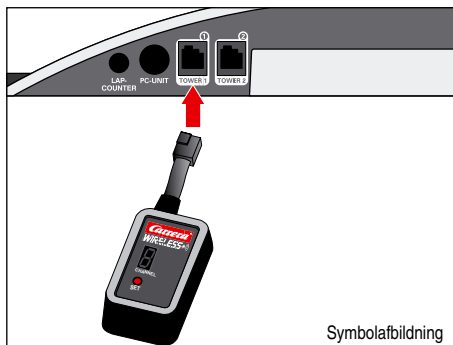
App Connect er indeholdt som ekstraudstyr, se pakkeindholdet i del A. App-Connect fås også enkeltvis under nummer 200303069.



- 1 Download Carrera Race App på din mobile enhed.
- 2 Tilslut bluetooth adapteren i henhold til symbolafbildningen på bøsning PC Unit.
- 3 Sørg for, at bluetooth funktionen er aktiveret på din mobile enhed. Carrera AppConnect blinker indtil der er oprettet en forbindelse.
- 4 Start Carrera Race App.
- 5 Når den blå diode lyser konstant er bluetooth forbindelsen oprettet

## Tilslutning af receiver

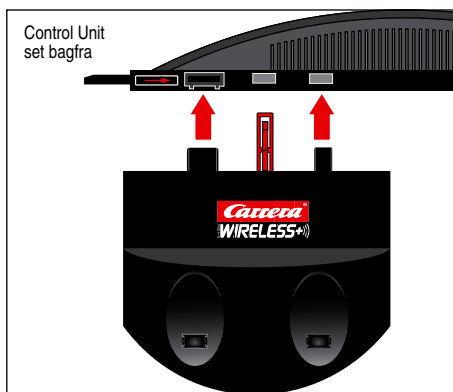
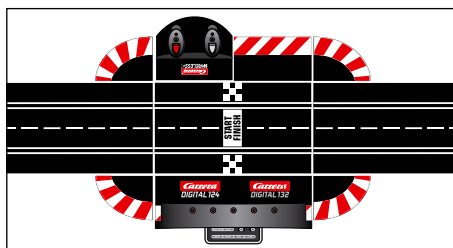
Tilslut receiveren iht. symbolafbildningen på en af de to bøsninger på Control Unit, som er mærket med Tower 1 og Tower 2. Til brug af 6 WIRELESS+ gashåndtag behøves der kun en 2.4 GHz receiver.



Symbolafbildning

## Tilslutning af ladestation

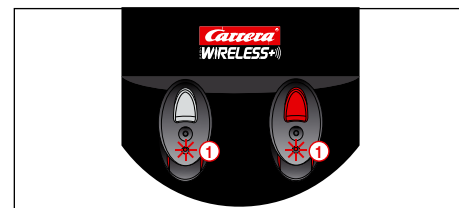
Ladestationen tilsluttes på bagsiden af Control Unit. For at placere ladestationen et andet sted på banen, skal man bruge en Adapter Unit 30360.



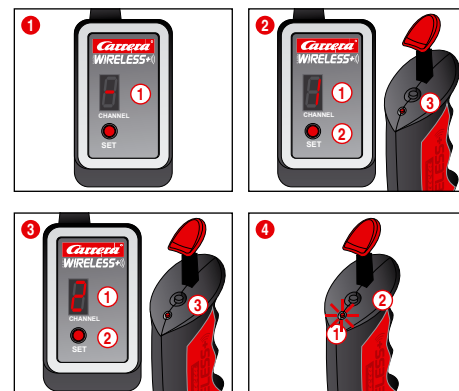
## Ladning af gashåndtag

Inden den første brug bør WIRELESS+ gashåndtagene lades helt op.

Hertil stiller du gashåndtagene i ladeholderen og tænder banen. Under opladningen blinker LED'erne 1 i gashåndtagene. Når opladningen er færdig lyser LED'erne 1 permanent. Grundet brugen af en lithium-polymer akku er en efterladning af gashåndtaget til enhver tid mulig.



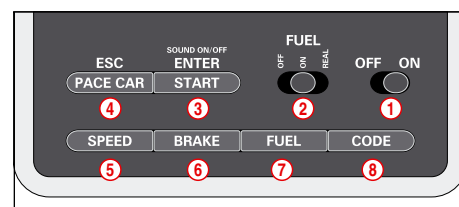
## Binding-proces



For at gashåndtagene kan bruges til styring af køretøjerne, skal de først „synchroniseres“ med receiveren. Dertil tænder du banen.

- 1 Receiveren signaliserer at den er driftklar med den løbende segmentindikation 1.
- 2 Tryk en gang på SET-knappen 2 til der vises tallet 1 i segmentindikationen 1. Det viste tal er køretøjets senere adresse. Ved gentaget tryk på knappen kan man gå videre til næste adresse. Tryk nu på Binding-knappen 3 på oversiden af gashåndtaget. Gashåndtaget signaliserer den vellykkede binding-proces med den blinkende LED, mens receiveren viser dette med den løbende segmentindikation. Dermed er binding-processen afsluttet og gashåndtaget kan bruges.
- 3 Til synkronisering af det andet gashåndtag bruger du samme fremgangsmåde. Tryk to gange på SET-knappen 2 på receiveren til der vises tallet 2 1. Tryk derefter på Binding-knappen 3 på det andet gashåndtag.
- 4 For at få vist den indstillede adresse til gashåndtaget, trykker du en gang på Binding-knappen 2 på oversiden af gashåndtaget. LED'en 1 blinker tilsvarende den indstillede adresse. Bruges gashåndtaget ikke, går det automatisk på strømsparemodus efter ca. 20 sek. Gashåndtaget kan aktiveres igen ved at trykke på gas- hhv. omskifterknappen.

## Betjeningslementer Control Unit



- 1 Tænd/sluk kontakt
- 2 Kontakt til tankfunktion
- 3 Start-tast til start af løbet / betjenings-tast til programmering
- 4 Tast til Pace Car / afbryd programmering
- 5 Tast til indstilling af grundhastighed
- 6 Tast til indstilling af bremseadfærd
- 7 Tast til indstilling af tankindhold
- 8 Programmeringstast til biler

### Generelle informationer om betjening

Enkelte taster har flere funktioner. Enkelte funktioner indstilles via tastkombinationer. Alle programmeringsprocesser kan afbrydes via tast 4 „ESC/PACE CAR“. Yderligere detaljer længere fremme i teksten.



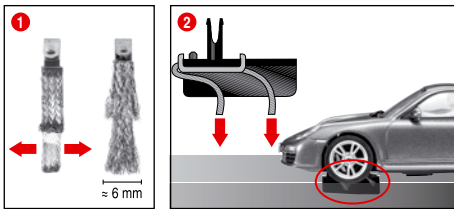
## Indkodning / programmering af bilerne på det tilsvarende gashåndtag



Stil bilen, der skal indkodes på banen og tænd for Control Unit. Tryk en gang på tast „Code“ (8), Fig. 1; den første LED lyser, Fig. 2. Tryk så en gang på omskiftertasten på det tilsvarende gashåndtag, Fig. 3. På biler med belysning begynder lyterne at blinke og på Control Unit lyser LED 2-4 efter hinanden. Efter indkodningen lyser den midterste LED permanent (Fig. 4) og bilen blev tilordnet gashåndtaget.

**Information:** Ved denne indkodningsmåde er det kun den bil, som skal indkodes, der må befinde sig på banen.

## Forberedelse af starten



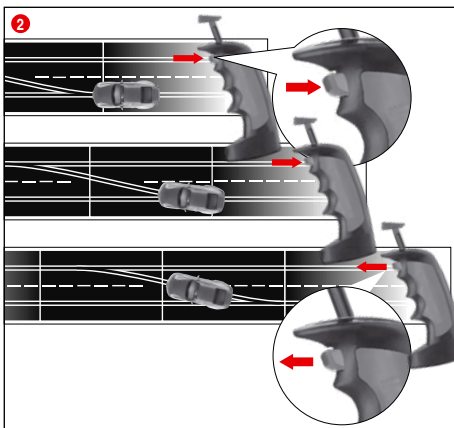
Dette Carrera DIGITAL 132 køretøj er indstillet optimalt til Carrera skinnesystemet 1:24.

### 1 + 2 Optimal slæbeskostilling:

For god og kontinuerlig kørsel skal enden af slæbeskoen spredes let 1 og tilsvarende fig. 2 bøjes mod skinnen. Kun enden af slæbeskoen bør have kontakt til skinnen og kan ved slitage i givet fald forkortes lidt. Skinnerne og slæbeskoene skal fra tid til anden renses for støv og slid.

Under legen kan der eventuelt løsnes eller brække smådele fra fartojerne af, som spoiler eller spejle, der på grund af ønsket om originaludseende skal kopieres på denne måde. For at undgå dette, har du mulighed for at fjerne disse før legen begynder.

## Funktion af sporet

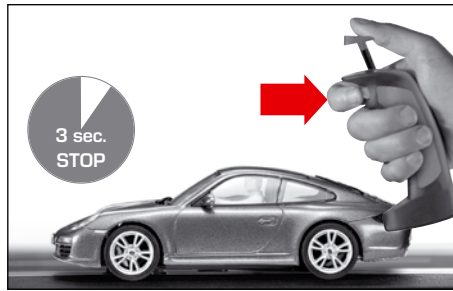


1 Pas på, at køretøjets styretap befinder sig i sporrillen og at dobbeltslæbeskoene har kontakt til strømforingskinnen. Stil køretø-

jerne på tilslutningskinnen.

2 Ved sporskiftet skal knappen på håndspejderen holdes nede så længe, indtil køretøjet er kørt over sporet.

## Lysfunktion tændt / slukket

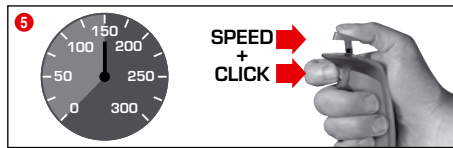
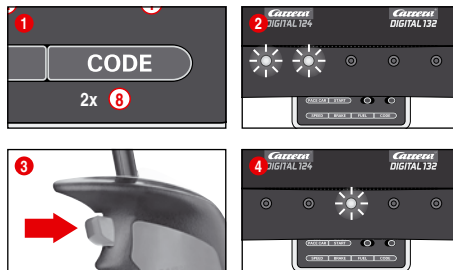


Køretøjer, der er programmeret til håndspejderen skal være mindst 3 sekunder i stilstand på banen, inden lyset kan tændes eller slukkes ved at trykke på sporkontakten.

### Information:

Gælder kun for modeller med køretøjsbelysning

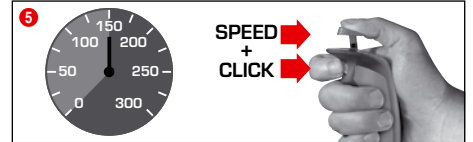
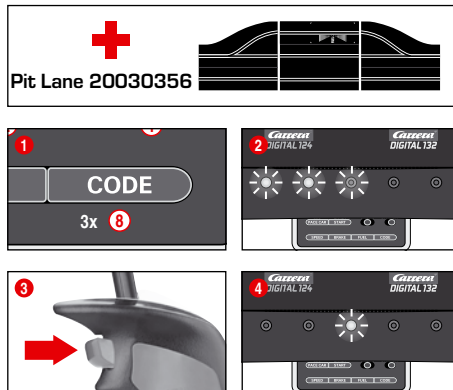
## Indkodning / programmering Autonomous Car



Stil bilen, der skal indkodes på banen med tændt Control Unit og tryk 2 gange på tast „Code“ (8), Fig. 1. De første to LED'er på Control Unit lyser, Fig. 2. Tryk nu på gashåndtagets omskiftertaste, Fig. 3; LED 3-5 lyser nu efter hinanden. Vent indtil den midterste LED lyser igen, Fig. 4. Tryk på gashåndtaget og bring bilen op på den ønskede hastighed. Når hastigheden er nået trykker du igen på omskiftertasten, Fig. 5. Dermed er indkodningen af Autonomous Car færdig.

**Information:** Ved denne indkodningsmåde er det kun den bil, som skal indkodes, der må befinde sig på banen. Programmeringen af din Autonomous Car bibeholdes til bilen får en ny indkodning. Autonomous Car vises altid med adresse 7 i forbindelse med Position Tower.

## Indkodning / programmering af Pace Car



(kun i forbindelse med Pit Stop Lane #20030356)

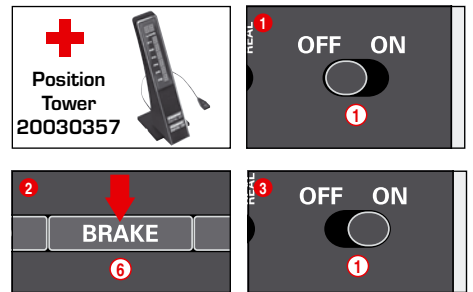
Stil bilen, der skal indkodes på banen med tændt Control Unit og tryk 3 gange på tast „Code“ (8), Fig. 1. De første tre LED'er på Control Unit lyser, Fig. 2. Tryk nu på gashåndtagets omskiftertaste, Fig. 3; LED 2-5 lyser nu efter hinanden. Vent indtil den midterste LED lyser igen, Fig. 4. Tryk på gashåndtaget og bring bilen op på den ønskede hastighed. Når hastigheden er nået trykker du igen på omskiftertasten, Fig. 5. Dermed er indkodningen af din Pace Car færdig og bilen kører ind på Pit Stop Lane.

**Information:** Ved denne indkodningsmåde er det kun den bil, som skal indkodes der må befinde sig på banen. Programmeringen af din Pace Car opretholdes til bilen får en ny indkodning. Din Pace Car vises altid med adresse 8 i forbindelse med Position Tower.

### Udvidet Pace Car funktion

Efter indkodningen af din Pace Car kører den automatisk i Pit Lane i løbet de første par runder. For at starte din Pace Car trykker du på en gang på tast „Pace Car“ (4), LED 2 og 3 på Control Unit lyser og din Pace Car forlader Pit Lane. Din Pace Car kører nu indtil der igen trykkes på „Pace Car“ tasten. Derved slukker LED 2 og bilen kører automatisk i Pit Lane i løbet af den aktuelle runde.

## Visning af Autonomous og Pace Car position



(kun i forbindelse med Position Tower #20030357)

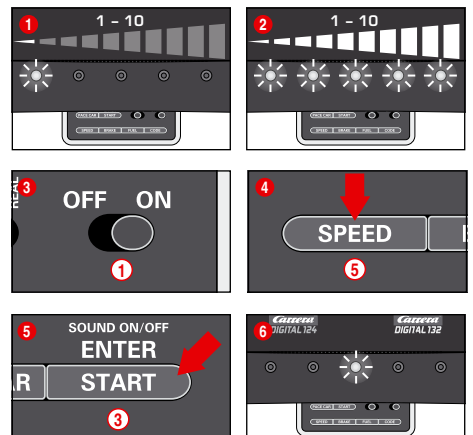
Autonomous Car (adresse 7) og Pace Car (adresse 8) positionen kan vises på Position Tower. Denne funktion kan aktiveres på Control Unit. Hold „BRAKE“ tasten (6) trykket ved slukket Control Unit, Fig. 2. Tænd for banen og slip „BRAKE“ tasten igen. Funktionen kan omstilles med et nyt tryk på tasten:

1 LED lyser = ingen visning

2 LED'er lyser = visning på Position Tower

Indstil den ønskede funktion og bekræft valget med „START/ENTER“ tasten.

## Indstilling af bilernes grundhastighed

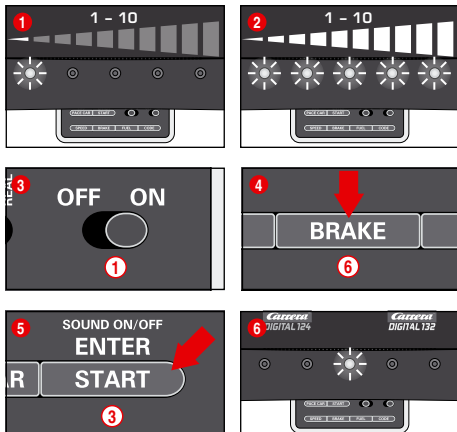


Indstillingen af grundhastighed kan foretages individuelt for en eller flere biler. Derved skal bilerne, der skal indstilles befinde sig på banen. Indstillingen kan ske i 10 trin, hvorved de 5 LED'er viser de forskellige trin ved at blinke eller ved at lyse permanent.

- 1 1 LED lyser = lav hastighed
- 2 5 LED'er lyser = høj hastighed

Stil bilen, der skal indstilles på banen med tændt Control Unit og tryk en gang på tast „SPEED“ (5). Nu lyser et vist antal LED'er. Disse viser det sidst indstillede hastighedstrin. Tryk så mange gange på tast „SPEED“ (5) til den ønskede grundhastighed er valgt. Bekræft valget med tast „ENTER/START“ (3). Et kort lysløb og den midterste LED bekræfter, at indstillingen er færdig, Fig. 6.

## Indstilling af bilernes bremseadfærd



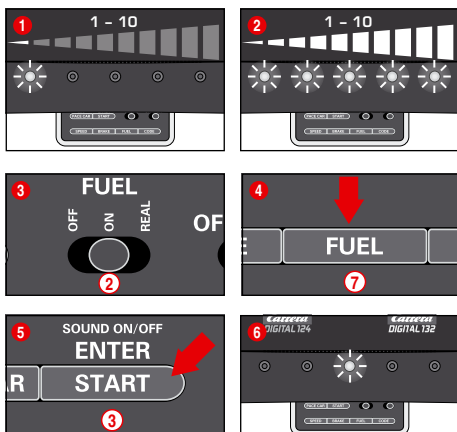
(kun ved håndstyrede biler)

Indstillingen af bremseadfærd kan foretages individuelt for en og/eller flere biler. Derved skal bilerne, der skal indstilles, være på banen. Indstillingen kan ske i 10 trin, hvorved de 5 LED'er viser de forskellige trin ved at blinke eller ved at lyse permanent.

- 1 1 LED lyser = svag bremsevirkning
- 2 5 LED'er lyser = høj bremsevirkning

Stil bilen, der skal indstilles på banen med tændt Control Unit og tryk en gang på tast „BRAKE“ (6). Nu lyser et vist antal LED'er. Disse viser det sidst indstillede bremsetrin. Tryk så mange gange på tast „BRAKE“ (6) til den ønskede bremseadfærd er valgt. Bekræft valget med tast „ENTER/START“ (3). Et kort lysløb og den midterste LED bekræfter, at indstillingen er færdig, Fig. 6.

## Indstilling af tankindhold



(kun ved håndstyrede biler)

Indstillingen af tankindholdet i forbindelse med Pit Lane (20030356) sker for alle biler samtidigt. Indstillingen kan ske i 10 trin, hvorved de 5 LED'er viser de forskellige trin ved at blinke eller ved at lyse permanent.

- 1 1 LED lyser = lavt tankindhold
- 2 5 LED'er lyser = højt tankindhold

Stil bilen, der skal indstilles på banen med tændt Control Unit og aktivér tankfunktionen på skydekontakten (2) Fig. 3. Tryk en gang på tast „FUEL“ (7). Nu lyser et vist antal LED'er. Disse viser det sidst indstillede tankindhold. Tryk så mange gange på tast „FUEL“ (7) til det ønskede tankindhold er valgt. Bekræft valget med tast „ENTER/START“ (3). Et kort lysløb og den midterste LED bekræfter, at indstillingen er færdig, Fig. 6.

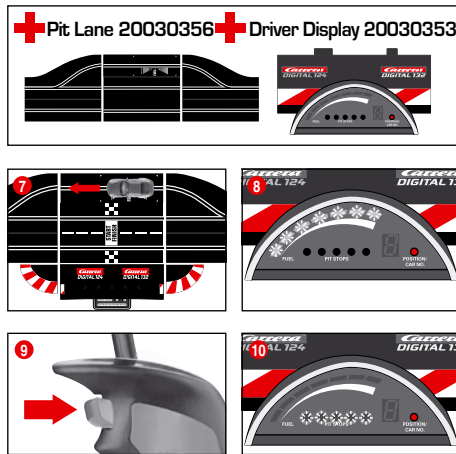
### Udvidet tankfunktion

Via skydekontakten (2) kan der vælges 3 modi, Fig. 3:

- OFF = bilerne forbruger ingen „benzin“
- ON = bilerne forbruger „benzin“
- REAL = maksimal hastighed afhængig af tankindhold / bilerne forbruger „benzin“ (kun i forbindelse med Pit Lane 20030356 eller Pit Stop Lane 20030346 og Pit Stop Adapter Unit 20030361)

I „REAL-Mode“ er bilen med fuld tank „tungere“, kører langsommere og har en lavere bremsevirkning; bil med tom tank er „lettere“, kører hurtigere og har en højere bremsevirkning. En visning af det aktuelle tankindhold og „benzinforbrug“ kun i forbindelse med Driver Display 20030353 og Pit Stop 20030356.

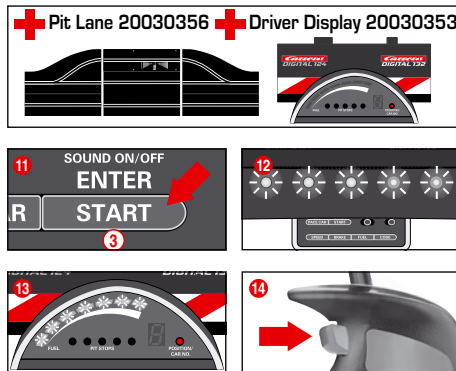
## Tankning af bilerne med Pit Lane 20030356 og Driver Display 20030353



Bilens aktuelle tankindhold kan aflæses via bjælkevisningen med 5 grønne og 2 røde LED'er på Driver Display. For at tanke skal man køre over tanksensoren Fig. 7 i Pit Lane. Bjælkevisningen begynder at blinke, Fig. 8, og bilen kan tankes ved at holde omskiftertasten fast Fig. 9. Antallet af tankninger vises med de gule LED'er, som enten blinker eller lyser, Fig. 10 (se også Driver Display).

**Information:** Biler med tom tank regnes ikke med ved rundetællingen med Position Tower 20030357.

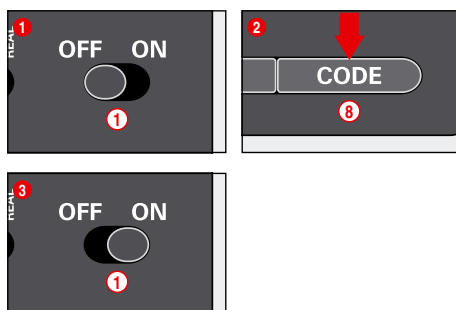
### Indstilling af tankindhold ved start



(kun i forbindelse med Pit Lane 20030356 og Driver Display 20030353)

Uafhængig af tankindholdets grundindstilling kan man individuelt indstille tankindholdet ved løbets start for runderne til det første tankstop for en og/eller flere biler. Tryk en gang på „START/ENTER“ tasten (3); de 5 LED'er på Control Unit lyser permanent, Fig. 12, og bjælkevisningen på din(e) Driver Displays blinker, Fig. 13. Ved klik på omskiftertasten på det tilsvarende gashåndtag kan tankniveauet ændres, Fig. 14.

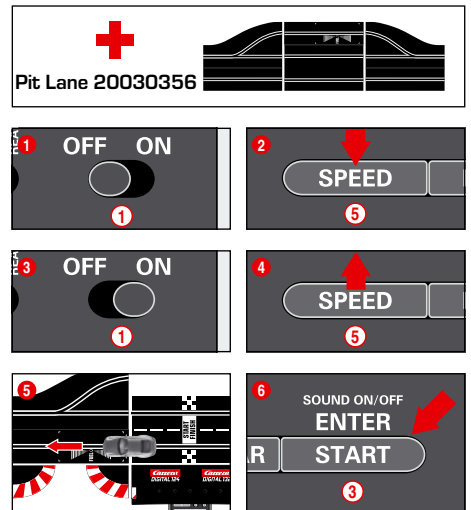
## Knapspærring til indstillinger



For at spærre knapperne til indstilling af speed, brake og fuel gør du som følger:

Hold Code-knappen (8) trykket ved slukket controller, tænd så controlleren og slip Code-knappen. For at ophæve spærringen gentager du proceduren.

## Udvidet Pit Lane funktion



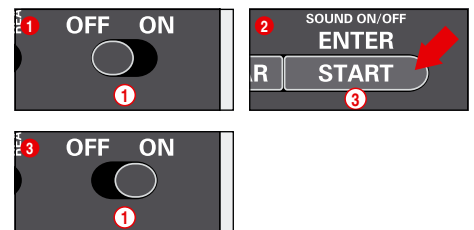
(kun i forbindelse med Pit Lane 20030356)

I Pit Lane 20030356 henholdsvis Pit Stop Lane 20030346 kan man aktivere og deaktivere rundetællefunktionen med Pit Stop Adapter Unit 20030361. Hold hertil „SPEED“ tasten (5) trykket ved slukket Control Unit, tænd så Control Unit og slip „SPEED“ tasten (5). Trykkes tasten igen lyser alt efter indstilling 1 eller 2 LED'er.

- LED 1 = rundetællefunktion inaktiv
- LED 1 + 2 = rundetællefunktion aktiv

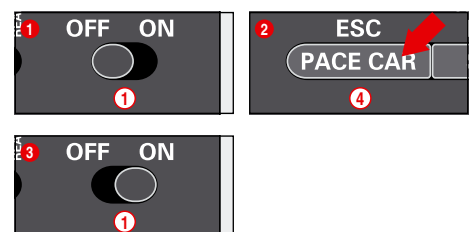
Vælg den ønskede indstilling og skub eller kør en bil hen over Pit Lane sensoren Fig. 5. Indstillingerne gemmes ved overkørsel. For at forlade indstillingsmodusen igen trykker du på „START/ENTER“ tasten (3).

## Sound ON/OFF



Bekræftelseslyden ved overkørsel af sensorene og tastebetjening kan deaktiveres. Hold dertil „START/ENTER“ tasten (3) trykket ved slukket Control Unit, tænd for banen og slip „START/ENTER“ tasten (3) igen. Kvitteringslyden når du tænder Control Unit kan dog ikke deaktiveres.

## Reset-funktion



Til genetablering af fabriksindstillingerne har Control Unit en reset-funktion.

Hold dertil „ESC/PACE CAR“ tasten (4) trykket ved slukket Control Unit, tænd for banen og slip tasten igen. Alle hidtidige indstillinger af hastighed, bremseadfærd, tankindhold, lyd og rundetælling sættes tilbage på fabriksindstilling. Bilerens indstillinger berøres ikke af dette, såfremt de ikke befinder sig på banen.

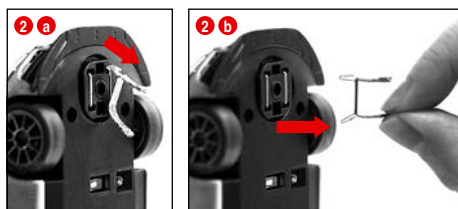
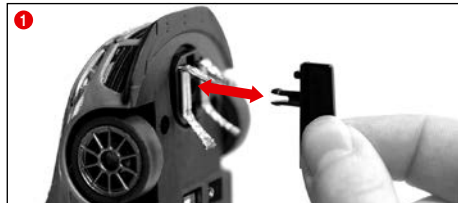
Fabriksindstillinger:

- hastighed = 10
- bremseadfærd = 10
- tankindhold = 7
- lyd = On
- visning af Autonomous og Pace Car position = OFF

## Strømsparefunktion

Hvis Control Unit ikke bruges i 20 minutter går den i strømsparemodus og deaktiverer alle visninger, såsom Position Tower, Driver Displays og Startlight. Til reaktivering skal du slå kontrollere fra i ca. 2-3 sekunder og så tænde den igen. Alle indstillinger bibeholdes.

## Udskiftning af dobbeltslæbeskoene og styretap

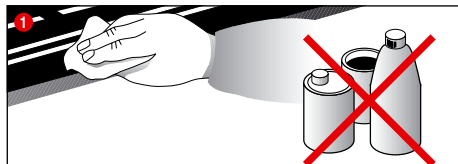


### OBS:

- Det anbefales, altid at udtage og skifte kun en slæbesko.
- Fartøjet må aldrig trækkes tilbage, fordi ellers bliver slæbeskoene beskadiget.

- 1 Træk styretappen forsigtigt ud af holderen, som vist på fig. 1.
- 2 Ved udskiftning af dobbeltslæbeskoen skal der passes på, at den øvre slæbesko fig. 2 a først kun delvist trækkes ud, og derpå kan dobbeltslæbeskoen trækkes helt ud sammen med slæbeskoen 2 b. Ved isætningen er fremgangsmåden ligesådan.

## Vedligeholdelse og pleje



For at garantere en upåklagelig funktion af racerbanen, bør alle dele af racerbanen renses regelmæssigt. Før rensningen trækkes ledningen med hanstikket ud.

- 1 **Racerbanen:** Hold vejbelægningen og sporrillerne ren med en tør klud. Der må ikke benyttes løsningsmidler eller kemikalier til rensning. Opbevar banen støvbeskyttet og tør, når banen er ikke i brug, bedst i originalemballagen.

- 2 **Eftersyn af køretøjet:** Lejerne på aksler og hjul, motordrev, gear tandhjul og lejer renses og smøres med harpiks- og syrefri olie. Brug som hjælpemiddel f.eks. en tandstikker. Kontroller regelmæssigt hjulenes og dækkenes tilstand.

## Fejlkorrektur Køreteknik

### Fejlkorrektur:

Ved teknisk uheld/fejl kontroller det følgende:

- Er strømtilslutningerne korrekte?
- Transformeren og håndspeeder tilsluttet korrekt?
- Er banens forbindelser fejlfri?
- Er racerbanen og sporrillerne rene og fri for fremmedlegemer?
- Er slæbeskoene i orden og har kontakt til strømføringskinnen?
- Er køretøjerne indkoderet korrekt til den tilsvarende håndspeeder?
- Ved elektrisk kortslutning bliver banens strømtilføring automatisk afbrudt for ca. 5 sekunder og meldt gennem akustiske og optiske signaler.
- Står fartøjerne på banen i køreretningen? Ved ikke-funktion skift da køreretnings-afbryder på fartøjets underside om.
- Er Adapter Unit korrekt monteret i køreretning?
- Er gashåndtagets akku rigtigt tilsluttet?
- Er akku'en ladet op?
- Blinker gashåndtagets LED under ladningen?
- Er gashåndtaget synkroniseret med receiveren?
- Har gashåndtaget fået en dobbelt adresse?

### OBS:

Under legen kan der eventuelt løses eller brække smådele fra fartøjerne af, som spoiler eller spejle, der på grund af ønsket om originaludseende skal kopieres på denne måde. For at undgå dette, har du mulighed for at fjerne disse før legen begynder.

### Køreteknik:

- På de lige skinner må der køres hurtigt, foran kurven skal der bremses, ved udgangen kan tempoet igen forøges.
- Fartøjerne må med løbende motor ikke holdes fast eller blokeres, derved kan der forekomme overophedning og motorskader.

**OBS:** Ved brug af skinnesystemer, der ikke er produceret af Carrera, skal den eksisterende styretap erstattes med specialstyretappen (#20085309). Let kørestøj ved brug af Carrera-overkørsel (#20020587) eller stejlkurve 1/30° (#20020574) skyldes den originale målestok og er uden betydning for en upåklagelig kørsel.

## Tekniske data

Udgangsspænding · legetøjstransformer



14,8 V --- 51,8 W



Lithium-polymer akku: 3,7 V --- 180 mAh · 0,7 Wh



Maksimal opladningstid: 2 timer

Frekvens: 2,4 GHz  
Frekvensbånd: 2400-2483,5 MHz  
Sendeleistung: maximal 10 mW

Producentens navn eller varemærke, handelsregisternummer og adresse	CARRERA Carrera Toys GmbH Rennbahn Allee 1 5412 Puch AUSTRIA FN 52240 z
---	--

Modellens identifikationskode	STAD-HKYF-002A STAD-HKYF-003A STAD-HKYF-004A
-------------------------------	--

Indgangsspænding	100-240 V-
------------------	------------

Inputvekselstrømsfrekvens	50/60 Hz
---------------------------	----------

Udgangsspænding	DC 14.8 V
-----------------	-----------

Udgangsstrømsstyrke	3.5 A
---------------------	-------

Udgangseffekt	51.8 W
---------------	--------

Gennemsnitlig effektivitet i aktiv tilstand	88.11 %
---	---------

Effektivitet ved lav belastning (10 %)	83.46 %
--	---------

Effektforbrug i nullast-tilstand	0.14 W
----------------------------------	--------

### Strømodi

- 1.) Køremodus = køretøjet styres via håndgasregulatoren
- 2.) Hvilemodus = håndgasregulator bruges ikke, ingen kørsel
- 3.) Stand-by = efter ca. 20 minutter hvilemodus går tilslutningsskinnen på stand-by modus.  
LED'erne lyser ikke mere.  
**STRØMFORBRUG < 0,21 W**  
Til reaktivering skal du slå kontrollere fra i ca. 2-3 sekunder og så tænde den igen. Banen befinder sig i hviledrift.
- 4.) Ud-tilstand = netenhed adskilt fra strømmettet



Dette produkt er forsynet med symbolet for selektiv bortskaffelse af elektrisk udstyr (WEEE). Det betyder, at dette produkt fra EU-direktiv 2012/19/EU skal bortskaffes tilsvarende for at minimere risikoen for miljøskader.

Yderligere informationer kan du få hos dine lokale eller regionale myndigheder. Elektriske produkter, der er udelukket fra denne selektive bortskaffelsesproces, udgør en fare for miljøet og helbredet pga. forekomsten af farlige substanser.

## Advarselsinformationer

### Retningslinjer og advarselsinformationer om brug af LiPo akku'er:

LiPo-akku'er er væsentligt mere følsomme end almindelige alkal-, eller NiMH-akku'er. Derfor skal alle forskrifter og advarselsinformationer følges nøje. Ved forkert håndtering af LiPo akku'er er der brandfare. Med håndteringen, ladningen eller brugen af den medfølgende LiPo-akku overtager du alle risici, som er forbundet med lithium akku'er.

- Ikke-genopladelige batterier må ikke oplades! Du må kun bruge den medfølgende ladeholder til opladning. Ved ignorering af disse anvisninger er der brandfare og således fare for helbred og/eller materielle skader. Brug ALDRIG en anden oplader!
- Opladelige batterier må kun oplades under opsyn af voksne. Lad aldrig akku'en være uden opsyn under opladningen. Når du oplader akku'en, bør du altid være i nærheden, så du kan overvåge opladningen og om nødvendigt reagere på potentielle problemer.
- Fjern akku'en så hurtigt og forsigtigt som muligt og læg den på et sikkert, åbent sted væk fra brandbare materialer og hold øje med den i mindst 15 minutter. Hvis du oplader en akku igen, der allerede er svulmet op eller er blevet deformeret, er der brandfare! Selv ved en mindre deformation eller bobledannelse må akku'en ikke bruges mere.
- Du skal lade den medfølgende akku på et sikkert sted væk fra antændelige materialer.
- Brugte batterier skal fjernes fra legetøjet.
- Opbevar akku'en ved stuetemperatur (16° - 18° C) på et stort sted. Udsæt ikke akku'en for direkte sollys eller andre varmekilder. Man skal generelt undgå temperaturer over 50° C.
- Lad under alle omstændigheder akku'en op igen efter brug for at undgå en så kaldt dybdeafledning. Lad akku'en op fra tid til anden, hvis den ikke bruges (ca. hver 2-3 måned). Ignorering af de ovennævnte håndteringsanvisninger til akku'en kan medføre defekter.
- Brug ingen spidse genstande når du skifter akku'en ud. Pas under alle omstændigheder på ikke at beskadige akku'ens beskyttelsesfolie.
- Ved udskiftning af defekte akku'er må der kun bruges de anbefalede akku-typer. Beskadigede eller ubrugelige akku'er er specialaffald og skal bortskaffes tilsvarende.
- Smid ikke akku'er/batterier på ilden og udsæt dem ikke for høje temperaturer. Der er brand- og eksplosionsfare.
- De i LiPo-akku'er værende elektrolytter og elektrolytdampe er sundhedsskadelige. Undgå under alle omstændigheder direkte kontakt med elektrolytter. Ved kontakt med hud, øjne eller andre legemsdele skal der foretages en øjeblikkelig ud- eller afskyning med rigeligt rent vand, derefter skal der opsøges læge.
- Akku'er er ikke legetøj og skal opbevares utilgængeligt for børn. Opbevar akku'er utilgængeligt for børn.
- Tilslutningsklemmer / akku-tilslutninger må ikke kortsluttes!
- Legetøjet må ikke bruges med en transformator / strømforsyningsdel!
- Transformator / strømforsyningsdelen er ikke legetøj!

## 目录

安全提示	110
一致性声明	110
包装内容	110
组装技术说明	110
重要提示	111
产品详情	111
第一次使用前	111
电池保养	111
安装说明	111
车道护板和支撑件	111
电气连接	111
赛车组件	111
端口	112
接入接收器	112
接入充电器	112
给遥控器充电	112
绑定过程	112
操作部件	112
通过相应的遥控器对车辆的编码/编程	112
启动准备	112
转辙功能	113
车灯开/关	113
自动车编码/编程	113
定速车编码/编程	113
自动车和定速车的位置显示	113
车辆基本速度设置	113
车辆制动性能设置	114
功能按键锁定	114
油箱容量设置	114
更多的维修站功能	114
声音开/关	114
复位功能	114
省电功能	115
双滑触和主龙骨的更换	115
维护和护理	115
排除故障和行驶技术	115
技术数据	115
警告	115

## 欢迎

欢迎加入Carrera团队  
使用说明中包含如何安装和操作您的Carrera DIGITAL 132 赛车道的重要信息。请仔细阅读本说明并将之好好保存。

如有问题,请您同我们的销售部门联系,或访问我们的网页 [carrera-toys.com](http://carrera-toys.com)  
请检查包装内容是否完整,是否存在运输破损。外包装上有重要信息,因此也应好好保存。

愿您新购的 Carrera DIGITAL 132 赛车道给您增添无穷乐趣。

## 安全提示

•警告! 不适用于小于36个月的儿童。内含小块部件,不慎吞咽可导致窒息危险。请注意:产品功能性质决定,有卡住的危险。

•警告!  
此玩具中含磁铁或带磁性的部件。在人体中相互吸附或吸引其它金属件的磁铁可造成重伤或危及生命。在不慎吞入或吸入磁铁后请务必立即就医。

•警告!  
此电池充电器只适于8岁以上的儿童使用。请给予正确的指导以确保儿童能安全的使用充电器,并解释清楚此充电器并非玩具,不可用来玩耍。

•变压器不是玩具!不得将变压器短路连接!提示家长:应定期检查变压器上的电线、插头或壳体是否完好。只允许使用推荐的变压器。若存在破损,便不得再使用变压器。只允许用一个变压器来运行赛车道。若长期闲置不用,建议切断变压器与电源的连接。不允许打开变压器和调速器的外壳。

家长安全提示:  
请勿让孩子玩耍玩具附带的变压器及电源装置。其使用须在家长的监督下进行。

•请定期检查车道,赛车以及充电器的导线、插头或外壳是否有损坏!如有故障请立即更换。

•赛车道不适宜在户外或潮湿的地方使用。附近不得有液体。

•为避免发生短路,不得将金属部件放在车道上。不得将车道放置在易碎物品附近,以免车辆从滑行道甩出导致损坏。

•清洗或保养前请拔下电源插头。清洁时,请使用一块湿布,不得使用稀释剂或化学品。不使用时应将赛车道保存在清洁干燥的地方,最好是放在原包装箱中。

•请勿将行车道定位安装在脸颊及视线的同等高度,以防车辆出轨伤及人身。

•变压器使用不当有导致触电的危险。  
•此玩具只可与安全等级二级的设备连接。

•此玩具和充电器只可采用专为玩具设计的变压器。  
•不可与调节式变压器一起使用!  
•如电源线有所损坏,请交由 Carrera Toys GmbH 公司客户服务部或授权人士进行替换,以避免发生危险。

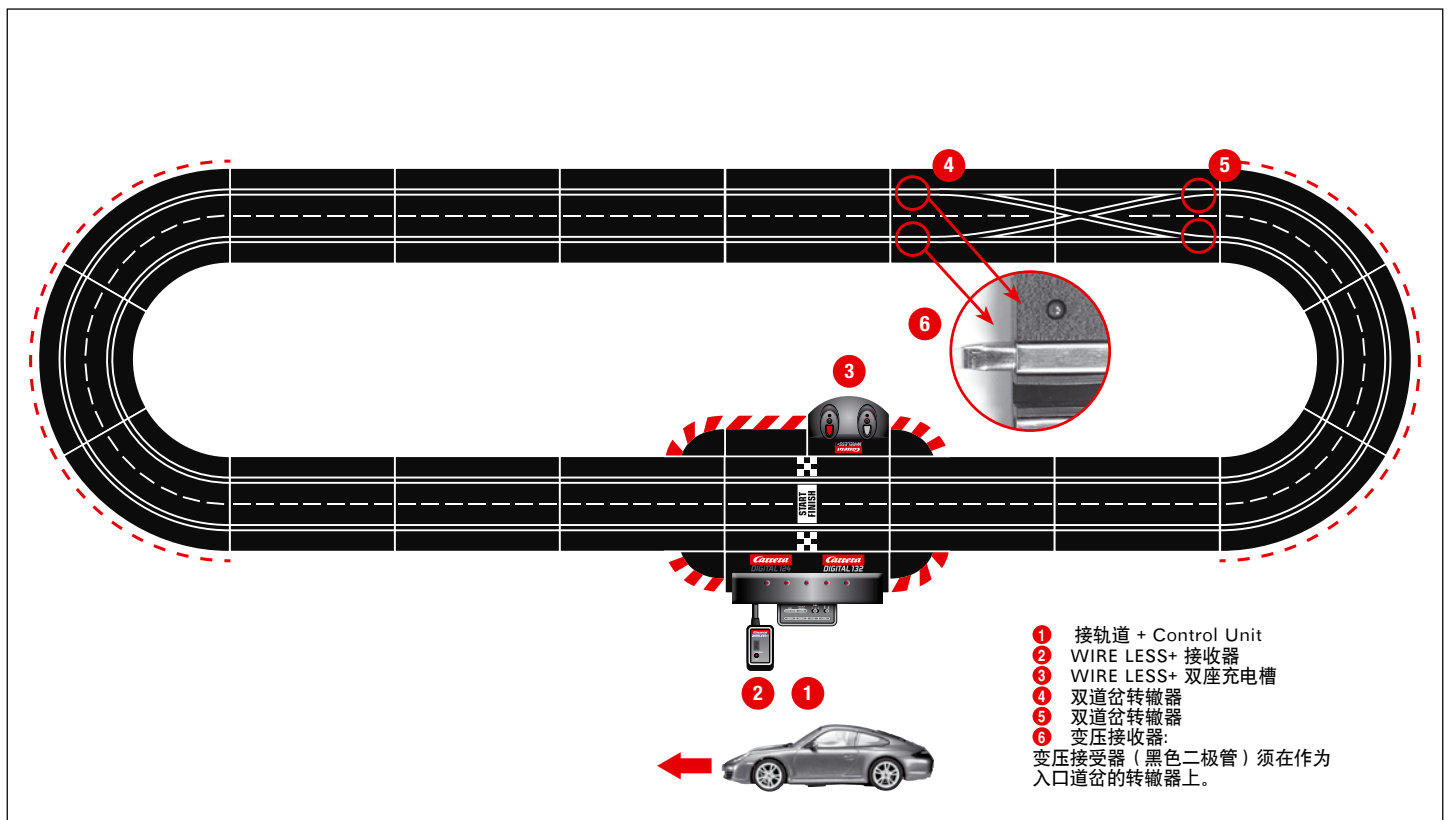
提示:  
赛车和控制单元仅允许在完全组装好的状态下重新投入运行。

仅允许由成人进行组装。8岁以上的儿童,以及生理、感官或智力能力有残障或缺乏经验和/或知识的人员,如果在被监督之下或接受了安全使用指导并且熟知由此产生的危险,就可使用本设备。儿童不得将此设备当作玩具玩耍。在没有监督的情况下,儿童不得进行清洁和用户维护。请告诉孩子,由于存在爆炸危险不要给不可充电的电池充电,也不要尝试这样做。

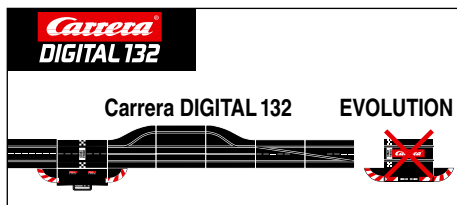
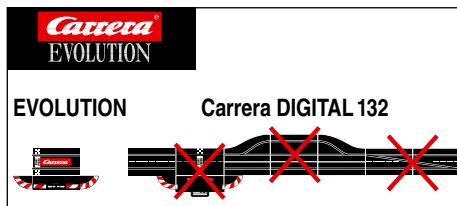
## 一致性声明

Carrera Toys GmbH特此声明此“2.4 GHz Wireless+和Bluetooth”无线电型号符合2014/53/EU指令。欧盟符合性声明的全文可登陆下列网站查询:  
[carrera-toys.com - Safety and Quality](http://carrera-toys.com - Safety and Quality)

## 组装技术说明



## 重要提示



请注意，Evolution（模拟系统）及 Carrera DIGITAL 132（数码系统）是两个完全不同的独立系统。我们在此强调，组装轨道时应分别对待两个系统，即Evolution的连接轨道不得与Carrera DIGITAL 132的连接轨道，包括其黑箱子，安装于同一车道上。即使其中一系统的连接轨道接在电源上也不可以。

此外，所有Carrera DIGITAL 132型的其它部件（预选转辙器，电子计圈器，制动等）都不得被安装在 Evolution型轨道上，即不可安装在模拟系统中。如不遵守以上提示，则可能导致Carrera DIGITAL 132 部件损坏。此情况下，质量担保失效。

## 产品详情

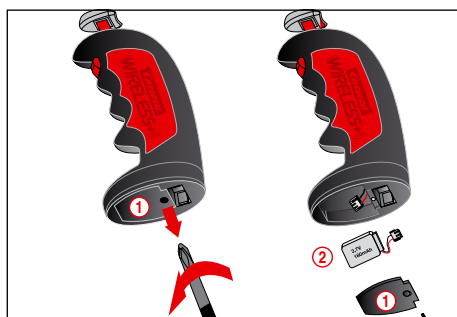
WIRELESS+是为Carrera DIGITAL124和Carrera DIGITAL132增添赛道乐趣的无线利器。2.4 GHz无线技术和跳频功能可实现无干扰并达到有效距离15米。

由于锂电池高性能的电力供应，可支持长达8小时的玩机时间和80天的待机时间。WIRELESS+可支持多达6位选手在赛道上任意驰骋，无线自由。

Carrera AppConnect是蓝牙适配器，可在Carrera Control Unit和智能手机/平板电脑之间建立连接。（APP CONNECT（应用程序连接）为可选项，参见A部分的包装内容。）

## 第一次使用前

第一次使用遥控器前请将附带的电池②装入遥控器中，拧开卸下遥控器底面的电池盒盖①。连接电池和遥控器之间的插头并将电池放入电池舱。最后关上电池盒盖并拧紧。电池在出厂时已预先充电，初次使用前仍应给电池充满电。

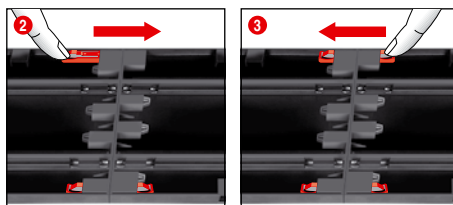
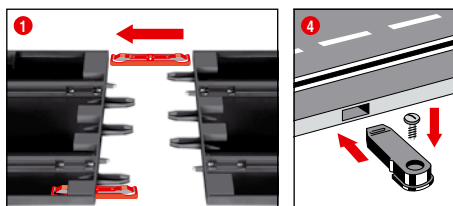


## 电池保养

为了最大限度的延长电池寿命和性能，应在电池保养和储放方面注意以下几点。

- 新电池第一次使用前应充满电。
- 完全充满电的电池可支持玩机时间约8小时。电量即将用尽时，遥控器的控制范围也随之缩小。此时应将电池再次充电。
- 如果长时间不使用电池，请将其从遥控器中取出，储存在室温（16° - 18° C）的干燥处。为了避免深度放电，请将储存中的电池每2-3个月充一次电。

## 安装说明

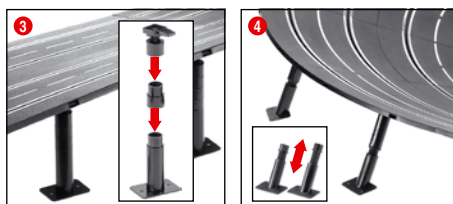
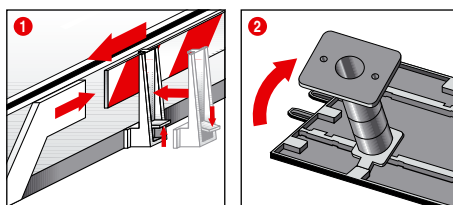


1 + 2 + 3 安装前将连接夹如图①所示插入轨道中，在平整的底面将各轨道段连接起来。按照图②所示将连接夹朝尖头方向移动，直至听到锁定声。也可以在安装好后插入连接夹。需要松开连接夹时，只要在两个方向简单地按下凸鼻即可（见图③）。

4 固定：用轨道段固定件（产品号：20085209）将轨道段固定在一块板上（不包含在包装中）。

提示：不宜在地毯上安装赛车道，因为它会产生静电，起毛，而且易燃。

## 车道护板和支撑件

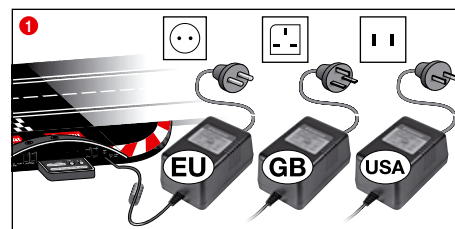


1 车道护板：安装时可将车道护板的支座竖立在车道边缘。

2 + 3 高架路段的支撑：将带插入颈的球形万向节接头插入车道底部专用的角形夹座中。通过中间连接段可以抬高支撑件。可以拧紧支撑件的支脚（螺钉不在供货范围内）。

4 陡峭弯道的支撑：可以用随同提供的长度相当的斜支撑件来支撑陡峭弯道。高度不可调的支撑件用于弯道的开端和末端。将支撑件的头部插入车道底部专用的圆形夹座中。

## 电气连接



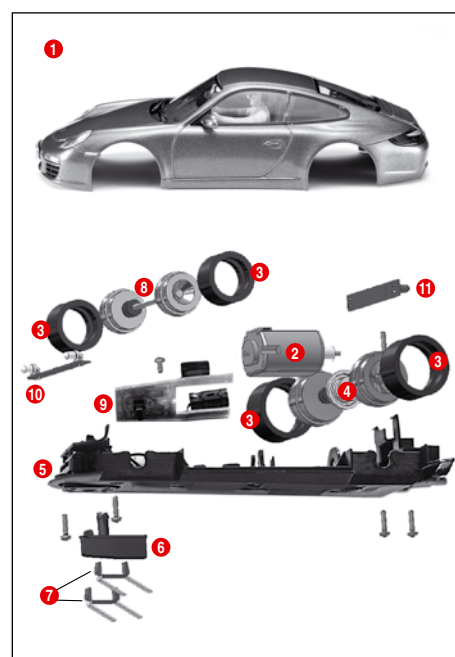
1 请将变压器连接在Control Unit上

提示：为避免短路和电震，请勿将玩具与其它电气设备，插头，电线或其它非玩具物品连接。Carrera DIGITAL 132 型赛车轨道只能与其相配的Carrera DIGITAL 132 变压器共同使用，才可保证无故障运行

PC 接口（PC Unit）只可在与原装Carrera PC 接口连接时使用。

如果此玩具附带变压器，则必须与随附的变压器或电源一起使用。

## 赛车组件

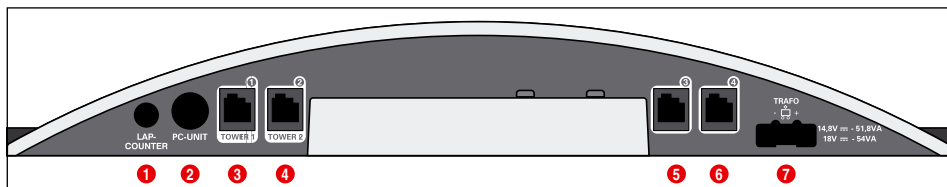


- 1 车身，阻流板
- 2 发动机
- 3 轮胎
- 4 后轴
- 5 底盘
- 6 转向器
- 7 双滑片
- 8 前轴
- 9 带转换开关的赛车电路板
- 10 前灯电路板
- 11 后灯电路板

提示：赛车的组装依型号不同而各异。

单独部件的标示不能作为订单号使用。

## 端口



端口（从左到右）：

- 1 计数器20030342端口
- 2 PC部件或计数器20030355的端口  
或 App Connect 20030369
- 3 接口1对应遥控器，遥控器延伸盒或WIRELESS+接收器
- 4 接口2对应WIRELESS Tower 20010108
- 5 接口3对应遥控器
- 6 接口4对应遥控器
- 7 DIGITAL 124 / DIGITAL 132的电源端口

接口1-4的重要提示：

如需一个WIRELESS+接收器，请使用接口1。如需附加一座WIRELESS Tower 20010108请使用接口2。接口2不可在只连接一个WIRELESS+接收器的情况下单独使用。

有线遥控器可使用接口3和4。请注意使用地址5和6。

如需遥控器延伸盒20030348请使用接口1。地址分配如下：

- 遥控器延伸盒 = 地址1,3和4
- 接口2 = 地址2
- 接口3 = 地址5
- 接口4 = 地址6

注意：

WIRELESS与遥控器延伸盒不可组合使用！

## Carrera Race App/ Carrera Appconnect的使用

提示：

APP CONNECT（应用程序连接）为可选项，参见A部分的包装内容。APP-CONNECT也可通过编号20030369单独订购。

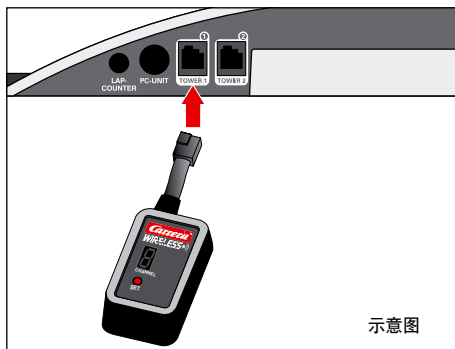


- 1 请用您的移动设备下载Carrera Race App。
- 2 将蓝牙适配器按照符号说明与PC连接。
- 3 请确保已激活设备上的蓝牙功能。Carrera AppConnect会一直闪烁直至成功建立连接。
- 4 启动Carrera Race App。
- 5 蓝色指示灯长亮表示已成功连接蓝牙连接。

## 接入接收器

请将接收器连接在Control Unit上标记着Tower1或Tower2的插座的其中之一上。

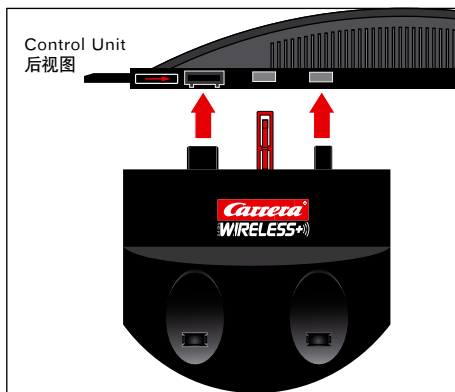
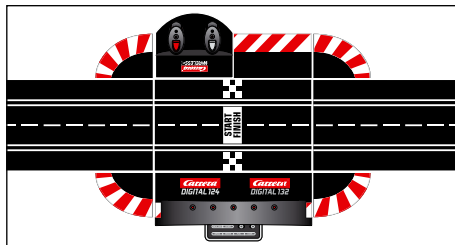
如需操控6个WIRELESS+遥控器，须配备2.4 Ghz的接收器。



示意图

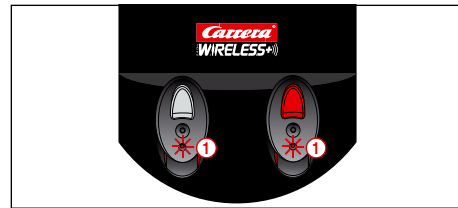
## 接入充电器

充电器应连接到Control Unit的背面。如需将充电器加载于赛道的其他位置上，则需要适配部件30360。

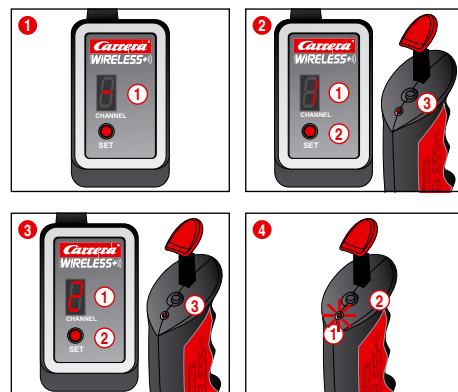


## 给遥控器充电

第一次运行前，请将WIRELESS+遥控器完全充电。请将遥控器放入充电槽并开启赛道。在充电过程中，遥控器的LED 1 持续闪烁。充电完成后，LED 1 长亮。如采用锂聚合物电池，可在任何时候对遥控器进行充电。



## 绑定过程



为了使遥控器能控制车辆，必须将它与接收器进行“绑定”。开启赛道。

1 接收器通过环形运转的数字显示 1 表示已进入准备运行状态。

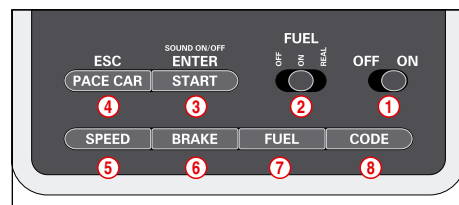
2 按一次SET按钮 2，数字显示 1 为1。显示的数字为该车辆的备选地址。按一次按钮可切换到下一个地址。

现在再次按下遥控器顶部的连接按钮 3。遥控器的LED闪烁表示成功绑定，同时接收器数字显示再次环形运转。绑定过程完成后，可使用遥控器。

3 如需对第二个遥控器进行绑定，可采用同样的方式进行。按接收器上的SET键 2 两次直至数字显示为2 1。最后按下第二个遥控器顶部的连接按钮 3。

4 如需显示遥控器上已设置的地址按下遥控器顶部的连接按钮 2。LED 1 将根据所设置的地址闪烁。遥控器停止操作后，会在20秒后自动进入节电模式。按下遥控器的主杆按键，即道岔键，可重新激活遥控器。

## 操作部件



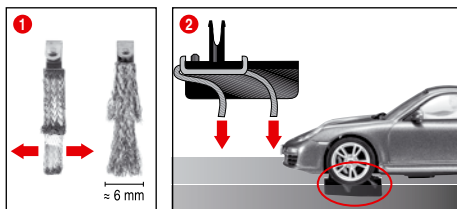
- 1 电源开/关
  - 2 加油功能开关
  - 3 开始键 启动赛程/确定编程
  - 4 定速车键/中止编程
  - 5 基本速度设置按键
  - 6 制动性能设置按键
  - 7 油箱容量设置按键
  - 8 车辆编程键
- 操作注意事项  
一些按键具有多种功能。某些功能需要通过组合键来实现。所有的编程操作可通过键 4 “ESC/PACE CAR” 来中止。欲了解更多详情，请参阅后文。

## 通过相应的遥控器对车辆的编码/编程



请将需要编码的车辆放置在跑道上并且开启Control Unit。按一下“Code”<sup>①</sup>，图<sup>①</sup>：第一个LED亮起，图<sup>②</sup>。然后按下相应遥控器的道岔键，图<sup>③</sup>。带有照明车辆的车灯会开始闪烁，Control Unit上的LED2-4依次亮起。编码成功后中间的LED长亮（图<sup>④</sup>），车辆被分配到相应的遥控器。注意：在使用这种方式编码时，仅将需要编码的车辆放置在跑道上。

## 启动准备



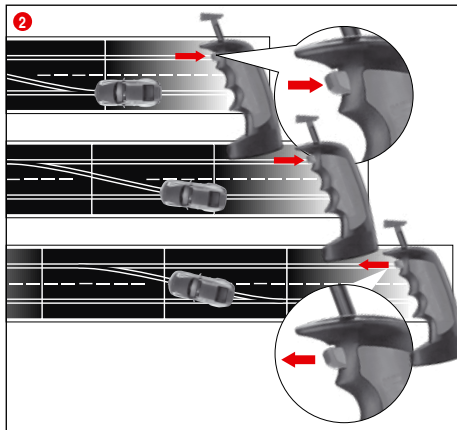
Carrera DIGITAL 132 赛车按1:24比例 和Carrera轨道系统完美匹配。

### ① + ② 滑触的理想位置：

实现良好、持续的行车状态，滑片端部呈现轻微的扇形放射<sup>①</sup>，并依图<sup>②</sup>弯曲至轨道。只能滑片端部和轨道连接，如有磨损可予适量分割。应经常清理轨道及滑片上的灰尘及磨损。

在游戏进行中，车辆上的小零件如仿真的扼流器或镜子可能会松动或断裂。为避免这一现象发生，可以在游戏开始前将它们取出。

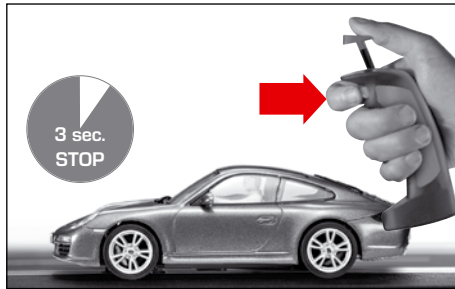
## 转辙功能



① 请注意，赛车的主龙骨须在轨道的凹槽内，而双轮磨具应与带电轨道有接触。请将赛车放置在连接轨道上。

② 换车道时，应按住手动调节器上的按钮，直至赛车行过岔道。

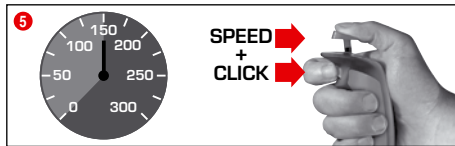
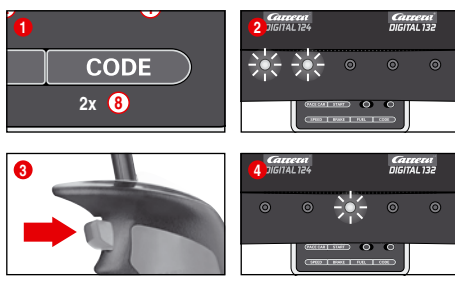
## 车灯 开/关



赛车经手动调节器编程，按预选键开关车灯之前，赛车至少须在跑道上处于静止状态3秒钟。

注意：  
只适用于带车灯的类型

## 自动车编码/编程

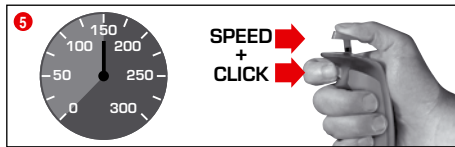
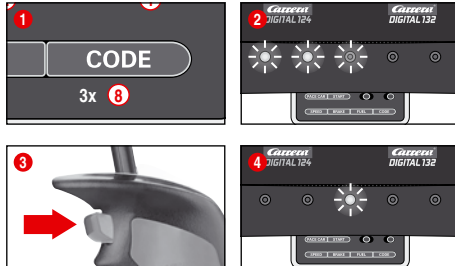


请在Control Unit开启后将需要编码的车辆放置在跑道上并且按下“Code”<sup>①</sup>，图<sup>①</sup>。Control Unit的前两个LED亮起，图<sup>②</sup>。请按下遥控器的道岔键，图<sup>③</sup>；LED3-5依次亮起。请等待直至中间的LED再次亮起，图<sup>④</sup>。请推动遥控器摇杆直至车辆达到您想要的速度，然后请再次按下道岔键，图<sup>⑤</sup>。

自动车已完成编码。

注意：在使用这种方式编码时，仅将需要编码的车辆放置在跑道上。自动车的编程将自动保存直至车辆被重新编码。自动车在与位置塔连接时总是以位置7显示。

## 定速车编码/编程



（仅与维修站#20030356连接时）

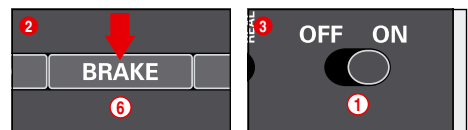
请在Control Unit开启后将需要编码的车辆放置在跑道上并且按下“Code”<sup>①</sup>，图<sup>①</sup>。Control Unit的前三个LED亮起，图<sup>②</sup>。现在请按下遥控器上的道岔键，图<sup>③</sup>；LED2-5依次亮起。请等待直至中间的LED再次亮起，图<sup>④</sup>。请推动

遥控器摇杆直至车辆达到您想要的速度，然后请再次按下道岔键，图<sup>⑤</sup>。定速车的编码已完成并且车辆会驶入维修站。注意：在使用这种方式编码时，仅将需要编码的车辆放置在跑道上。定速车的编程将自动保存直至车辆被重新编码。定速车在与位置塔连接时总是以位置8显示。

### 更多的定速车功能

成功编码后，定速车在首圈行驶时自动进站。如要启动定速车，请按“Pace Car”<sup>④</sup>。Control Unit上的LED2和3亮起，定速车驶入维修站。定速车只在重新按下“Pace Car”后会停止，同时LED2熄灭，车辆在驶完当前一圈后自动进站。

## 自动车和定速车的位置显示



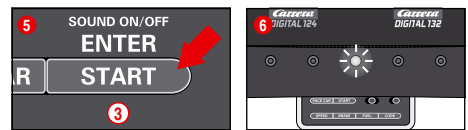
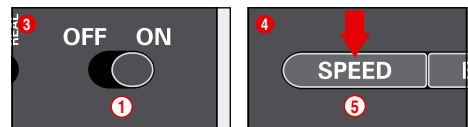
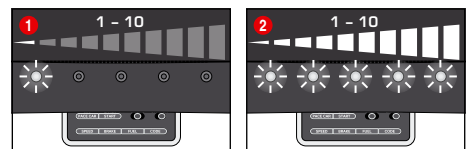
（仅与位置塔#20030357连接时）

自动车（地址7）和定速车（地址8）的位置可在位置塔显示。这个功能可通过Control Unit设置。在未启动Control Unit时长按“BRAKE”<sup>⑥</sup>，图<sup>②</sup>，开始跑道然后松开“BRAKE”。重新按下按钮即可切换功能：

- 1 LED 亮灯=无显示
- 2 LED 亮灯=位置塔显示

设置所需的功能后，请按“ENTER/START”确定。

## 车辆基本速度设置

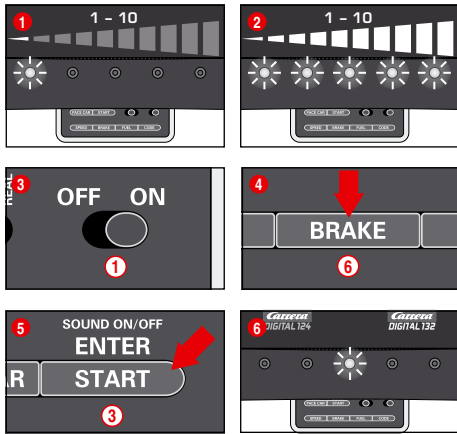


基本速度的设置可以单独为一辆或多辆车进行。需要被设置的车辆应放置于跑道上。有10个速度档可供设置，不同的档可借由5个LED的闪烁或亮起显示。

- ① 1 LED 亮灯=低速
- ② 5 LED 亮灯=高速

请在Control Unit开启后将需要设置的车辆放置在跑道上并且按下按钮“SPEED”<sup>⑤</sup>。LED亮起。亮起LED的数目取决于您上次速度档的设置。请重复按“SPEED”<sup>⑤</sup>直至达到您想要的速度档。确定请按“ENTER/START”<sup>③</sup>。全部LED依次快速闪过后中间的LED亮起表示您的设置已全部完成，图<sup>⑥</sup>。

## 车辆制动性能设置



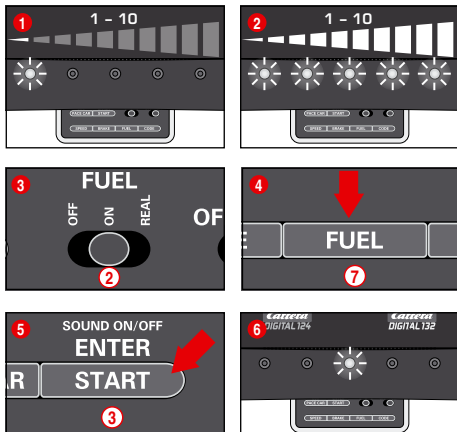
(仅适用于遥控车辆)

制动性能设置可为单独一辆或多辆车进行。需要被设置的车辆应放置于跑道上。有10个制动档可供设置，不同的档可借由5个LED的闪烁或亮起显示。

- ① 1 LED 亮灯=制动弱
- ② 5 LED 亮灯=制动强

请在Control Unit开启后将需要设置的车辆放置在跑道上并且按下按钮“BRAKE”⑥。LED亮起，亮起LED的数目取决于您上次制动档的设置。请重复按“BRAKE”⑥直至达到您想要的制动档。确定请按“ENTER/START”③。全部LED依次快速闪过后中间的LED亮起表示您的设置已全部完成，图⑥。

## 油箱容量设置



(仅适用于遥控车辆)

油箱容量的设置可在所有需要被设置的车辆与维修站(20030356)连接时同时进行。有10个档可供设置，不同的档可借由5个LED的闪烁或亮起显示。

- ① 1 LED 亮灯=油箱储量少
- ② 5 LED 亮灯=油箱储量大

请在Control Unit开启后将需要设置的车辆放置在跑道上并且拨动滑动键启动加油功能②，图③。按一下“FUEL”⑦，LED亮起，亮起LED的数目取决于您上次油箱储量的设置。请重复按“FUEL”⑦直至达到您想要的油箱储量。确定请按“ENTER/START”③。全部LED依次快速闪过后中间的LED亮起表示您的设置已全部完成，图⑥。

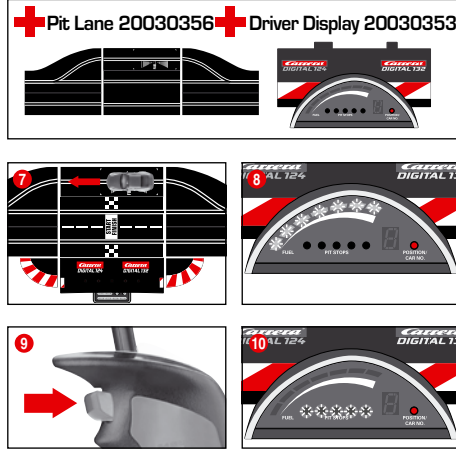
### 更多的加油功能

通过拨动滑动键②可设置三种模式，图④：

- OFF = 车辆不消耗“汽油”
- ON = 车辆消耗“汽油”
- REAL = 车辆的最大速度取决于油箱容量/车辆耗油(仅与维修站20030356，或者维修站20030346和进站适配部件20030361连接时)

在“REAL-Mode”下，加满油的车身较“重”，行驶较慢，制动性能较低；油箱储量少时车身较“轻”，行驶速度较快，制动性能较高。油箱当前储量和“汽油消耗”仅在与驾驶显示器20030353和维修站20030356连接时能显示。

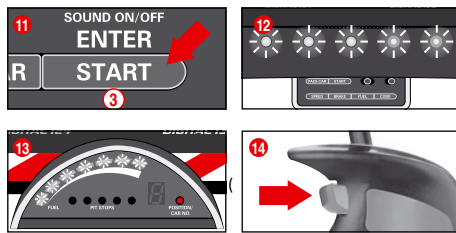
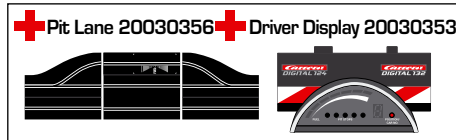
通过维修站20030356和驾驶显示器20030353给车辆加油



油箱的当前储量可通过驾驶显示器上5个绿色和2个红色的LED条状显示读取。加油时请驶过维修站的传感器，图⑦。LED条状显示开始闪烁，图⑧，长按道岔键开始加油，图⑨。加油量可通过黄色LED的闪烁和亮起显示，图⑩(亦可参见驾驶显示器)。

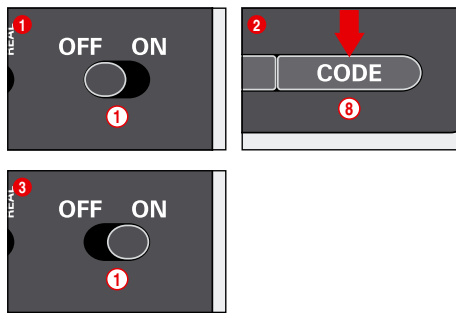
注意：位置塔20030357不会为油箱已空的赛车计圈。

在比赛开始时设置油箱容量



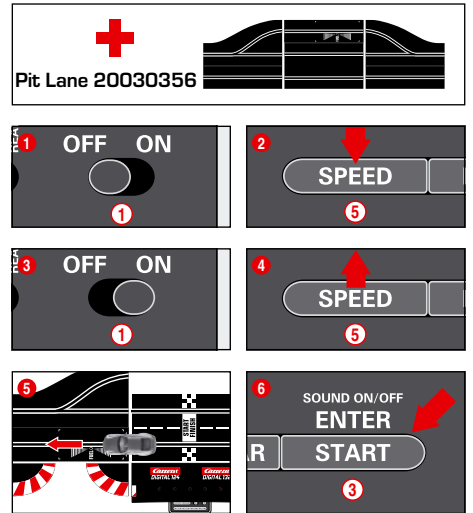
仅与维修站20030356和驾驶显示器20030353连接时)无论油箱容量的基本设定为多少，都可在开始比赛时设定一辆或多辆赛车直至下次进入加油站之前的油箱容量。按下“START/ENTER”③；Control Unit的5个LED长亮，图⑫，驾驶显示器上的条状LED闪烁，图⑬。通过点击相应遥控器上的道岔键可改变油箱的状态，图⑭。

## 功能按键锁定



如需锁定速度，刹车和燃料等按键的功能，请按照以下步骤操作：  
在遥控器关机状态下按住按键⑧同时启动遥控器，然后松开按键。如需解锁请再次执行此步骤。

## 更多的维修站功能



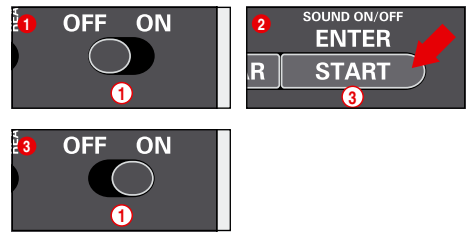
(仅与维修站20030356连接时)

维修站20030356，或者维修站20030346和进站适配部件20030361可以开启/关闭计圈功能。在Control Unit关闭的情况下长按“SPEED”⑤，然后启动Control Unit并松开“SPEED”⑤。重新按下按钮，根据设置，1或2个LED亮起。

- LED 1 = 计圈功能开启
- LED 1 + 2 = 计圈功能关闭

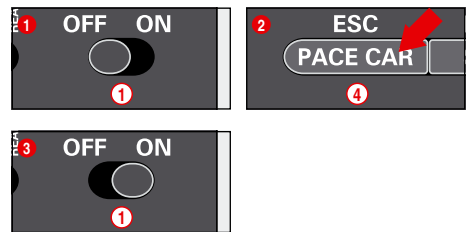
选择所需的设置，将车辆推过或驶过维修站感应器，图⑤。过感应器时设置自动生效。返回请按“START/ENTER”③。

## 声音开/关



驶过感应器时的确认音和按键音可以关掉。在Control Unit未开启时长按“START/ENTER”③直至跑道开启再松开。开启Control Unit时的确认音不能被关闭。

## 复位功能



要恢复出厂设置，请使用Control Unit的复位功能。在Control Unit未开启时长按“ESC/PACE CAR”④直至跑道开启再松开。所有之前设置的速度，制动性能，油箱容量，声音和计圈功能都会被重置为出厂设置。车辆如未放置在跑道上，设置不会改变。

### 出厂设置：

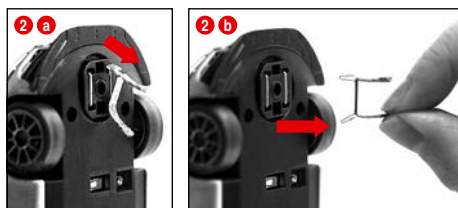
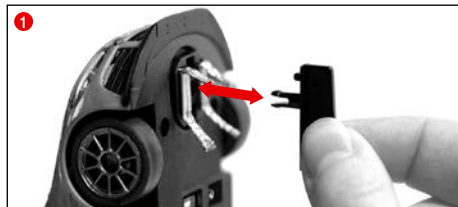
- 速度 = 10
- 制动 = 10
- 油箱容量 = 7
- 声音 = 开
- 自动车和定速车位置显示 = 关



## 省电功能

Control Unit在非使用状态下20分钟后自动切换到省电模式，所有位置塔，驾驶显示器和信号灯的显示都会自动关闭。如需重新激活遥控器，请先关闭2-3秒，然后重启遥控器。所有设置都将自动保存。

## 双滑触和主龙骨的更换



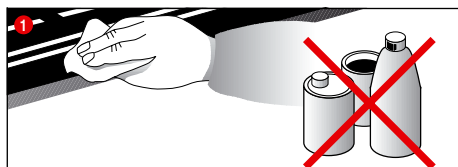
提示:

- 建议每次只取出并更换一个滑触。
- 绝不能从后面拉出车辆，否则会损坏滑触。

1 按照图 1 小心地从支架上拔出主龙骨。

2 更换双滑触时必须注意首先只能拔出上部滑触的一部分 2 a，然后再用滑触 2 b 全部拔出双滑触。装入时的操作方法相同。

## 维护和护理



为确保赛道功能完全正常，应定期清洁赛道的所有部件。清洁前应拔下电源插头。

1 赛道路段：用一块干布擦净赛道表面和轨道槽。清洁时，不得使用稀释剂或化学品。不使用时应将赛道保存在清洁干燥的地方，最好是放在原包装箱中。

2 检查车辆：清洁轴和车轮的轴承部位，发动机齿轮轴、转动机构齿轮以及轴承，并用不含树脂和酸的润滑脂进行润滑。可以用牙签等作为辅助工具。应定期检查滑触和轮胎的状况。

## 排除故障和行驶技术

排除故障:

发生故障时请检查下列事项:

- 电路连接是否正确?
- 变压器和手动控制器的连接是否正确?
- 车道之间的连接是否正确?
- 赛道和轨道槽是否干净、且无异物?
- 滑触是否正常? 是否与电导轨有接触?
- 是否所有赛车都通过相应的手动调节编码完毕了?
- 出现短路时，轨道会自动断电5秒钟，并会有声光信号显示。
- 赛车是否在轨道上准备就绪? 在功能失效时，调整赛车底侧的行驶方向开关。
- 适配部件是否按照行驶方向正确安装?
- 遥控器是否正确连接?
- 电池是否已充电?
- 遥控器充电时LED闪烁吗?
- 遥控器是否与接收器连接?
- 是否对遥控器重复分配了地址?

提示:

在游戏进行中，车辆上的小零件如仿真的扼流器或镜子可能会松动或断裂。为避免这一现象发生，可以在游戏开始前将它们取出。

行驶技术:

- 在直道上可以快速行驶，在弯道前应刹车，驶出弯道时可以重新加速。
- 车辆的发动机运转时，不得阻拦或封锁车辆，这样会因发动机过热而受损。

提示:

转向器在轨道系统上使用，如该转向器非系Carrera生产，必须更换为专用转向器(#20085309)。Carrera赛车在实现(#20020587) 横越或行车弯陡道达1/30' (#20020574) 时有轻微噪音，该行驶噪音符合赛车的独特设计，不影响赛车正常运行。

## 技术数据

输出电压 · 玩具变压器



14.8 V === 51.8 W



LiPo电池: 3.7 V === 180 mAh · 0.7 Wh



最长充电时间: 2小时

频率: 2.4GHz

频带: 2400—2483.5MHz

发射功率: 最大10mW

通电模式

- 1.) 游戏状态 = 游戏车可以通过遥控器操纵
- 2.) 静止状态 = 不操作遥控器，游戏停止
- 3.) 待机状态 = 进入静止状态20分钟后，连接轴转为待机状态，LED灯不再亮起。  
电流消耗<0.21 W  
如需重新激活遥控器，请先关闭2-3秒，然后重启遥控器。跑道再次处于待机模式。
- 4.) 关机状态 = 拔出电源



## 警告

锂聚合物 (LiPo) 电池使用指南和警告:

锂聚合物 (LiPo) 电池比普通碱性或镍氢电池敏感，因此请完全遵循所有的指示和警告。锂聚合物 (LiPo) 电池的不当处理有引发火灾的可能。您在处理、充电或使用附带的锂聚合物电池的同时也承担了锂聚合物电池所带来的风险。

- 请不要对非充电电池进行充电！充电时请使用附带的充电槽。不遵守这些说明，有引发火灾的可能，从而对您的健康产生危害和/或造成财产损失。切勿使用其他充电器！
- 充电电池必须在有成人照看的情况下充电。请务必不要在无人看管的情况下充电。充电时，请您不要走远，以便随时检查充电状态，同时对潜在的问题及时作出反应。
- 如果电池在放电或充电的过程中有膨胀或变形的现象，请立即停止充电或放电。请尽可能小心并迅速的取出电池，将之放置在一个远离可燃物品的安全的开放地区，并观察至少15分钟。如果您让已膨胀或变形的电池继续充电或放电，有引发火灾的可能！
- 即使是稍许变形或膨胀的电池也应停止使用。
- 您需要在远离易燃材料的安全地区对电池进行充电。
- 请在室温 (16° - 18° C) 下干燥的地方存放电池。请不要将电池暴露在阳光直射或靠近其他热源处。应避免高于50° C的温度。
- 请在使用后为电池充电以避免过度放电。不使用电池时，每隔一段时间 (大约2-3个月) 请给电池充一次电。如不遵守上述说明，有导致电池损坏的可能。
- 更换电池时，请勿使用任何尖锐或锋利的物体。请务必不要损坏电池的保护膜。
- 如需更换有故障的电池，请使用推荐的电池型号。损坏或废弃的电池是特殊垃圾，必须对其进行相应的处理。
- 请勿将电池投入火中或暴露在高温下，有导致火灾或爆炸的可能。
- 锂电池中所包含的电解液和电解液雾气有可能对您的健康造成损害。请务必避免与电解液接触。如果任何电解液与皮肤、眼睛或其他身体部位发生接触，应立即用大量清水冲洗受影响的区域，并就医。
- 电池不属于玩具，请不要将电池交付于儿童。请将电池放置在儿童无法接触的地方
- 请避免电池接触头发生短路！
- 此玩具只可与变压器/电源连接使用！
- 变压器/电源非玩具！

## 内容

安全上の注意事項	116
技術基準適合宣言	116
梱包内容	116
組立て技術に関する注意点	116
重要事項	117
説明	117
はじめてご使用になる前に	117
蓄電池のケア	117
組立て説明書	117
ガイドレールおよびサポート柱	117
電源接続	117
部品の名称	117
コネクタ	118
レシーバーの接続	118
充電ステーションの接続	118
ハンドコントローラーの充電	118
ペアリング	118
操作要素	118
相当するハンドコントローラー	
上への車のコーディング/プログラミング	118
走行準備	119
レンチェンジ機能	119
照明オン/オフ	119
オートノーマスカーのコーディング/プログラミング	119
ベースカーのコーディング/プログラミング	119
オートノーマスカー	
とベースカーのためのポジション表示	119
車の基本速度の設定	120
車の制動反応の設定	120
設定ボタンのロック	120
燃料レベルの設定	120
拡充ビットレール機能	120
サウンドのオン/オフ	121
リセット機能	121
節電機能	121
ダブルブラシおよびガイドキールの交換	121
手入れ	121
トラブルシューティング 走行技術	121
テクニカルデータ	121
注意事項	121

## ようこそ

カレラ・チームへようこそ！  
取扱説明書はCarrera DIGITAL 132コースの組立ておよび使用方法に関する重要事項が記載されています。取扱説明書をよくお読みの上、大切に保管してください。  
ご不明な点がありましたら、販売店もしくは弊社の販売部まで

お問い合わせください。また、弊社ホームページ [carrera-toys.com](http://carrera-toys.com) をご覧ください。

製品不良でないか、あるいは運搬時の損害があるかどうかを確認してください。なお、包装箱は重要な製品情報が記載されていますので、大切に保管してください。

Carrera DIGITAL 132コースを思う存分にお楽しみください。

## 安全上の注意事項

・「警告！」  
36ヶ月未満のお子様には適しません！ 誤って飲み込みかねない小さな部品による窒息の危険あり。注意：機能上挟まれる危険あり。

・警告！この玩具は磁石又は磁気を帯びた構成部品を含みません。磁石が体内で互いに引き付け合ったり又は他の金属物体を引き付けたりすると、重大な又は致命的な怪我の原因となることがあります。磁石を飲み込んだり又は吸い込んだりした場合は、即座に医師に相談してください。

・警告！充電器は、最低8才以上のお子様へ使用が限定されています。お子様が安全に充電器を使用するために、充電器はおもちゃではないためこれでお遊ばないよう、十分な注意を促してください。

・トランスは玩具ではありません。トランスとの接続時に短絡が生じないように、ご注意ください。

ご父兄・保護者の方々へ  
トランスに異常がないか、特にコード、プラグ、ケースについて定期的に確認してください。本品には必ず指定のトランスのみをご使用ください。損傷のあるトランスは絶対に使用しないでください。走行レールの駆動にはトランス以外は使用しないでください。長時間使用しない場合には、トランスの電源を切ってください。また、トランスおよびスピードコントローラーのケーシングは勝手に開けないでください。

ご父兄・保護者の方々へ  
玩具用のトランスおよび電源アダプタは玩具として利用するものではありません。また、トランスおよび電源アダプタの使用は、必ず保護者の監視下で行なうようにしてください。

・トラック、車両、あるいは充電器は、ケーブル、プラグ、ケーシングなどに故障がないかどうか定期的に確認してください。また故障した部品は必ず交換してください。  
・本品を屋外や湿った場所で利用しないでください。また、故障の原因になりますので、本品に液体が触れないようにご注意ください。  
・短絡発生の事前防止として、トラックには金属製の部品を載せないようにしてください。車両がコースから脱線する場合がありますので、壊れやすいものの近くで使用しないでください。

・清掃やメンテナンスは、必ず電源プラグを抜いてから行ってください。清掃には湿った布を用い、溶剤や化学薬品は使用しないでください。本品を使用しないときは、ホコリのかからない乾燥した場所に保管してください。購入時の包装箱をご利用することをお勧めします。

・レーストラックは顔や目の高さで使用しないでください。スロットカーがコースから外れて飛び出るときは、身体的な損傷が起こる恐れがあります。

・変圧器の不適切な使用は感電の原因となることがあります。

・この玩具は感電保護クラスIIの電気機器にのみ接続してください。  
・この玩具と充電器は、必ず専用の変圧器で使用してください。

・容量設定が可能なトランスフォーマーは、使用しないでください！

・この機器の電源コードが故障した場合は、危険を避けるためにCarrera Toys GmbH社のカスタマーサービスご送付なさるか、あるいは同様の知識のある専門技師が交換するようにしてください。

## 注意事項：

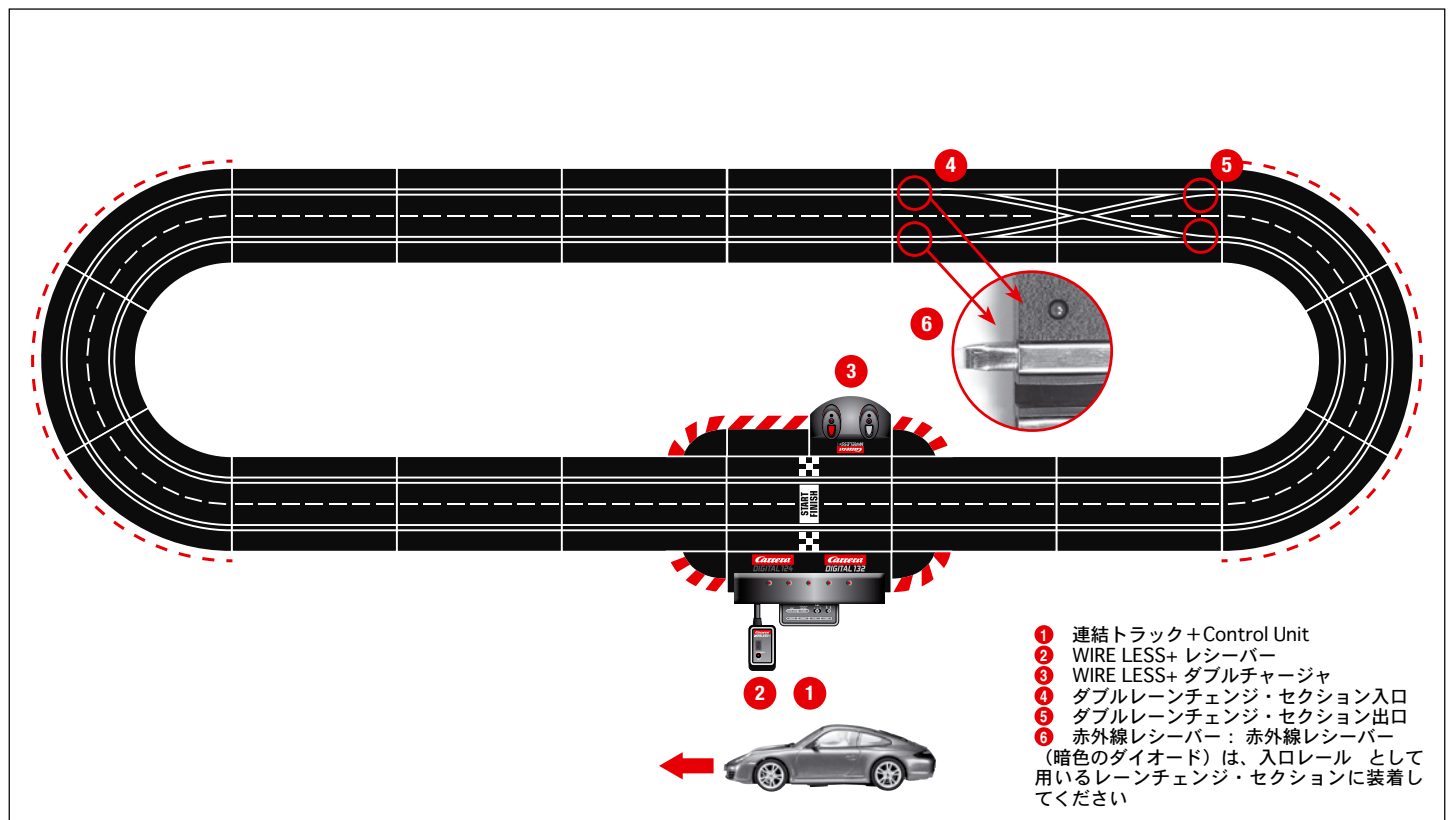
カーとコントロールユニットは、完全に組み立てられた状態でのみ作動させることができます。

組み立ては大人のみが行うことができます。この装置は、8歳以上の子供だけでなく、身体的、感覚的、精神的能力が低下している人、または経験と知識が不足している人でも使用できませんが、装置の安全な使用について監督または指示されており、結果として生じる危険性を理解している必要があります。子供はこの装置で遊ぶことはできません。クリーニングやユーザーのメンテナンスは監督なしに子供が行うことはできません。非充電式バッテリーに充電すると爆発の危険性があるため、決して充電しないように子供に指示してください。

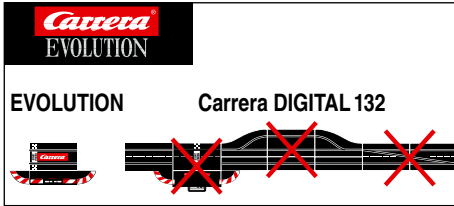
## 技術基準適合宣言

Carrera Toys GmbHは、無線機器 “2,4 GHz Wireless+” が2014/53/EU無線機器指令に適合することをここに宣言します。EC適合宣言書の全文は、以下のインターネットアドレスより入手できます。 [carrera-toys.com](http://carrera-toys.com) - Safety and Quality

## 組立て技術に関する注意点



## 重要事項



カレラのEVOLUTION（アナログ式）とDIGITAL 132（デジタル式）は、各構成が全く異なる独立したシステムです。コースを組み立てる場合、両システムを混ぜることがないようにしてください。また、EVOLUTIONの接続セクションとDIGITAL 132のブラックボックスつき接続セクションを同じコースで、ご使用になれません。さらに、EVOLUTIONの接続セクションまたはDIGITAL 132のブラックボックスつき接続セクションのどちらか一方の接続セクションのみを電源に接続する場合も、両システムを混ぜてお使いになれませんので、ご注意ください。

また、レーンチェンジ・セクション、エレクトロニック・ラップカウンター、ピットストップなど、カレラDIGITAL 132のその他の部品の場合でも、損傷する恐れがあるので、絶対にEVOLUTIONコースに装着しないでください。なお、間違った取付けによる損害については保証できませんので、ご了承ください。

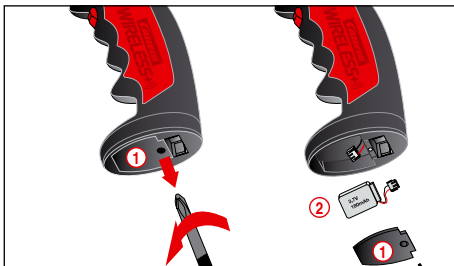
## 説明

ワイヤレス+ は、楽しくレースを無線でプレイするためのカレラDIGITAL 124および、カレラDIGITAL 132用の新システムです。2.4GHzの周波数ホッピング方式の無線通信技術で、ノイズなしの最大15m範囲の通信を可能にします。また、高性能のリチウムポリマー電池が最高8時間、またプレイとスタンドバイモードに切り替えて80日以上持続する作動を提供します。ワイヤレス+ を利用すると、同時に6人までのドライバーがケーブルなしで自由にレースを楽しめます。

Carrera AppConnectは、スマートフォンやタブレットとCarrera Control UnitをBluetoothでつなぐアダプターです。（APP CONNECTはオプションに含まれています。詳細については、パートAのパッケージ内容を参照してください）

## はじめてご使用になる前に

はじめてハンドコントローラーを使用する前には、同梱の蓄電池②をコントローラーにセットする必要があります。ハンドコントローラーの底にある電池収納部①をネジを回して開けます。蓄電池のプラグをハンドコントローラーにあるソケットに差し込み、電池を収納部にセットします。最後に電池収納部のフタを再び閉じ、ネジで止めます。蓄電池は出荷時に充電されていますが、初めての使用前には満充電してください。

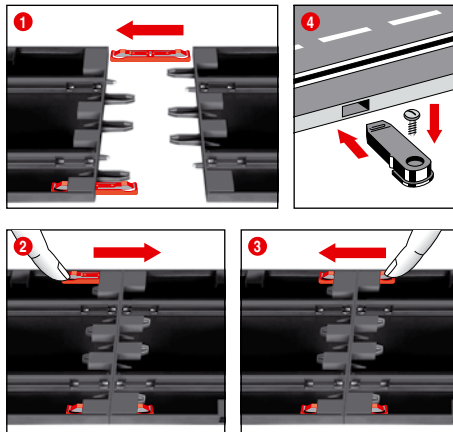


## 蓄電池のケア

出来る限り蓄電池の寿命を伸ばし、パワーを保つために以下のケアと保存の注意に留意してください。

- ・新しい蓄電池は、初めての使用前に満充電してください。
- ・満充電する充電時間は最高8時間です。充電量が少なくなるとハンドコントローラーの電波到達距離が短くなります。そのため、遅くともその時点で蓄電池を再び満充電してください。
- ・蓄電池を長期間使用しない時は、ハンドコントローラーから電池を取り出し、室内温度（16～18℃）の乾燥した場所で保管してください。過放電を避けるために、蓄電池は2～3ヶ月ごとに充電し直してください。

## 組立て説明書

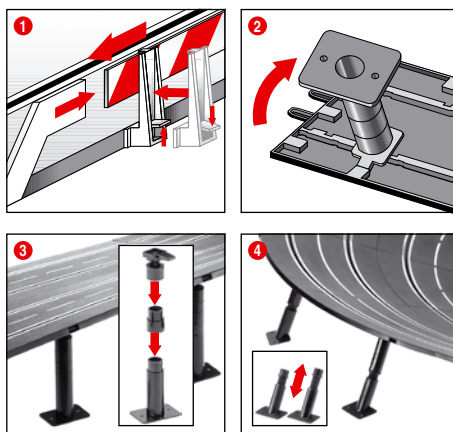


① + ② + ③ 組立ての前に、接続クリップを図①に示すとおりトラックに差入れてください。次に平らな所でトラックを互いに連結します。図②に示すとおり、接続クリップはカチッという音が鳴って係合するまで矢印の方向に動かしてください。接続クリップは事後差し入れも可能です。接続クリップは誤交突起を両方向に押し下げると、簡単に取り外せます（図③）。

④ 固定：トラックをプレートに固定するためには、トラック固定具（品番20085209：非同梱）をご使用ください。

ご注意：  
本品の土台としては、静電気や毛羽の発生する恐れや引火性があるので、カーペット敷きの床は不適当です。

## ガイドレールおよびサポート柱

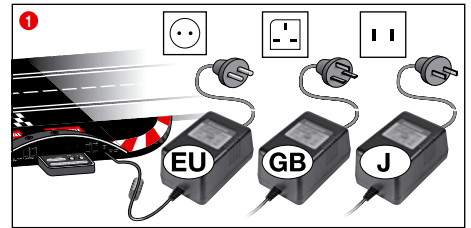


① ガイドレール：ガイドレールの固定具を装着するにはトラックの端に向かって上方に回してください。

② + ③ 高位置にあるコースを支える：  
ボールジョイントヘッドは差し込みピンと共にトラック下部にある角型受け部に挿入してください。サポート柱の高さを延長用中間部品を使って調整することができます。サポート柱の脚部をネジで固定することも可能です（ネジは非同梱）。

④ ハイバンクカーブの支持：  
ハイバンクカーブを支持するには、適合する長さ寸法の傾斜形サポート柱が用意されています。カーブの始点・終点には高さ調整不可のサポート柱をお使いください。サポート柱の先端はトラック下部の丸形受け部に差込んでください。

## 電源接続



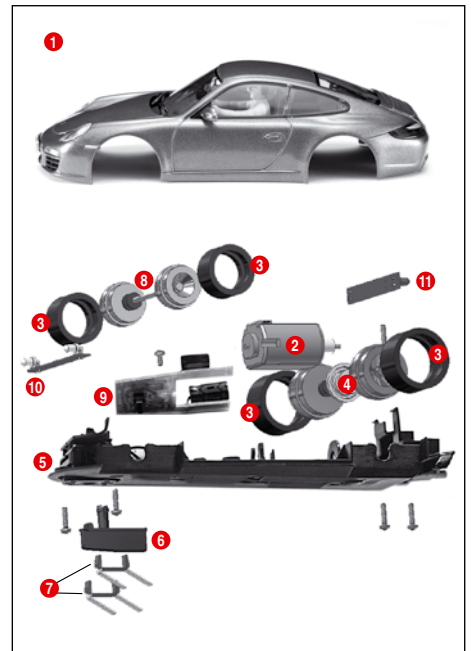
① トランスのプラグをコントロールユニットに接続してください。

ご注意：短絡および感電を防止するために、本品を指定以外の電気機器、プラグ、ケーブルなど、梱包セットに属さない部品と接続しないでください。カレラの DIGITAL 132 コースのパフォーマンスを完全に発揮させるには、必ずオリジナルの DIGITAL 132 シリーズのアダプターをご使用ください。

PC インターフェイス (PC Unit) は、必ずオリジナルのカレラ PC ユニットと共にお使いください。

玩具に変圧器が付属している場合は、付属の変圧器または電源ユニットで玩具を使用する必要があります。

## 部品の名称

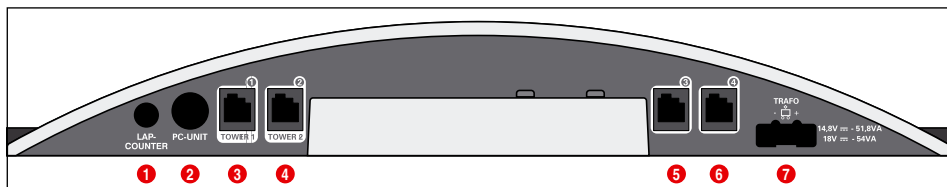


- ① 車体
- ② モーター
- ③ タイヤ
- ④ リア軸
- ⑤ 車台
- ⑥ ガイドキール
- ⑦ ダブルスライド部品
- ⑧ フロント軸
- ⑨ 反転スイッチ付きのカーボード
- ⑩ ヘッドライトボード
- ⑪ テールライトボード

ご注意：スロットカーの組立てはモデルによって異なります。

部品の符号は商品番号として使用できません。

## コネクタ



コネクタ (左から右へ):

- ① ラップカウンター20030342用コネクタ
- ② PCユニット、またはラップカウンター-20030355用コネクタまたはApp Connect 20030369
- ③ ハンドコントローラー、ハンドコントローラー拡充ボックス、またはWIRELESS+レーシーバーのための接続ソケット1
- ④ WIRELESS-Tower 20010108のための接続ソケット2
- ⑤ ハンドコントローラーのための接続ソケット3
- ⑥ ハンドコントローラーのための接続ソケット4
- ⑦ DIGITAL 124 / DIGITAL 132パワーバックのためのコネクタ

接続ソケット1-4に関する一般的な注意事項:

WIRELESS+ レシーバーを1機で使用する場合は接続ソケット1に接続します。他にもWIRELESS-Tower 20010108を接続ソケット2とつなぐ方法もあります。WIRELESS+ レシーバーだけを使用する場合は、接続ソケット2にはつながらないでください。

接続ソケット3と4にはその場合、追加的にケーブル接続されたハンドコントローラーを適用できます。するとこれらがアドレス5と6を使用することに注意してください。

ハンドコントローラー拡充ボックス20030348の適用の際には、これを接続ソケット1につないでください。車アドレスの配分は次のように行います:

- コントローラー追加コネクタ=アドレス1、3と4
- 接続ソケット2=アドレス2
- 接続ソケット3=アドレス5
- 接続ソケット4=アドレス6

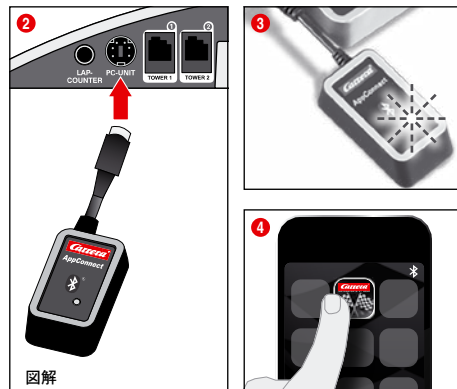
注意:

WIRELESSとコントローラー追加コネクタをコンビネーションすることはできません!

## Carrera Race Appおよび、Carrera AppConnectの使用

ご注意:

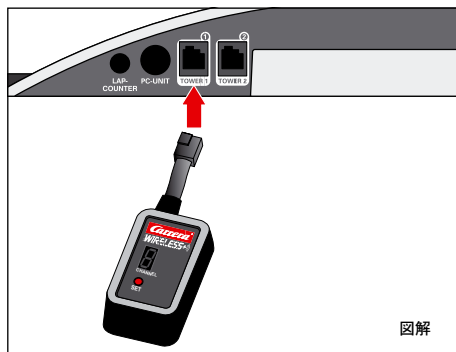
APP CONNECTはオプションに含まれています。詳細については、パートAのパッケージ内容を参照してください。APP CONNECTは、単品でも注文番号20030369でお買い求めいただけます。



- ① Carrera Race Appをお使いのモバイル端末器にインストールします。
- ② Bluetoothアダプターをシンボルマークで表示されたPCの専用ジャックに差し込みます。
- ③ お使いの端末器でBluetoothが機能するかを確認します。接続が完了するまでCarrera AppConnectは、点滅を続けます。
- ④ Carrera Race Appをスタートさせます。
- ⑤ 青のダイオードが点灯し続けると、接続された状態です。

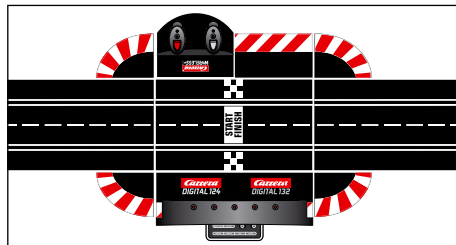
## レーシーバーの接続

レーシーバーをコントロールユニットのタワー1とタワー2と表示されている2つのソケットに接続します。6台のWIRELESS+ ハンドコントローラーを使用するには、2.4GHzのレーシーバーが1機だけ必要です。

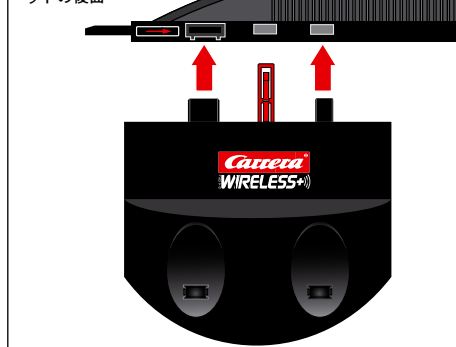


## 充電ステーションの接続

充電ステーションはコントロールユニットの後側に接続します。充電ステーションをレーンの別の位置に設置したい場合は、アダプターユニット30360をご使用ください。

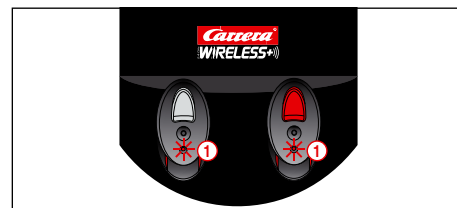


コントロールユニットの後面

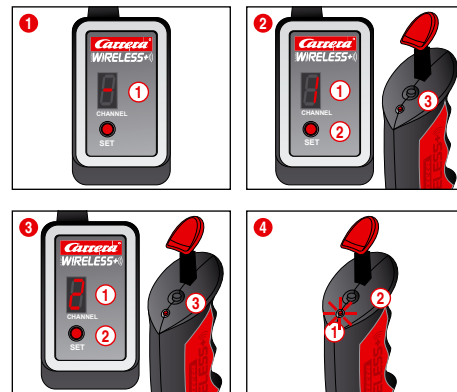


## ハンドコントローラーの充電

はじめて使用する前には、WIRELESS+ ハンドコントローラーを満充電してください。充電にはハンドコントローラーをチャージャーにセットしてからレーンのスイッチを入れます。充電中はハンドコントローラーのLED ① が点滅します。充電が終了するとLED ① は点灯を続けます。リチウムポリマー電池を使用すれば、ハンドコントローラーの再充電が常時可能です。



## ペアリング



ハンドコントローラーで車両を操作するためには、一度レーシーバー側に“登録”をする必要があります。そのためには、まずレーンのスイッチを入れます。

① ① があるレーシーバーのデジタル表示部 ① が点滅し、ペアリングの待機状態であることを確認します。

② のように、数字の1 ① がデジタル表示部に示されるまでSETボタン ② を1回押します。ここで表示された数字が、後に各車両に該当する番号になります。続けてボタンを押すことで、次のペアリング先を設定できます。

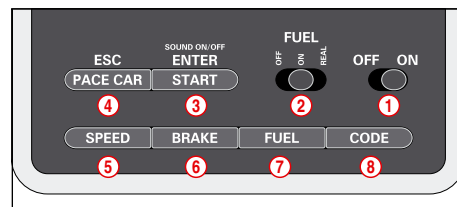
最後にハンドコントローラー上部にあるペアリング設定ボタン ③ を押して決定します。ハンドコントローラーのLEDが点滅し、レーシーバーのデジタル表示のセグメントが点滅すると送受信が成立していることがわかります。そうしてペアリングが完了すると、ハンドコントローラーを使うことができます。

③ のように、2台目のハンドコントローラーのペアリングを同様に行います。数字の2がデジタル表示部に示されるまでSETボタン ② を2回押します ①。最後に2台目のハンドコントローラーにあるペアリング設定ボタン ③ を押して決定します。

④ のように、ハンドコントローラーに設定したペアリング先を表示させるためには、ハンドコントローラー上部にあるペアリング設定ボタン ② を1回押します。設定されたペアリング先のLED ① が、それに反応して点滅します。

ハンドコントローラーを動作しない場合は、約20秒後に自動的に省電力モードに切り替わります。トリガーやレーンチェンジボタンを操作すれば、ハンドコントローラーが復帰します。

## 操作要素



- ① 切替スイッチ
- ② 給油機能のためのスイッチ
- ③ レーススタートのためのスタートボタン/プログラミングのための確認ボタン
- ④ ベースカー用ボタン/プログラミング中断
- ⑤ 基本速度の設定のためのボタン
- ⑥ 制動反応の設定のためのボタン
- ⑦ 燃料レベルの設定のためのボタン
- ⑧ 車のためのプログラミングボタン

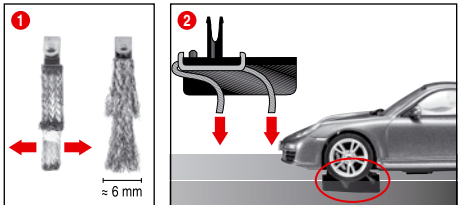
操作のための一般的注意事項  
ボタンのいくつかは何回も割り当て可能です。いくつかの機能の設定はボタンを組み合わせで行われます。全てのプログラミング過程は第4ボタン「ESC/PACECAR」によって中断できます。さらに詳しい情報については以下をご覧ください。

### 相当するハンドコントローラー上への車のコーディング/プログラミング



コーディングする車をレーンにのせてコントロールユニットをスイッチオンにします。  
「CODE」ボタン⑧を1回押します(図①)；第1LEDが点灯し始めます(図②)。続いて相当するハンドコントローラーのレーンチェンジボタンを1回押します(図③)。ライトの付いた車ではライトが点滅し始め、コントロールユニットではLED2-4が徐々に明るくなります。コーディングが完了すると真ん中のLEDが恒常的に点灯し(図④)、車がハンドコントローラーに割り当てられました。  
注意：この種のコーディングではコーディングする車以外はレーンにのせないこと。

### 走行準備

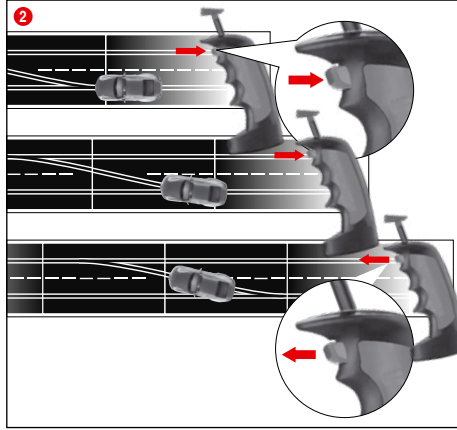


カレラのCarrera DIGITAL 132スロットカーはカレラの1/24スケールのレールシステム用に最適です。

**① + ② ブラシの最適位置**  
良好で持続性のある走行を実現するために、ブラシの先端は扇状に少し広げて①、図②に示すとおり、トラックの方向に曲げます。ブラシの先端はトラックと接触するようにし、磨耗した部分は必要に応じてカットしてください。トラックおよびブラシはホコリがつかからないよう、また磨耗部がないかどうか時々点検してください。

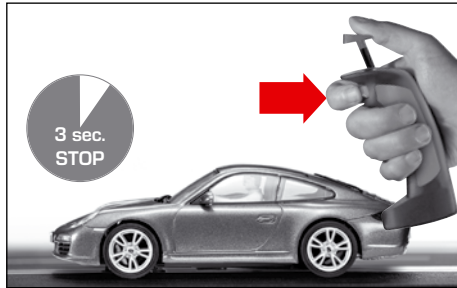
スポイラや装着ミラーなど、スロットカーの小部品は、実物の完全縮小版であるため、走行中に外れたり、壊れたりする恐れがあります。走行させる前に取り外しておけば、こうしたトラブルを回避することができます。

### レーンチェンジ機能



- ① マシンのガイドキールはレール溝に装着され、ダブルブラシは導電レールと接触するようにしてください。マシンを接続セクションに置いてください。
- ② レーンチェンジを行なう際、マシンがレーンチェンジを通過した時点まで、コントローラーのボタンを押し続けてください。

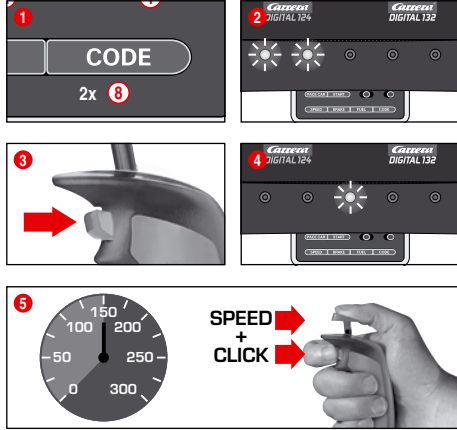
### 照明オン・オフ



スピードコントローラーに設定したスロットカーは、トラック上で少なくとも3秒間停止させてから、車線変更ボタンを押すことにより照明をオン・オフに設定できます。

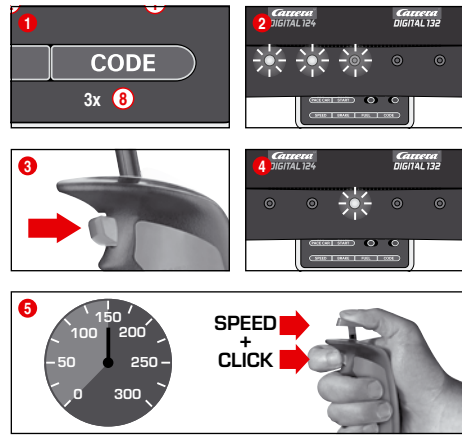
注意：  
ライト付マシンモデルにのみ適用

### オートノーマスカーのコーディング/プログラミング



コントロールユニットをスイッチオンにしてコーディングする車をレーンにのせ、「CODE」ボタン⑧を2回押します(図①)。コントロールユニットの最初の2つのLEDが点灯します(図②)。次にハンドコントローラーのレーンチェンジボタンを押します(図③)。LED3-5が徐々に点灯します。真ん中のLEDが点灯するまで待ちます(図④)。ハンドコントローラーのタブを操作し、車を希望の速度に上げます。速度が達成できたらもう1回レーンチェンジボタンを押してください(図⑤)。オートノーマスカーのコーディングはこれで完了しました。  
注意：この種のコーディングの際は常に、コーディングする車以外はレーン上に置かないでください。オートノーマスカーのプログラミングは、車がコーディングし直されるまで保たれません。オートノーマスカーは、ポジションタワーとの組み合わせにおいて常にアドレス7で表示されます。

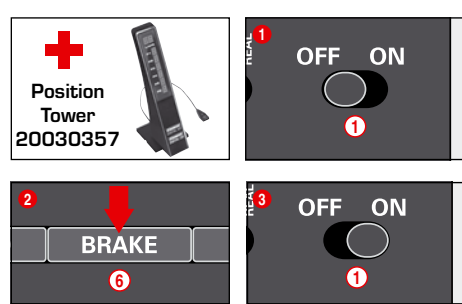
### ベースカーのコーディング/プログラミング



(ピットストップレーン#20030356との組合せにおいてのみ)  
コントロールユニットをスイッチオンにしてコーディングする車をレーンにのせ、「CODE」ボタン⑧を3回押します(図①)。コントロールユニットの最初の3つのLEDが点灯します(図②)。次にハンドコントローラーのレーンチェンジボタンを押します(図③)；LED2-5が徐々に点灯します。真ん中のLEDが点灯するまで待ちます(図④)。ハンドコントローラーのタブを操作し、車を希望の速度に上げます。速度が達成できたらもう1回レーンチェンジボタンを押してください(図⑤)。ベースカーのコーディングはこれで完了し、車はピットストップレーン内に入ります。  
注意：この種のコーディングの際は常に、コーディングする車以外はレーン上に置かないでください。ベースカーのプログラミングは、車がコーディングし直されるまで保たれます。ベースカーはポジションタワーとの組み合わせにおいて常にアドレス8で表示されます。

拡充されたベースカー機能  
ベースカーのコーディングが完了すると、ベースカーは最初のラップ内に自動的にピットレーンに入ります。ベースカーをスタートするためには「PACE CAR」ボタン④を1回押します。コントロールユニットのLED2と3が点灯して、ベースカーがピットレーンから出ます。ベースカーはこれで、「PACE CAR」ボタンがあらためて押されるまで走り続けます。その際にはLED2が消えて、車は現ラップ内に自動的にピットレーンに入ります。

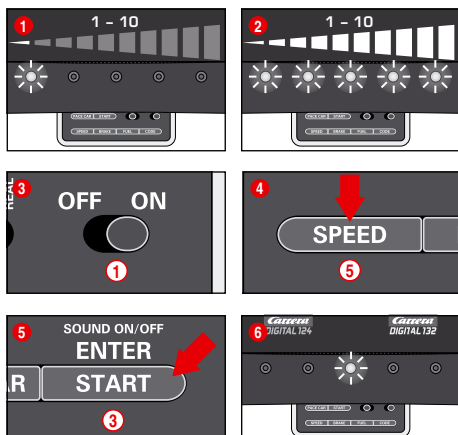
### オートノーマスカーとベースカーのためのポジション表示



(ポジションタワー#20030357との組合せにおいてのみ)  
オートノーマスカー(アドレス7)とベースカー(アドレス8)のポジションはポジションタワーに表示できます。この機能はコントロールユニットで起動できます。コントロールユニットをスイッチオフにして「BRAKE」ボタン⑥を押し続けながら(図②)コースを起動し、「BRAKE」ボタンから手を離します。あらためてボタンを押すことによって機能が切替えられます。

1つのLEDが点灯 = 表示無し  
2つのLEDが点灯 = ポジションタワーに表示あり  
希望する機能を設定して、その選択を「START/ENTER」ボタンで追認します。

## 車の基本速度の設定



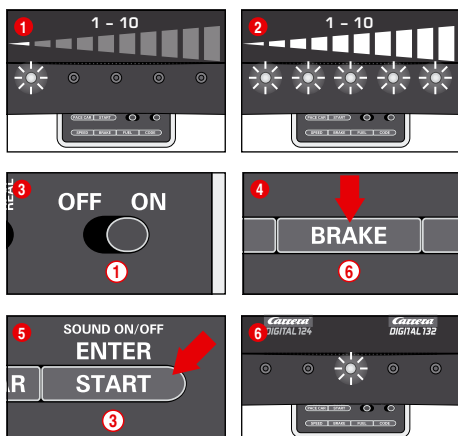
基本速度の設定は1台及び/又は複数台の車のために個別に行えます。設定する車その際にはレーン上に置く必要があります。設定は10段階あり、5つのLEDが点滅したり恒常的に点灯して様々な異なる段階を信号で知らせます。

- ① 1つのLEDが点灯 = 低速度
- ② 5つのLEDが点灯 = 高速度

コントロールユニットをスイッチオンにして設定する車をレーンにのせ、「SPEED」ボタン⑤を1回押します。一定数のLEDが点灯します。これらは最後に適用された速度段階を表わします。「SPEED」ボタン⑤を希望する速度が選択できるまで何回も押します。その選択を「START/ENTER」ボタン③で追認します。

走行灯が短く点灯して真ん中のLEDが点灯して、設定の完了を確認します(図⑥)。

## 車の制動反応の設定



(ハンドコントローラー操作の車にのみ)

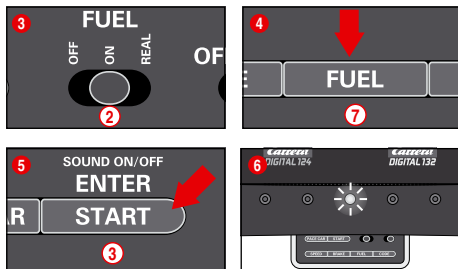
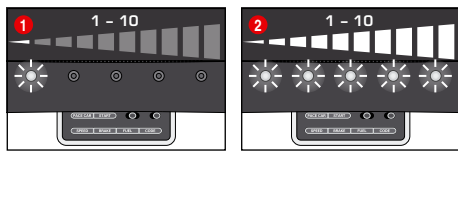
ブレーキ反応の設定は個別に1台及び/又は複数台の車のために行えます。設定する車その際にはレーン上に置く必要があります。設定は10段階あり、5つのLEDが点滅したり恒常的に点灯して各段階を信号で知らせます。

- ① 1つのLEDが点灯 = 弱いブレーキ効果
- ② 5つのLEDが点灯 = 強いブレーキ効果

設定する車をコントロールユニットをスイッチオンにしてレーンにのせ、「BRAKE」ボタン⑥を1回押します。一定数のLEDが点灯します。これらは最後の適用されたブレーキ反応の段階を表わします。「BRAKE」ボタン⑥を希望するブレーキ反応が選択できるまで何回も押します。その選択を「START/ENTER」ボタン③で追認します。

走行灯が短く点灯して真ん中のLEDが点灯して、設定の完了を確認します(図⑥)。

## 燃料レベルの設定



(ハンドコントローラー操作の車にのみ)

ビットレーン(20030356)との組合せにおける燃料レベルの設定は全車に対して同時に行われます。設定は10段階あり、5つのLEDが点滅したり点灯して様々な異なる段階を信号で知らせます。

- ① 1つのLEDが点灯 = 低い燃料レベル
- ② 5つのLEDが点灯 = 満タン

コントロールユニットをスイッチオンにして設定する車をレーンにのせ、スライドスイッチ②を介して給油機能を起動します(図③)。「FUEL」ボタン⑦を1回押します。一定数のLEDが点灯します。これらは最後に適用された燃料レベルを表わします。「FUEL」ボタン⑦を希望する燃料レベルが選択できるまで何回も押します。その選択を「START/ENTER」ボタン③で追認します。走行灯が短く点灯して真ん中のLEDが点灯して、設定の完了を確認します(図⑥)。

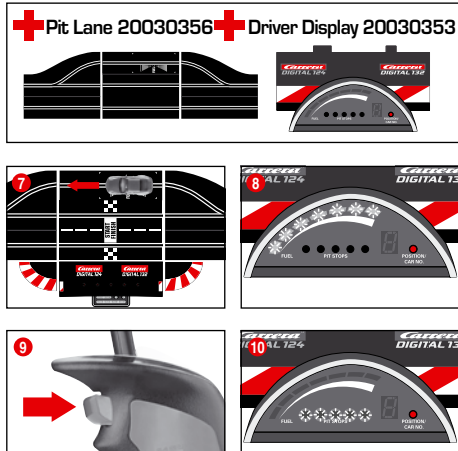
拡充された給油機能

スライドスイッチ②を介して3種のモードを選択可能(図③)：

- OFF = 車は「ガソリン」を消費しない
- ON = 車は「ガソリン」を消費する
- REAL = 最高速度は燃料レベルに依存 / 車は「ガソリン」を消費 (ビットレーン20030356もしくはビットストップレーン20030346及びビットストップアダプターユニット20030361との組合せにおいてのみ)

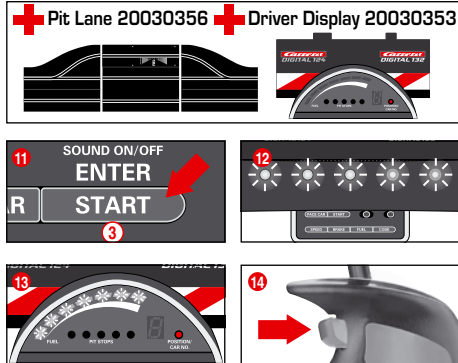
「REALモード」において車は満タンで「重く」、速度は遅くなり、ブレーキ反応は弱くなります：空タンクの車は速度が早く、ブレーキ反応が高くなります。現在の燃料レベルと「ガソリン消費」の表示はドライバディスプレイ20030353とビットストップ20030356との組合せでのみ可能です。

ビットレーン20030356とドライバディスプレイ20030353による車の燃料補給



車の現在の燃料レベルは、ドライバディスプレイの5つの緑色LEDと2つの赤色LEDの付いた棒グラフにより読み取れます。燃料補給のために車は、給油センサを介してビットレーンに入ります(図⑦)。棒グラフが点滅し始め(図⑧)、車はレーンチェンジボタンを押すことにより燃料補給できます(図⑨)。給油回数は黄色LEDの点滅もしくは点灯により表示されます(図⑩)、ドライバディスプレイもご覧ください)。注意：空タンクの車は、ポジションタワー20030357との組合せにおけるラップカウントの対象となりません。

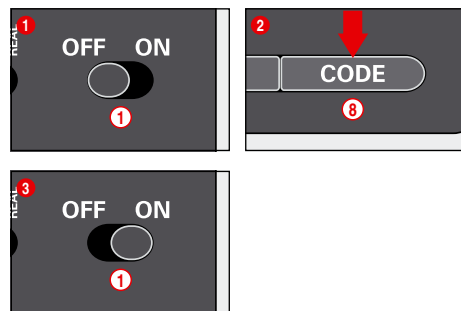
レースの開始時の燃料レベルの設定



(ビットレーン20030356とドライバディスプレイとの組合せにおいてのみ)

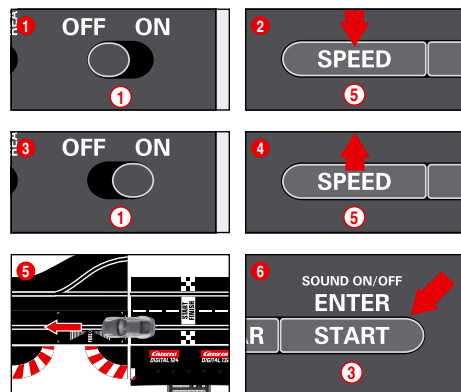
燃料レベルの基本設定に無関係に、1台及び/又は複数台の車のために個別に次回燃料補給ストップまでの燃料レベルをレース開始時に設定できます。「START/ENTER」ボタン③を1回押します：コントロールユニットの5つのLEDが恒常的に点灯し(図⑫)、ドライバディスプレイの棒グラフが点滅します(図⑬)。相当するハンドコントローラーのレーンチェンジボタンをクリックすることにより、燃料レベルを変えることができます(図⑭)。

## 設定ボタンのロック



Speed (スピード)、Brake (ブレーキ) または Fuel (フェュエル) の設定ボタンは次のようにロックできます。コントロールユニットがオフの状態にコードボタン⑧を押し、再びコントロールユニットをオンにしてコードボタンを離します。ロックの解除には、この操作を繰り返してください。

## 拡充ビットレーン機能

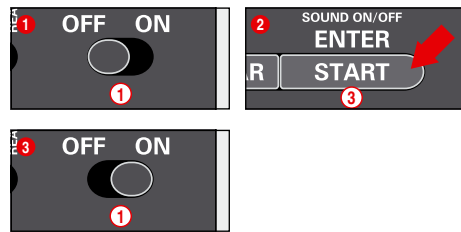


(ビットレーン20030356との組合せにおいてのみ)

ビットレーン20030356もしくはビットストップレーン20030346でのラップカウント機能をビットストップアダプターユニット20030361によりスイッチオン/オフすることができます。このためにはスイッチオフされたコントロールユニットで「SPEED」ボタン⑤を押し続けてコントロールユニットをスイッチオンにして、「SPEED」ボタン⑤から手を離します。あらためてボタンを押すことにより、設定に応じて1つ又は2つのLEDが点灯します。

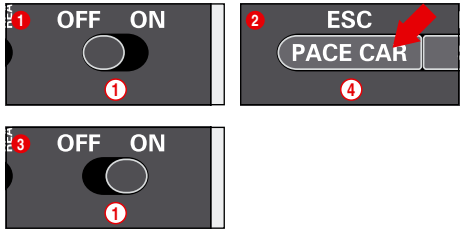
- LED 1 = ラップカウント機能オフ
  - LED 1 + 2 = ラップカウント機能オン
- 希望する設定を選択して、車をビットレーンセンサー上を走らせるかスライドさせます(図⑤)。設定は通過の際に引き継がれます。設定から出るには「START/RNTER」ボタン③を押します。

## サウンドのオン/オフ



センサー及びタッチコントロールの通過の際の確認音はスイッチオフすることが可能です。そのためにはスイッチオフされたコントロールユニットで「START/RNTER」ボタン③を押し続け、コースをスイッチオンにし、再び「START/RNTER」ボタン③から手を離します。コントロールユニットのスイッチオンの際の確認音はスイッチオフにできません。

### リセット機能



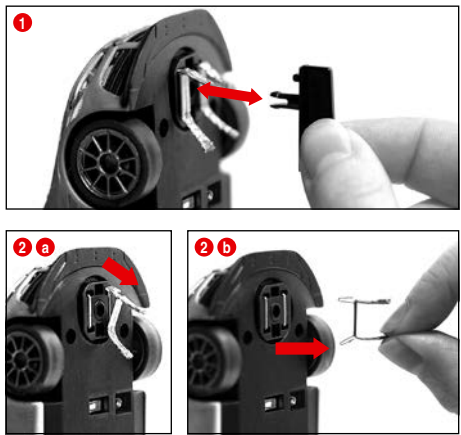
工場設定を回復するためにコントロールユニットはリセット機能を提供しています。そのためにはスイッチオフにしたコントロールユニットで「ESC/PACECAR」ボタン④を押し続け、コースをスイッチオンにし、再びボタンから手を離します。速度・ブレーキ反応・燃料レベル・サウンド・ラップカウントのための以前の設定は全て工場設定に戻ります。車の設定は、車がコース上に置かれていない限りこれに影響されません。

- 工場設定：
- ・ 速度 = 10
  - ・ ブレーキ反応 = 10
  - ・ 燃料レベル = 7
  - ・ サウンド = オン
  - ・ オートノーマスカーとベースカーのポジション表示 = オフ

### 節電機能

コントロールユニットは20分間使用されないと節電モードに切り替わり、ポジションタワー・ドライバディスプレイ・スタートライト等の表示は全てスイッチオフされます。コントロールユニットを再起動させるためには、2~3秒間電源を切ってから再度スイッチを入れてください。設定は全て保持されます。

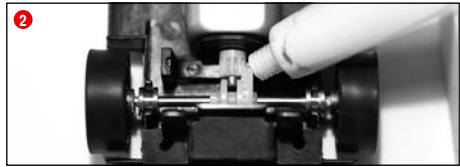
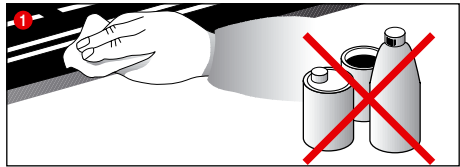
### ダブルブラシおよびガイドキールの交換



ご注意：  
・ ブラシの交換は、1本ずつ取り出して行なうにしてください。  
・ ブラシが損傷する原因となりますので、スロットカーを後進させないようにしてください。

- 1 ガイドキールは、図1に示すとおり、支持部から丁寧に取り出してください。
- 2 ダブルブラシの交換は、図2aに示すとおり、まず上部ブラシの一部のみを引出し、次に図2bに示すとおり、ダブルブラシの全体を完全に引出してください。取付ける際も同様の手順で行なってください。

### 手入れ



スロットカーコースの機能が十分に発揮できるように、全部品を定期的に清掃してください。また、清掃の際は、必ず電源プラグを外してから行ってください。

- 1 コースの距離：トラック表面および溝の清掃には乾燥した布を用い、溶剤や化学薬品は使用しないでください。本品を使用しないときは、ホコリのかからない乾燥した場所に保管してください。購入時の包装箱をご利用することをお勧めします。
- 2 スロットカーの点検：軸と車輪の支承部、スプロケット、変速機ギアを清掃し、樹脂や酸を含有しないグリースを塗ってください。その際、爪楊枝を用いると便利です。ブラシおよびタイヤの状態を定期的にチェックしてください。

### トラブルシューティング 走行技術

トラブルシューティング：  
問題が発生した場合には次の事項をチェックしてください。

- ・ 電源が正しく接続されていますか？
- ・ 変圧器やコントローラーは正しく接続されていますか？
- ・ トラックはきちんと連結されていますか？
- ・ 走行方向や溝は清潔に保たれており、また、異物などはありませんか？
- ・ ブラシは良好な状態ですか？また、導電トラックと接触していますか？
- ・ マシンは指定コントローラーにコード登録されていますか？
- ・ 短絡した場合、コースの電源供給は約5秒間、自動停止となり、信号が鳴って、表示されます。
- ・ マシンは、トラックのの走行方向と同じ方向に置かれていますか？走行不可となっている場合、マシンの裏面にある走行方向スイッチを切替えてください。
- ・ アダプタユニットが走行方向に正しく取り付けられていますか？
- ・ ハンドコントローラーの電池は正しく接続されていますか？
- ・ 蓄電池は充電されていますか？
- ・ ハンドコントローラーのLEDは充電中点滅していますか？
- ・ ハンドコントローラーはレシーバーにペアリングされていますか？
- ・ ハンドコントローラーに重複した番号が設定されていませんか？

ご注意：  
スポイラや装着ミラーなど、スロットカーの小部品は、実物の完全縮小版であるため、走行中に外れたり、壊れたりする恐れがあります。走行させる前に取り外しておけば、こうしたトラブルを回避することができます。

走行技術：  
・ ストレートトラックは迅速に走行しても、カーブの前ではスピードを落とし、カーブ終点からは再度スピードを上げるようにしてください。  
・ 過熱やエンジン破損の原因になりますので、駆動中にスロットカーを挿んだり、阻止したりしないでください。

ご注意：他メーカー製レールシステム上での走行では、既製ガイドキールではなく、必ず特種ガイドキール(商品番号20085309号)に交換してください。また、カレラ製のクロッシング(立体交差、商品番号20020587号)や1/30°ハイバンクカーブ(商品番号20020574号)での走行時に発生する軽い雑音は、縮小尺度の完全性を証明するものであり、走行性能に悪影響を及ぼすわけではありません。

### テクニカルデータ

玩具用変圧器の出力電圧

14.8 V ~ 51.8 W

LiPo電池: 3.7 V ~ 180 mAh · 0.7 Wh

最高充電時間: 2時間

周波数: 2.4 GHz  
周波数帯域: 2400 - 2483.5 MHz  
最大送信電力: 10 mW

- 電力モード
- 1.) ブレイモード=カートを手動コントローラーで操作
  - 2.) 静止モード=ハンドコントローラーを操作せず、ノープレイ
  - 3.) スタンドバイモード=静止モードが約20分継続すると接続レールはスタンバイモードに切替、LEDが消灯した。消費電力 < 0.21 W  
コントロールユニットを再起動させるためには、2~3秒間電源を切ってから再度スイッチを入れてください。そうすると、レールはスリープモードにもどります。
  - 4.) オフ状態=配電網への接続を分離



### 注意事項

LiPo電池の使用における規定と注意:

LiPo電池は従来のアルカリ電池やNiMH電池に比べ、とても敏感です。そのため、あらゆる規定や注意事項は厳密に守ってください。誤ったLiPo電池の取り扱い、保管、あるいは使用の際には、ユーザーがリチウム電池に関連するすべてのリスクへの責任を負います。

- ・ 非充電式の電池を充電しないでください！充電は同梱のチャージャーでのみ行ってください。この注意事項を守らない場合は発火の危険、健康被害、物品の損傷などが生じることがあります。絶対にその他のチャージャーを使用しないでください。
- ・ 電池の充電は、かならず大人の監視のもとに行ってください。充電中は決して監視を怠らなさい。電池を充電する際は常時近くで充電を監視し、問題発生時には必要に応じた対処がすぐできるようにしてください。
- ・ 放電中、あるいは充電中に電池が膨れたり変形した場合は、即座に放電や充電を中止してください。その場合は電池を出来る限りすぐに注意深く取り出して、可燃材がまわりにない開放された安全な場所に置き、最低15分間観察してください。電池が膨れたり変形している場合、そのまま放電や充電を続けると炎上する危険があります！電池の変形や膨らみがわずかである場合でも、使用を止めてください。
- ・ 同梱の蓄電池は、かならず発火性の物がない安全な場所で保管してください。
- ・ 空のバッテリーは、必ず玩具から取り外してください。
- ・ 電池は室温(16~18°C)の乾燥した場所で保管してください。電池を直射日光のあたる場所や、その他の発熱源がある場所に放置しないでください。基本的に50°C以上になる場所を避けてください。
- ・ 使用後はかならず電池を充電し、電池のいわゆる過放電をさけてください。機器を使用しない場合でも蓄電池は時々(2~3ヶ月ごと)充電してください。上記の注意事項を守らないと、電池の破損につながる可能性があります。
- ・ 電池交換の際に、尖った物や鋭利な用具を使用しないでください。いかなる場合も蓄電池の保護フィルムを損傷させないようにしてください。
- ・ 破損した電池を取り替える場合は、絶対に推薦の電池タイプに交換してください。破損した電池や使用不可の電池は特別管理産業廃棄物です。廃棄には、かならず条例に則った処置をとってください。
- ・ 蓄電池やバッテリーは火に投げ入れたり、高温の場所に放置しないでください。発火や爆発の危険があります。
- ・ LiPo電池に含まれる電解液やその気体は、身体に有害です。電解液に直接触れることは絶対に避けてください。皮膚、目、またその他の身体の部分が電解液に接触した場合は、直ちに清潔な流水で洗浄し、その後は医師の診断を受けてください。
- ・ 蓄電池は玩具ではありませんので、お子様の手が届かないようにしてください。蓄電池はお子様の手の届かない場所に保管してください。
- ・ コネクタや電池の端子を短絡させないでください！
- ・ この玩具は、かならず専用の一台のトランスあるいは、電源アダプタで使用してください！
- ・ トランスおよび、電源アダプタは玩具ではありません。

목차

안전주의사항 .....122  
 적합성 선언 .....122  
 포장내용물 .....122  
 조립할 때 기술상 주의사항 .....122  
 중요한 참고사항 .....123  
 설명 .....123  
 첫사용 전 .....123  
 충전지-관리 .....123  
 조립 설명 .....123  
 가이드일과 지지대 .....123  
 전력연결 .....123  
 자동차 부품품 .....123  
 접속 .....124  
 수신기의 연결 .....124  
 충전스테이션의 연결 .....124  
 속도 조절기의 충전 .....124  
 바인딩- 프로세스 .....124  
 작동요소 .....124  
 차량을 해당 속도조절기에 코딩/프로그래밍 하기 .....124  
 출발 준비 .....125  
 선로변경기능 .....125  
 조명기능 켜고 끄기 .....125  
 오토노머스 카 코딩/프로그래밍 .....125  
 페이스 카 코딩/프로그래밍 .....125  
 오토노머스 카와 페이스 카 상태 표시 .....125  
 차량 속도 입력 .....125  
 차량의 브레이크 행태 입력 .....126  
 설정을 위한 단추 잠금 .....126  
 주유 탱크 용량 입력 .....126  
 확장 핏 래인 기능 .....126  
 음향 켜고 끄기 .....127  
 리셋 기능 .....127  
 절전 모드 .....127  
 이중접촉단자와 유도판 교체 .....127  
 점검과 손질 .....127  
 결합 제거 주행기술 .....127  
 기술지원 .....127  
 경고사항 .....127

반갑습니다

카레라 팀에서 만나게 되어 반갑습니다!  
 이 설명서는 카레라 디지털 132 경주로를 조립하고 조작하는데 중요한 정보를 담고있습니다. 설명서를 자세히 읽으신후 잘 보관하십시오. 의문 사항이 있으시면 저희 판매처에 문의하시거나 다음 웹사이트를 방문해주세요:  
[carrera-toys.com](http://carrera-toys.com)

제품에 이상이 있거나 배송중 손상이 있는지 확인하십시오. 포장상자는 상품 정보가 표기되어 있으니 꼭 보관하십시오.

카레라 디지털 132 경주로와 즐거운 시간을 보내시기 바랍니다.

안전주의사항

- 경고: 36개월 미만의 어린이에게는 적합하지 않습니다. 삼킬 수 있는 작은 부품으로 인해 질식할 위험이 있습니다. 주의: 제품의 기능상 놀리거나 끼워져 다칠 위험이 있습니다.
- 경고: 이 장난감에는 자석이나 자성을 가진 부품이 들어 있습니다. 인체내에서 서로 붙거나 금속성 물체를 끌어당기는 자석을 심하게 다치거나, 사망을 야기할 수 있습니다. 자석을 삼켰거나 흡입하였을 경우에는 즉시 의사의 도움을 청하십시오.
- 경고: 최소 8세 이상의 어린이에게만 배터리 충전기 사용이 허용됩니다. 어린이가 배터리 충전기를 안전하게 사용할 수 있게 잘 지도하시고, 충전기는 장난감이 아니며 가지고 놀아서는 않된다는 것을 주지시키십시오.
- 어댑터는 장난감이 아닙니다! 합선되지 않도록 주의하십시오. 부모님께서 주의해야 할 사항: 어댑터의 전선, 플러그, 혹은 케이스에 손상이 있는지 정기적으로 검사하십시오. 이 장난감은 반드시 추천된 어댑터를 사용하여 조작하여야 합니다. 어댑터에 손상이 생긴 경우에는 사용하지 않습니다! 경주로는 반드시 어댑터를 사용하여 조작해야 합니다. 오랫동안 사용하지 않을 경우에는 어댑터의 전원을 꺼주십시오. 어댑터의 케이스와 조종기는 열지 마십시오!

부모님께 드리는 주의사항:  
 어댑터와 전원부품은 장난감으로 이용하기에 적합하지 않습니다. 이 제품은 항상 부모님의 감독하에 사용되어야 합니다.

- 선로, 차량, 충전기의 전선, 플러그 및 케이스에 손상이 생겼는지 정기적으로 점검하십시오! 손상된 부품은 교체하십시오.
- 경주로는 야외 또는 습기가 많은 공간에서 운영하지 마십시오! 액체를 피하십시오.
- 합선이 되지 않도록 경주로 위에 금속을 놓지 마십시오. 경주로에서 차량이 이탈할 수 있으므로 손상될수있는 물건 근처에 경주로를 설치 하지 마십시오.
- 세척이나 점검하기 전에 전원을 뽑아주십시오! 청소할 때는 약간 젖은 헝겊을 사용하고, 웬만한 화학물질은 사용하지 마십시오. 사용하지 않을 때는 먼지가 끼지 않게 건조하게 보관하여야 하며, 오리지널 포장상자가 가장 좋습니다.
- 차량이 튕겨져 나와 다칠 위험이 있으니 자동차 경주로를 눈이나 얼음 높이에서 작동하지 마십시오.
- 변압기를 규정에 맞게 사용하지 않을 경우 감전을 야기할 수 있습니다.
- 장난감과 충전기는 반드시 장난감용 변압기와 함께 사용해야 합니다.
- 조절할 수 있는 변압기와 함께 사용하지 말 것!
- 이 기기의 전원 연결 전선이 손상되었으면, Carrera Toys

GmbH 회사의 고객센터에 보내거나 유사한 자격을 가진 사람에 의해 교체하여 위험을 방지해야 합니다.

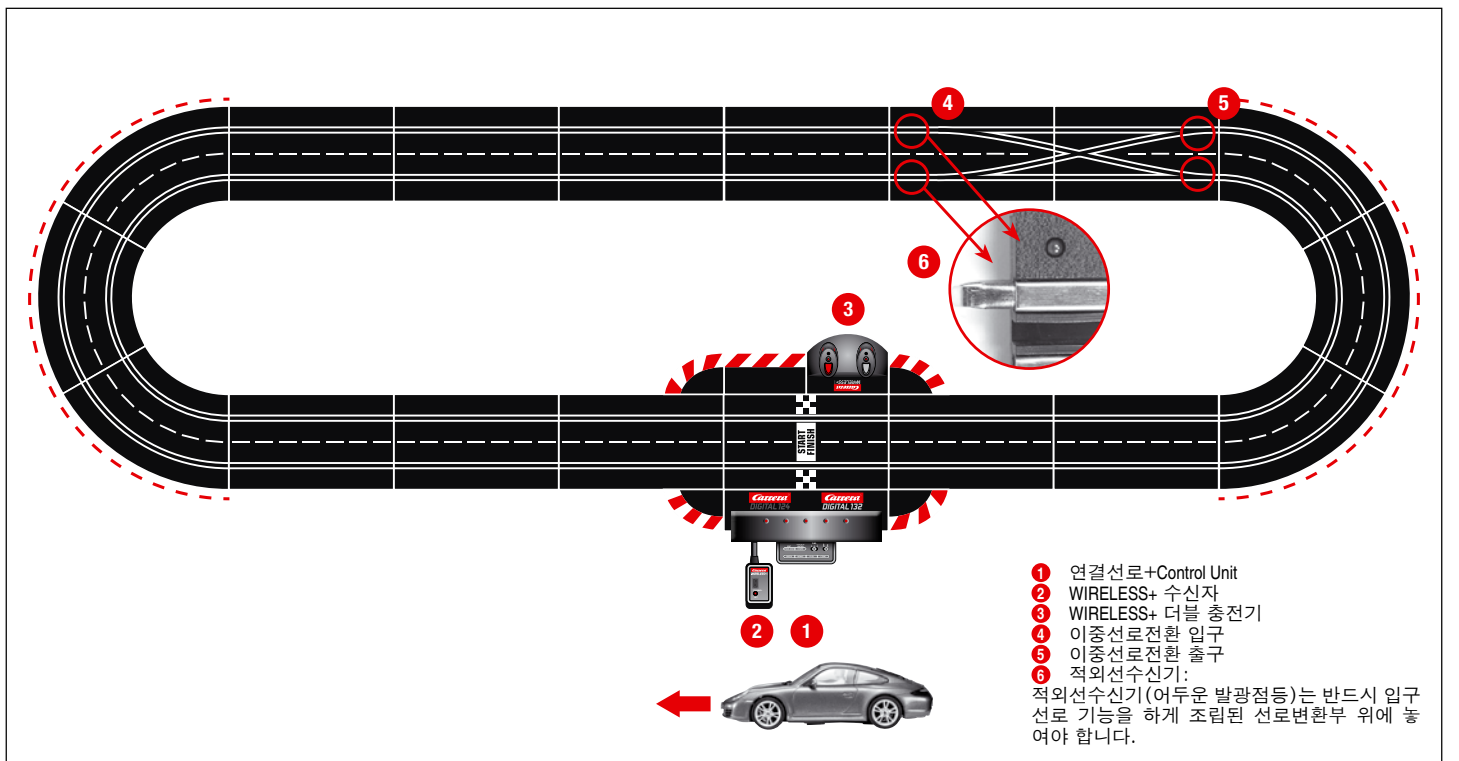
참고 사항:  
 차량 및 제어 장치는 완전히 함께 조립된 상태로 재가동시켜야 합니다.

성인만이 조립을 해야 합니다. 8세 이상의 어린이를 비롯해 신체적, 감각적 또는 정신적 능력이 취약하거나 경험 및 지식이 부족한 사람은 장치의 안전한 사용에 대해 감독 또는 지시를 받고 이로 인한 위험을 완전히 이해할 경우에만 본 장치를 사용할 수 있습니다. 어린이가 장치를 가지고 놀면 안 됩니다. 세척 및 사용자-유지보수를 어린이가 감독 없이 실시해서는 안 됩니다. 폭발 위험이 있으므로 어린이에게 비충전식 배터리를 충전하면 안 된다고 반드시 알려주십시오.

적합성 선언

Carrera Toys GmbH 사는 무선수신기 유형 "2,4 GHz WIRELESS+" 가 EU 규정 2014/53/EU 에 부합한다는 것을 밝힙니다. EU 적합성 선언 문구는 다음 인터넷 사이트에서 보실 수 있습니다: [carrera-toys.com](http://carrera-toys.com) - Safety and Quality

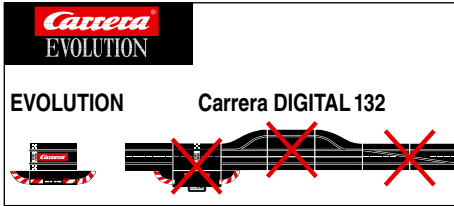
조립할 때 기술상 주의사항



- 1 연결선로+Control Unit
  - 2 WIRELESS+ 수신자
  - 3 WIRELESS+ 더블 충전기
  - 4 이중선로전환 입구
  - 5 이중선로전환 출구
  - 6 적외선수신기:
- 적외선수신기(어두운 발광점등)는 반드시 입구 선로 기능을 하게 조립된 선로변환부 위에 놓여야 합니다.



### 중요한 참고사항



에블루션(아날로그 시스템)과 카레라 디지털 132(디지털 시스템)는 상이한 시스템으로 완전히 별개로 조작되는 2개의 서로 다른 시스템이라는 것에 주의하십시오. 경주로를 조립할 때 이 두 시스템, 다시 말하면, 에블루션의 연결선로는 카레라 디지털 132의 블랙박스를 포함한 연결선로와 연결해서는 안되며, 두 연결선로(에블루션 연결선로, 혹은 블랙박스를 포함한 카레라 디지털 132 연결선로) 중 한 개만 전원에 연결되어 있는 경우도 피해주시기 바랍니다. 카레라 디지털 132의 모든 다른 구성요소(선로변경, 전자트랙계산기, Pit Lane)도 에블루션 경주로에 조립해서 작동하시면 카레라 디지털 132의 구성요소에 손상이 생길 수 있으며, 이 경우 제품보증을 받을 수 없습니다.

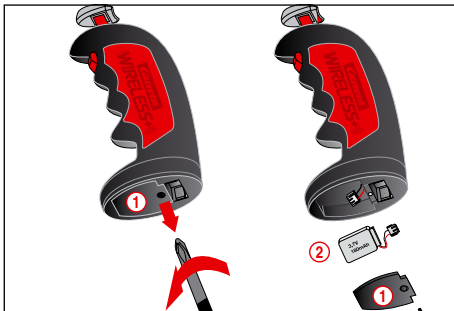
### 설명

와이어리스+는 카레라 디지털 124 과 카레라 디지털 132의 이용을 위한 새로운 무선 레이싱 트랙의 즐거움입니다. 2.4 GHz 무선기술은 주파수 호핑 ( frequency hopping)으로 장애없이 15m 까지 도달범위를 제공합니다. 고성능의 리튬 폴리머 충전지 덕분에 게임은 8시간까지 그리고 대기 모드는 80일 이상 가능합니다. 와이어리스+ 는 레이싱 트랙에서 6 명까지의 경기자에게 무선의 자유를 제공합니다.

카레라 앱넥트는 스마트폰/태블릿과 카레라 컨트롤 유닛 간의 접속을 위한 블루투스 어댑터입니다. (APP CONNECT는 옵션으로 포함됩니다. 이와 관련하여 파트 A의 패키지 내용을 참조하십시오.)

### 첫사용 전

속도조절기를 처음 사용하기 전에 동반된 충전지를 조절기에 끼워 넣어야 합니다 ②. 속도 조절기의 하단에 있는 충전칸 ①을 나사로 열어 주십시오. 충전지의 플러그를 속도 조절기의 접속 소켓과 연결하고 충전지를 충전칸에 넣어 주십시오. 그런다음 충전칸의 덮개를 나사로 조여 고정시켜 주십시오. 충전지는 이미 공장에서 충전되었으나; 그래도 첫 사용 전에 완전히 충전되어야 합니다.

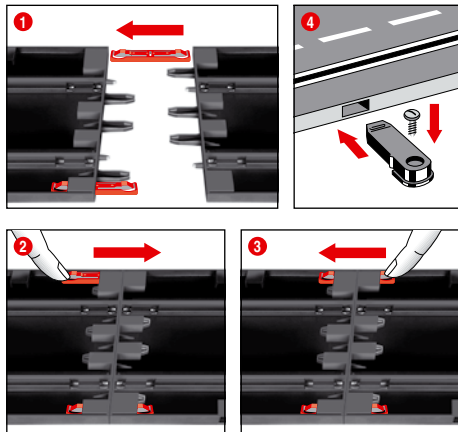


### 충전지-관리

충전지의 오랜 지속성과 그 성능을 달성하기 위해서, 관리 및 보관을 위한 아래 사항들을 유익해 주십시오.

- 새로운 충전지는 처음 사용하기 전에 완전히 충전한다.
- 완전히 충전된 충전지의 연속게임시간은 8 시간이다. 충전성능이 감소되면 속도 조절기의 도달범위가 줄어든다. 늦어도 이 시점에서 충전지는 재 충전되어야 한다.
- 오랜기간동안 사용하지 않는 경우 충전지를 속도 조절기에서 고집어내서 이를 실내 온도 (16° - 18° C)로 건조한 곳에 보관한다. 깊은방전을 방지하려면, 보관된 충전지는 2-3개월 간격으로 충전되어야 한다.

### 조립 설명

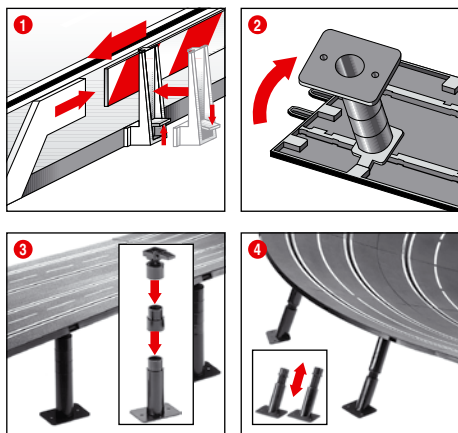


① + ② + ③ 조립 전에 그림에 묘사된 것 처럼 연결고리를 선로에 끼우십시오. 선로를 평평한 바닥에서 맞춰 끼우십시오. 그림 1에 따라 연결고리를 그림 2에서와 같이 소리가 나서 잠착될 때까지 화살표 방향으로 움직이십시오. 연결고리는 나중에 끼울 수도 있습니다. 연결고리는 끼워지는 부분을 가볍게 눌러 양쪽 방향으로 뺄 수 있습니다(그림 3을 보십시오).

④ 고정: 선로몸체를 바닥에 부착하는데는 선로고정판(제품번호 20085209)을 사용할 수 있습니다. (포장에 동봉되어 있지 않음).

참고: 양탄자는 정전기가 일고 보푸라기가 생기며 쉽게 붙어붙을 수 있기 때문에 설치바닥으로 적절하지 않습니다.

### 가드레일과 지지대

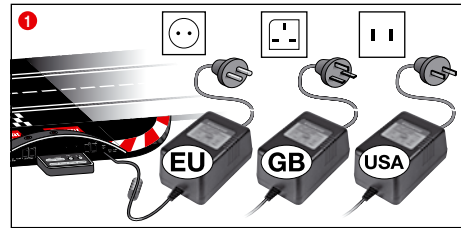


① 가드레일: 가드레일 고정대의 설치는 주행로 가장자리에 위로끼워서 부착합니다.

② + ③ 고가주행로 받침대 설치: 구 와 관절머리를 삼입쪽지와 함께 선로 아랫부분의 각진 삼입구에 끼웁니다. 중간부분을 연결하여 받침대를 높일 수 있습니다. 받침대는 고정시킬 수 있습니다(고정나사는 포장내용물에 포함되어 있지 않습니다).

④ 금커브 받침대 설치: 금커브의 받침대 설치를 위한 경사 받침대는 해당 길이 만큼 내용물에 들어있습니다. 높이를 조절할 수 없는 받침대를 커브의 입구와 출구용으로 사용하십시오. 받침대의 머리부분을 선로 아랫부분의 해당 원형삼입구에 끼우십시오.

### 전력연결



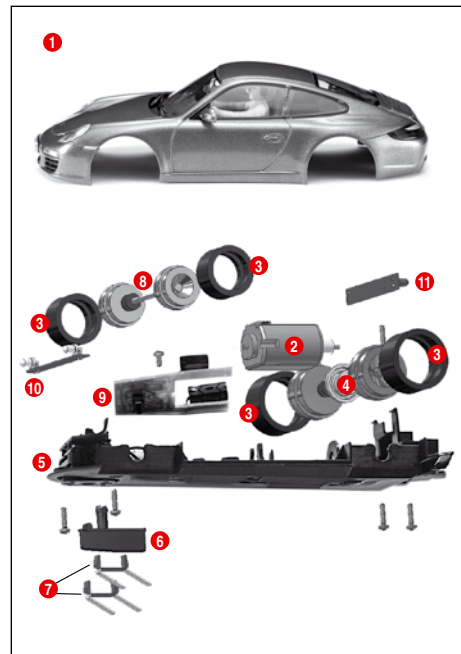
① 변압기 플러그를 컨트롤 유닛에 연결하십시오.

주의: 합선과 감전을 피하기 위해 장난감을 다른 전기제품, 플러그, 전선, 혹은 장난감용이 아닌 다른 물체와 연결하지 마십시오. 카레라 디지털 132 경주로는 카레라 디지털 132용 오리지널 어댑터를 사용해야만 문제없이 작동합니다.

PC 인터페이스(PC Unit)는 반드시 정품 카레라 PC Unit과 연결하여 작동해야 합니다.

변압기가 함께 배송됐을 경우, 동봉된 변압기 또는 전원 공급장치로 장난감을 사용해야 합니다.

### 자동차 부속품

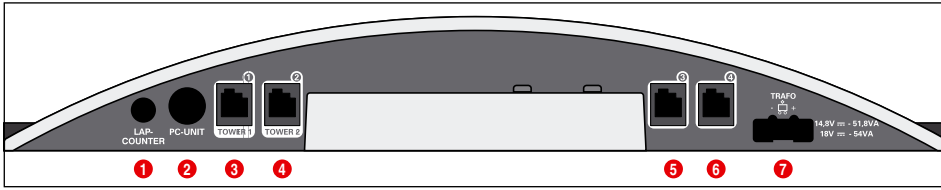


- ① 차체, 스포일러
- ② 엔진
- ③ 타이어
- ④ 뒷축
- ⑤ 새시
- ⑥ 유도판
- ⑦ 이중접촉단자
- ⑧ 앞축
- ⑨ 전환 스위치를 단 차량 덮개
- ⑩ 전면 라이트 보드
- ⑪ 후면 라이트 보드

참고: 차량조립은 모델에 따라 다릅니다.

개별 부속품 표시는 주문번호로 사용할 수 없습니다.

## 접속



접속 (왼쪽에서 오른쪽으로):

- 1 주행 횟수 계산기 20030342 접속
- 2 컴퓨터 또는 랩 카운터 20030355 접속 또는 App Connect 20030369
- 3 접속 소켓 1은 속도조절기, 속도조절기 확장 박스, 혹은 WIRELESS+ 수신자용
- 4 접속 소켓 2는 WIRELESS-Tower 20010108용
- 5 접속 소켓 3은 속도조절기용
- 6 접속 소켓 4는 속도조절기용
- 7 디지털 132/디지털 124 전원연결부품 접속

접속 소켓 1-4 관련 일반적인 주의사항:

WIRELESS+ 수신자를 사용하는 경우 접속 소켓 1에 연결하십시오. 선택 사항으로 WIRELESS-Tower 20010108를 사용하는 경우 접속 소켓 2에 연결하실 수 있습니다. 단지 WIRELESS+ 수신자를 사용하는 경우 접속 소켓 2에 연결하지 마십시오.

접속 소켓 3과 4에는 추가로 유선 속도조절기를 연결하실 수 있습니다. 이 경우 수신처 5와 6을 사용해야 한다는 것에 유의하십시오.

속도조절기 확장 박스 20030348을 사용하는 경우 접속 소켓 1에 연결하십시오. 이 경우 아래 기술한 바와 같이 수신 차량과 짝을 지어야 합니다:

- 속도조절기 확장 박스 = 수신처 1, 3, 4
- 접속 소켓 2 = 수신처 2
- 접속 소켓 3 = 수신처 5
- 접속 소켓 4 = 수신처 6

안내사항:

WIRELESS와 속도 조절기확장박스의 혼합사용은 불가능합니다!

## 카레라 레이스 앱/카레라 앱넥트 사용 방법

참고:

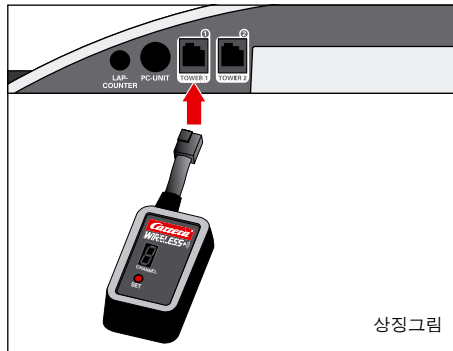
APP CONNECT는 옵션으로 포함됩니다. 이와 관련하여 파트 A의 패키지 내용물을 참조하십시오. APP-CONNECT는 번호 20030369로 개별적으로 주문하실 수도 있습니다



- 1 카레라 레이스 앱을 모바일 단말기에서 충전하십시오.
- 2 블루투스 어댑터를 그림에 따라 PC 유닛의 해당 소켓에 연결하십시오.
- 3 단말기의 블루투스 기능이 작동하는지 확인하십시오. 접속이 이루어질 때까지 카레라 앱넥트가 깜박입니다.
- 4 카레라 레이스 앱을 시작하십시오.
- 5 파란 점등이 지속적으로 빛을 발하면, 블루투스 연결이 이루어졌다는 것을 나타냅니다.

## 수신기의 연결

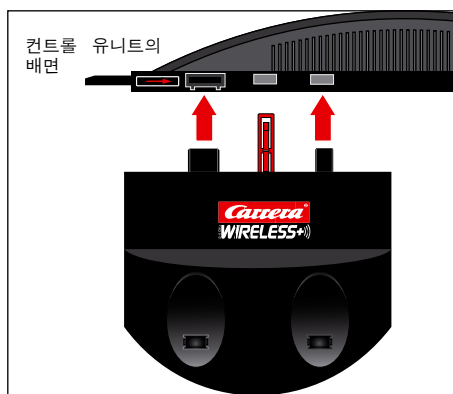
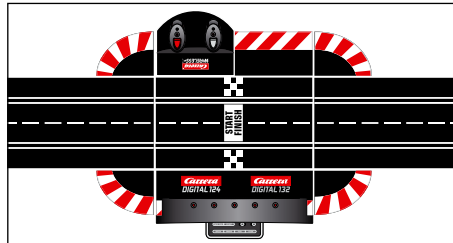
타워 1과 타워 2로 표시되어있는 컨트롤 유닛의 두개의 소켓중에 한곳에 상징그림에 따라 수신기를 연결합니다. 6개의 WIRELESS+ 속도 조절기의 작동을 위해서는 단지 하나의 2.4 GHz 수신기가 필요합니다.



상징그림

## 충전스테이션의 연결

충전스테이션은 컨트롤 유닛의 뒷면에 연결됩니다. 트랙의 다른 부분에 충전 스테이션을 배치하려면, 어댑터 유닛 30360 이 필요합니다.



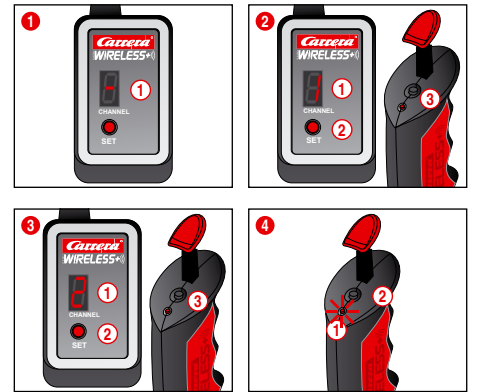
컨트롤 유닛의 배면

## 속도 조절기의 충전

WIRELESS+ 속도 조절기들은 처음 사용전에 완전히 충전되어야 합니다. 이를 위해 속도 조절기들을 충전기에 놓고 트랙을 켜주세요. 충전하는동안에 속도 조절기들의 LED 1들은 깜박입니다. 충전이 끝나면 LED 1들은 지속적으로 발광합니다. 리튬-폴리머-충전지의 사용으로 속도 조절기의 재충전은 언제든지 가능합니다.



## 바인딩- 프로세스



자동차 조절을 위해 속도 조절기를 사용하려면, 이를 수신기에 "연결" 해야 합니다. 이를위해 트랙을 켜주세요.

1 수신기는 세그먼트 디스플레이 1의 순회하는 빛을 통해 운영준비 상태를 나타냅니다.

2 세그먼트 디스플레이 1에 숫자1이 나타날때까지 SET 버튼 2을 한번 누르십시오. 나타난 숫자는 자동차의 차후 주소입니다. 버튼을 계속 누르면 다음 주소로 전환할 수 있습니다.

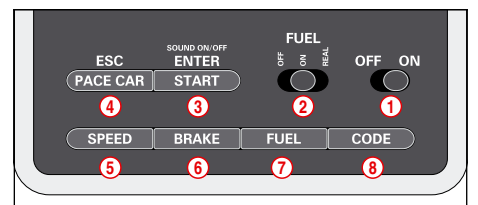
이제 속도 조절기의 상단에 바인딩 버튼 3을 한번 누르십시오. 속도 조절기는 LED의 깜박거리는 빛을 통해 성공적인 바인딩-프로세스를 나타내며, 수신기는 세그먼트의 순회하는 발광을 통해 그 성공을 나타냅니다. 바인딩 프로세스가 이로서 완료되고 속도 조절기는 사용될 수 있습니다.

3 두번째 속도 조절기의 연결은 같은 방법으로 진행하십시오. SET-버튼 2을 수신자에게 숫자 2가 나타날때까지 두번 누르십시오. 1. 이어서 두번째 속도 조절기의 바인딩-버튼 3을 누르십시오.

4 속도 조절기의 설정된 주소를 나타내게 하려면, 속도 조절기의 상단에 바인딩-버튼 2을 한번 누르십시오. LED 1는 설정된 주소에 따라 깜박입니다.

속도 조절기가 사용되지 않으면, 이는 약 20 초 후에 자동으로 전기절약모드로 전환됩니다. 막자모양이나 또는구체적으로 전철기자판을 누르면, 속도 조절기를 다시 활성화 할 수 있습니다.

## 작동요소



- ① 켜고/끄는 스위치
- ② 탭 기능 스위치
- ③ 주행 시작 단추/프로그램 확인 단추
- ④ 페이스 카/프로그램 중단 단추
- ⑤ 기본 속도 입력 단추
- ⑥ 브레이크 행태 입력 단추
- ⑦ 주유 탭크 용량 입력 단추
- ⑧ 차량 프로그래밍 단추

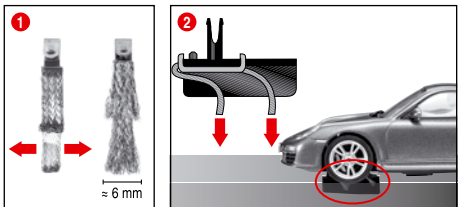
작동시 일반적인 주의사항  
 몇몇 스위치는 여러가지 기능을 합니다. 몇몇 기능 입력은 단추 조합을 통해 이루어집니다. 모든 프로그래밍 절차는 단추 ④ „ESC/PACE CAR“를 통해 중단할 수 있습니다. 자세한 설명은 아래에서 보실 수 있습니다.

### 차량을 해당 속도조절기에 코딩/프로그래밍 하기



코딩할 차량을 경주로에 올려 놓고 컨트롤 유니트를 켜십시오.  
 „Code“ ⑧ 단추를 1 번 누릅니다, 그림 ①. 첫 번째 발광점등이 켜지기 시작합니다, 그림 ②. 이어서 해당 속도조절기의 전철 단추를 1 번 누릅니다, 그림 ③. 조명등이 부착된 차량의 경우 불빛이 깜박이기 시작하고, 컨트롤 유니트의 발광점등 2-4가 차례로 켜집니다. 코딩이 완료되면 중간 발광점등이 지속적으로 빛을 발하고(그림 ④), 차량은 해당 속도조절기와 짝지워 집니다.  
 주의: 이런 유형의 코딩을 할 때는 코딩될 차량만 경주로 위에 놓여 있어야 합니다.

### 출발 준비

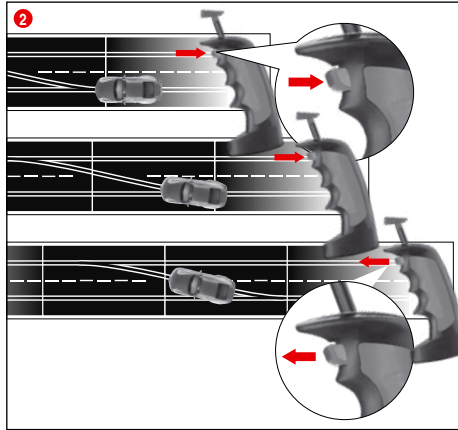


이 카레라 디지털 132 차량은 카레라 선로시스템에 1:24 비율로 맞추어져 있습니다.

① + ② 적절한 접촉단자위치:  
 지속적으로 좋은 주행을 하기 위해서는 접촉단자의 끝부분을 약간 펼쳐 (그림 ①) 주시고 (그림 ②)에서 보시듯이 선로쪽으로 구부러주십시오. 접촉단자의 끝부분만 선로와 접촉되어야 하고, 마모되면 필요에 따라 약간 절단할 수 있습니다. 선로와 접촉단자에서 가끔 먼지와 마모물을 제거 해주십시오.

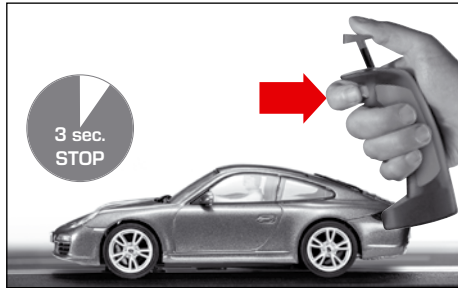
스포일러나 사이드 미러와 같은 원형과 같이 제작된 부품은 차량이 작동할 때 떨어져 나오거나 깨질 수 있습니다. 이런 위험을 피하기 위해 작동전에 그런 부품을 떼어낼수 있습니다.

### 선로변경기능



① 차량의 유도판이 레드홈에 들어있고 이중접촉고리는 전력유도선로와 접촉되어 있는지 확인하십시오. 차량을 연결 선로에 올려놓으십시오.  
 ② 차선을 변경할 때는 차량이 선로변경부를 통과할 때까지 조종기의 중간버튼을 누르고 있어야 합니다.

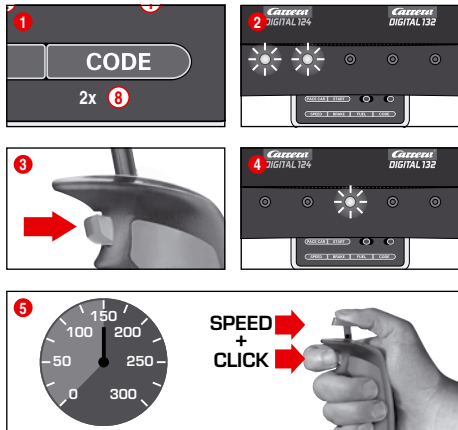
### 조명기능 켜고 끄기



조종기로 작동하게 프로그램된 차량은, 선로변경버튼을 이용하여 조명을 켜고 끄기 전에 최소한 3초 이상 선로 위에 정지되어 있어야 합니다.

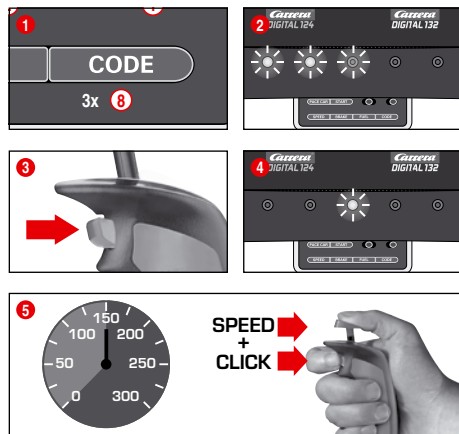
주의:  
 차량 조명을 검비한 모델에만 유효함

### 오토노머스 카 코딩/프로그래밍



코딩될 차량을 컨트롤 유니트가 켜진 상태에서 경주로 위에 올려 놓고, „Code“ 단추⑧를 2 번 누릅니다, 그림 ①. 컨트롤 유니트의 처음 2개 발광점등이 켜집니다, 그림 ②. 속도조절기의 전철 단추를 누르십시오, 그림 ③. 발광점등 3-5가 차례로 켜집니다. 중간 발광점등이 다시 켜질 때 까지 기다리십시오, 그림 ④. 속도조절기의 공기꼭지를 눌러 차량이 원하는 속도에 이르게 하십시오. 원하시는 속도에 도달했으면 다시 전철 단추를 누르십시오, 그림 ⑤. 이로써 오토노머스 카 기능 코딩이 완료되었습니다.  
 주의: 이런 유형의 코딩을 할 때는 코딩될 차량만 경주로에 놓여 있어야 합니다. 오토노머스 카 기능 입력 상태는 차량을 다시 코딩할 때까지 지속됩니다. 오토노머스 카는 포지션 타워와 연결되어 항상 수신처 7로 표시됩니다.

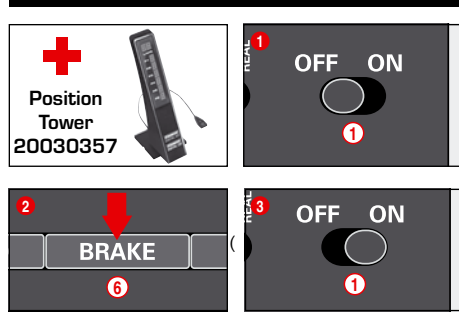
### 페이스 카 코딩/프로그래밍



(핏 스톱 라인 #20030356과 연결된 상태에서만 가능)  
 코딩될 차량을 컨트롤 유니트가 켜진 상태에서 경주로 위에 올려 놓고, „Code“ ⑧ 단추를 3번 누릅니다, 그림 ①. 컨트롤 유니트의 처음 발광점등 3개가 켜집니다, 그림 ②. 속도조절기의 전철단추를 누르십시오, 그림 ③. 발광점등 2-5가 차례로 켜집니다. 중간 발광점등이 켜질때 까지 기다리십시오, 그림 ④. 속도조절기의 공기꼭지를 눌러 차량이 원하는 속도에 이르게 하십시오. 원하시는 속도에 도달하였으면, 다시 전철단추를 누르십시오, 그림 ⑤ 페이스 카 입력은 이로써 완료되었고, 차량은 핏 스톱 라인으로 들어갑니다.  
 주의: 이런 유형의 코딩을 하실때는 코딩될 차량만 경주로 위에 놓여 있어야 합니다. 페이스 카 입력상태는 차량을 다시 코딩할 때까지 지속됩니다. 페이스 카는 포지션 타워와 연결되어 항상 수신처 8로 표시됩니다.

확장 페이스 카 기능  
 페이스 카 코딩이 완료되면 페이스 카는 처음 몇 바퀴내에 자동으로 핏 라인에 들어갑니다. 페이스 카 기능을 시작하려면 „Pace Car“ ④ 단추를 1번 누릅니다. 컨트롤 유니트의 발광점등 2와 3이 켜지고, 페이스 카는 핏 라인을 떠나 출발합니다. 페이스 카는 „Pace Car“ 단추를 다시 누를 때 까지 지속됩니다. 이 때 발광점등 2가 꺼지고, 차량은 현재 주행 중인 바퀴 내에서 자동으로 핏 라인에 들어갑니다.

### 오토노머스 카와 페이스 카 상태 표시

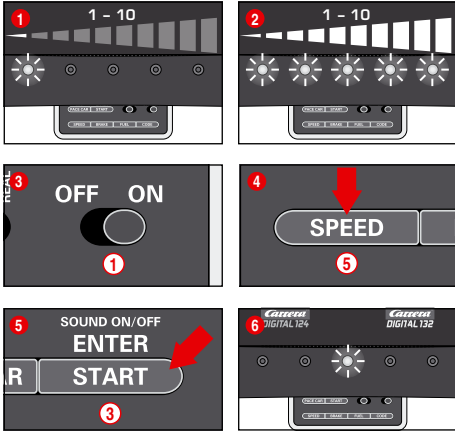


포지션 타워 #20030357과 연결된 상태에서만 가능)  
 오토노머스 카 상태(수신처 7)와 페이스 카 상태(수신처 8)는 포지션 타워에 표시할 수 있습니다. 이 기능은 컨트롤 유니트에서 작동할 수 있습니다. 컨트롤 유니트가 켜진 상태에서 „BRAKE“ 단추⑥를 누르고 (그림 ②), 경주로를 작동시킨 다음, „BRAKE“ 단추를 다시 누릅니다. 단추를 다시 눌러 이 기능을 전환할 수 있습니다:

발광점등 1개 켜짐 = 표시 되지 않음.  
 발광점등 2개 켜짐 = 포지션 타워에 표시 됨.

원하시는 기능을 입력하시고, 선택한 기능을 „START/ENTER“ 단추를 눌러 확인하십시오.

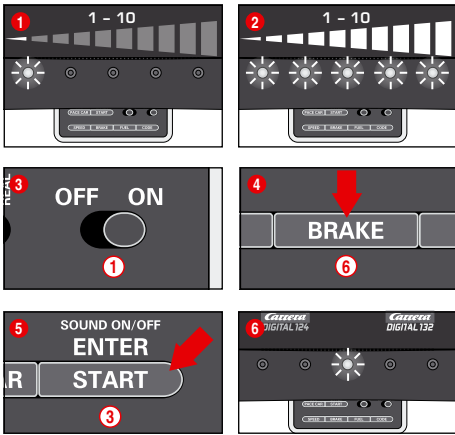
### 차량 속도 입력



기본 속도 입력은 차량 1대, 혹은 여러 대에 개별적으로 할 수 있습니다. 입력될 차량은 이 때 경주로 위에 놓여져야 합니다. 입력은 10 단계로 이루어지는데, 발광점등 5개가 깜박이거나 지속적으로 켜져서 서로 다른 단계를 알려줍니다.  
 1 발광점등 1개 켜짐 = 낮은 속도  
 2 발광점등 5개 켜짐 = 높은 속도

컨트롤 유니트를 작동한 상태에서 입력될 차량을 경주로에 올려 놓고, „SPEED“ 단추(5)를 1번 누릅니다. 그러면 발광점등이 해당 숫자만큼 켜집니다. 켜진 발광점등 숫자는 가장 마지막으로 입력된 속도를 나타냅니다. „SPEED“ 단추(5)를 원하시는 속도가 선택될 때 까지 여러 번 누르십시오. 선택된 속도를 „ENTER/START“ 단추(3)를 눌러 확인합니다. 주행 조명이 짧게 켜지고 중간 발광점등이 켜지는 것으로 입력이 완료된 것을 확인해 줍니다, 그림 6.

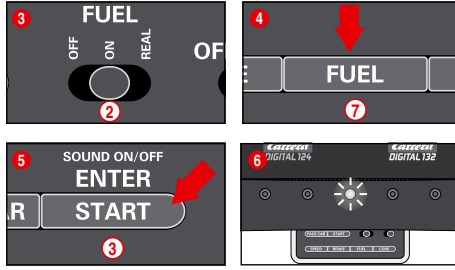
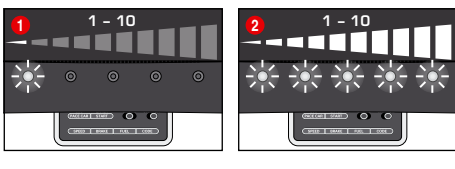
### 차량의 브레이크 행태 입력



(속도조절기에 의해 작동되는 차량에만 해당됨)  
 브레이크 행태 입력은 차량 1대, 혹은 여러 대에 개별적으로 이루어질 수 있습니다. 입력될 차량은 이 때 경주로 위에 놓여져야 합니다. 입력은 10단계로 이루어 지는데, 발광점등 5개가 깜박이거나 지속적으로 켜져 서로 다른 단계를 나타내줍니다.  
 1 발광점등 1개 켜짐 = 약한 브레이크 효과  
 2 발광점등 5개 켜짐 = 강한 브레이크 효과

컨트롤 유니트를 켜 상태에서 입력될 차량을 경주로 위에 올려 놓고, „BRAKE“ 단추(6)를 1번 누릅니다. 그러면 발광점등 일정 수가 켜집니다. 켜진 발광점등의 갯수는 마지막으로 사용한 브레이크 단계를 나타냅니다. „BRAKE“ 단추(6)를 원하는 브레이크 행태에 이를 때 까지 여러 번 누릅니다. 선택한 단계를 „ENTER/START“ 단추(3)를 눌러 확인합니다. 주행 조명이 짧게 켜지고 중간 발광점등이 켜져서 입력이 완료된 것을 확인해줍니다, 그림 6.

### 주유 탱크 용량 입력

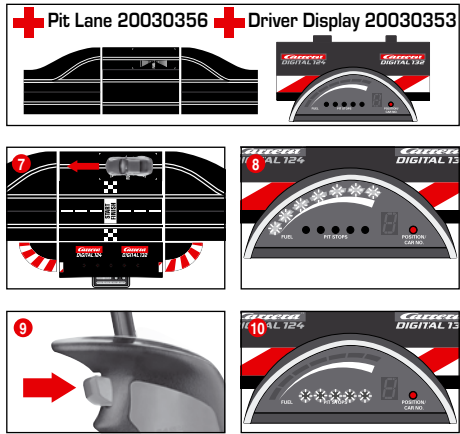


(속도조절기에 의해 작동되는 차량에만 해당됨)  
 핏 라인(20030356)과 연결된 상태에서 주유 탱크 용량 입력은 모든 차량에서 동시에 이루어집니다. 입력은 10단계로 이루어지는데, 발광점등 5개가 깜박거리거나 지속적으로 켜져 서로 다른 단계를 나타내줍니다.  
 1 발광점등 1개 켜짐 = 적은 탱크 용량  
 2 발광점등 5개 켜짐 = 가득 찬 탱크 용량

컨트롤 유니트가 켜진 상태에서 입력될 차량을 경주로 위에 올려 놓고, 미는 스위치(2)를 켜서 탱크 기능을 작동합니다, 그림 3. „FUEL“ 단추(7)를 1번 누르십시오. 그러면 발광점등이 일정 수 켜집니다. 켜진 발광점등은 마지막으로 입력된 탱크 용량을 나타내줍니다. „FUEL“ 단추(7)를 원하시는 탱크 용량에 이를 때 까지 반복하여 눌러주십시오. 선택된 단계를 „ENTER/START“ 단추(3)를 눌러 확인합니다. 주행 조명이 짧게 켜지고 중간 발광점등이 켜져서 입력이 완료된 것을 확인해줍니다, 그림 6.

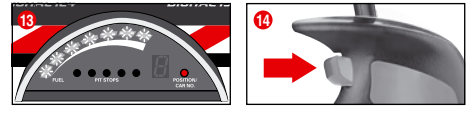
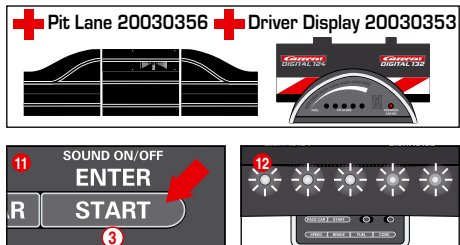
장 주유 기능  
 미는 스위치(2)를 통해 3가지 모드를 선택할 수 있습니다, 그림 3:  
 • OFF = 차량들이 „벤진“을 소모하지 않음  
 • ON = 차량들이 „벤진“을 소모함  
 • REAL = 최대 속력은 탱크 용량에 따라 다름/차량들이 „벤진“을 소모함(핏 라인 20030356 및 핏 스톱 라인 20030346과 핏 스톱 어댑터 유니트 20030361과 함께 사용하는 경우에 한함)  
 „REAL“ 모드에서 탱크가 꽉 찬 경우 차량은 더 „무겁고“, 더 천천히 주행하며, 브레이크 효과가 적습니다. 탱크가 빈 경우 차량은 더 „가볍고“, 빨리 주행하며, 브레이크 효과가 큼니다. 탱크 용량과 „벤진“ 사용 정도를 나타내는 실시간 표시 기능은 드라이버 디스플레이 20030353과 핏 스톱 20030356을 함께 사용할 때만 가능합니다.

핏 라인 20030356과 드라이버 디스플레이 20030353을 함께 사용한 차량 주유



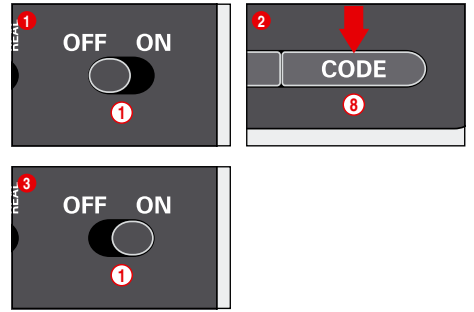
차량의 실시간 탱크 함량은 드라이버 디스플레이의 초록색 5개와 빨간색 2개 발광점등으로 된 막대표시기를 통해 알 수 있습니다. 주유를 하려면 탱크 센서를 통해 차량을 핏 라인으로 진입시킵니다, 그림 7. 막대표시기가 깜박이기 시작하고(그림 9), 전철 단추를 눌러 차량에 주유를 할 수 있습니다, 그림 9. 주유 절차의 횟수는 노란색 발광점등이 깜박이거나 켜지는 것을 통해 표시됩니다, 그림 10. (드라이버 디스플레이에 대한 설명도 참고하십시오).  
 주의: 주유 탱크가 빈 차량은 포지션 타워 20030357과 함께 사용하는 주행 횟수 계산시 고려되지 않습니다.

주행 출발시 탱크 용량 입력



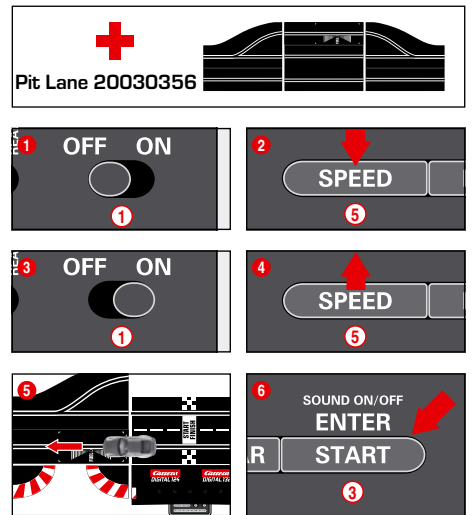
(핏 라인 20030356과 드라이버 디스플레이 20030353과 함께 사용하는 경우에만 해당)  
 탱크 용량 기본 입력과 관계없이 경주가 시작될 때 차량 1대, 혹은 여러 대의 탱크 용량을 다음 주유를 위한 스톱까지 지속되는 주행을 위해 개별적으로 입력할 수 있습니다. „START/ENTER“ 단추(3)를 1번 눌러주십시오. 컨트롤 유니트의 발광점등 5개가 지속적으로 켜지고 (그림 12), 드라이버 디스플레이 1개, 혹은 여러 개의 막대표시기가 깜박입니다, 그림 13. 해당 속도조절기의 전철 단추를 눌러 탱크가 채워진 상태를 조절할 수 있습니다, 그림 14.

### 설정을 위한 단추 잠금



속력, 브레이크, 연료 설정 단추를 잠그려면 다음과 같이 진행하십시오:  
 꺼진 컨트롤 유니트의 코드 단추(8)를 누른 상태에서 컨트롤 유니트를 켜 다음, 코드 단추를 다시 놓습니다. 잠금을 다시 해제하려면 이 진행 절차를 한 번 반복하십시오.

### 확장 핏 라인 기능

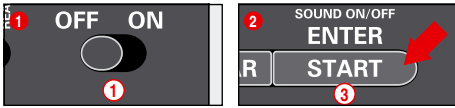


(핏 라인 20030356과 함께만 가능)  
 핏 라인 20030356 및 핏 스톱 어댑터 유니트 20030361을 부착한 핏 스톱 라인 20030346에서 주행 횟수 계산 기능을 켜고 끌 수 있습니다. 이를 위해서는 컨트롤 유니트가 꺼진 상태에서 „SPEED“ 단추(5)를 누르면서 컨트롤 유니트를 켜고, „SPEED“ 단추(5)를 놓습니다. 단추를 다시 누르면 입력 상태에 따라 발광점등 1개, 혹은 2개가 켜집니다.

- 발광점등 1개 = 주행 횟수 계산 기능 꺼짐
- 발광점등 1+2 = 주행 횟수 계산 기능 켜짐

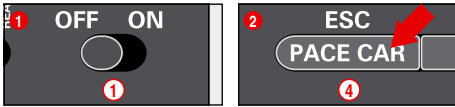
원하시는 입력상태를 선택하고, 차량을 핏 라인 센서위로 밀거나 가져가십시오, 그림 5. 입력상태는 센서를 통과하는 동안 수신됩니다. 입력상태에서 다시 벗어나기 위해서는 „START/ENTER“ 단추(3)를 누르십시오.

## 음향 켜고 끄기



센서를 통과할 때와 단추 작동시 나는 확인음향은 끌 수 있습니다. 이를 위해서는 컨트롤 유닛이 꺼진 상태에서 „START/ENTER“ 단추(3)를 누르면서 경주로를 작동시키고, „START/ENTER“ 단추(3)를 다시 놓습니다. 컨트롤 유닛을 켤 때 나는 확인음은 하지만 끌 수 없습니다.

## 리셋 기능



공장출하시 입력상태를 복원하기 위해 컨트롤 유닛은 리셋 기능을 가지고 있습니다. 이를 위해서는 컨트롤 유닛이 꺼진 상태에서 „ESC/PACE CAR“ 단추(4)를 누르면서 경주로를 작동시키고, 단추를 다시 놓습니다. 속도, 브레이크 행태, 탱크 용량, 음향, 주행 횟수 계산 등 여태까지의 모든 입력상태가 공장 출하 상태로 되돌아 갑니다. 차량이 선로위에 놓여있지 않는 한에서는 차량의 입력상태는 변하지 않습니다.

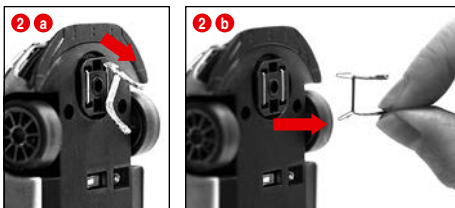
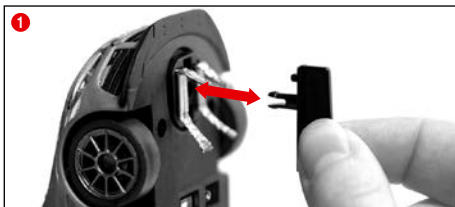
공장 출하시 입력상태:

- 속도 = 10
- 브레이크 행태 = 10
- 주유 용량 = 7
- 음향 = 켜짐
- 오토노머스 카와 페이스 카 상태 표시 = 꺼짐

## 절전 모드

컨트롤 유닛은 사용하지 않든지 20분이 지나면 절전 모드로 바뀌고, 포지션 타워, 드라이버 디스플레이, 스타트 라이트등을 나타내는 표시도 꺼집니다. 재가동하려면, 컨트롤 유닛을 약 2-3초 동안 껐다 다시 켜십시오. 모든 입력상태는 유지됩니다.

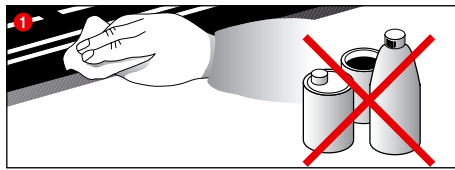
## 이중접촉단자와 유도판 교체



참고:  
• 접촉단자는 항상 한 개씩 뽑아 교체하는 것이 좋습니다.  
• 차량을 뒤쪽으로 당기지 마십시오. 접촉단자가 손상될 수 있습니다.

1 유도판을 그림 1에 따라 고정판에서 빼냅니다.  
2 이중접촉단자를 교체할 때는, 그림 2 a에서 보듯이 먼저 저 왼쪽 접촉단자를 부분적으로 빼낸 다음, 접촉단자와 함께 그림 2 b 이중접촉단자를 완전히 빼내야 한다는 것에 주의하십시오. 다시 끼울 때도 마찬가지로 진행하십시오.

## 점검과 손질



경주선로가 이상없이 작동하게 하려면 경주로의 모든 부분을 정기적으로 닦아야 합니다. 청소하기 전에 전원을 뽑아주십시오.

1 경주로: 주행로 표면과 케도홈을 마른 헝겊으로 닦아주십시오. 세척할 때 웬대나 화학물질을 사용하지 마십시오. 사용하지 않을 때는 먼지가 끼지 않게, 그리고 건조하게 보관해야 하는데, 오리지널 포장상자가 가장 좋습니다.

2 차량점검: 축의 받침대, 바퀴, 엔진의 톱니, 변속기의 톱니바퀴와 받침대는 닦아 낸 뒤 송진과 산성을 함유하지 않은 기름을 바릅니다. 보조기구로 이쑤시게를 사용하십시오. 접촉단자와 타이어의 상태를 정기적으로 점검하십시오.

## 결함 제거 주행기술

결함제거:

작동이 되지 않을 때는 다음 사항을 점검하십시오:

- 전원에 연결되어 있습니까?
- 어댑터와 조종기가 제대로 연결되어 있습니까?
- 선로가 잘 연결되어 있습니까?
- 주행로와 케도홈은 깨끗하고 이물질이 없습니까?
- 접촉단자는 이상이 없으며 전력유도선에 닿아있습니까?
- 차량이 해당 조종기에 제대로 코딩되어 있습니까?
- 합선이 생길당 전력공급이 대략 5초 동안 차단되며, 음향 시그널과 시각 시그널도 표시 됩니다.
- 차량이 선로 위에 주행방향으로 세워져 있습니까? 작동하지 않으면, 차량 아래쪽에 달려있는 주행방향전환스위치를 바꾸십시오.
- 어댑터 유닛은 운전방향으로 바르게 설치되었습니까?
- 속도 조절기의 충전지는 바르게 연결되었습니까?
- 충전지는 충전되었습니까?
- 속도 조절기의 LED는 충전시 깜빡입니까?
- 속도 조절기가 수신기에 연결되어 있습니까?
- 속도 조절기에 이중의 주수배정이 있습니까?

참고:

스포일러나 사이드 미러와 같은 오리지널과 똑같이 제작된 부품은 차량이 작동할 때 떨어져 나오거나 깨질 수 있습니다. 이런 위험을 피하기 위해 작동전에 그런 부품을 떼어내 주십시오.

주행기술:

- 직선로에서는 빨리 달릴 수 있고, 커브에서는 속도를 줄여야 하며, 커브 마지막 부분에서는 다시 속력을 낼 수 있습니다.
- 모터가 가동중일 때는 차량을 붙들거나 막지 마십시오. 파열되거나 엔진손상이 생길 수 있습니다.

참고: 카레라 제품이 아닌 선로시스템을 사용할 경우에는 기존의 유도판을 특수유도판(#20085309)으로 교체해야 합니다. 규격사로(#20020587)나 1/30도 굽크브로(#20020574)를 사용할 때 생기는 약간의 주행소음은 원본을 정확한 척도에 맞추어 제작되었기 때문에 생기는 것이며 작동에는 영향을 미치지 않습니다.

## 기술제원

전압출력 · 완구용 어댑터

14.8 V === 51.8 W

리튬 이온 중합체 축전지:  
3.7 V === 180mAh · 0.7 Wh

최대 충전 시간: 2시간

주파수: 2.4 GHz  
주파수 대역: 2400-2483,5 MHz  
전송 전력: 최대 10 mW

전류형태

- 1.) 작동형태 = 조종기를 통해 차량 작동
- 2.) 휴식형태 = 조종기를 작동하지 않으면 동작이 안됨.
- 3.) 대기형태 = 휴식상태가 20분 지나면 연결선로는 대기모드로 전환됨.

LED 가 더이상 빛을 발하지 않습니다.

전력소비 0.21 W 미만

재가동하려면, 컨트롤 유닛을 약 2-3초 동안 껐다 다시 켜십시오. 그러면 철도는 다시 휴식 상태가 됩니다.

4.) 꺼진 상태 = 전원 공급장치가 전원에서 분리됨



## 경고사항

리튬 (LiPo) 충전지의 사용에 대한 지침 및 경고사항:

리튬-충전지는 중성의 알칼리(Alkali),- 또는 니켈수소(NiMH) 충전지보다 훨씬 더 민감합니다. 따라서 모든 규정 및 경고사항은 정확히 따라져야 합니다. 부주의한 리튬-충전지의 취급은 화재의 위험을 일으킵니다. 귀하는 동봉된 리튬-충전지의 취급 및, 충전 또는 사용에 있어서, 리튬 충전지와 관련된 모든 위험을 부담하게 됩니다.

• 재충전될 수 없는 배터리는 충전되어서는 안됩니다. 귀하는 충전지에 단지 운송된 충전지만 사용해야 합니다. 이러한 지침을 따르지 않을 경우에는 화재의 위험, 따라서 건강의 위험 그리고 / 또는 재산상의 손해가 발생할 수 있습니다. 절대 다른 충전기를 사용하지 마십시오!

• 충전식 배터리는 어른의 감독하에서만 충전될 수 있습니다. 충전지를 충전할 때는 절대 주의를 게으르지 마십시오. 귀하께서 충전지를 충전할 때에는, 충전과정을 지켜볼 수 있고 그리고 경우에 따라 잠재적인 문제가 발생할 때 이에 반응할 수 있도록 가까이 있어야 합니다.

• 만약 충전지가 방전- 또는 충전과정에서 팽창해지거나 또는 변형되면, 충전 또는 방전을 당장에 중단해 주십시오. 충전지를 가능한 신속하고 신중을 다해 제거해 주시고 안전하고 가연성 물질로부터 벗어난 열린 공간에 두십시오 그리고 적어도 15분동안 그것을 관찰해 주십시오. 만약 배터리가 이미 팽창했거나 또는 변형되었는데도, 계속 충전 또는 방전을 시도하면, 화재의 위험이 따릅니다. 소형이지만 충전지가 변형 또는 풍선같은 형태로되면 작업은 중단되어야 합니다.

- 침부된 충전지는 가연성이 있는 물질에서 벗어난 안전한 장소에서 충전되어야 합니다.
- 빈 전지는 모델에서 분리해야 합니다.
- 충전지를 실온(16° - 18° C)의 건조한 장소에서 충전해 주십시오. 충전지를 직사광선이나 다른 열원에 노출시키지 마십시오. 일반적으로 50° C 이상의 기온은 피해 주십시오.
- 이른바 충전지의 깊은 방전을 피하기 위해서 사용 후에는 꼭 재충전을 해주십시오. 충전지를 사용하지 않는 경우 때때로 (약 2-3 개월마다) 충전해 주십시오. 상기의 충전지 취급사항을 고려하지 않는 경우 훼손을 초래할 수 있습니다.
- 충전지를 교체할 때 뾰족하거나 날카로운 물건을 사용하지 마십시오.

어떤 상황이라도 충전지의 보호 포장포일을 손상시키지 마십시오.

• 훼손된 충전지 교체시에는 권장된 충전지 종류만 사용되어야 합니다. 손상되었거나 사용되지않은 충전지는 특수 폐기물로서 그에따라 폐기처분되어야 합니다.

• 충전지/건전지를 불에 던지거나 고온에 노출하지 마십시오. 화재나 폭발의 위험이 있습니다.

• 리튬-충전지에 포함된 전해질 및 전해질증기는 건강을 해칩니다. 전해질과의 직접적인 접촉은 어떠한 경우라도 피하십시오. 피부, 눈 또는 기타 신체 부위가 전해질과 접촉되면 즉시 깨끗한 물로 충분히 씻거나 행구어 내고, 이어서 의사의 진찰을 받도록해야 합니다.

• 충전지는 장난감이 아닙니다 따라서 어린이 손에 닿지 않도록 해야 합니다. 충전지는 어린이가 접근할 수 없는 범위에서 보관 하도록 하십시오.

- 연결단자/충전지연결부위가 단락되어서는 안됩니다!
- 장난감은 장난감용 변압기/전원장치로 작동되어야 합니다!
- 변압기 /전원장치는 장난감이 아닙니다!

## فهرست المحتويات

128	إرشادات الأمان
128	إعلان المطابقة
128	محتويات الصندوق
128	إرشادات تقنية البناء والتركيب
129	تعليمات مهمة
129	الوصف
129	قبل أول استخدام
129	صيانة البطارية
129	إرشادات البناء والتركيب
129	حواجز الحماية والمساند/الركائز
129	التوصيلة الكهربائية
129	أجزاء المركبة
130	نقاط التوصيل والربط Control Unit
130	توصيل جهاز الاستقبال
130	توصيل وحدة الشحن
130	شحن جهاز التحكم اليدوي
130	عملية الربط
130	اجزاء التشغيل Control Unit
130	تشغيل / برمجة المركبات على
131	المسيطرات اليدوية المخصصة لها
131	تهيئة الانطلاق
131	وظيفة التفرعات
131	عمل الاضوية الاشعال / الاطفاء
131	تشغيل / برمجة اتونوموس كارر Carrera Autonomous
131	تشغيل / برمجة بيز كارر Pace Car
131	عرض موقع أو محل بيز كارر Pace Car
131	واتونوموس كارر Carrera Autonomous
132	ضبط وخديد السرعة الاساسية للمركبات
132	ضبط اسلوب أو طريقة الفرملة للمركبات
132	ضبط وخديد محتوى خزان الوقود
132	إغلاق أزوار الإعدادات
133	وظيفة جناح الصيانة Pit Lane 30356 الموسعة
133	تشغيل وإيقاف أو إلغاء الصوت
133	وظيفة الضبط ثانية
133	وظيفة توفير - الطاقة
133	تبدیل القطع المنزلفة المزودة ووجه صالب القاعدة
133	الصيانة والعناية
133	أزالة الخطأ/تقنية السير
133	البيانات التقنية
133	خذيرات

## أهلا بكم

Carrera Team! إيراك قيرف ي ف م ك ب اله سو الهأ  
تنضم إرشادات الاستخدام معلومات مهمة حول بناء وتشغيل  
حلبة سباقك Carrera DIGITAL 132. يرجى قراءتها بعناية فائقة  
ومن ثم الاحتفاظ بها.  
يرجى في حالة وجود أسئلة لديكم الاتصال بقسم التوزيع لدينا أو  
زوروا على صفحتنا في شبكة الأنترنت:

(carrera-toys.com • carreracub.com)

يرجى الفحص والتأكد من اكتمال محتويات الكارتون وفيما إذا كانت قد تعرضت لأضرار بسبب الشحن. يتضمن الكارتون معلومات مهمة ويتوجب أيضا الاحتفاظ به.

نتمنى لكم متعة كبيرة مع حلبةك الجديدة Carrera DIGITAL 132.

## إرشادات الأمان

• تحذير! غير مخصصة للأطفال تحت سن 36 شهرا. خطر الاختناق بسبب وجود أجزاء صغيرة قابلة للبلع.

• تحذير! تحتوي هذه اللعبة على مغناطيس أو أجزاء مغناطيسية. يمكن للمغناطيس التي تتجانب مع بعضها البعض أو مع شئ معدني آخر داخل جسم الإنسان أن تسبب جروح خطيرة أو جروح مميتة. اتصلوا فورا بطبيب عند بلع مغناطيس أو عند دخولها مع شهيق التنفس.

• تحذير! غير مسموح للأطفال أقل من 8 سنوات باستخدام الشاحن. يجب أن يتم إعطاء الطفل الإرشادات الكافية التي تتيح له استخدام الشاحن بطريقة آمنة. ويجب تنبيه الطفل بأن الشاحن لا يعتبر من ضمن الألعاب وغير مسموح باللعب به.

• أن الحولة الكهربائية غير ملائمة للإستخدام كلعبة! دائرة اللعبة و أبق الأقطاب المتعكسة بعيدة عن بعضها تعليمات للأبوين: يتوجب فحص أحولة بشكل دوري ومنتظم نحو الأضرار في الأسلاك أو في قابس الكهرباء (الفيشه) أو في صندوقها. يتم تشغيل اللعبة فقط بالحولات المنصوح بها! وفي حالة وجود عطل أو ضرر يجب التوقف عن استعمال الحولة! يتم تشغيل حلبة السباق فقط باستخدام الحولة! يُنصح في حالة استراحات اللعب الطويلة فصل الحولة من الشبكة الكهربائية. لا يجوز فتح صندوق الحولة أو صناديق أجهزة التحكم بالسرعة!

## تعليمات للأبوين:

أن الحولات ومجهرات الطاقة الكهربائية للألعاب غير ملائمة للإستخدام كلعبة. ويتوجب إستخدام هذه المنتجات تحت مراقبة مستمرة من الأبوين.

• يتوجب فحص حلبة السباق والسيارات والشاحن بشكل دوري ومنتظم نحو وجود أضرار في الأسلاك أو قابس الكهرباء (الفيشه) أو في صناديقها! قم بتبديل الأجزاء التالفة.

• أن حلبة سباق السيارات غير مخصصة للعمل في العراء أو في الغرف المرطوبة! أحفظها بعيدا عن السوائل.

• لا يجوز وضع قطع معدنية على الحلبة لتلافي حدوث تماس كهربائي. لا يجوز نصب ووضع الحلبة قريبا وبشكل مباشر لأشياء وحاجات حساسة حيث يمكن للمركبات المقذوفة من حلبة السباق بقوة الطرد المركزي أن تسبب تلفا وأضرارا.

• أسحب قابس التوصيل الكهربائي (الفيشه) قبل التنظيف! استخدم لغرض التنظيف منديلا رطبا. دون استخدام المذيبات أو أية مواد كيميائية. أحفظ الطريق في حالة عدم استخدامه محميا من الغبار وفي محل جاف ومن الأفضل بداخل صندوقه الكارتوني الأصلي.

الغبار وفي محل جاف ومن الأفضل بداخل صندوقه الكارتوني الأصلي. لا يجوز تركيب واستعمال طريق سباق السيارات على ارتفاع يعلو الوجه أو العين وذلك لوجود خطورة الأصابة بجروح بالمركبات المقذوفة من طريق السباق بقوة الطرد المركزي.

• قد يسبب سوء استخدام الحول حدوث صدمة كهربية.



• لا يسمح بتوصيل اللعبة إلا بجهاز من فئة الحماية II.

• يحظر استخدام اللعبة والشاحن إلا مع الحول الخاص بالألعاب.

• لا تستخدم مع الحولات القابلة للضبط!

• إذا تعرض سلك التوصيل الرئيسي الخاص بالجهاز للتلف، فعليك إرساله خدمة العملاء التابعة لشركة شتاندل باور، أو أن يقوم أحد الأشخاص المؤهلين تأهيلا مشابها باستبداله. وذلك تجنبًا للمخاطر.

ملحوظة:

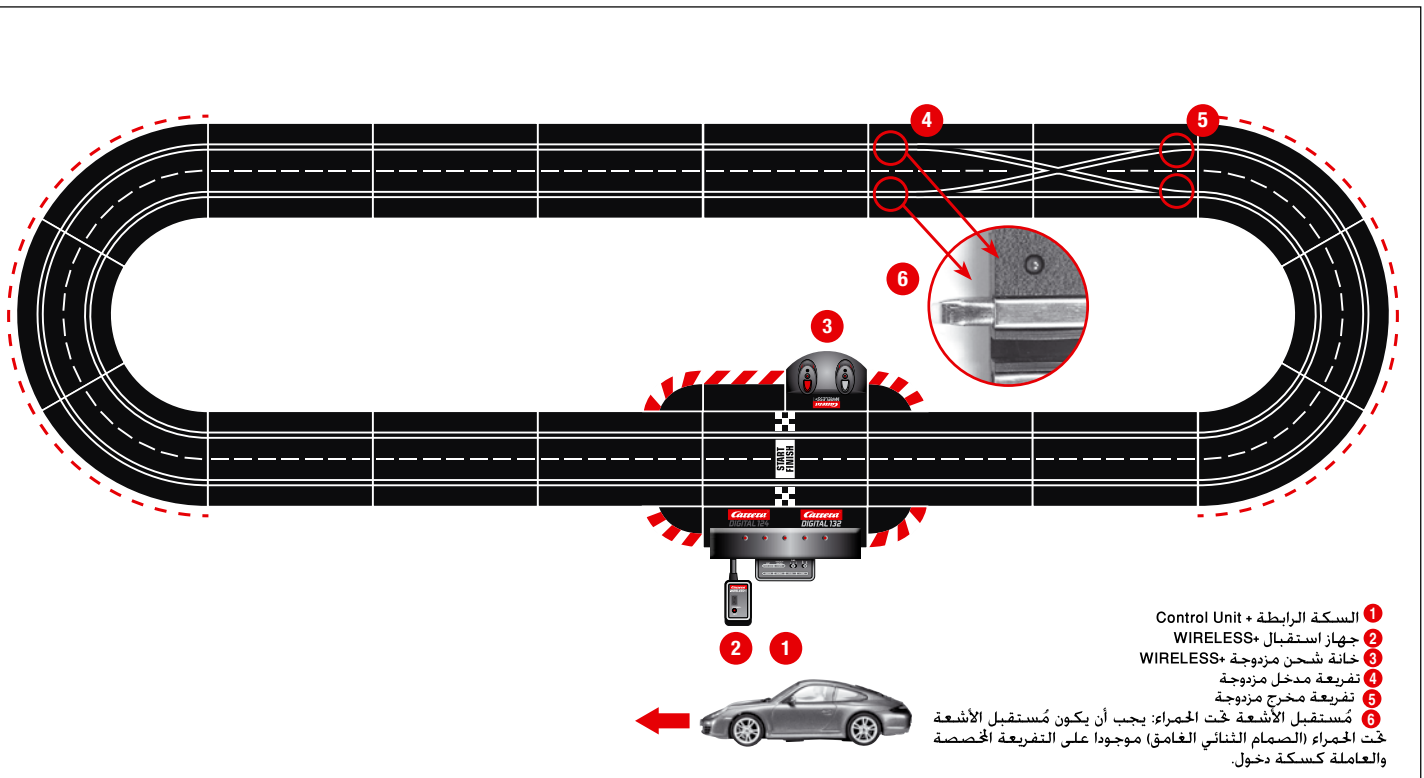
لا يجوز إعادة تشغيل المركبات ووحدة التحكم إلا

لا يجوز التجميع إلا من قبل البالغين. يمكن استخدام هذا الجهاز من قبل الأطفال الذين تبلغ أعمارهم أعوام فما فوق، وكذلك الأشخاص الذين يعانون من ضعف القدرات الجسدية أو الحسية أو العقلية أو نقص الخبرة والمعرفة، بشرط أن يخضعوا للإشراف أو تلقوا تعليمات بشأن الاستخدام الآمن للجهاز وفهم المخاطر الناتجة. لا يسمح للأطفال باللعب بالجهاز. يجب ألا يقوم الأطفال بالتنظيف وصيانة المستخدم دون إشراف. وجه الطفل إلى عدم محاولة شحن البطاريات غير القابلة لإعادة الشحن بسبب خطر الانفجار.

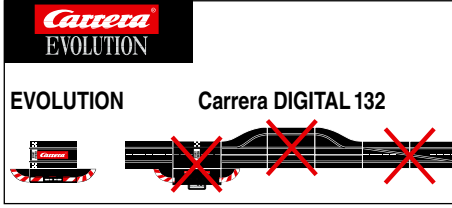
## إعلان المطابقة

تؤكد شركة Carrera Toys GmbH أن نوع جهاز الراديو "2.4 غيغاهرتز اللاسلكي" يتوافق مع التوجيه 2014/53/EU. النص الكامل لإعلان المطابقة الخاص بالاتحاد الأوروبي متاح على الإنترنت على العنوان الإلكتروني التالي:  
Safety and Quality – carrera-toys.com

## إرشادات تقنية البناء والتركيب



## تعليمات مهمة



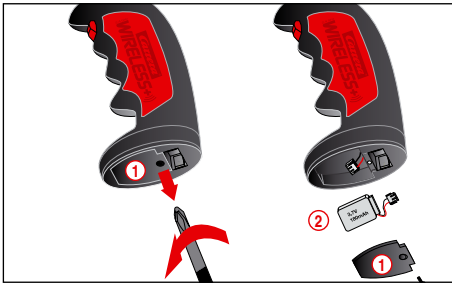
يرجى الانتباه الى أن كل من Evolution (نظام كيمي) و Carrera DIGITAL 132 (نظام رقمي) مختلفان ومنفصلين ومستقلين عن بعضهما البعض تماماً. لذلك ننبهكم وبالحاح على ضرورة فصل كلا النظامين عن بعضهما البعض عند بناء حلبة السباق. وهذا يعني لا يجوز استخدام قطع سلك رابطة من Evolution مع قطع السلك الرابطة ومن ضمنها الصندوق الأسود الخازن للمعلومات لنظام Carrera DIGITAL 132 في حلبة سباق مشتركة. لا يجوز هذا أيضاً حتى ولو كانت قطعة واحدة فقط من كلا قطع السلك الرابطة (قطعة سلك رابطة Evolution أو قطعة سلك رابطة Carrera DIGITAL 132 مع الصندوق بالإضافة الى ذلك لا يجوز تركيب وبناء مركبات اخرى لكارييرا DIGITAL 132 (كفريعات او عداد الدورات الإلكتروني او مر الصيانة) في حلبة سباق Evolution. وهذا يعني اللعب بها رقمياً. وفي حالة عدم مراعاة المعلومات الأتفة الذكر فإنه لا يمكن الجزم بعدم إمكانية تعرض مركبات كارييرا DIGITAL 132 الى التلف. حيث يسقط في هذه الحالة حق ضمانه وكفالة التصليح.

## الوصف

يعتبر جهاز Wireless+ هو إضافةً للمساعدة لمسار السباق اللاسلكي الجديد لفئة Carrera DIGITAL 132. Carrera DIGITAL 124. حيث أن تقنية الذبذبات 2.4 جيجا هرتز ذات الفيز الترددي تعمل بلا معوقات وتقدم نطاقاً واسعاً بمقدار 15 متر. ويفضل بطارية الليثيوم بوليمر شديدة الأداء يمكن تشغيل اللعبة حتى 8 ساعات ووضعها في نمط الاستعداد لما يزيد عن 80 يوماً. يتيح نمط Wireless+ حرية التشغيل بدون أسلاك لعدد 6 متسابقين على مسار السباق. (App Connect مضمن اختيارياً بالعبوة، راجع محتويات العبوة في الجزء أ.)

## قبل أول استخدام

قبل أول استخدام لجهاز التحكم اليدوي يجب تركيب البطارية الرفقة (2) في جهاز التحكم. وللقيام بذلك افتح خزانة البطاريات الموجودة بالناحية السفلية لجهاز التحكم اليدوي. قم بتوصيل قابس البطارية بقميص التوصيل التابع لجهاز التحكم اليدوي. وأدخل البطارية في الخزانة. وفي النهاية قم بربط مسامير الغطاء الخاص بخزانة البطارية. بالرغم من أن البطارية ميشحونة مسبقاً من قبل المصنع، إلا أنه يجب شحنها كاملة أيضاً قبل الاستخدام لأول مرة.

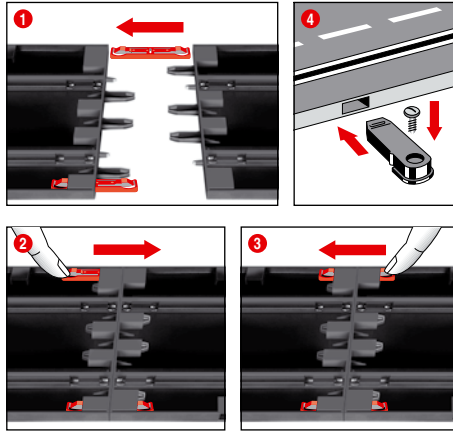


## صيانة البطارية

لتحقيق أقصى استدامة وأداء للبطارية ينبغي مراعاة النقاط التالية الخاصة بالصيانة والتخزين.

- قم بشحن البطاريات الجديدة كاملاً قبل استخدامها لأول مرة.
- إذا كانت البطارية مشحونة تماماً يبلغ وقت اللعب حوالي 8 ساعات. عند ضعف أداء البطارية يقل نطاق جهاز التحكم اليدوي. وينبغي شحن البطارية كاملة قبل الوصول لهذه اللحظة.
- عند طول فترة عدم الاستخدام ينبغي إخراج البطارية من جهاز التحكم اليدوي. وحفظها في مكان جاف في درجة حرارة الغرفة (18 - 16 درجة مئوية). لمنع فراغ الشحن تماماً ينبغي شحن البطارية المخزنة كل شهرين أو ثلاثة أشهر.

## إرشادات البناء والتركيب

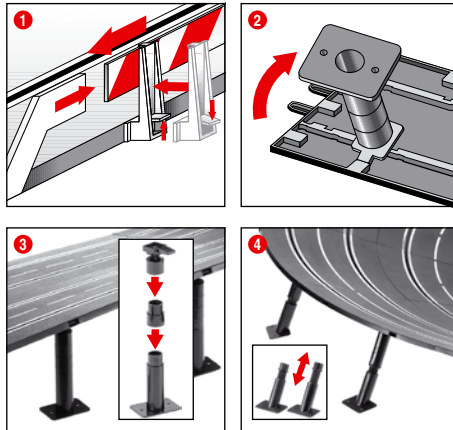


1 + 2 + 3 قبل البناء والتركيب أدخل ودس المشابك الرابطة كما موضح في صورة (1) في السكة. ضع قطع السكة على مفريشة مستوية وأربطها مع بعضها البعض. حرك المشابك الرابطة وفقاً لصورة (2) بأجاء السهم لغاية سماع صوت التعشيق. يمكن فك المشابك الرابطة وفي كلا الأجهتين من خلال دفع بسيط للجزء البارز/ الألف المدسوس والى الأسفل (أنظر صورة (3)).

4 التثبيت: لغرض تثبيت قطع طريق حلبة السباق على لوح ما فيتوجب استخدام مئينات قطع الطريق (رقم السلعة Art.Nr. 85209) (غير موجودة ضمن محتويات الصندوق).

تنبيه: تعتبر أرضية السجاد غير ملائمة كمفريشة لبناء وتركيب اللعبة وذلك بسبب الشحن الأستاتيكي لها. وقطع الوبر المنفصلة عنها ولسهولة أشغالها.

## حواجز الحماية والمساند/ الركائز



1 المساند/الركائز: يتم نصب ماسكات ومئينات-المساند/الركائز من خلال قلبها على رصيف طريق السير.

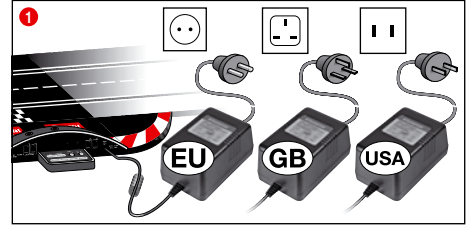
2 + 3 اسناد الطرق المرتفعة: أدفع الرؤوس الكروية المتحركة مع أوتاد الدس في محلات الإدخال المضلعة الموجودة على الجهة السفلى للطريق والأخصصة لذلك. يمكن من خلال القطع الوسطية زيادة ارتفاع المساند/الركائز. كما يمكن تثبيت أرجل المساند/الركائز من خلال ربطها بمسامير لولبية/براغي.

(المسامير اللولبية/البراغي غير موجودة مع المحتويات).

4 اسناد المنحنيات:

لغرض اسناد المنحنيات توجد مساند/ركائز مائلة بطول مناسب يمكن استخدامها لهذا الغرض. استخدم المساند/الركائز غير القابل ارتفاعها للتغيير لداخل المنحنيات ومخارجها. ادخل ودس رؤوس المساند/الركائز في محلات الإدخال الدائرية الموجودة على الجهة السفلى للطريق وأخصصة لها.

## التوصيلة الكهربائية



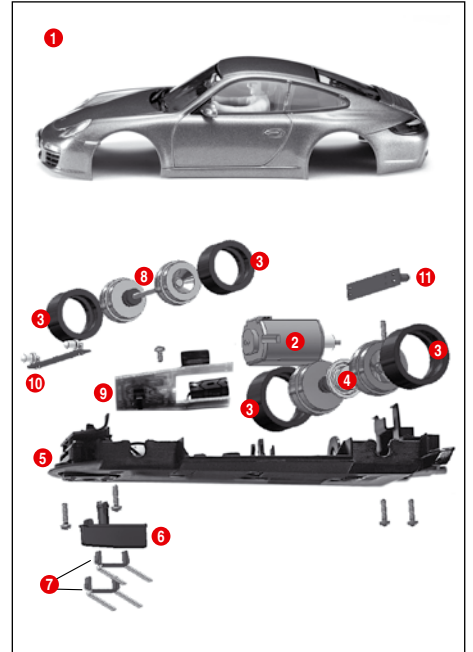
1 أربطوا قابس المحولة في وحدة التحكم والسيطرة Control Unit.

تنبيه: لتلافي قصر الدائرة الكهربائية والصعقات الكهربائية يتوجب عدم ربط اللعبة بأجهزة كهربائية غريبة أو قابسات أو أسلاك أو أية معدات لالعب أخرى غريبة. تعمل حلبة سباق السيارات لكارييرا DIGITAL 132 بشكل سليم وخالي من الأخطاء مع محولة كهربائية أصلية لكارييرا DIGITAL 132.

لا يجوز تشغيل وحدة الحاسوب (PC Unit) إلا بالارتباط مع وحدة الحاسوب كارييرا PC Unit الأصلية.

يجب استخدام اللعبة مع المحول أو مزود الطاقة، إذا كان المحول مزوداً بالعبوة.

## أجزاء المركبة

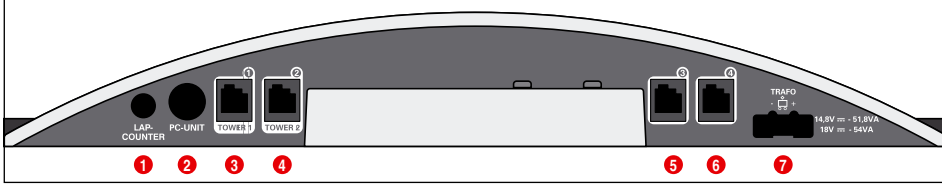


- 1 بدن المركبة والشوولير
- 2 المحرك
- 3 العجلات
- 4 المحور الخلفي
- 5 الهيكل الخامل
- 6 موجه صالِب القاعدة
- 7 قطعة منزلقة مزدوجة
- 8 المحور الأمامي
- 9 لوحة الكترونية للمركبة مع المفتاح العاكس
- 10 لوحة الضوء الالكترونية الأمامية
- 11 لوحة الضوء الالكترونية الخلفية

تنبيه: يعتمد بناء وتركيب المركبة على موديلها.

لا يمكن استخدام أرقام هذه الأجزاء كأرقام للطبقات عليها.

## نقاط التوصيل والربط Control Unit



نقاط التوصيل والربط (من اليسار الى اليمين):

- 1 وصلة من أجل Carrera AppConnect 20030369
- 2 وصلة لوحدة الحاسوب أو العداد النقال 20030355 أو App Connect 20030369
- 3 مقبس 1 لوحدة التحكم اليدوي أو صندوق توسيع نطاق وحدة التحكم اليدوي أو جهاز الاستقبال اللاسلكي
- 4 مقبس 2 لوحدة التحكم اليدوي أو البرج اللاسلكي 20010108
- 5 بريزة توصيل وربط 3 للمسيطر اليدوي
- 6 بريزة توصيل وربط 4 للمسيطر اليدوي
- 7 نقطة توصيل وربط لوحدة التجهيز الكهربائي / DIGITAL 132 DIGITAL 124

تعليمات عامة حول بريزات الربط والتوصيل 1 - 4:

- 1 عند استخدام جهاز استقبال Wireless+ ينبغي ربطه بالمقبس 1.
- 2 يمكن اختيارياً ربط برج لاسلكي 20010108 بالمقبس 2. وعند استخدام جهاز الاستقبال Wireless+ فقط لا يتم تخصيص المقبس 2.

ويمكن حينذاك بالإضافة الى ذلك ربط مسيطرين يدويين سلكيين عند بريزات الربط والتوصيل 3 و 4. يرجى الانتباه الى انهما سيحملان حينئذ العنوانين 5 و 6.

عند استخدام صندوق توسيع المسيطر اليدوي 30348 فيجب ربطه ببريزة الربط والتوصيل 1. سيتم ترتيب عائدية عناوين المركبات حينئذ كما هو مبين ادناه:

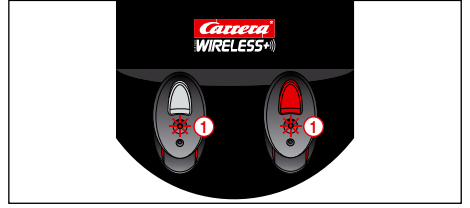
- صندوق توسيع المسيطر اليدوي = عناوين 1 و 3 و 4
- بريزة الربط والتوصيل 2 = عنوان 2
- بريزة الربط والتوصيل 3 = عنوان 5
- بريزة الربط والتوصيل 4 = عنوان 6

تنبيه:

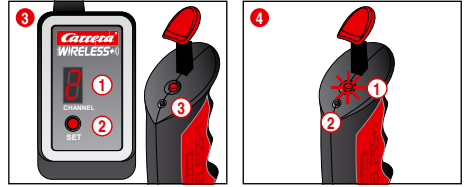
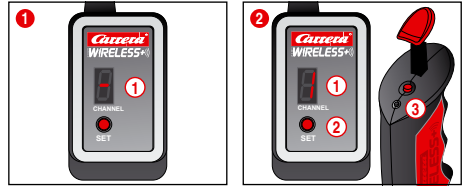
لا يمكن الدمج بين اللاسلكي وصندوق توسيع نطاق جهاز التحكم اليدوي!

## شحن جهاز التحكم اليدوي

قبل التشغيل لأول مرة ينبغي شحن أجهزة التحكم اليدوي Wireless+ كاملاً. وللقيام بذلك ضع أجهزة التحكم اليدوي في خانة الشحن وقم بتشغيل المسار. أثناء عملية الشحن تومض الدايودات (1) الخاصة بأجهزة التحكم اليدوي. بعد إتمام عملية الشحن تضيء الدايودات (1) بصورة دائمة. يتيح استخدام بطارية الليثيوم بوليمر إعادة شحن جهاز التحكم اليدوي في أي وقت.



## عملية الربط



حتى يمكن استخدام أجهزة التحكم اليدوي لتوجيه السيارات يجب ربطها مرة واحدة بجهاز الاستقبال. وللقيام بذلك قم بتشغيل المسار.

1 يُظهر جهاز الاستقبال (صورة 1) إشارة الاستعداد للتشغيل من خلال الإضاءة الدائرية بشاشة القطع السبعة (1).

2 اضغط على زر SET (2) مرة واحدة حتى يظهر العدد 1 بشاشة القطع السبعة (1). والعدد الظاهر يمثل العنوان اللاحق للسيارة. فمن خلال الضغط مرة أخرى على الزر يمكن التحويل إلى العنوان التالي.

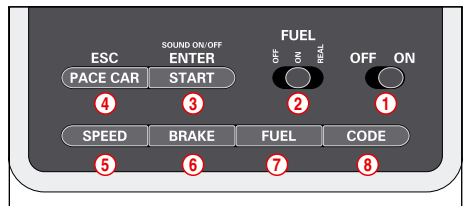
3 اضغط الآن مرة واحدة على زر الربط (3) بالناحية العلوية لجهاز التحكم اليدوي. يقوم جهاز التحكم اليدوي بإظهار إشارة نجاح عملية الربط من خلال وميض الدايود. بينما يعرض جهاز الاستقبال هذا الربط عبر الإضاءة الدائرية للقطع السبعة. تكون عملية الربط قد تمت ويمكن استخدام جهاز التحكم اليدوي.

4 لربط جهاز التحكم اليدوي الثاني اتبع نفس الخطوات المذكورة. فاضغط مرتين على زر SET (2) بجهاز الاستقبال حتى يظهر العدد 2 (1). ثم اضغط على زر الربط (3) بجهاز التحكم اليدوي الثاني.

4 وإظهار العنوان المضبوط الخاص بجهاز التحكم اليدوي (صورة 4). اضغط مرة واحدة على زر الربط (2) الموجود بالناحية العلوية. لجهاز التحكم اليدوي وميض الدايود (1) وفقاً للعنوان المضبوط.

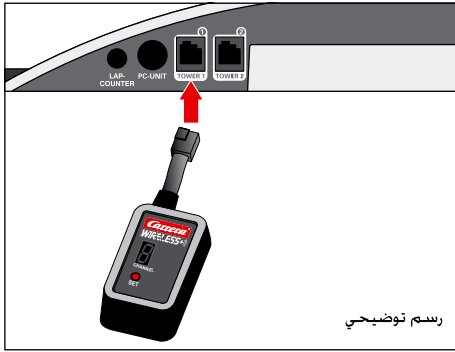
عند عدم تنشيط جهاز التحكم اليدوي يعمل من تلقاء نفسه بعد حوالي 20 ثانية ويكون على وضع توفير الطاقة. ومن خلال الضغط على الإصبع الغماز أو زر التبديل يمكن إعادة تنشيط جهاز التحكم اليدوي.

## أجزاء التشغيل Control Unit



## توصيل جهاز الاستقبال

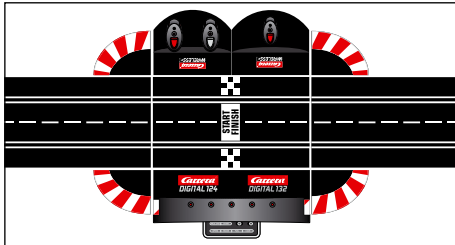
قم بتوصيل جهاز الاستقبال وفقاً للرسم التوضيحي بأحد المقبسين التابعين لوحدة التحكم. والمعلمين بكلمتي Tower 1 و Tower 2. ولتشغيل عدد 6 أجهزة تحكم يدوي Wireless+ فلا حاجة لاستخدام سوى جهاز استقبال واحد بقدرة 2.4 جيجا هرتز.



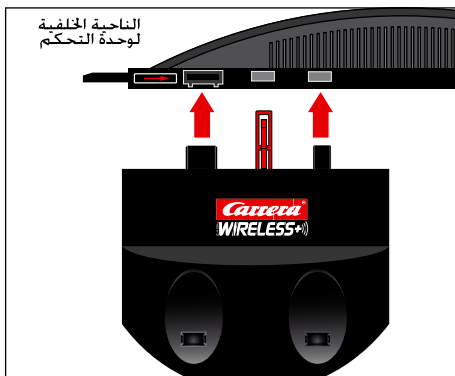
رسم توضيحي

## توصيل وحدة الشحن

يتم توصيل وحدة الشحن بوحدة التحكم من الناحية الخلفية. لوضع وحدة الشحن في موضع آخر بالمسار ينبغي استخدام وحدة المهائز 20030360.



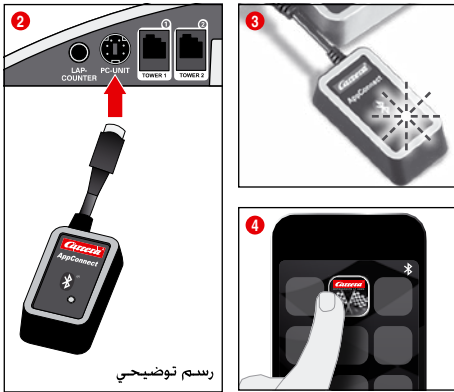
الناحية الخلفية لوحدة التحكم



## استخدام Carrera Race App / Carrera AppConnect

ملاحظة:

App Connect مضمن إختيارياً بالعبوة. راجع محتويات العبوة في الجزء أ. App Connect متوفر أيضاً بشكل منفصل تحت الرقم 20030369.



رسم توضيحي



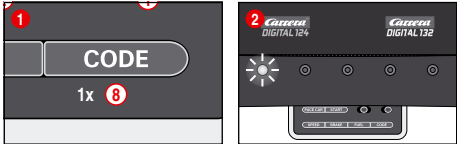
- 1 قم بتحميل التطبيق Carrera Race App على جهازك المحمول.
- 2 وصل مهائز البلوتوث بمأخذ التوصيل في وحدة الكمبيوتر وفقاً لشكل الرموز التوضيحي.
- 3 تأكد من أن خاصية البلوتوث في جهازك نشطة.
- 4 سيظل Carrera AppConnect يومض حتى يتم إجراء الاتصال.
- 5 ابدأ تشغيل التطبيق Carrera Race App.
- 6 يشير الضوء الثابت لضوء ليد الأزرق إلى أنه قد تم إنشاء اتصال بلوتوث.



- 1 زر التشغيل والإطفاء
- 2 زر لوظيفة ملاً الوقود
- 3 زر - التشغيل للبدء بالسباق / زر تأكيد البرمجة
- 4 زر بيز كار Pace Car / قطع عملية البرمجة
- 5 زر ضبط وتثبيت السرعة
- 6 زر ضبط وتثبيت طرقة الفرملة
- 7 زر ضبط وتثبيت محتوى خزان الوقود
- 8 زر برمجة المركبات

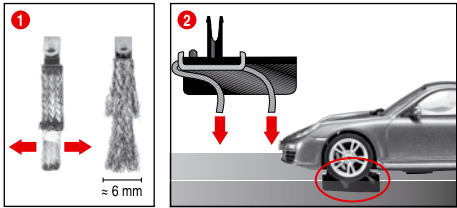
تعليمات عامة حول الاستخدام  
تستعمل بعض الأزرار أو المفاتيح لأغراض عدة، ويتم ضبط وتحديد بعض الوظائف عن طريق اختبار مجموعة من الأزرار. يمكن قطع مختلف عمليات البرمجة من خلال الزر 4، ESC/PACE CAR. ستجدوا لاحقاً تفاصيل أخرى حول ذلك.

## تشفير / برمجة المركبات على المسيطرات اليدوية المخصصة لها



ضغوا المركبة المراد تشفيرها وبرمجتها على مضمار السباق وشغلوا وحدة التحكم والمسيطرة Control Unit أضغوا مرة واحدة على زر Code، صورة 1. سيبدأ الصمام الثنائي أو الدايمود المضي الأول بالاشتعال. صورة 2 أضغوا بعد ذلك مرة واحدة على الزر الانضغاطي للمسيطر اليدوي المطلوب. صورة 3 تبدأ أضوية المركبات الخاوية على أنارة بالخفقان وكما تبدأ في وحدة التحكم والمسيطرة Control Unit الدايمود المضيية 2-4 بالاشتعال الواحد تلو الآخر. وبعد اتمام التشفير والبرمجة سيشتعل الدايمود المضي الوسطي بشكل دائم صورة 4. وستحدد المركبة للمسيطر اليدوي المخصص لها تنبيه، في هذا النوع من التشفير لا يجوز أن يكون في مضمار السباق الا المركبة المراد تشفيرها فقط وبشكل دائم.

## تهيئة الأنطلاق



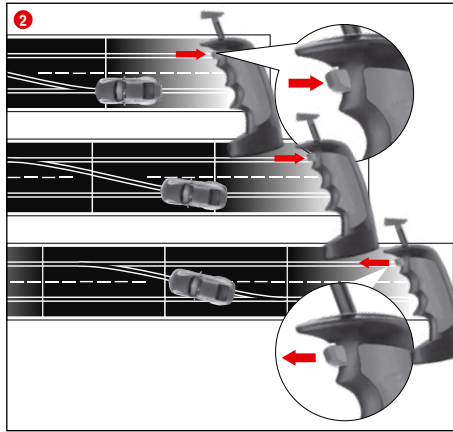
مركبة Carrera DIGITAL 132 مضبطة للعمل بشكل مثالي مع منظومة سلك 24:1.

### 1 + 2 الوضع المثالي للقطع المنزلقة:

لضمان سير جيد ومستمر ترتب وأنشتر نوعاً ما نهايات القطع المنزلقة وأتنيها وكما موضح في الصورة 2 بإجاه السكة. يتوجب أن تكون نهايات القطع المنزلقة على اتصال مع السكة فقط ويمكن أيضاً في حالة الإستهلاك قص جزء بسيط منها. يتوجب تنظيف السكك والقطع المنزلقة بين الحين والآخر من الغبار والأجزاء المنفضة منها.

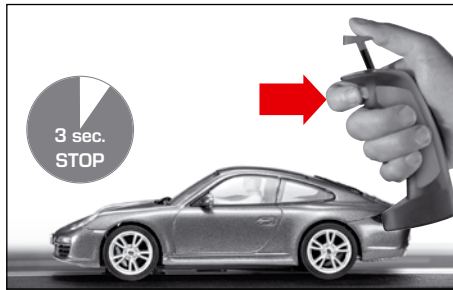
يمكن أثناء تشغيل اللعبة أن تنفصل أو تنكسر أجزاء صغيرة في المركبات، كالتشوبلير أو المرابا، والتي تم بناءها وتركيبها بمركبات اللعب لتكون ماثلة تماماً للمركبات الأصلية. ولغرض تلافي ذلك لديكم القدرة على حماية هذه الأجزاء من خلال فكها وتثبيتها قبل البدء باللعب.

## وظيفة التفرجات



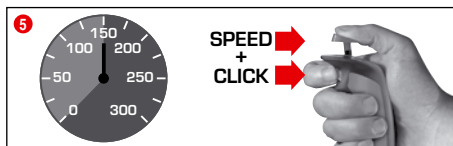
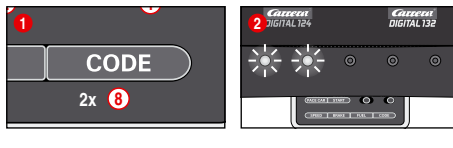
1 يتوجب الانتباه بأن موجه صالبا القاعدة للتعجلة موجود داخل الأخدود/الخزان وأن تكون القطعة المنزلقة المزودة على اتصال مع السكة المجهزة للتيار الكهربائي. ضع المركبات على قطع السكة الرابطة.  
2 عند تبديل طريق السير يجب أن يبقى زر المسيطر اليدوي مضغوطة لغاية عبور المركبة على التفرجة.

## عمل الأضوية الاشعال / الاطفاء



يجب على المركبات البرمجة للعمل بالمسيطر اليدوي أن تكون موجودة وعلى الأقل 3 ثواني وفي حالة سكون على طريق السباق قبل أن يتم التمكن من اشعال وإطفاء أضويتها ومن خلال الضغط على الزر الانضغاطي.  
ملحوظة: يسري فقط على الطرازات المزودة بإضاءة مركبات

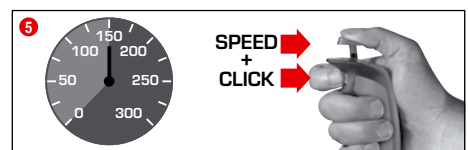
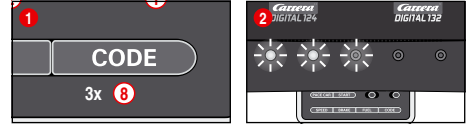
## تشفير / برمجة اتونومس كار Autonomous Car



ضغوا المركبة المراد تشفيرها وبرمجتها على مضمار السباق مع تشغيل مترامن لوحدة التحكم والمسيطرة Control Unit واضغوا 2 مرتين على زر Code، صورة 1. سيبدأ الدايمود المضيان الأولان في وحدة التحكم والمسيطرة بالاشتعال. صورة 2 أضغوا الآن على الزر الانضغاطي للمسيطر اليدوي. صورة 3 ستشتعل الدايمود المضيية 3-5 الواحد تلو الآخر. أنتظروا حين اشتعال المسيطر اليدوي وأوصلوا من خلال ذلك المركبة الى السرعة المرغوبة. أضغوا عند الوصول الى السرعة المطلوبة على الزر الانضغاطي مجدداً صورة 4.

سينتهي بذلك تشفير اتونومس كار Autonomous Car تنبيه: في هذا النوع من التشفير لا يجوز أن يكون في مضمار السباق الا المركبة المراد تشفيرها فقط وبشكل دائم. سيبقى تشفير اتونومس كار Autonomous Car باقياً لغاية تشفير المركبة من جديد. ستعرض اتونومس كار Autonomous Car عند استخدام برج الموقع Position Tower دوماً على العتوان 7.

## تشفير / برمجة بيز كار Pace Car



فقط سوية مع مر وقفة الصيانة #30356 Pit Stop Lane ضغوا المركبة المراد تشفيرها وبرمجتها على مضمار السباق مع تشغيل مترامن لوحدة التحكم والمسيطرة Control Unit واضغوا 3 مرات على زر Code، صورة 1. سيبدأ الدايمود المضيية الثلاثة الأولان في وحدة التحكم والمسيطرة بالاشتعال. صورة 2 أضغوا الآن على الزر الانضغاطي للمسيطر اليدوي. صورة 3 ستشتعل الدايمود المضيية 2-4 الواحد تلو الآخر. أنتظروا حين اشتعال الدايمود المضي الوسطي مرة أخرى صورة 4. أضغوا مكبس المسيطر اليدوي وأوصلوا المركبة الى السرعة المرغوبة. أضغوا عند الوصول الى السرعة المطلوبة على الزر الانضغاطي مجدداً صورة 5. سينتهي حينئذ تشفير بيز كار Pace Car وستسير المركبة في مر وقفة الصيانة Pit Stop Lane. تنبيه: في هذا النوع من التشفير لا يجوز أن يكون في مضمار السباق الا المركبة المراد تشفيرها فقط وبشكل دائم. سيبقى تشفير بيز كار Pace Car باقياً لغاية تشفير المركبة من جديد. ستعرض بيز كار Pace Car عند استخدام برج الموقع Position Tower دوماً على العتوان 8.

عمل ووظيفة بيز كار Pace Car الموسعة بعد التشفير الناجح لبيز كار Pace Car ستسير المركبة وخلال الدورات الأولى وبشكل أوتوماتيكي الى جناح الصيانة Pit Lane. ولكي تنطلق بيز كار Pace Car اضغوا على زر Pace Car، صورة 1. سيشتعل الدايمود المضيان 1 و 2 في وحدة التحكم والمسيطرة Control Unit وستترك بيز كار Pace Car جناح الصيانة Pit Lane. تستمر الآن بيز كار Pace Car لغاية الضغط مجدداً على زر Pace Car. عندئذ سينطفئ الدايمود المضي 2 وستسير المركبة خلال دورتها الحالية بشكل أوتوماتيكي في جناح الصيانة Pit Lane.

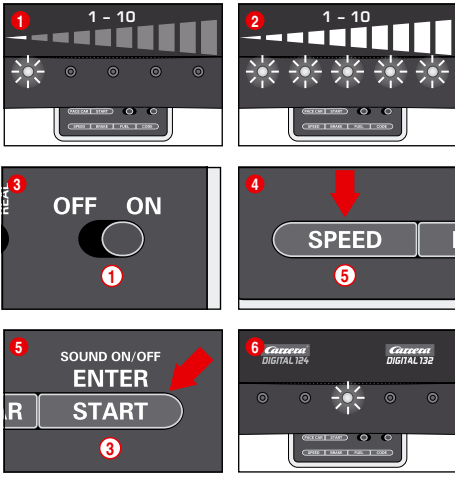
## عرض موقع أو محل بيز كار Pace Car و اتونومس كار Autonomous Car



Position Tower #30357 (عنوان 8) على برج الموقع Position Tower يمكن تشغيل هذه Pace Car (عنوان 8) على برج الموقع Position Tower. يمكن تشغيل هذه الوظيفة من وحدة التحكم والمسيطرة Control Unit. أضغوا باستمرار مع اطفاء مترامن لوحدة التحكم والمسيطرة Control Unit على الزر "BRAKE". صورة 1. شغلوا وولعوا مضمار السباق ومن ثم نحو الضغط عن الزر "BRAKE". يمكن ومن خلال الضغط مجدداً على هذا الزر اطفاء وإيقاف هذه الوظيفة:

يشتمل الدايمود المضي 1 بدون عرض  
يشتمل الدايمود المضي 1 = عرض في برج الموقع Position Tower  
حدود الوظيفة المرغوبة واكدوا خياركم من خلال الضغط على الزر "START/ENTER".

## ضبط وتحديد السرعة الأساسية للمركبات

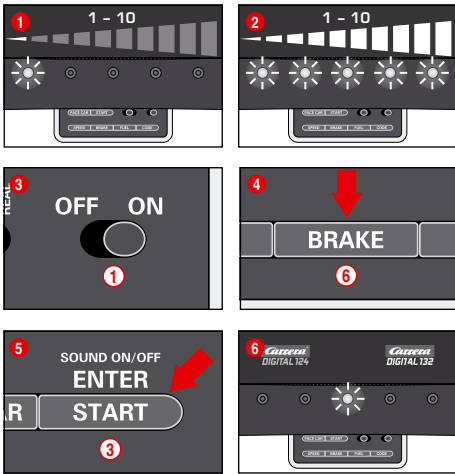


تأكد من إكمال إعدادات السرعة الأساسية للمركبة وحسب الحاجة، يتوجب حينئذ أن تكون المركبات المراد ضبطها وتغييرها موجودة على مضمار السباق. يمكن أن يتم الضبط والتعديل خلال 10 مراحل حيث ستشير الدايووات المضيئة الخمسة ومن خلال الخفقان أو الأشتعال الدائم الى كل مرحلة من هذه المراحل.

- 1 يشعل الدايووات المضيئة = سرعة بطيئة
- 2 تشتعل الدايووات المضيئة الخمسة = سرعة عالية

ضعوا المركبات المراد ضبطها وتغييرها على مضمار السباق بالتزامن مع تشغيل وحدة التحكم والسيطرة Control Unit وشغلوا وظيفة خزان الوقود عبر الزر المنزلق (2) صورة 3. أضغطوا مرة واحدة على الزر 'SPEED' (5) سيشتعل حينئذ عدد معين من الدايووات المضيئة وستبين هذه درجة السرعة المستخدمة لآخر مرة. أضغطوا على الزر 'SPEED' (5) مرات عديدة لغاية الوصول الى السرعة الأساسية المطلوبة. أكدوا خياركم من خلال الضغط على الزر 'START/ENTER' (3). سيتم تأكيد انتهاء عملية الضبط من خلال ضوء سيار لوهلة قصيرة ومن خلال اشتعال الدايووات المضيئة الوسطي. صورة 6.

## ضبط اسلوب أو طريقة الفرملة للمركبات



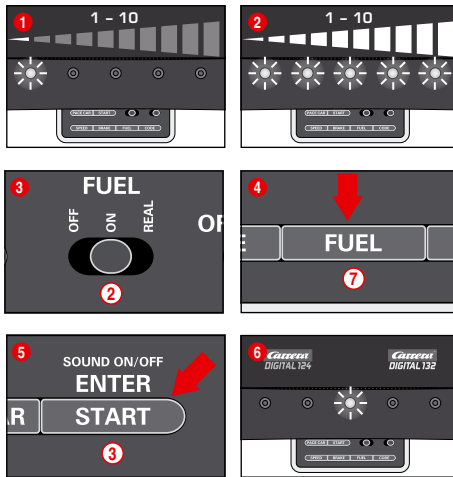
يمكن ضبط طريقة الفرملة لمركبة واحدة و / أو لعدة مركبات وحسب الحاجة، يتوجب حينئذ أن تكون المركبات المراد ضبطها وتغييرها موجودة على مضمار السباق. يمكن أن يتم الضبط خلال 10 مراحل حيث ستشير الدايووات المضيئة الخمسة ومن خلال الخفقان أو الأشتعال الدائم الى كل مرحلة من هذه المراحل.

- 1 يشعل الدايووات المضيئة = فعل بطيء للفرملة
- 2 تشتعل الدايووات المضيئة الخمسة = فعل قوي للفرملة

ضعوا المركبات المراد ضبطها وتغييرها على مضمار السباق بالتزامن مع تشغيل وحدة التحكم والسيطرة Control Unit. أضغطوا مرة واحدة على الزر 'BRAKE' (6). سيشتعل حينئذ عدد معين من الدايووات المضيئة وستبين هذه درجة قوة الفرملة المستخدمة لآخر مرة. أضغطوا على الزر 'BRAKE' (6) مرات عديدة لغاية الوصول الى قوة الفرملة المطلوبة. أكدوا خياركم من خلال الضغط على الزر 'START/ENTER' (3).

سيتم تأكيد انتهاء عملية الضبط والتعديل من خلال ضوء سيار لوهلة قصيرة ومن خلال اشتعال الدايووات المضيئة الوسطي. صورة 6.

## ضبط وتحديد محتوى خزان الوقود



(فقط للمركبات المسيرة بالمسيطر اليدوي) يمكن ضبط وتحديد محتوى خزان الوقود بالارتباط مع جناح الصيانة Lane Pit (20030356). يمكن أن يتم الضبط والتعديل خلال 10 مراحل حيث ستشير الدايووات المضيئة الخمسة ومن خلال الخفقان أو الأشتعال الدائم الى كل مرحلة من هذه المراحل.

- 1 يشعل الدايووات المضيئة = محتوى ضئيل لخزان الوقود
- 2 تشتعل الدايووات المضيئة الخمسة = خزان الوقود مملوء

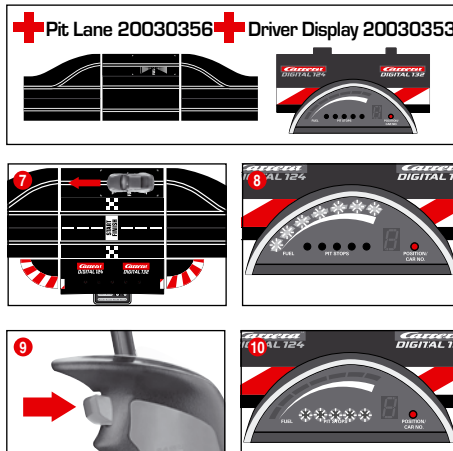
ضعوا المركبات المراد ضبطها وتغييرها على مضمار السباق بالتزامن مع تشغيل وحدة التحكم والسيطرة Control Unit وشغلوا وظيفة خزان الوقود عبر الزر المنزلق (2) صورة 3. أضغطوا مرة واحدة على الزر 'FUEL' (7). سيشتعل حينئذ عدد معين من الدايووات المضيئة وستبين هذه محتوى خزان الوقود المستخدم لآخر مرة. أضغطوا على الزر 'FUEL' (7) مرات عديدة لغاية الوصول الى محتوى خزان الوقود المطلوب. أكدوا خياركم من خلال الضغط على الزر 'START/ENTER' (3). سيتم تأكيد انتهاء عملية الضبط من خلال ضوء سيار لوهلة قصيرة ومن خلال اشتعال الدايووات المضيئة الوسطي. صورة 6.

عمل ووظيفة محتوى خزان الوقود الموسعة يمكنكم عبر الزر المنزلق (2) الاختيار بين 3 اطوار صورة : OFF = المركبات لا تستهلك 'بنزين' ON = المركبات تستهلك 'بنزين'

REAL = السرعة القصوى تعتمد على محتوى خزان الوقود / المركبات تستهلك 'بنزين' فقط بالارتباط مع جناح الصيانة Pit Lane 20030356 أو مر وقفة الصيانة Pit Stop Lane 20030346 مع وحدة الهابنة لوقفه الصيانة Pit Stop Adapter Unit 20030361

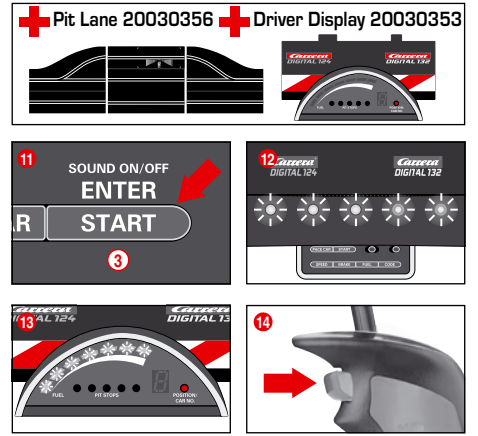
في طور - ريل REAL-Mode تكون المركبة بخزان مملوء ثقيل. وتسير ببطء وتكون قدرتها على الفرملة ضعيفة؛ في حين تكون المركبة مع خزان وقود فارغ 'أخف' وتسير بشكل سريع وقدرتها على الفرملة أعلى وأكبر. يمكن عرض محتوى خزان الوقود اللحظي ومعدل استهلاك الوقود فقط بالارتباط مع عارضة السائق Driver Display 20030353 و مر وقفة الصيانة Pit Stop 20030356.

تعبئة الوقود للمركبات مع جناح الصيانة Pit Lane 20030356 وعارضة السائق Driver Display 20030353



يمكن قراءة مستوى ومحتوى الوقود اللحظي في خزان وقود المركبة عبر مؤشر وعارضة الأشرطة المستطيلة في عارضة السائق Driver Display 20030353 وفيها 5 دايووات مضيئة خضراء و 2 دايووات حمراء مضيئة. ولغرض تعبئة الوقود يتوجب السير بالمركبة في جناح الصيانة Lane فوق مجس الخزان صورة 7. عندئذ ستبدأ عارضة الأشرطة المستطيلة بالخفقان. صورة 8. ويمكن تعبئة الوقود للمركبة عبر الزر الانضغاطي صورة 9. يتم عرض عدد مرات ملاء الوقود من خلال خفقان أو اشتعال الدايووات المضيئة الأصفر صورة 10 (انظر أيضا الى عارضة السائق Driver Display). تنبيه: لن يأخذ عداد الدورات بالارتباط مع برج الموقع Position Tower 20030357 المركبات التي سيكون خزان وقودها فارغاً بنظر الاعتبار.

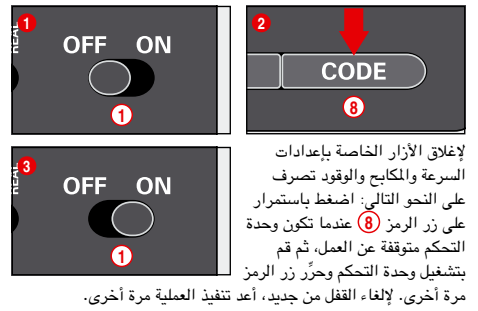
## ضبط محتوى خزان الوقود عند انطلاق السباق



ضراع و Pit Lane 20030356 قناريصل ا ح ا ن ج ع م ط ا ب ا ر ا ل ط و ف ا  
Driver Display 20030353 قناريصل ا

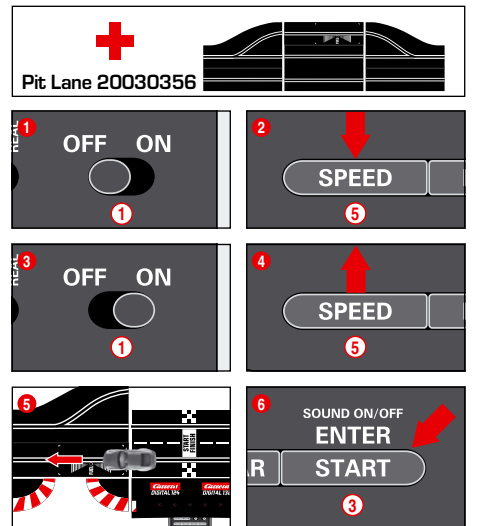
يغض النظر عن الضبط الأساسي لمحتوى خزان الوقود فيمكن لمركبة واحدة / أو لعدة مركبات ضبط وتعديل محتوى خزان الوقود عند انطلاق السباق وخلال الدورات حين أول توقف لغرض تعبئة الوقود Tankstop. أضغطوا مرة واحدة على الزر 'START/ENTER' (3). سيبدأ حينئذ الدايووات الخمسة في وحدة التحكم والسيطرة Control Unit بالاشتعال بشكل دائم. صورة 12. وتبدأ مؤشر الأشرطة المستطيلة في عارضة السائق Driver Display بالخفقان. صورة 13. ومن خلال الضغط على الزر المنزلق للمسيطر اليدوي المعني يمكن التوصل الى تغيير محتوى وكمية الوقود. صورة 14.

## إغلاق أزرار الإعدادات



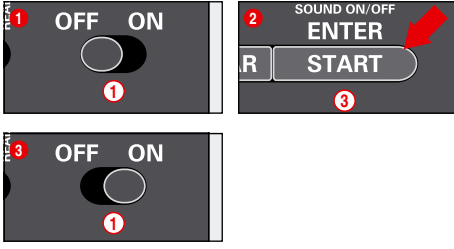
لإغلاق الأزرار الخاصة بإعدادات السرعة والمكابح والوقود تصرف على النحو التالي: أضغطوا باستمرار على زر الرمز (8) عندما تكون وحدة التحكم متوقفة عن العمل، ثم قم بتشغيل وحدة التحكم وحرر زر الرمز مرة أخرى. لإلغاء القفل من جديد، أعد تنفيذ العملية مرة أخرى.

## وظيفة جناح الصيانة 30356 Pit Lane الواسعة



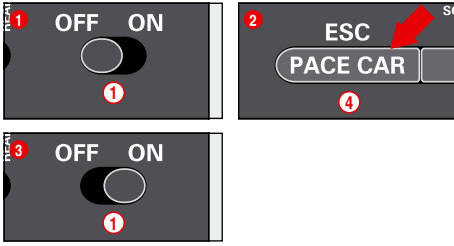
(فقط بالارتباط مع جناح الصيانة Pit Lane 30356) توجد إمكانية لتشغيل / أو إطفاء وظيفة عد الدورات في جناح الصيانة Pit Lane 30356 أو مر وقفة الصيانة Pit Stop Lane 30346 مع وحدة الهابنة لوقفه الصيانة Pit Stop Adapter Unit 30361. أضغطوا لهذا الغرض باستمرار مع إطفاء متزامن لوحدة التحكم والسيطرة Control Unit على الزر 'SPEED' (5). ثم شغلوا وحدة التحكم والسيطرة Control Unit مع ترك الزر 'SPEED' (5). سيشتعل من خلال الضغط مجدداً على الزر وحسب الضبط والتعديل الدايووات المضيئة الأولى أو الثاني. يشعل الدايووات المضيئة 1 = عداد الدورات لا يشتعل يشعل الدايووات المضيئة 1 و 2 = وظيفة عد الدورات تشتعل عليكم اختيار الضبط والتعديل المطلوب ثم ادفعوا / أو قفوا المركبة على مجس جناح الصيانة Pit Lane Sensor. سيتم تثبيت الضبط والتعديل عند اجتياز المجس. ولغرض ترك هذا الضبط والتعديل أضغطوا على زر 'START/ENTER' (3).

## تشغيل وإيقاف أو إلغاء الصوت



يمكن إيقاف إشارة صوت أو نغمة التأكيد الصادرة عند العبور على المجسات وتلك الصادرة عند الضغط على الأزرار. أضعطوا باستمرار ولهذا الغرض على زر 'START/ENTER' (3) مع إطفاء مترامز لوحدة التحكم والسيطرة Control Unit. تشغيل أو ولعوا مضمار السباق ثم أتركوا زر 'START/ENTER' (3). ولكن لا يمكن إيقاف نغمة الصفير الصادرة عند تشغيل أو توليع وحدة التحكم والسيطرة Control Unit.

## وظيفة الضبط ثانية



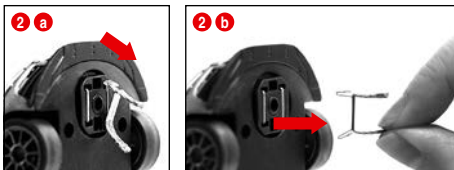
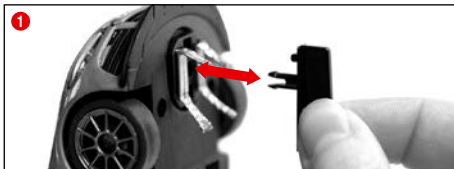
تمتلك وحدة التحكم والسيطرة Control Unit لغرض إعادة قيم وحالة تضبيط المصنع على خاصة ووظيفة الضبط ثانية. أضعطوا باستمرار لهذا الغرض على زر 'ESC/PACE CAR' (4) مع إطفاء مترامز لوحدة التحكم والسيطرة Control Unit. تشغيل أو ولعوا مضمار السباق ثم أتركوا الزر. أن كل الضبط والتعبيبات المتخذة لحد الآن للسرعة. ولطريقة الفرملة. وحتوى خزان الوقود. وللصوت ولعداد الدورات ستعادي التضبيط المصنع. أن ضبط وتعبيبات المركبات لن يتأثر بذلك طالما تكون هي غير موجودة على مضمار السباق.

- تضبيط المصنع = 10
- طريقة الفرملة = 10
- محتوى خزان الوقود = 7
- الصوت = مشغل أو موع
- مؤشر وعارضة الموقع لا تونومس Autonomous وبيز كار Pace Car = مطفي أو غير موع

## وظيفة توفير - الطاقة

ستحول وحدة التحكم والسيطرة Control Unit بعد دقيقة من عدم الاستخدام إلى طور - توفير - الطاقة وستقوم بإطفاء كل العارضات الموجودة كبرج الموقع. وعارضة السائق Driver Displays وضوء الانطلاق Startlight. لإعادة تنشيط وحدة التحكم ألقها لمدة 2-3 ثواني ثم تشغيلها مجدداً. سنقبض كل الضبيطات والتعبيبات وحفظها.

## تبديل القطع المنزلقة المزودجة و موجه صالبا القاعدة



تنبيه:  
• يفضل دائماً سحب أو نزع قطعة منزلقة واحدة فقط.  
• لا تسحب المركبات نهائياً إلى الخلف ولا سيتم التسحب بإضرار بالقطع المزودجة.  
• أخرج ومجر موجه صالبا القاعدة وفقاً للصورة (1) من مسنده ومحل تثبيته.

2 يجب الإنتباه عند تبديل القطع المنزلقة المزودجة التي نزع وسحب القطعة المنزلقة العلوية (4) بشكل جزئي فقط ومن ثم يمكن ومن خلال القطعة المنزلقة (5) كما في الصورة (2) سحب ونزع القطعة المنزلقة المزودجة بشكل كامل ونهائي. يرجى استخدام نفس الطريقة عند التركيب أيضاً.

## الصيانة والعناية



لضمان عمل دقيق ومضبوط حلبة سباق السيارات بتوجب تنظيف جميع أجزاء حلبة السباق بشكل دوري. أسحب قبل التنظيف قايس التجهيز الكهربائي (الفيشه).

1 طريق السباق: أحفظ نظافة المساحة السطحية لطريق السبر والأخاديد/الجزز مستخدماً منديلاً جافاً دون استخدام المذيبات أو أية مواد كيميائية للتنظيف. أحفظ الطريق في حالة عدم استخدامه محمياً من الغبار وفي محل جاف ومن الأفضل بإدخال صندوقه الكارتوني الأصلي.

2 الفحص الدوري للمركبة: شحم محامل المحاور والعجلات. وناقل الحركة بالترس الصغير. والعجلات المسننة لنقل الحركة ومحامله وذلك باستخدام شحم خالي من الصمغ والجوامض. يمكنكم إستخدام معدات مساعدة على سبيل المثال عيطان لتنظيف الأسنان

## أزالة الخطأ تقنية السير

- أزالة الأخطاء:  
أفحصوا رجاءاً عند الأعطال والتوقفات المفاجئة مايلي:  
• هل أن توصيلات التيار الكهربائي مربوطة بشكل صحيح؟  
• هل أن محولة التيار الكهربائي والسيطر اليدوي مربوطة بشكل صحيح؟  
• هل أن توصيلات طريق السير على مايرام وخالية من العيوب؟  
• هل أن حلبة السباق والأخاديد/الجزز نظيفة وخالية من أية أجسام غريبة؟  
• هل القطع المنزلقة بحالة جيدة ولديها إتصال مع قطعة السكة المجهزة للتيار الكهربائي؟  
• هل أن المركبات مشفرة بشكل صحيح مع المسيطرات اليدوية المخصصة لها؟  
• في حالة حصول تماس كهربائي سينقطع التجهيز الكهربائي عن الحلبة أنوماتيكياً لما يقارب 5 ثواني وسيتم التأكيد على حدوته من خلال إشارات صوتية وضوئية.  
• المركبات واقفة على طريق السباق باتجاه السير؛ دون قدرتها على العمل  
• هل تم تركيب وحدة المهائى باتجاه السير في الوضع الصحيح؟  
• هل تم توصيل البطارية الخاصة بجهاز التحكم اليدوي توصيلاً صحيحاً؟  
• هل البطارية مشحونة؟  
• هل يومض الدايدو الخاص بجهاز التحكم اليدوي عند الشحن؟  
• هل جهاز التحكم اليدوي متصل بجهاز الاستقبال؟  
• هل حدث تخصيص عنوان مزودج لجهاز التحكم اليدوي؟

أنتباه:  
يمكن أثناء تشغيل اللعبة أن تنفصل أو تنكسر أجزاء صغيرة في المركبات. كالشوبلور أو المرابا. والتي تم بناءها وتركيبها بمركبات اللعب لتكون بئانه تماماً للمركبات الأصلية. ولغرض تلاقي ذلك لديكم القدرة على حماية هذه الأجزاء من خلال فكها وتثبيتها قبل البدء باللعبة.

تقنية السير:  
• يمكن على الطريق المستقيم السير بسرعة. ولكن بتوجب الفرملة قبل المنحنيات. ثم يمكن وبعد الخروج من المنحنى تعجيل المركبة مجدداً.  
• لا تمسك ولا خجز المركبات من السير عند دوران محركاتها لأن ذلك يمكن أن يؤدي إلى تصاعد حرارة المحرك وحصول أضرار فية.

تنبيه: عند استخدام منظومات سلك غير منتجة من قبل Carrera. فيتوجب تبديل موجه صالبا القاعدة بموجه صالبا للقاعدة خاص (20085309#). أن الضحيح البسيط أثناء السير عند استخدام نقاط Carrera (20020587#) أو المنحنيات 30/1 (20020574#) هي يمكنة الحصول ضمن المقاييس الإنتاجية الأصلية وهي غير مؤثرة على تشغيل اللعبة وبشكل سليم تماماً.

## البيانات التقنية

الجهد أو الفولتية الخارجة: لجولة اللعبة

14,8 V === 51,8 W

LiPo 3,7 V === 180 mAh بطارية · 0,7 Wh

الحد الأقصى للشحن: ساعتان

التردد: 2,4 غيغا هرتز  
نطاق التردد: 2400-2483,5 ميغا هرتز  
قوة الإرسال: 10 ميغا وات بعد أقصى

نقط التيار الكهربائي

1. التشغيل عند اللعب = يتم تشغيل المركبات بالمسيطرات اليدوية. عدم التشغيل في حالة السكون = لن يتم تشغيل المسيطرات اليدوية.

2. التشغيل البديل = بعد مرور 20 دقيقة في حالة السكون والتوقف ستقوم السكة الرابطة بالتحويل إلى طور التشغيل البديل.

3. استهلاك التيار الكهربائي > 1 واط / 0,21  
إعادة تنشيط وحدة التحكم ألقها لمدة 2-3 ثواني ثم تشغيلها مجدداً.

ثم سيتحول القطار إلى وضع السكون مجدداً.  
4. حالة الإطفاء = فصل سلك التوصيل الكهربائي عن شبكة التجهيز الكهربائي



## تحذيرات

إرشادات وتحذيرات لاستخدام بطارية الليثيوم بوليمر تعتبر بطاريات الليثيوم بوليمر أكثر حساسية من البطاريات الشائعة ذات المواد القلوية أو بطاريات هيدريد معدن النيكل. ولذا يجب اتباع جميع التعليمات والتحذيرات بدقة. فاستخدام بطارية الليثيوم بوليمر استخداماً خاطئاً قد يؤدي إلى خطر الاحتراق.

ومع استعمال أو شحن أو استخدام بطاريات الليثيوم بوليمر المرفقة ينبغي مراعاة جميع المخاطر المتعلقة ببطاريات الليثيوم.

• لا يسمح بشحن البطاريات غير القابلة لإعادة الشحن!

• ولا يسمح باستخدام سوى خزانة الشحن المرفقة من أجل عملية الشحن.

• وينبغي عدم مراعاة هذه الإرشادات في خطورة نشوب حريق ومن ثم يكون هناك خطر على الصحة أو خطر مادي.

• فلا تستخدم أبداً أي جهاز شحن آخر!

• لا يسمح بشحن البطاريات القابلة للشحن إلا تحت إشراف الكبار.

• فلا تترك بطارية بلا إشراف عند الشحن.

• وعندما تقوم بشحن البطارية ينبغي أن تكون بجانبها دائماً لمراقبة عملية الشحن ومن ثم التدخل في حالة وقوع أي مشاكل محتملة.

• في حالة حدوث تضخم أو تشوه بالبطارية أثناء عملية التفريغ أو الشحن قم بإنهاء عملية الشحن أو التفريغ على الفور.

• وأخرج البطارية بسرعة وحرص قدر الاستطاعة وضعها في مكان آمن ومفتوح بعيداً عن أي مواد قابلة للاشتعال. وراقبها لمدة 15 دقيقة على الأقل.

• ومن مخاطر حدوث حريق أن تقوم بمواصلة شحن أو تفريغ البطارية التي حدث بها تضخم أو تشوه!

• فعند حدوث تشوه أو تكون فقاعات ينبغي عدم استخدام البطارية.

• ينبغي شحن البطارية المرفقة في مكان آمن وبعيداً عن المواد القابلة للاشتعال!

• يجب إزالة البطاريات الفارغة من اللعبة.

• قم بحفظ البطارية في مكان جاف في درجة حرارة الغرفة (16 - 18 درجة مئوية).

• ولا تتعرض البطارية لأي أشعة شمس مباشرة أو أي مصدر حرارة آخر.

• وينبغي بوجه عام تجنب درجات الحرارة التي تزيد عن 50 درجة مئوية.

• قم بإعادة شحن البطارية بعد أي استخدام لتجنب التفريغ التام للبطارية. وفي حالة عدم استخدام البطارية ينبغي شحنها من وقت لآخر (حوالي كل شهرين أو ثلاثة). وقد يؤدي عدم مراعاة استخدام البطارية وفقاً لما هو موصوف بالأعلى إلى تضررها.

• عند تبديل البطارية لا تستخدم أي أداة مدمية أو حادة.

• ولا تحدث أي أضرار أبداً بغشاء الحماية الخاص بالبطارية.

• عند تغيير البطاريات المتضررة لا يسمح باستخدام سوى أنواع البطاريات الموصى بها.

• وبالنسبة للبطاريات المتضررة أو التي لا حاجة لها يتم التخلص منها بطريقة مناسبة على أنها من النفايات الخاصة.

• لا تقم بإلقاء البطاريات في النار ولا تعرضها لدرجات الحرارة العالية.

• فقد ينشأ خطر الاحتراق أو الانفجار.

• بالنسبة للمحلول الكهربائي وأبخرة المحلول الكهربائي الموجودة في بطاريات الليثيوم بوليمر فهي مضرّة بالصحة. ولذا ينبغي مطلقاً عدم لمس المحلول الكهربائي مباشرة. وفي حالة لمسك سواء بالجلد أو العين أو أي جزء آخر من الجسم يجب غسله بكمية كافية من الماء النظيف على الفور ومن ثم الذهاب للطبيب.

• البطاريات ليست آتعباب. ولذا لا يسمح بأن تكون في متناول الأطفال.

• فينبغي حفظ البطاريات بعيداً عن متناول الأطفال.

• يحظر عمل دائرة قصر بين أطراف التوصيل / وصلات البطارية!

• لا يسمح بتشغيل اللعبة إلا باستخدام محول كهربائي / المهائى الخاص باللعبة!

• لا يعتبر المحول الكهربائي / المهائى لعبة!

## İçindekiler

Emniyet bilgileri	134
Uyumluluk Beyannamesi	134
Ambalaj içeriği	134
Kurma ile ilgili teknik bilgiler	134
Önemli bilgi	135
Açıklama	135
İlk defa kullanmadan önce	135
Akünün bakımı	135
Kurma kılavuzu	135
Korkuluklar ve destekler	135
Elektrik bağlantısı	135
Araçın yapı parçaları	135
Bağlantılar Control Unit	136
Alıcının bağlantısı	136
Şarj istasyonunun bağlantısı	136
El ayarlayıcısını şarj etmek	136
Bindig prosesi	136
Kullanma elemanları Control Unit	136
İlgili el ayarlayıcısına	136
araçların şifrelenmesi/programlanması	136
Start / Başlatma hazırlığı	136
Makas fonksiyonu	137
Işık fonksiyonu açık/kapalı	137
Autonomous Car şifreleme/programlama	137
Pace Car şifreleme/programlama	137
Autonomous Car ve Pace Car için pozisyonun gösterilmesi	137
Araçların temel hızlarının ayarlanması	137
Araçların fren davranışının ayarlanması	137
Deponun içindeki miktarı ayarlama	138
Ayar tuşlarını kilitleme	138
Genişletilmiş Pit Lane fonksiyonu	138
Sound ON/OFF	138
Reset fonksiyonu	138
Elektrik tasarruf fonksiyonu	138
Çift sürünme parçalarını ve yönlendirici takozu değiştirme	139
Onarım ve bakım	139
Hataların giderilmesi / Sürme tekniği	139
Teknik bilgiler	139
İkaz bilgileri	139

## Hoş geldiniz

Carrera ekibine candan hoş geldiniz!  
Kullanım kılavuzu, Carrera DIGITAL 132 yarış pistinizi kurmak ve kullanmak için önemli bilgiler içermektedir. Lütfen bu kullanım kılavuzunu itinalı bir şekilde okuyunuz ve daha sonra saklayınız. Sorularınız olduğunda lütfen pazarlama bölümümüze başvurunuz veya Web sitemizi ziyaret ediniz:  
[carrera-toys.com](http://carrera-toys.com)

Lütfen ambalaj içeriğinin tam olup olmadığını ve muhtemelen nakliyat hasarları olup olmadığını kontrol ediniz. Ambalaj önemli bilgiler içermektedir ve aynı şekilde saklanmalıdır.  
Yeni Carrera DIGITAL 132 pistiniz ile size bol zevkler diliyoruz.

## Emniyet bilgileri

• **DİKKAT!** 36 aylıktan daha küçük çocuklar için uygun değildir. Yutulabilir küçük parçalardan dolayı boğulma tehlikesi vardır. Dikkat: Fonksiyona dayalı sıkışma tehlikesi.

• **DİKKAT!** Bu oyuncakta mıknatıs veya manyetik yapı parçaları bulunmaktadır. İnsan vücudunda birbirini veya metal bir parçayı çeken mıknatıslar ağır veya ölümlü sonuçlanan yaralanmalara sebebiyet verebilirler. Eğer mıknatıslar yutulacak veya nefes yolu ile içine çekilecek olursa, derhal bir doktora başvurunuz.

• **DİKKAT!** Sadece en azından 8 yaşında olan çocukların pil şarj cihazını kullanmalarına müsaade edilmez. Çocuğun pil şarj cihazını güvenli bir şekilde kullanabileceği derecede talimat verilmeli ve bu cihazın oyuncak olmadığı ve bununla oynamaması gerektiği açıklanmalıdır.

• **Transformatör oyuncak değildir!** Transformatörün bağlantılarını kısa devre yapmayın! Anne ve babalar için bilgiler: Düzenli olarak trafonun kablusunda, fişinde ve gövdesinde hasar olup olmadığını kontrol ediniz. Oyuncakı sadece tavsiye edilen transformatörlerle kullanınız! Bir hasar durumunda, transformatörün kullanılması yasaktır! Yarış pistini sadece tek bir transformatör ile kullanınız. Oynamaya uzun süre ara verilecek olursa, o zaman transformatörün elektrik şebekesinden (elektrik prizinden) ayrılması tavsiye edilir. Trafonun ve hız ayarlayıcılarının gövdesini açmayınız!

## Anne ve babalar için bilgiler:

Oyuncakların transformatörleri ve elektrik şebekesi aletleri oyuncak olarak kullanılmamalıdır. Bu ürünler her zaman anne ve babaların gözetimi altında kullanılmalıdır.

• Düzenli olarak yarış pistinin, araçların ve şarj cihazının priz ve gövdelerinde hasar olup olmadığını kontrol ediniz! Bozuk parçaları değiştiriniz.

• Araba yarış pisti dış alanlarda veya ıslak odalarda kullanmak için uygun değildir! Sıvıları uzak tutunuz.

• Kısa devrelerden kaçınmak için pistin üzerine metal parçalar koymayınız. Pistten fırlayan araçlar hasar verebileceğinden dolayı, pisti hassas eşyaların hemen yakınına kurmayınız.

• Temizlemeden veya bakım yapmadan önce elektrik fişini prizden çekiniz! Temizlemek için nemli bir bez kullanınız, solven veya kimyasal maddeler kullanmayınız. Kullanılmadığı zaman yarış pistini toza karşı korunmuş ve kuru bir yerde saklayınız, en iyisi orijinal kartonunda muhafaza etmenizdir. • Pistten dışarıya fırlayan araçlardan dolayı yaralanma tehlikesi bulunduğundan, araba yarış pistini yüz veya gözlerin hizasında çalıştırmayınız.

• Transformatörün uygun bir şekilde kullanılmaması elektrik çarpmasına sebebiyet verebilir.

• Oyuncak sadece koruyucu sınıfı II olan aletlere bağlanabilir.

• Oyuncak ve şarj cihazı sadece oyuncaklar için öngörülmuş bir transformatör ile kullanılabilir.

• Ayarlanabilir transformatörlerle kullanmayınız!

• Bu cihazın şebeke bağlantı prizi hasar görecektir, böyle bir durumda Carrera Toys GmbH firmasının müşteri servisine gönderilmesi gerekmektedir veya tehlikelerden kaçınmak için benzeri bir uzman şahıs tarafından değiştirilmelidir.

## Uyarı:

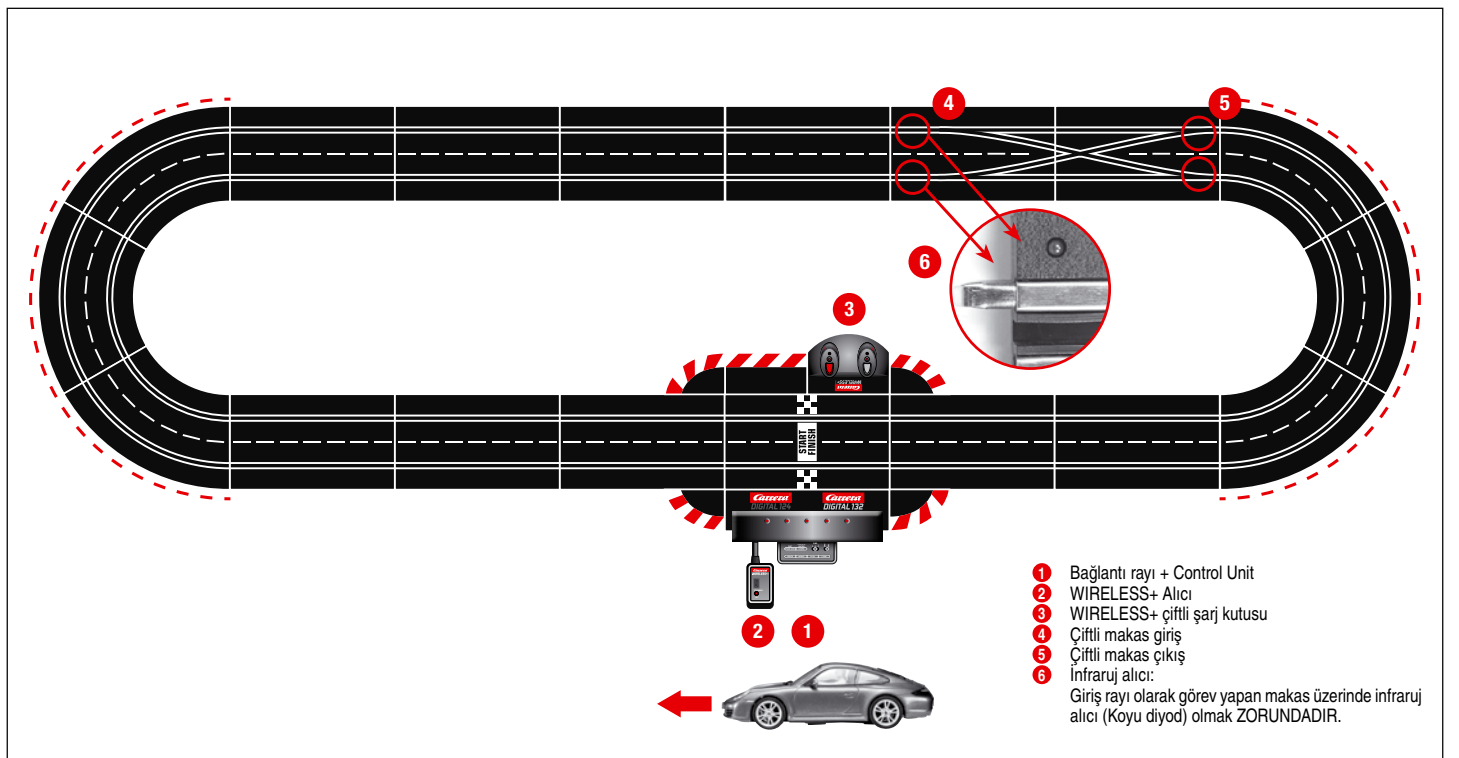
Araçlar ve Kontrol Ünitesi sadece tamamen birleştirilmiş durumda tekrar işleme alınabilir.

Birleştirme işlemi sadece yetişkinler tarafından yapılabilir. Gözetim altında oldukları ve cihazın güvenli kullanımını hakkında bilgilendirildiği ve bundan doğacak tehlikeleri anladıkları takdirde bu cihaz 8 yaşından büyük çocuklar ve fiziksel, sensörük veya zihinsel becerileri kısıtlı veya eksik deneyime ve bilgiye sahip kişiler tarafından kullanılabilir. Çocuklar cihazla oynamamalıdır. Temizlik ve kullanıcı bakımı, gözetim altında olmayan çocuklar tarafından yapılmamalıdır. Çocuk, şarj edilmeyen pilleri patlama tehlikesinden dolayı tekrar şarj etme ve bunu denememe konusunda uyarılmalıdır.

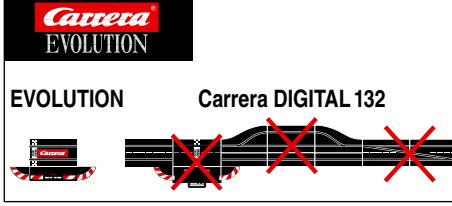
## Uyumluluk Beyannamesi

Bununla, Carrera Toys GmbH, '2,4 GHz WIRELESS+' telsiz tesisatının 2014/53/AB Yönetmeliği'ne uyduğunu beyan eder. AB Uyumluluk beyanı ile ilgili tam metin aşağıdaki internet adresinde mevcuttur: [carrera-toys.com](http://carrera-toys.com) – Safety and Quality

## Kurma ile ilgili teknik bilgiler



## Önemli bilgi



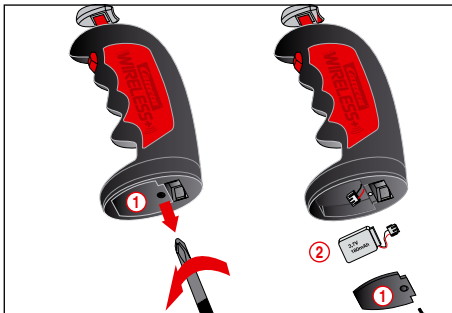
Evolution (Analog sistem) ve Carrera DIGITAL 132'in (Dijital sistem) kendi başına iki ayrı sistem olduğunu lütfen dikkate alınız. Pisti kurma esnasında her iki sistemin de birbirinden ayrı olması gerektiğine kesin olarak dikkatinizi çekeriz, yani Evolution'un bağlantı rayının Carrera DIGITAL 132'nin, Control Unit dahil, bağlantı rayı ile birlikte tek bir hatta / pistte bulunması yasaktır. Bu aynı şekilde her iki bağlantı rayından (Evolution bağlantı rayı veya Carrera DIGITAL 132 bağlantı rayı, Control Unit dahil) bir tanesi elektrik akım beslemesine bağlanmış olsa dahi geçerlidir. Ayrıca Carrera DIGITAL 132'nin bütün diğer bileşenlerinin (Makaslar, elektronik devir sayıcı, Pit Lane) bir Evolution pistine monte edilmesi yasaktır, yani analog olarak işletilmesi yasaktır. Yukarıda belirtilen bilgilere uyulmaması durumunda, Carrera DIGITAL 132'nin bileşenleri hasar görebilir. Böyle bir durumda garanti hakkı talep edilemez.

## Açıklama

WIRELESS+, Carrera DIGITAL124 ve Carrera DIGITAL 132 için yeni kablosuz yarış zevkidir. Frekans hopping'li 2,4 GHz telsiz teknolojisi arızasız 15 metreye kadar çalışmaktadır. Güçlü lityum polimer aküsü sayesinde 8 saate kadar oyun oynamak ve 80 günden fazla standby-işletmesi mümkündür. WIRELESS+ yarış hattında 6 sürücüye kadar kablosuz özgürlük sunmaktadır. Carrera AppConnect, Smartphone/Tablet ve Carrera Control Unit arasındaki bağlantıyı sağlamak için Bluetooth adaptörüdür. (App-Connect opsiyonel olarak mevcuttur, bkz. bölüm A'da paket içeriği.)

## İlk defa kullanmadan önce

El ayarlayıcısı ilk defa kullanılmadan önce beraberinde teslim edilen akünün (2) regülatöre yerleştirilmesi gerekmektedir. Bunun için el ayarlayıcısının altındaki akü bölümünü (1) vidaları sökerek açınız. Akünün fişini el ayarlayıcısının bağlantı kovanına takınız ve aküyü bölmeye yerleştiriniz. Daha sonra akü bölümünün kapağını tekrar vidalayınız. Akü fabrika çıkışı önceden şarj edilmiştir, fakat ilk defa kullanmadan önce tam şarj edilmesi gerekmektedir.

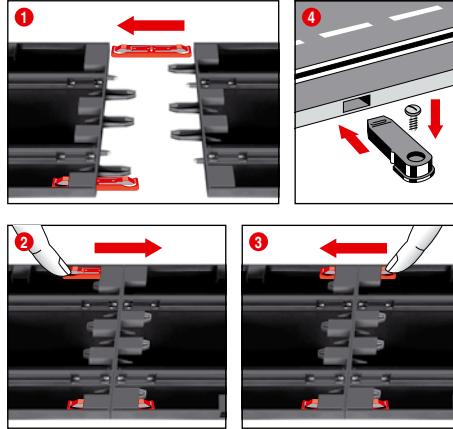


## Akünün bakımı

Akünün mümkün olduğunca uzun dayanıklılığını ve gücünü sağlayabilmek için, aşağıdaki bakım ve depolama bilgilerinin dikkate alınması gerekmektedir.

- Yeni aküleri ilk defa kullanmadan önce tam şarj ediniz.
- Tam şarjlı akünün sürekli oyun süresi yakl. 8 saattir. Akü gücünün azalması durumunda el ayarlayıcısının ulaşma mesafesi de azalmaktadır. En geç şimdiki akünün tekrar şarj edilmesi gerekmektedir.
- Uzun süre kullanılmayacaksa, aküyü el ayarlayıcısından çıkartınız ve aküyü oda ısısında (16°-18°C) kuru bir yerde saklayınız. Akünün tamamen boşalmasını önlemek için saklanan akünün her 2-3 ayda bir şarj edilmesi gerekmektedir.

## Kurma kılavuzu

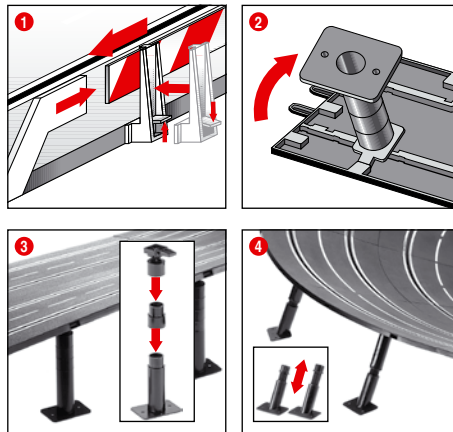


1 + 2 + 3 Kurmadan önce şekil 1'de gösterildiği gibi bağlantı kısıpalarını raya takınız. Rayları düz bir altlık üzerinde birbirine takınız. Bağlantı kısıpalarını şekil 2'de gösterildiği gibi duyulacak şekilde oturuncaya kadar ok istikametinde hareket ettiriniz. Bağlantı kısıpaları sonradan da takılabilir. Bağlantı kısıpaları, her iki istikamete doğru bağlantı ucu hafif aşağıya bastırılarak sökülebilir (Bakınız şekil 3).

4 Sabitleştirme: Pist parçalarını bir levha üzerinde sabitleştirmek için pist parçası bağlantıları (Ürün No.20085209) kullanılmaktadır (Ambalajın içinde yoktur).

Bilgi: Statik yüklenme olduğunda, iplik oluşabileceğinden ve kolay yarıncı olduğundan halifleks uygun bir kurma zemini değildir.

## Korkuluklar ve destekler

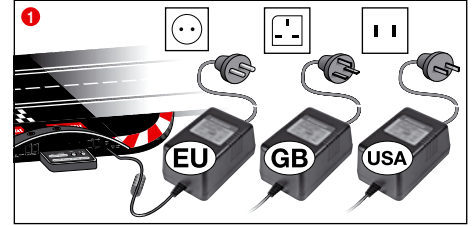


1 Korkuluklar: Korkuluk tutucuları, pist kenarına doğru yukarıya devrilerak takılmaktadır.

2 + 3 Yüksek yolları desteklemek: Geçirme pimli küresel eklemli kafaları, pistin alt tarafında bulunan ve bunun için öngörülümüş olan köşeli kavramaların içine sokunuz. Ara parçalar ile destekler yükseltilebilir. Destek ayaklarının vidalanması mümkündür (Vidalar ambalajın içinde yoktur).

4 Dik virajları desteklemek: Dik virajları desteklemek için uygun uzunlukta eğik destekler mevcuttur. Yükseklikleri ayarlanamayan destekleri virajların girişinde ve çıkışında kullanınız. Desteklerin kafasını, pistin alt tarafında bulunan ve bunun için öngörülümüş olan yuvartak kavramalara takınız.

## Elektrik bağlantısı



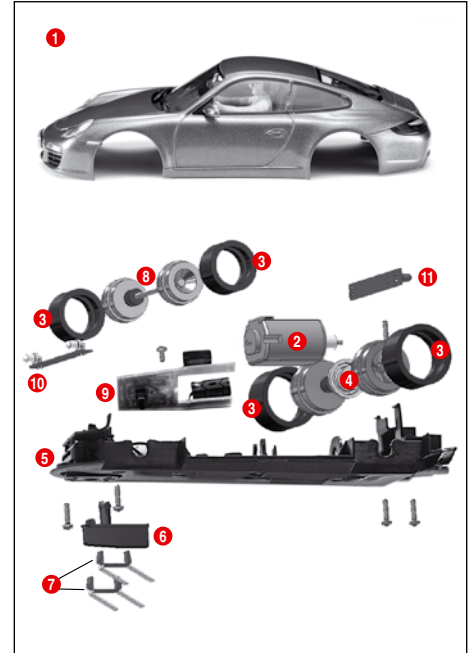
1 Transformatör fişini Control Unit'e bağlayınız.

Bilgi: Kısa devreden ve elektrik çarpmasından kaçınmak için, oyuncacığın yabancı elektrikli aletlere, fişlere, kabloları veya oyuncacağa ait olmayan diğer eşyalara bağlanması yasaktır. Carrera DIGITAL 132 araba yarış pisti sadece orijinal Carrera DIGITAL 132 transformatörü ile kusursuz bir şekilde çalışır.

PC (Bilgisayar) Kesit yeri (PC Unit) sadece orijinal Carrera PC Unit ile bağlantılı olarak işletilebilir.

Transformatör oyuncak ile birlikte teslim edildiği takdirde, oyuncak birlikte teslim edilen transformatör veya güç kaynağı ile kullanılmamalıdır.

## Aracın yapı parçaları

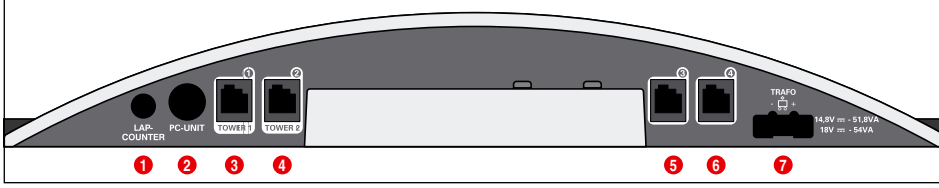


- 1 Karoseri, Spoiler
- 2 Motor
- 3 Tekerelek lastikleri
- 4 Arka dingil
- 5 Şasi
- 6 Yönlendirme takozu
- 7 Çift sürtünme parçası
- 8 Ön dingil
- 9 Değiştirme şalteri araç platin
- 10 Ön ışık platin
- 11 Arka ışık platin

Bilgi: Aracın kurulması modele bağlıdır.

Tek tek parçaların tanımlamaları sipariş numarası olarak kullanılamaz.

## Bağlantılar Control Unit



Bağlantılar (Soldan sağa doğru):

- 1 Tur sayıcısı 20030342 için bağlantı
- 2 PC-Unit veya Lap Counter 20030355 için bağlantı veya App Connect 20030369
- 3 El ayarlayıcısı, el ayarlayıcısını genişletme kutusu veya WIRELESS+ alıcı için bağlantı kovani 1
- 4 El ayarlayıcısı veya WIRELESS-Tower 20010108 için bağlantı kovani 2
- 5 El ayarlayıcısı için bağlantı kovani 3
- 6 El ayarlayıcısı için bağlantı kovani 4
- 7 DIGITAL 124 / DIGITAL 132 besleme bloku için bağlantı

**Bağlantı kovanları 1-4 ile ilgili genel bilgiler:**

Eğer bir WIRELESS+ alıcısı kullanılacaksa, o zaman bunun bağlantı kovani 1 ile bağlanması gerekmektedir. Tercihe göre bir WIRELESS Tower 20010108, bağlantı kovani 2 ile bağlanabilir. Sadece WIRELESS+ alıcısı kullanıldığında, bağlantı kovani 2 boş bırakılmamalıdır.

Bağlantı kovani 3 ve 4 ilaveten kablolu el ayarlayıcısı için kullanılabilir. Bunların daha sonra 5 ve 6 adreslerini kullanmasına lütfen dikkat ediniz.

El ayarlayıcısını genişletme kutusu 20030348 kullanıldığında, bu bağlantı kovani 1 ile bağlanmalıdır. Araç adreslerinin koordinesi daha sonra aşağıda belirtildiği şekilde yapılmaktadır:

- El ayarlayıcısını genişletme kutusu = adresler 1,3 ve 4
- Bağlantı kovani 2 = adres 2
- Bağlantı kovani 3 = adres 5
- Bağlantı kovani 4 = adres 6

**Bilgi:**

WIRELESS ile el ayarlayıcısını genişletme kutusunun kombine edilmesi mümkün değildir!

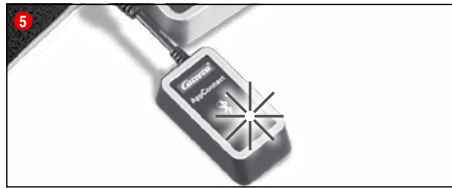
Carrera Race App/  
Carrera AppConnect kullanımı

**Uyarı:**

App-Connect opsiyonel olarak mevcuttur, bkz. bölüm A'da paket içeriği. App-Connect ayrıca 20030369 numarası ile ayrı olarak da temin edilebilir.



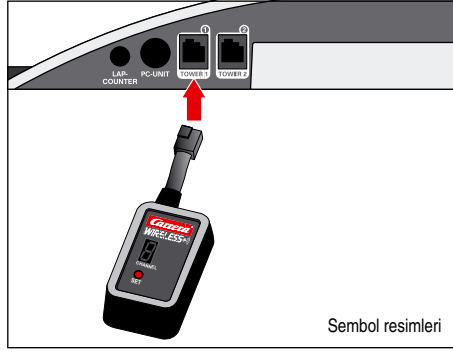
Sembol resimleri



- 1 Carrera Race App'i mobil cihazınıza yükleyiniz.
- 2 Bluetooth adaptörünü sembol resimlerine göre PC Unit soketine takınız.
- 3 Kendi cihazınızda Bluetooth fonksiyonunun aktive edilmiş olmasını sağlayınız. Carrera AppConnect, bir bağlantı sağlanıncaya kadar yanıp söner.
- 4 Carrera Race App'i başlatınız.
- 5 Mavi diydodun sürekli yanması, Bluetooth bağlantısının sağlanmış olduğunu gösterir.

## Alıcının bağlantısı

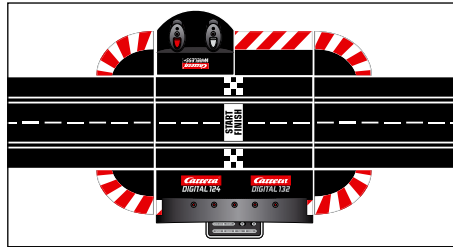
Alıcıyı sembol resimlerinde görüldüğü gibi Tower 1 ve Tower 2 olarak işaretlenmiş olan Control Unit'in kovanlarından bir tanesine takınız. 6 WIRELESS+ el ayarlayıcısını işletmek için sadece bir 2.4 GHz alıcıya ihtiyaç vardır.



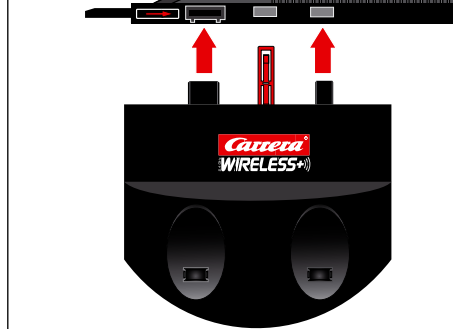
Sembol resimleri

## Şarj istasyonunun bağlantısı

Şarj istasyonu Control Unit biriminin arka tarafına bağlanır. Şarj istasyonunu pistin başka bir yerine yerleştirmek için 30360 adaptöre ihtiyaç vardır.

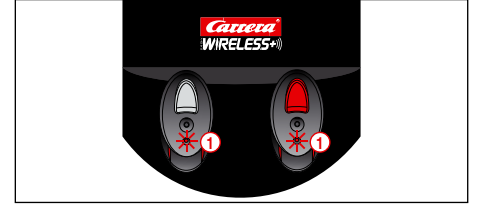


Control Unit'in arka tarafının görünümü

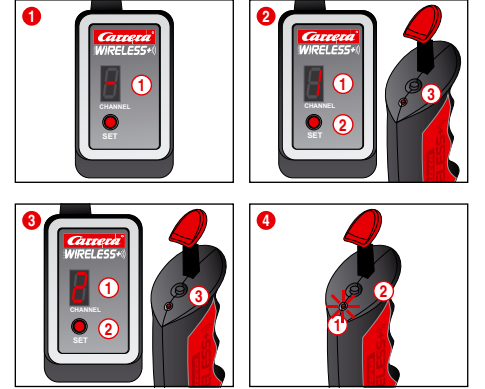


## El ayarlayıcısını şarj etmek

İlk defa kullanmadan önce WIRELESS+ el ayarlayıcılarının tam şarj edilmesi gerekmektedir. Bunun için el ayarlayıcılarını şarj kutusuna koyunuz ve hattı/pisti çalıştırınız. Şarj işlemi esnasında el ayarlayıcılarının LED 1 lambaları yanıp sönmektedir. Şarj işlemi tamamlandıktan sonra LED 1 lambaları sürekli yanar. Lityum polimer akünün kullanılması sayesinde el ayarlayıcısının her zaman için tekrar şarj edilmesi mümkündür.



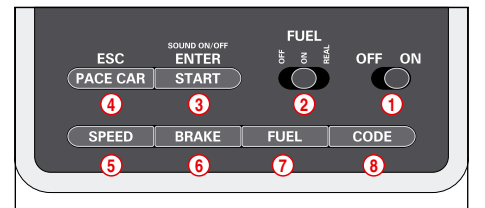
## Bindig prosesi



El ayarlayıcılarının araçların kumanda edilmesi için kullanılabilmesi için, bir defa alıcıya 'bağlanması' gerekmektedir. Bunun için pisti çalıştırınız.

- 1 Alıcı segman göstergesini 1 dolanarak aydınlatarak çalışmaya hazır olduğunu sinyal verir.
- 2 SET düğmesine 2 segman göstergesinde 1 1 sayısı gözükmeye kadar bir defa basınız. Gösterilen sayı aracın sonraki adresidir. Düğmeye tekrar basılarak bir sonraki adrese geçilebilir. Şimdi el ayarlayıcısını üst taraftaki Binding düğmesine 3 bir defa basınız. El ayarlayıcısı LED lambasının yanıp sönmeye ile başarılı gerçekleştirilen Binding prosesini sinyal verir ve alıcı bunu segmanları dolanarak aydınlatarak gösterir. Böylece Binding prosesi tamamlanmıştır ve el ayarlayıcısı kullanılabilir.
- 3 İkinci el ayarlayıcısını bağlamak için aynı şekilde uygulayınız.
- 1 sayısını görülmeye kadar alıcıdaki SET düğmesine 2 iki defa basınız. Daha sonra ikinci el ayarlayıcısının Binding düğmesine (3) basınız.
- 4 El ayarlayıcısının şekil (4) aralanan adresini gösterebilmek için, el ayarlayıcısının üst taraftaki Binding düğmesine 2 bir defa basınız. İlgili aralanan adrese göre LED 1 yanıp söner. El ayarlayıcısı çalıştırılmadığı takdirde yakli. 20 saniye sonra kendiliğinden akım tasarruf modüsüne geçerek kapanır. İticiye veya ibrelili tuşa basılması sayesinde el ayarlayıcısı tekrar aktive edilebilir.

## Kullanma elemanları Control Unit



- 1 Açma/kapatma şalteri
- 2 Depo fonksiyonu için şalter
- 3 Yarışı başlatmak için Start tuşu / Programlama için onay tuşu
- 4 Pace Care için tuş / programlamanın durdurulması
- 5 Temel hızı ayarlamak için tuş
- 6 Fren davranışını ayarlamak için tuş
- 7 Deponun içindeki miktarı ayarlamak için tuş
- 8 Araçlar için programlama tuşu

**Kullanma ile ilgili genel bilgiler**

Bazı tuşların birden fazla fonksiyonu bulunmaktadır. Bazı fonksiyonlar tuş kombinasyonları üzerinden yapılmaktadır. Bütün programlama işlemleri ,ESC/PACE CAR' tuşu üzerinden durdurulabilir. Daha başka ayrıntıları aşağıda bulacaksınız.

## İlgili el ayarlayıcısına araçların şifrelenmesi/ programlanması

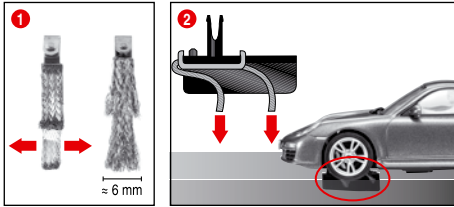


Şifrelenecek olan aracı piste koyunuz ve Control Unit'i çalıştırınız/ açınız.

Bir defa 'Code' (8) tuşuna basınız, şekil 1; birinci LED (lambası) yanmaya başlar, şekil 2. Daha sonra ilgili el ayarlayıcısındaki yumuşak tuşa bir defa basınız, şekil 3. Işıklandırması bulunan araçlarda lambalar yanıp sönmeye başlar ve Control Unit'te 2-4 LED arka arkaya yanarlar. Şifreleme işlemi yapıldıktan sonra orta LED lambası sürekli yanar (Şekil 4) ve araç el ayarlayıcısına koordine edilmiştir.

**Bilgi:** Bu tür şifreleme işleminde sadece şifrelenecek olan araç pistte durmalıdır.

## Start / Başlatma hazırlığı



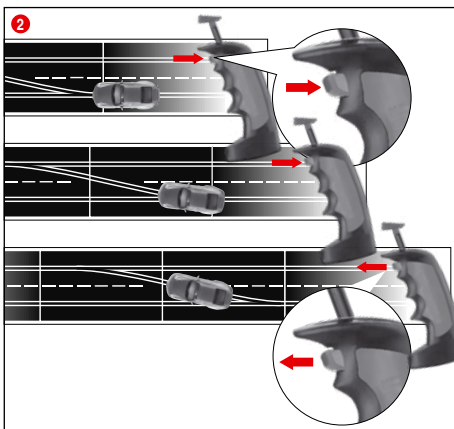
Bu Carrera DIGITAL 132 aracı 1:24 Carrera ray sistemine optimal bir şekilde ayarlanmıştır.

### 1 + 2 Optimal sürtünme parçası pozisyonu:

İyi ve sürekli bir sürüş için sürtünme parçasının ucunu hafif yelpaze şeklinde yayınız 2 ve şekil 3'de gösterildiği şekilde raya doğru bükünüz. Sadece sürtünme parçasının ucu ray ile temas etmelidir ve aşındığında gerektiğinde biraz kesiniz. Zaman zaman raylar ve sürtünme parçaları tozdan ve aşınmadan kaynaklanarak yerleşen kirlere temizlenmelidir.

Bu araçlar orijinalin takitleri olduğundan, bunlara takılmış olan spoiler veya ayna gibi küçük araç parçaları oynama esnasında muhtemelen çıkabilir veya kırılabilir. Bundan kaçınmak için oynamadan önce bunları çıkartarak koruma olanağınız vardır.

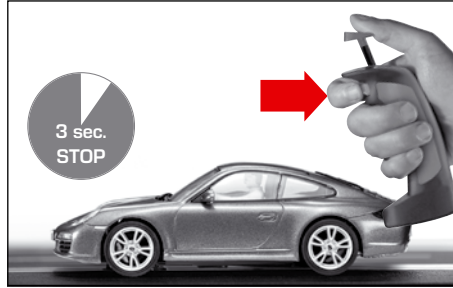
## Makas fonksiyonu



1 Aracın yönlendirme takozunun şerit kanalının içinde olduğuna ve çift sürtünme parçasının akım ileten raya temas etmesine dikkat ediniz. Araçları bağlantı rayının üzerine koyunuz.

2 Şerit değiştirilirken, araç makas üzerinden geçinceye kadar el ayarlayıcısındaki düğmenin basılı tutulması gerekmektedir.

## Işık fonksiyonu açık/kapalı

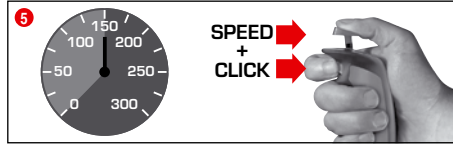
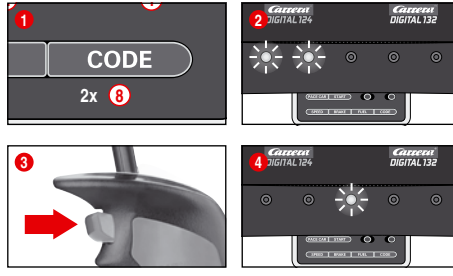


Yumuşak tuşa basılarak ışık açılmadan ve kapatılmadan önce el ayarlayıcısına programlanmış araç en azından 3 saniye hareketsiz bir şekilde yarış pistinde durmalıdır.

### Bilgi:

Sadece araç ışıklandırması bulunan modeller için geçerlidir.

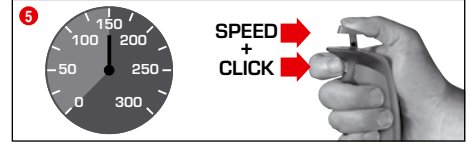
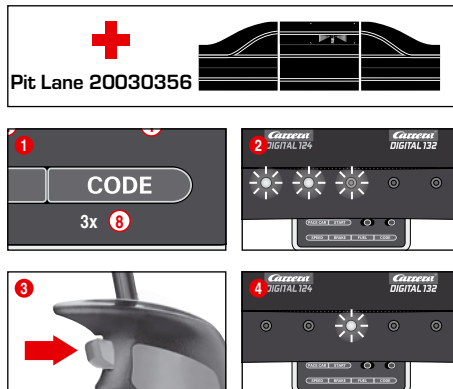
## Autonomous Car şifreleme/programlama



Şifrelenecek olan aracı Control Unit çalışır durumdayken pistin üzerine koyunuz ve 2 defa 'Code' (8) tuşuna basınız, şekil 1. Control Unit'teki ilk iki LED yanar, şekil 2. Şimdi el ayarlayıcısındaki yumuşak tuşa basınız, şekil 3; LED 3-5 şimdi arka arkaya yanmaya başlar. Orta LED tekrar yanınca kadar bekleyiniz, şekil 4. El ayarlayıcısının iticisine dokununuz ve aracı arzu edilen hıza getiriniz. İstenilen hıza ulaştığında tekrar yumuşak tuşa basınız, şekil 5. Autonomous Car şifreleme işlemi böylece tamamlanmıştır.

**Bilgi:** Bu tür şifreleme sadece şifrelenecek araç pistte durmalıdır. Autonomous Car programı araç yeniden şifreleninceye kadar kalır. Position Tower ile bağlantılı olarak Autonomous Car her zaman adres 7'de gösterilmektedir.

## Pace Car şifreleme/programlama



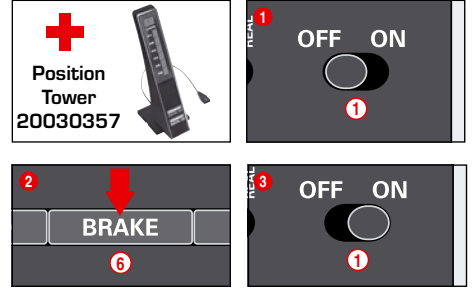
(Sadece Pit Stop Lane #20030356 ile bağlantılı olarak) Şifrelenecek olan aracı Control Unit çalışır durumdayken pistin üzerine koyunuz ve 3 defa 'Code' (8), tuşuna basınız, şekil 1. Control Unit'teki ilk üç LED yanar, şekil 2. Şimdi el ayarlayıcısındaki yumuşak tuşa basınız, şekil 3; LED lambaları 2-5 şimdi arka arkaya yanmaya başlar. Orta LED lambası tekrar yanınca kadar bekleyiniz, şekil 4. El ayarlayıcısının iticisine dokununuz ve arzu edilen hıza getiriniz. İstenilen hıza ulaştığında tekrar yumuşak tuşa basınız, şekil 5. Pace Car'ın şifreleme işlemi böylece tamamlanmıştır ve araç Pit Stop Lane'e girer.

**Bilgi:** Bu tür şifreleme sadece şifrelenecek araç pistte durmalıdır. Pace Car programı araç yeniden şifreleninceye kadar kalır. Position Tower ile bağlantılı olarak Pace Car her zaman adres 8'de gösterilmektedir.

### Genişletilmiş Pace Car fonksiyonu

Pace Car şifreleme yapıldıktan sonra, bu ilk turda otomatik olarak Pit Lane'e girer. Pace Car'ı başlatılmak için bir defa 'Pace Car' (4) tuşuna basınız. Control Unit'teki LED 2 ve 3 yanarlar ve Pace Car Pit Lane'i terk eder. Pace Car tekrar 'Pace Car' tuşuna basılınca kadar sürmeye devam eder. Bu esnada LED 2 söner ve araç güncel turu içinde otomatik olarak Pit Lane'e girer.

## Autonomous Car ve Pace Car için pozisyonun gösterilmesi



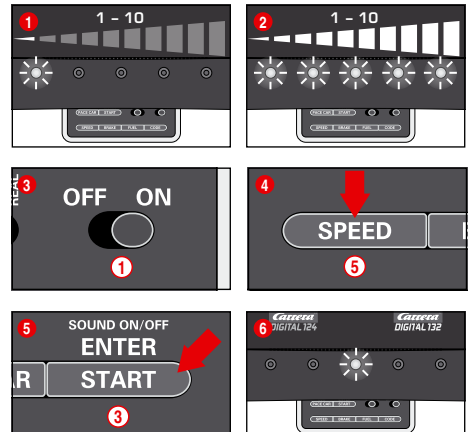
(Sadece Position Tower #20030357 ile bağlantılı olarak) Autonomous Car (adres 7) ve Pace Car (adres 8) pozisyonu Position Tower'de gösterilebilir. Bu fonksiyon Control Unit'te çalıştırılabilir. Control Unit kapalı durumdayken 'BRAKE' tuşunu (6) basılı tutunuz, şekil 2, pisti çalıştırınız ve 'BRAKE' tuşunu tekrar bırakınız. Tuşa yeniden basılması sayesinde fonksiyon değiştirilebilir.

1 LED yanıyor = Gösterge yok

2 LED yanıyor = Gösterge Position Tower'de

Arzu edilen fonksiyonu ayarlayınız ve tercihinizi 'START/ENTER' tuşu ile onaylayınız.

## Araçların temel hızlarının ayarlanması



Temel hızın ayarlanması bireysel olarak bir ve/veya birkaç araç için yapılabilir. Bu esnada ayarlanacak olan araçların pistte durması gerekmektedir. Ayarlama 10 kademede yapılabilir ve burada 5 LED yanıp söner veya sürekli yanarak değişik kademeleri sinyal vermektedir.

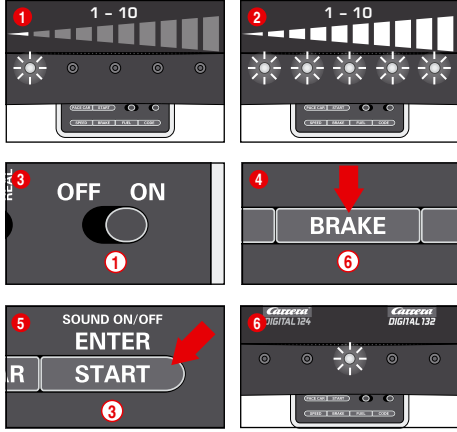
1 1 LED yanıyor = Yavaş hız

2 5 LED yanıyor = Yüksek hız

Ayarlanacak olan araçları Control Unit çalışır durumdayken pistin üzerine koyunuz ve bir defa 'SPEED' (5) tuşuna basınız. Şimdi belirli sayıda LED yanmaktadır. Bunlar en son kullanılan hız kademesini göstermektedir. İstenilen hız seçilinceye kadar 'SPEED' (5) tuşuna o kadar sık basınız. Tercihi 'ENTER/START' (3) tuşu ile onaylayınız.

Kısa bir sürüş ışığı ve orta LED lambasının yanması ayarlama işleminin tamamlanmış olduğunu onaylamaktadır, şekil (6).

## Araçların fren davranışının ayarlanması



(Sadece el ayarlayıcısı ile kullanılan araçlar için)

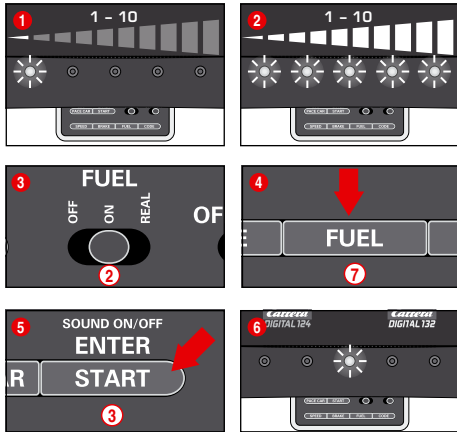
Fren davranışının ayarlanması bireysel olarak bir ve/veya birkaç araç için yapılabilir. Bu esnada ayarlanacak olan araçların pistte durması gerekmektedir. Ayarlama 10 kademede yapılabilir ve burada 5 LED yanıp sönerek veya sürekli yanarak değişik kademeleri sinyal vermektedir.

- 1 1 LED yanıyor = Fren etkisi az
- 2 5 LED yanıyor = Fren etkisi çok

Ayarlanacak olan araçları Control Unit çalışır durumdayken pistin üzerine koyunuz ve bir defa 'BRAKE' (6) tuşuna basınız. Şimdi belirli sayıda LED yanmaktadır. Bunlar en son kullanılan fren kademesini göstermektedir. İstenilen fren davranışı seçilinceye kadar 'BRAKE' (6) tuşuna o kadar sık basınız. Tercihi 'ENTER/START' (3) tuşu ile onaylayınız.

Kısa bir sürüş ışığı ve orta LED'nin yanması ayarlama işleminin tamamlanmış olduğunu onaylamaktadır, şekil (6).

## Deponun içindeki miktarı ayarlama



(Sadece el ayarlayıcısı ile kullanılan araçlar için)

Pit Lane (20030356) ile bağlantılı olarak deponun içindeki miktarı ayarı bütün araçlar için aynı anda yapılmaktadır. Ayarlama 10 kademede yapılabilir ve burada 5 LED yanıp sönerek veya sürekli yanarak değişik kademeleri sinyal vermektedir.

- 1 1 LED yanıyor = depo az dolu
- 2 5 LED yanıyor = depo tam dolu

Ayarlanacak olan araçları Control Unit çalışır durumdayken pistin üzerine koyunuz ve sürgülü şalter (2) üzerinden depo fonksiyonunu çalıştırınız, şekil (3). Bir defa 'FUEL' (7) tuşuna basınız. Şimdi belirli sayıda LED yanmaktadır. Bunlar en son kullanılan depo miktarını göstermektedir. İstenilen depo miktarı seçilinceye kadar 'FUEL' (7) tuşuna o kadar sık basınız. Tercihi 'ENTER/START' (3) tuşu ile onaylayınız.

Kısa bir sürüş ışığı ve orta LED'nin yanması ayarlama işleminin tamamlanmış olduğunu onaylamaktadır, şekil (6).

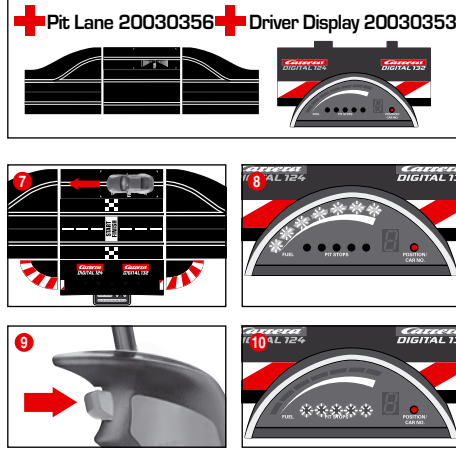
## Genişletilmiş depo fonksiyonu

Sürgülü şalter (2) üzerinden 3 modus seçilebilir, şekil (3):

- OFF = Araçlar 'benzin' tüketmiyor
- ON = Araçlar 'benzin' tüketiyor
- REAL = Deponun içindeki miktara / araçlar 'benzin' tüketiyor bağlı olarak azami hız (Sadece Pit Lane 20030356 veya Pit Stop Lane 20030346 ve Pit Stop Adapter Unit 20030361 ile bağlantılı olarak)

REAL-Mode'de deposu tam dolu olan araç 'daha ağırdır' ve yavaş sürmektedir ve fren etkisi daha azdır; deposu boş olan araçlar 'daha hafiftir' ve daha hızlı sürerler ve fren etkileri daha fazladır. Güncel depo miktarının ve 'benzin tüketiminin' göstergesi sadece Driver Display 20030353 ve Pit Stop 20030356 ile bağlantılı olarak yapılabilir.

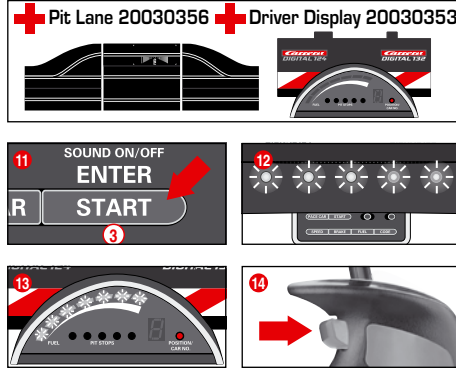
Pit Lane 20030356 ve Driver Display 20030353 ile araçların depolarının doldurulması



Araçın güncel depo miktarı Driver Display'in 5 yeşil ve 2 kırmızı LED lambalı sütun göstergesi üzerinden okunabilir. Depoyu doldurmak için araç ile depo sensörü üzerinden Pit Lane'ye sürünüz, şekil (7). Sütun göstergesi şimdi yanıp sönmeye başlamaktadır, şekil (8), ve yumuşak tuş basılı tutulması ile aracın deposu doldurulabilir, şekil (9). Depoyu doldurma işleminin sayısı sarı LED'lerin yanıp sönmeye ve yanması ile gösterilmektedir, şekil (10) (Driver Display'e de bakınız).

Bilgi: Deposu boş olan araçlar Position Tower 20030357 ile bağlantılı tur sayımında dikkate alınmazlar.

Yarış başladığında depo miktarının ayarlanması



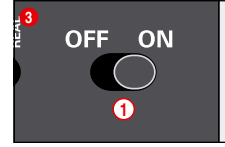
(Sadece Pit Lane 20030356 ve Driver Display 20030353 ile bağlantılı olarak)

Depo miktarının temel ayarına bağımlı olmaksızın bireysel olarak bir ve/veya birkaç araç için depo miktarı turlar için ilk depo stopuna kadar ayarlanabilir. Bir defa 'START/ENTER' (3) tuşuna basınız; Control Unit'teki LED'ler sürekli yanmaya başlar, şekil (12), ve Driver Display'in sütun göstergesi yanıp söner, şekil (13). İlgili el ayarlayıcısındaki yumuşak tuşa tıklama ile depo seviyesi değiştirilebilir, şekil (14).

## Ayar tuşlarını kilitleme



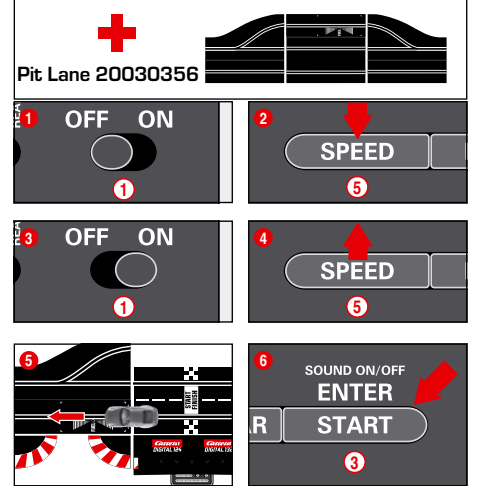
Fabrika tarafından yapılan ayarı tekrar sağlamak için Control Unit'te bir Reset fonksiyonu bulunmaktadır.



Speed, Brake ve Fuel ayarlarının tuşlarını kilitlemek için, aşağıda gösterildiği şekilde uygulayınız:

Control Unit kapalı durumdayken Code tuşunu (8) basılı tutunuz, daha sonra Control Unit'i çalıştırınız ve Code tuşunu tekrar bırakınız. Tuş kilitlemesini tekrar kaldırmak için bu işlemi tekrarlayınız.

## Genişletilmiş Pit Lane fonksiyonu



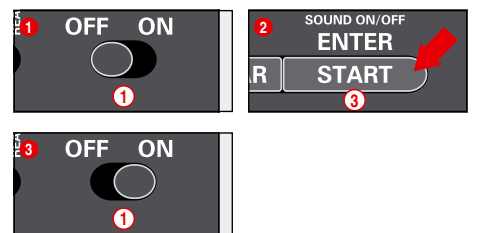
(Sadece Pit Lane 20030356 ile bağlantılı olarak)

Pit Lane 20030356 veya Pit Stop Lane 20030346'de tur sayma fonksiyonunu Pit Stop Adapter Unit 20030361 ile açma/kapatma olanağı bulunmaktadır. Bunun için Control Unit kapalı durumdayken 'SPEED' (5) tuşunu basılı tutunuz, Control Unit'i çalıştırınız ve 'SPEED' (5) tuşunu bırakınız. Tuşa yeniden basılması ile her defasındaki ayara göre 1 veya 2 LED yanar.

- LED 1 = Tur sayma fonksiyonu kapalı
- LED 1 + 2 = Tur sayma fonksiyonu açık

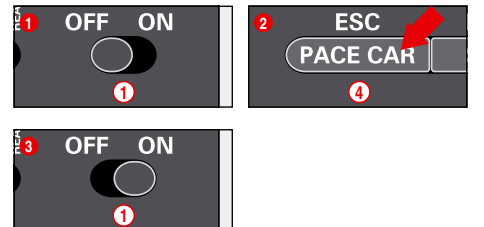
Arzu edilen ayarı seçiniz ve Pit Lane sensörü üzerinden bir aracı itiniz veya aracı sürünüz, şekil (5). Ayarlar geçme esnasında üstlenilmektedir. Ayarları tekrar terk etmek için 'START/ENTER' (3) tuşuna basınız.

## Sound ON/OFF



Senzörleri geçerken ve tuş kullanıldığında çıkan onay sesi kapatılabilir. Bunun için 'START/ENTER' (3) tuşunu Control Unit kapalı durumdayken basılı tutunuz, pisti çalıştırınız ve 'START/ENTER' (3) tuşunu tekrar bırakınız. Fakat Control Unit'in çalıştırılması esnasında oluşan onaylama sesi kapatılamaz.

## Reset fonksiyonu



Fabrika tarafından yapılan ayarı tekrar sağlamak için Control Unit'te bir Reset fonksiyonu bulunmaktadır.



Bunun için Control Unit kapalı durumdayken 'ESC/PACE CAR' ④ tuşunu basılı tutunuz; pisti çalıştırınız ve tuşu tekrar bırakınız. Şimdiye kadarki hız, fren davranışı, depo miktarı, Sound ve tur sayma ayarları fabrika tarafından yapılan ayara getirilmektedir. Araçların ayarları, eğer araçlar pistte durmuyorsa, bundan etkilenmemektedir.

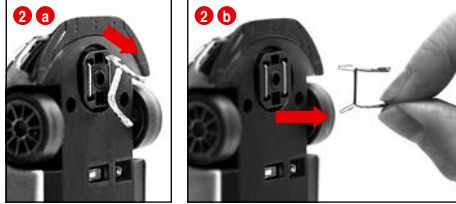
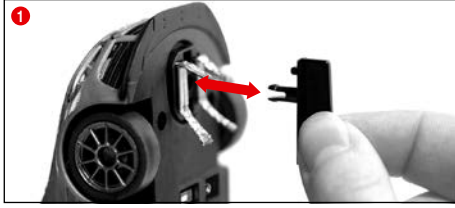
Fabrika ayarları:

- Hız = 10
- Fren davranışı = 10
- Depo miktarı = 7
- Sound = ON/açık
- Autonomus ve Pace Car pozisyonu için gösterge = OFF / kapalı

## Elektrik tasarruf fonksiyonu

Control Unit kullanılmadığında 20 dakika sonra elektrik tasarruf modüsüne geçer ve Position Tower, Driver Display ve Startlight gibi bütün göstergeleri kapatır. Tekrar aktive etmek için yakl. 2-3 saniye için Control Unit'i kapatınız ve tekrar çalıştırınız. Bütün ayarlar kalır.

## Çift sürtünme parçalarını ve yönlendirici takozu değiştirme



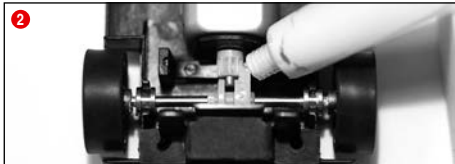
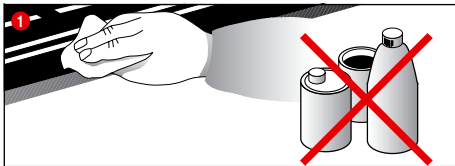
**Bilgiler:**

- Her defasında sadece tek bir sürtünme parçasının çıkartılması ve değiştirilmesi tavsiye olunur.
- Aracı kesinlikle geri geri çekmeyiniz, aksi takdirde sürtünme parçası hasar görebilir.

① Yönlendirici takozu itinalı şekil ①'de olduğu gibi tutucularından çekip çıkartınız.

② Çift sürtünme parçası değiştirilirken ilk önce üst sürtünme parçasının şekil ② a sadece kısmen çekilmiş olmasına ve daha sonra da sürtünme parçası şekil ② b ile çift sürtünme parçasının komple çekilip çıkartılmasına dikkat edilmelidir. Lütfen yerleştirme esnasında da aynı şekilde uygulayınız.

## Onarım ve bakım



Araba yarış pistinin kusursuz bir şekilde fonksiyonunu sağlayabilmek için, yarış pistinin bütün parçalarının düzenli olarak temizlenmesi gerekmektedir. Temizleme işleminden önce elektrik fişini çekiniz.

① **Yarış pisti:** Yol üst yüzeyini ve şerit kanallarını kuru bir bez ile temiz tutunuz. Solven veya kimyasal maddeler kullanmayınız. Kullanılmadığı zaman yarış pistini toza karşı korunmuş ve kuru bir yerde saklayınız, en iyisi orijinal kartonunda muhafaza etmenizdir.

② **Araç kontrolü:** Dingillerin ve tekerleklerin yatak yerlerini, motorun pinyon dişlisini, şanzıman dişlisini ve yatakları, reçine ve asit içermeyen gres yağı ile yağlayınız. Yardımcı malzeme olarak örneğin kürdan kullanınız. Düzenli olarak sürtünme parçalarının ve tekerlek lastiklerinin durumunu kontrol ediniz.

## Hataların giderilmesi Sürme tekniği

**Hataların giderilmesi:**

Arıza durumunda lütfen aşağıda belirtilenleri kontrol ediniz:

- Akım/elektrik bağlantıları düzgün mü?
- Transformatör ve el ayarlayıcısı düzgün bağlanmış mı?
- Pist bağlantıları kusursuz mu?
- Yarış pisti ve şerit kanalları temiz mi ve yabancı maddeler bulunuyor mu?
- Sürtünme parçası düzgün mü ve elektrik akımı ileten raylara temas ediyor mu?
- Araçlar ilgili el ayarlayıcısında doğru şifrelenmiş mi?
- Elektrik kısa devresi olduğunda, pistin elektrik beslemesi otomatik olarak yakl. 5 saniye için kapatılır ve bu sesli ve görülen sinyaller ile gösterilir.
- Araçlar pist üzerinde sürüş istikametinde mi duruyorlar? Çalışmaması durumunda aracın alt tarafındaki sürüş istikameti şalterini değiştiriniz.
- Adapter Unit sürüş istikametinde doğru monte edilmiş mi?
- El ayarlayıcısının aküsü doğru bağlanmış mı?
- Akü şarj edilmiş mi?
- Şarj işlemi esnasında el ayarlayıcısının LED lambası yanıp sönüyor mu?
- El ayarlayıcısı alıcıya bağlanmış mı?
- El ayarlayıcısına çift adres verilmiş mi?

**Bilgi:**

Bu araçlar orjinallerin taktikleri olduğundan, bunlara takılmış olan spoiler veya ayna gibi küçük araç parçaları oynama esnasında muhtemelen çıkabilir veya kırılabilir. Bundan kaçınmak için oynamadan önce bunları çıkartarak koruma olanağınız vardır.

**Sürme tekniği:**

- Düzlüklerde (düz yollarda) hızlı sürülebilir, virajdan önce yavaşlamalıdır, virajın çıkışında tekrar hızlanmalıdır.
- Motor çalışırken araçları tutmayınız veya bloke etmeyiniz, aksi takdirde fazla ısınabilir ve motor hasar görebilir.

**Bilgi:** Carrera tarafından üretilmemiş ray sistemlerinde kullanma durumunda, mevcut olan yönlendirici takozun özel yönlendirici takoz ile (20085309) değiştirilmesi gerekmektedir. Carrera geçitlerinde (20020587) veya dik virajlarda 1/30 (20020574) kullanıldığında oluşan hafif sürüş sesleri, orjinallenden dolayı zorunludur ve kusursuz oynamak için önem taşımamaktadır.

## Teknik bilgiler

Çıkış gerilimi - Oyuncak transformatörü



14,8 V --- 51,8 W



Lityum polimer aküsü: 3,7 V --- 180 mAh - 0,7 Wh



Maksimal şarj süresi: 2 saat

Frekans: 2,4 GHz

Frekans bandı: 2400-2483,5 MHz

Verci gücü: maksimal 10mW

Üreticinin adı veya ticari markası, ticari sicil numarası ve adresi	CARRERA Carrera Toys GmbH Rennbahn Allee 1 5412 Puch AUSTRIA FN 52240 z
Model tanımı	STAD-HKYF-002A STAD-HKYF-003A STAD-HKYF-004A
Giriş gerilimi	100-240 V-
Giriş AC frekansı	50/60 Hz
Çıkış gerilimi	DC 14.8 V
Çıkış akımı	3.5 A
Çıkış gücü	51.8 W
Çalıştırma sırasında ortalama verimlilik	88.11 %
Düşük yükte verimlilik (% 10)	83.46 %
Sıfır yükte güç tüketimi	0.14 W

**Elektrik akım modüsleri**

- 1.) Oyun işletmesi = Araçlar el regülatörü yardımı ile çalıştırılmaktadır
- 2.) Dinlenme işletmesi = El regülatörü işletilmemektedir, oyun yok
- 3.) Stand-by işletmesi = Yakl. 20 dakika dinlenme işletmesi sonrası bağlantı rayı Stand-by modüsüne geçmektedir.

LED lambası artık yanmıyor.

**ELEKTRİK TÜKETİMİ < 0,21 W**

Tekrar aktive etmek için yakl. 2-3 saniye için Control Unit'i kapatınız ve tekrar çalıştırınız. Pist daha sonra tekrar bekleme modundadır.

- 4.) Kapalı durum = Elektrik aleti elektrik prizinden ayrılmıştır



Bu ürün, atılan elektrikli ve elektronik ekipman (WEEE) için seçici sıralama sembolü içerir. Bu da çevreye verdiği olumsuz etkiyi en aza indirmek için ürünün sökülmesi veya yeniden işlenmesi sırasında 2012/19/EU no'lu Avrupa Yönergesine uygun davranılması gerektiği anlamına gelir. Ayrıntılı bilgi için lütfen bölgesel veya yerel yetkililer ile görüşünüz. Seçici sıralama sürecine dahil edilmeyen elektronik ürünlerde tehlikeli maddeler bulunduğundan, çevre ve insan sağlığı için potansiyel tehlike taşımaktadır.

## İkaz bilgileri

**LiPo aküsünün/akülerinin kullanımı için yönetmelikler ve ikaz bilgileri:**

LiPo aküleri alışılagelmiş alkali veya NiMH akülerine kıyasla oldukça hassastır. Bu nedenle tüm yönetmeliklere ve ikaz bilgilerine tam olarak uyulmalıdır. LiPo akülerinin yanlış kullanılması durumunda yangın tehlikesi bulunmaktadır. Ekte bulunan LiPo akünün/akülerinin işletilmesi, şarj edilmesi ve kullanılması ile Lityum akülerine bağlı olan tüm riskleri üstlenmektedir.

• Tekrar şarj edilemeyen pillerin şarj edilmesi yasaktır! Şarj etmek için sadece beraberinde teslim edilen şarj kutusunu kullanabilirsiniz. Bu ikazlara uyulmaması durumunda yangın tehlikesi bulunmaktadır ve böylece de sağlık ve/veya maddi hasar meydana gelebilir. KE-SINLIKLE başka bir şarj aleti kullanmayınız!

• Şarj edilebilir piller sadece yetişkinlerin gözetimi altında şarj edilebilir. Şarj işlemi esnasında aküyü gözetimsiz bırakmayınız. Eğer aküyü şarj edecekseniz, şarj işlemi denetlemek ve muhtemelen sorun potansiyeline tepki gösterebilmek için daima yakınında bulunmalısınız.

• Eğer akü şarj etme veya boşaltma işlemi esnasında şişecek veya formu değişecek olursa, o zaman şarj etme veya boşaltma işlemi derhal durdurunuz. Aküyü mümkün olduğunca çabuk ve dikkatlice alınız ve daha sonra aküyü güvenli, yanıcı malzemelerden uzak açık bir yere koyunuz ve en azından 15 dakika boyunca aküyü izleyiniz. Eğer şişmiş veya şekli değişmiş olan bir aküyü şarj etmeye veya boşaltmaya devam ederseniz, o zaman yangın tehlikesi bulunmaktadır! Az bir şekil değişimi veya balonlaşması durumunda bile akünün çalıştırılmaması gerekmektedir.

• Ekte bulunan aküyü güvenli ve yanıcı malzemelerden uzak bir yerde şarj etmelisiniz.

• Boş akülerin oyuncaktan çıkartılması gerekmektedir.

• Aküyü oda ısısında (16° - 18°C) kuru bir yerde saklayınız. Güneş ışığının doğrudan aküye vurmasını veya başka ısı kaynaklarının etkilemesini önleyiniz. Genel olarak 50 °C den fazla ısılardan kaçınılmalıdır.

• Kullandıktan sonra, akünün bir nevi tamamen boşalmasını önlemek için, aküyü mutlaka tekrar şarj ediniz. Kullanılmıyorsa aküyü zaman zaman (yakl. her 2-3 ayda bir) şarj ediniz. Yukarıda belirtilen akünün işletilmesi ile ilgili bilgilere uyulmaması durumunda bir arıza oluşabilir.

• Aküyü değiştirirken sivri veya keskin cisimler kullanmayınız. Keskinlikle akünün koruyucu folyosuna hasar vermeyiniz.

• Bozuk akülerin değiştirilmesi durumunda sadece tavsiye edilen akü tipleri kullanılabilir. Hasarlı veya artık kullanılmayan aküler özel çöptür ve buna göre de imha edilmeleri gerekmektedir.

• Akülerin/Pillerin ateşe atılması veya yüksek ısılarda bırakılması yasaktır. Yangın ve patlama tehlikesi bulunmaktadır.

• LiPo akülerinde bulunan elektrolitler ve elektrolit buharları sağlık için tehlikelidir. Mutlaka elektrolitler ile doğrudan temas etmekten kaçınınız. Elektrolitler cilt, gözler veya diğer vücut kısımlarına temas etmesi durumunda, derhal bol temiz su ile yıkanması, daha sonra bir doktora başvurulması gerekmektedir.

• Aküler oyuncak değildir ve bu nedenle de çocukların eline geçmesi yasaktır. Aküleri çocukların ulaşamayacağı yerde saklayınız.

• Bağlantı kutupları / akü bağlantılarının kısa devre yapılması yasaktır.

• Oyuncak sadece oyuncaklar için öngörülen bir transformatör / besleme bloğu ile işletilebilir!

• Transformatör / besleme bloğu oyuncak değildir!

## Оглавление

Указания по технике безопасности	140
Заявление о соответствии	140
Содержимое упаковки	140
Технические указания по сборке	140
Важное указание	141
Описание	141
Перед первым применением	141
Уход за аккумулятором	141
Руководство по сборке	141
Направляющие планки и опоры	141
Электрическое подключение	141
Составные элементы машины	141
Гнезда Control Unit	142
Подключение ресивера	142
Подключение зарядной станции	142
Зарядка ручного пульта управления	142
Процесс привязки	142
Элементы управления Control Unit	142
Кодирование/программирование автомобилей на соответствующих ручных пультах управления	142
Подготовка к пуску	143
Функции стрелок	143
Включить/выключить световую функцию	143
Кодирование/программирование автономного автомобиля	143
Кодирование/программирование пейс-кар	143
Отображение позиции автономного автомобиля и пейс-кар	143
Настройка базовой скорости автомобилей	143
Настройка поведения автомобилей при торможении	144
Настройка объема заливаемого топлива	144
Блокировка кнопок для настроек	144
Дополнительная функция пит-лейн	144
ВКЛ./ВЫКЛ. Звук	144
Функция сброса	145
Функция экономии электроэнергии	145
Смена двойного скользящего контакта и направляющего кила	145
Техобслуживание и ремонт	145
Устранение неисправностей / и техника езды	145
Технические данные	145
Предупредительные указания	145

## Добро пожаловать

Добро пожаловать в команду Carrera!  
 Руководство пользователя содержит важную информацию по монтажу и обслуживанию Вашей гоночной трассы Carrera DIGITAL 132. Пожалуйста, прочитайте ее внимательно, а затем сохраните. Если возникнут вопросы, обращайтесь, пожалуйста, к нашему специалисту или зайдите на страничку в Интернете: [carrera-toys.com](http://carrera-toys.com)  
 Пожалуйста, проверьте содержимое на комплектность и наличие возможных транспортных повреждений. Упаковка содер-

жит важную информацию, поэтому ее также следует сохранить. Мы желаем Вам приятно провести время с Вашей новой трассой Carrera DIGITAL 132.

## Указания по технике безопасности

• **ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ!** Не годится для детей младше 36 месяцев. Опасность удушья вследствие проглатывания мелких деталей. Внимание: Опасность защемления вследствие функций игрушки.

• **ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ!** Данная игрушка содержит магниты или магнитные части. Магниты, которые в теле человека притягиваются друг к другу или притягивают другой предмет, могут вызвать тяжелые или даже смертельные повреждения. Немедленно вызовите врача, если магнит был проглочен или втянут внутрь дыханием.

• **ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ!** Зарядное устройство батареи могут использовать только дети, достигшие 8-летнего возраста. Необходимо провести достаточный инструктаж, позволяющий ребенку безопасно пользоваться зарядным устройством батареи, и объяснить, что устройство не является игрушкой и поэтому им нельзя играть.

• Трансформатор не является игрушкой! Не закорачивайте выводы трансформатора! Указание для родителей: Регулярно проверяйте трансформатор на наличие повреждений кабеля, штекера или корпуса. Разрешается пользоваться игрушкой только с рекомендуемым трансформатором! В случае поломки нельзя продолжать пользоваться трансформатором! Гоночную трассу следует включать только с одним трансформатором! При больших перерывах в игре рекомендуется отключать трансформатор от питающей сети. Не открывайте корпус трансформатора и регуляторов скорости!

**Указание для родителей:** Трансформаторы и сетевые приборы для игрушек не пригодны для использования как игрушки. Использование этих изделий должно проходить под строгим контролем родителей.

• Дорогу, автомобили и зарядное устройство следует регулярно проверять на предмет наличия повреждений кабелей, штекеров и корпусов! Поломанные детали следует заменить.  
 • Гоночная дорога не предназначена для игры на открытом воздухе или в сырых помещениях! Беречь от влаги.  
 • Во избежание коротких замыканий не кладите на полотно дороги металлические детали. Не устанавливайте дорогу в непосредственной близости от хрупких предметов, поскольку вылетающие с трека автомобили могут повредить их.  
 • Перед чисткой или техобслуживанием выньте вилку из сети! Используйте для очистки влажную тряпочку, не применяйте растворители и химикаты. При неиспользовании дорогу следует хранить в защищенном от пыли сухом месте, лучше всего в оригинальной картонной упаковке.  
 • Игру «автогонки» не устанавливайте на уровне лица или глаз, поскольку существует опасность получения травм из-за возможных вылететь с трассы автомобилей.

• Неправильное использование трансформатора может привести к поражению электрическим током.  
 • Игрушку разрешается подключать только к приборам с классом защиты II.  
 • Игрушку и зарядное устройство разрешается использовать только с трансформатором для игрушек.  
 • Не используйте с регулируемыми трансформаторами!  
 • Во избежание опасности в случае повреждения сетевого кабеля этого прибора его следует отправить в службу сервисного обслуживания фирмы Carrera Toys GmbH или заменить силами специалиста с подобной квалификацией.

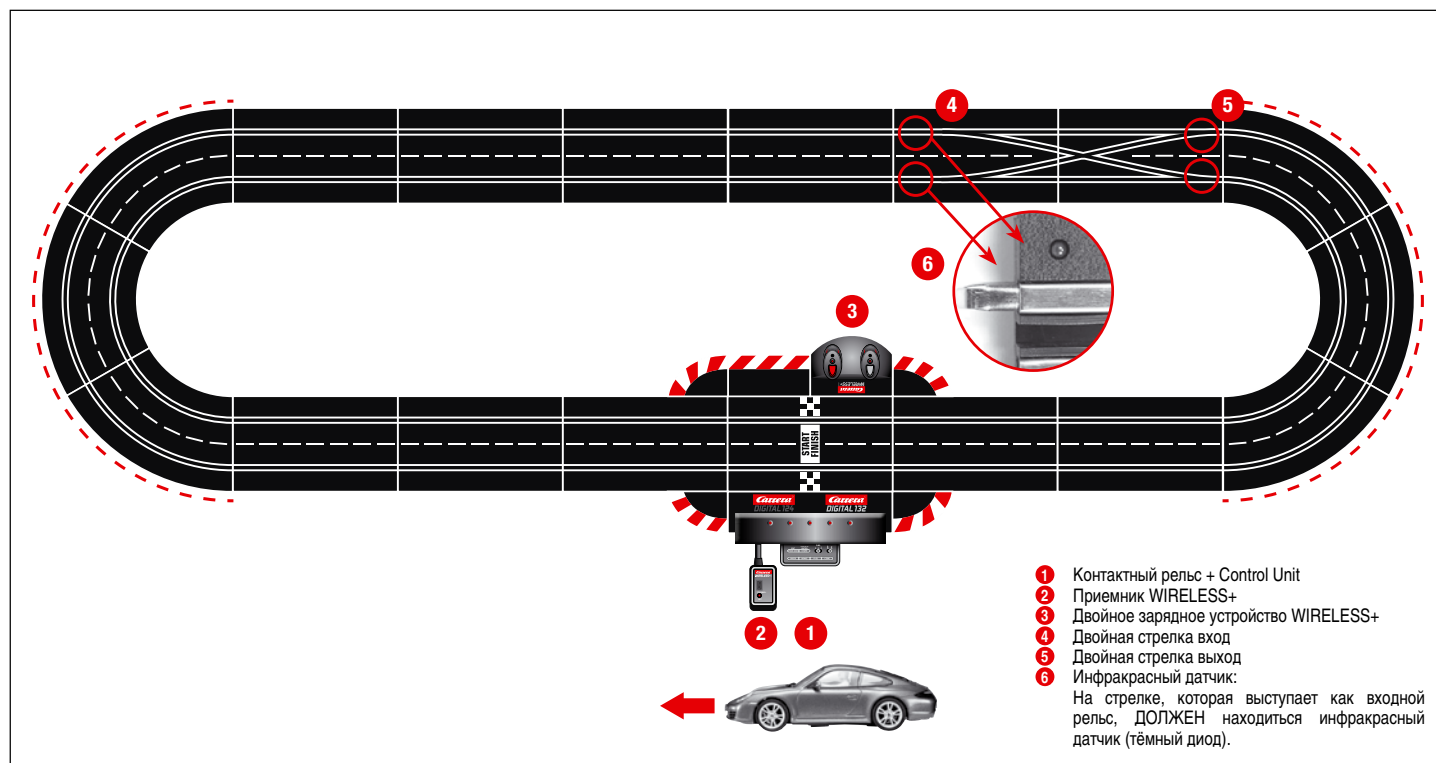
**Примечание:** повторно использовать машинки и пульт управления можно только в полностью собранном виде.

Собирать устройство имеют право только взрослые. Данное устройство могут использовать дети в возрасте от 8 лет и старше, а также лица с ограниченными физическими, сенсорными или умственными возможностями либо имеющие недостаточный опыт и (или) знания, если они находятся под надзором или прошли инструктаж по безопасному использованию устройства и осознают соответствующие опасности. Детям запрещено играть с устройством. Дети не должны проводить очистку и обслуживание без надзора взрослых. Детям следует запретить пытаться заряжать батарейки, не предназначенные для повторной зарядки. Опасность взрыва!

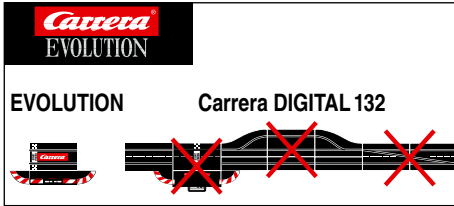
## Заявление о соответствии

Настоящим компания Carrera Toys GmbH заявляет, что тип радиосвязи «2,4 ГГц беспроводная радиосвязь+» соответствует Директиве 2014/53/ЕС. Полный текст Декларации о соответствии ЕС см. в Интернете по адресу: [carrera-toys.com](http://carrera-toys.com) – Safety and Quality

## Технические указания по сборке



## Важное указание



Учтите, что «Эволюция» (аналоговая система) и «Каррера Дигиталь 132» (цифровая система) имеют две различных, совершенно самостоятельных системы. Обращаем особо Ваше внимание на то, что при сборке автодрома обе системы должны быть разделены, т. е. ни один из контактных рельсов «Эволюции» не должен находиться на одном участке с контактным рельсом, включая чёрную колонку «Карреры Дигиталь 132». Даже тогда, когда только один из контактных рельсов (контактный рельс «Эволюции» или контактный рельс или «Карреры Дигиталь 132», включая чёрный бокс) подключён к источнику питания. Кроме того все следующие компоненты «Карреры Дигиталь 132» (стрелки, электрический счётчик кругов, «Пит Стоп») не должны быть встроены в дорогу «Эволюции», т. е. ими нельзя играть аналоговой системой. При невыполнении выше указанных сведений нельзя исключить, что компоненты «Карреры Дигиталь 132» будут повреждены. В таком случае претензия на гарантию будет недействительна.

## Описание

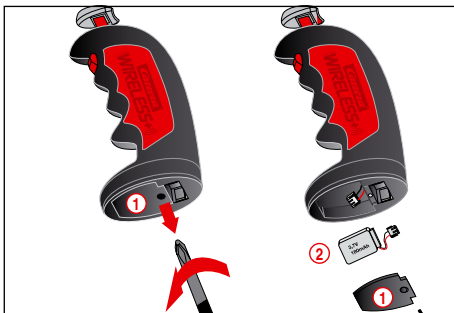
WIRELESS+ - это новая беспроводная система гоночной трассы для Carrera DIGITAL 124 и Carrera DIGITAL 132. Радиотехнология на 2,4 ГГц с переключением частот не имеет помех и обладает дальностью действия до 15 м.

Мощный литиево-полимерный аккумулятор позволяет осуществлять режим игры длительностью до 8 часов и режим ожидания более 80 дней. WIRELESS+ - это беспроводная система, обеспечивающая свободу действий на гоночной трассе для 6 водителей.

Carrera AppConnect представляет собой адаптер Bluetooth, предназначенный для установления связи между смартфоном/планшетом и Carrera Control Unit. (Наличие App Connect опционально, см. содержимое пакета в Разделе А.)

## Перед первым применением

Перед первым применением ручного пульта управления входящий в комплект поставки аккумулятор ② необходимо вставить в пульт. Для этого необходимо открыть аккумуляторный отсек ① с нижней стороны ручного пульта управления. Соедините штекер аккумулятора с гнездом ручного пульта управления и вставьте аккумулятор в отсек. После этого снова прикрутите крышку аккумуляторного отсека с помощью винтов. Аккумулятор предварительно заряжен на заводе-изготовителе; но перед первым применением его необходимо полностью зарядить.

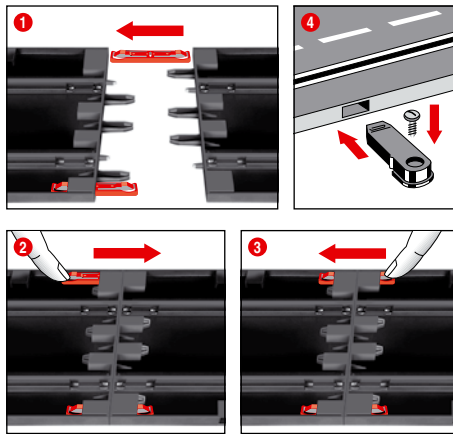


## Уход за аккумулятором

Для достижения максимального срока службы и максимальной мощности аккумулятора необходимо соблюдать следующие пункты по его уходу и хранению.

- Новые аккумуляторы необходимо полностью заряжать перед первым применением.
- При полностью заряженном аккумуляторе Вы можете играть прил. 8 часов. При мере разряда аккумулятора уменьшается дальность действия ручного пульта управления. Самое позднее в этот момент времени аккумулятор следует снова полностью зарядить.
- Если Вы долго не пользуетесь ручным пультом управления, извлекайте из него аккумулятор и храните его в сухом месте при комнатной температуре (16° - 18°C). Во избежание глубокого разряда находящийся на хранении аккумулятор необходимо заряжать через каждые 2-3 недели.

## Руководство по сборке

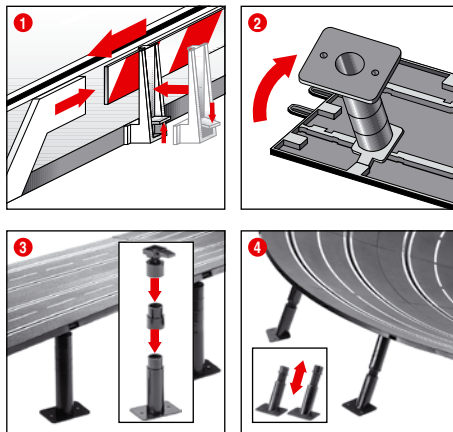


① + ② + ③ Перед установкой вставьте в направляющую соединительные пружинные зажимы, как показано на рис. ①. Соедините направляющие на ровной основе. Переместите соединительные пружинные зажимы в направлении стрелки в соответствии с рис. ② до слышного вхождения в зацепления. Соединительный пружинный зажим можно вставить и позже. Разъединить соединительные пружинные зажимы можно, просто нажав вниз на лапку пружинного зажима с любой стороны (см. рис. ③).

④ Фиксация: для закрепления деталей полотна дороги на одной плите используются крепления деталей полотна (арт. No 20085209) (не входит в упаковку).

Указание: Ковровое покрытие не является подходящей основой для сборки в связи со статическим зарядом, образованием ворса и легкой воспламеняемостью.

## Направляющие планки и опоры

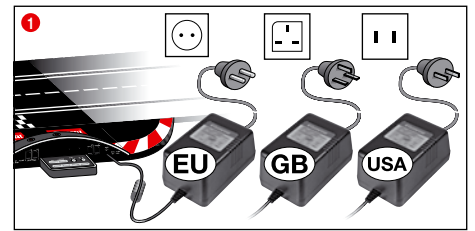


① Направляющие планки: держатели направляющих планок крепятся путем опрокидывания наверх на обочину.

② + ③ Опора эстакад: инаконечники шариковых шарниров вставьте вставными шипами в предусмотренные под них многогранные приемные отверстия на нижней стороне трассы. С помощью вставок можно увеличить опоры. Возможно прикручивание ножек опор (винты не входят).

④ Опора крутых поворотов: Для опоры крутых поворотов имеются косые опоры соответствующей длины. Для заходов на крутые повороты и выходов с крутых поворотов используйте не изменяемые по высоте опоры. Наконечники опор вставьте в предусмотренные под них круглые приемные отверстия на нижней стороне трассы.

## Электрическое подключение



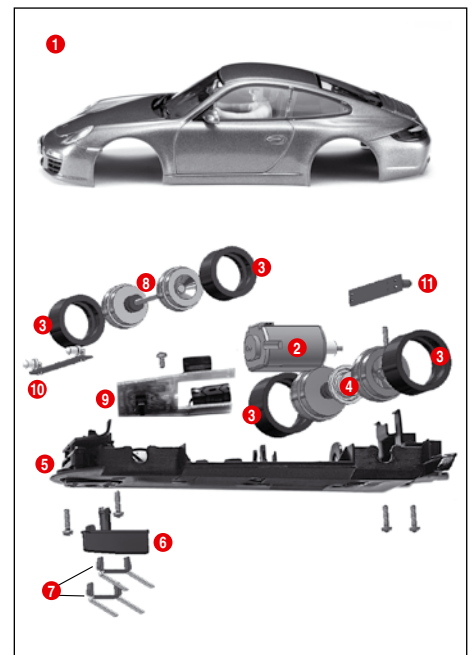
① Подключите штекер трансформатора к блоку управления.

Указание: Во избежание коротких замыканий и ударов током игра не должна быть соединена с посторонними электрическими устройствами, штекерами, кабелями или прочими предметами, не относящимися к игре. Автогонки «Каррера Дигиталь 132» действует безотказно только с трансформатором «Карреры Дигиталь 132».

Гнездо подключения компьютера (компьютер «Юнит») можно использовать только при наличии компьютера «Юнит» фирмы Каррера

Игрушку следует использовать с прилагаемым трансформатором или блоком питания в случае наличия трансформатора в комплекте поставки.

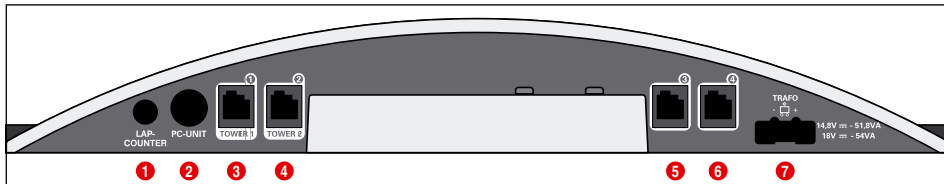
## Составные элементы машины



- ① кузов, спойлер
- ② двигатель
- ③ шины
- ④ задняя ось
- ⑤ шасси
- ⑥ направляющий киль
- ⑦ двойная ползушка
- ⑧ передняя ось
- ⑨ печатная плата с переключателем
- ⑩ печатная плата передних для фар
- ⑪ печатная плата для задних фар

Указание: Сборка машин зависит от модели. Обозначение отдельных деталей не является номером для заказов!

## Гнезда Control Unit



Гнезда (слева направо):

- 1 Гнездо для счетчика кругов 20030342
- 2 Гнездо для компьютера или счетчика кругов 20030355 или App Connect 20030369
- 3 Гнездо 1 для ручного пульта управления, дополнительного блока ручного пульта управления или приемника WIRELESS+
- 4 Гнездо 2 для башни WIRELESS 20010108
- 5 Гнездо 3 для ручного пульта управления
- 6 Гнездо 4 для ручного пульта управления
- 7 Гнездо для источника питания DIGITAL 124 / DIGITAL 132

### Общие указания к гнездам 1-4:

При использовании приемника WIRELESS+ его необходимо подключить к гнезду 1. На выбор можно подсоединить башню WIRELESS 20010108 к гнезду 2. При использовании только приемника WIRELESS+ гнездо 2 должно оставаться свободным.

## Использование Carrera Race App/ Carrera AppConnect

### Указание:

Наличие App Connect опционально, см. содержимое пакета в Разделе А. App Connect также можно получить отдельно по номеру 20030369.



Рисунок с изображением символов



- 1 Загрузите Carrera Race App на мобильное устройство (1).
- 2 Вставьте адаптер Bluetooth в гнездо PC Unit, следуя изображенным символам.
- 3 Убедитесь в том, что на Вашем мобильном устройстве активирована функция Bluetooth. Carrera AppConnect мигает до тех пор, пока не будет установлена связь.
- 4 Запустите Carrera Race App.
- 5 Постоянное свечение голубого диода указывает на то, что связь через Bluetooth установлена.

В гнездах 3 и 4 можно дополнительно использовать соединенные кабелем ручные пульты управления. Обратите внимание на то, что они обращаются в таком случае к адресам 5 и 6.

При использовании дополнительного блока ручного пульта управления 20030348 его необходимо подключить к гнезду 1. Адреса автомобилей распределяются тогда следующим образом:

- дополнительный блок ручного пульта управления = адреса 1, 3 и 4
- гнездо 2 = адрес 2
- гнездо 3 = адрес 5
- гнездо 4 = адреса 6

**Примечание:** Комбинация WIRELESS и дополнительного блока ручного пульта управления не допускается!

## Подключение ресивера

Подключите ресивер к одному из двух гнезд Control Unit, обозначенных символами «Башня 2» и «Башня 2», в соответствии с рисунком с изображением символов. Для эксплуатации 6 ручных пультов управления WIRELESS+ необходим ресивер только на 2,4 ГГц.

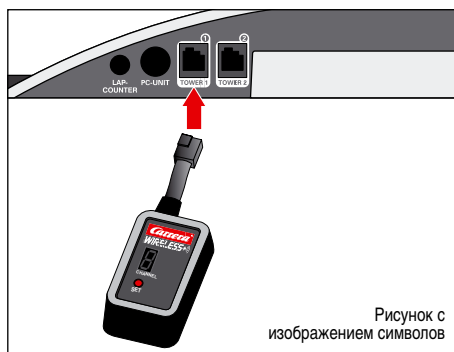
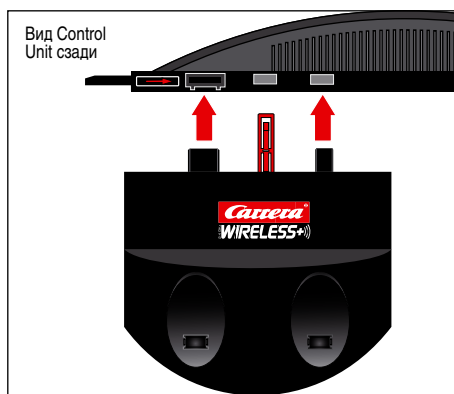
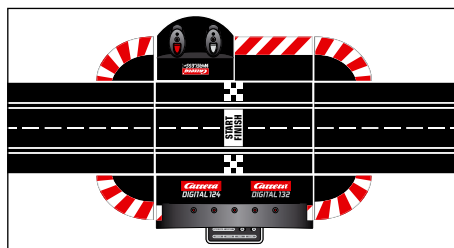


Рисунок с изображением символов

## Подключение зарядной станции

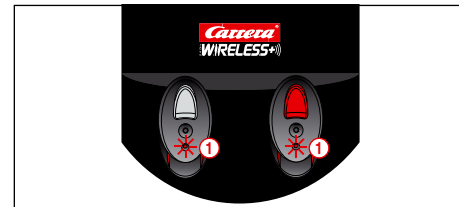
Зарядная станция подключается с тыльной стороны блока управления Control Unit. Для размещения зарядной станции на другом участке трассы необходимо использовать переходное устройство 30360.



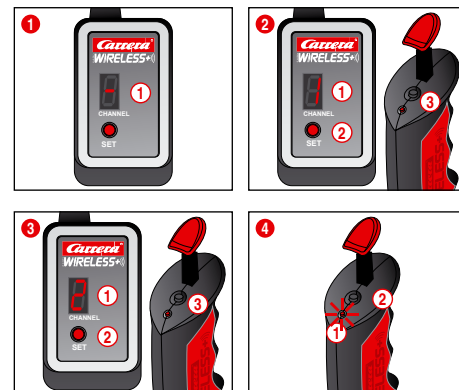
Вид Control Unit сзади

## Зарядка ручного пульта управления

Перед первым применением необходимо полностью зарядить ручные пульты управления WIRELESS+. Для этого ручные пульты управления необходимо установить в зарядное устройство и включить трассу. В процессе зарядки мигают светодиоды 1 ручных пультов управления. По завершении процесса зарядки светодиоды 1 светятся постоянно. Благодаря использованию литиево-полимерного аккумулятора подзарядка ручного пульта управления возможна в любое время.



## Процесс привязки



Для использования ручных пультов управления для управления автомобилями их необходимо один раз «привязать» к ресиверу. Включите для этого трассу.

- 1 Ресивер сигнализирует о готовности к работе вращающимся свечением сегментного индикатора 1.
- 2 Нажмите кнопку SET 2 один раз, чтобы в сегментном индикаторе 1 появилась цифра 1. Отображаемая цифра будет позже обозначать адрес автомобиля. При последующем нажатии кнопки Вы можете перейти к следующему адресу.

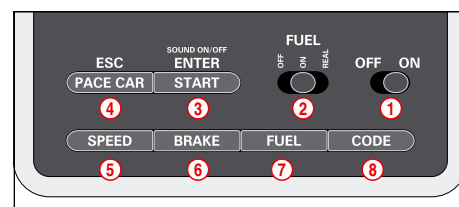
Нажмите теперь один раз кнопку привязки 3 с верхней стороны ручного пульта управления. Ручной пульт управления сигнализирует об успешном выполнении процесса привязки миганием светодиода, в то время как ресивер отображает успешное выполнение процесса вращающимся свечением сегментов. Этот процесс привязки завершается. Вы можете пользоваться ручным пультом управления.

Для привязки второго ручного пульта управления действуйте аналогичным способом. Нажмите дважды кнопку SET 2 на приемнике, чтобы появилась цифра 2 1. После этого нажмите кнопку привязки 3 второго ручного пульта управления.

Чтобы отобразить на индикаторе настроенный адрес ручного пульта управления, нажмите один раз кнопку привязки 2 с верхней стороны ручного пульта управления. Светодиод 1 мигает в соответствии с настроенным адресом.

При неиспользовании ручного пульта управления он самостоятельно переключается в режим экономии энергии. Ручной пульт управления можно снова активировать нажатием толкателя или кнопки перевода стрелок.

## Элементы управления Control Unit



- 1 Выключатель
- 2 Выключатель функции заправки
- 3 Кнопка пуска для начала гонки/кнопка подтверждения программирования
- 4 Кнопка пейс-кар / прерывание программирования
- 5 Кнопка настройки базовой скорости
- 6 Кнопка настройки поведения автомобилей при торможении
- 7 Кнопка настройки объема заливаемого топлива
- 8 Кнопка программирования автомобиля

**Общие указания по эксплуатации**

Некоторые кнопки выполняют несколько функций. Некоторые функции настраиваются комбинацией кнопок. Все процессы программирования можно прервать с помощью кнопки 4 „ESC/PACE CAR“. Подробную информацию Вы найдете ниже.

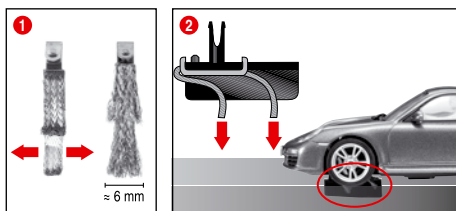
**Кодирование/программирование автомобилей на соответствующих ручных пультах управления**



Установите автомобиль, который необходимо закодировать, на трассу и включите блок управления. Нажмите один раз кнопку „Code“ (8), рис. 1; загорается первый светодиод, рис. 2. Затем нажмите один раз стрелочную кнопку на соответствующем ручном пульте управления, рис. 3. На автомобилях с подсветкой начинает мигать свет, а на блоке управления Control Unit загораются друг за другом светодиоды 2-4. После завершения кодирования постоянно горит средний светодиод (рис. 4). Автомобиль привязан теперь к соответствующему ручному пульту управления.

**Указание:** при этом способе кодирования на трассе должен всегда находиться только автомобиль, который необходимо закодировать.

**Подготовка к пуску**



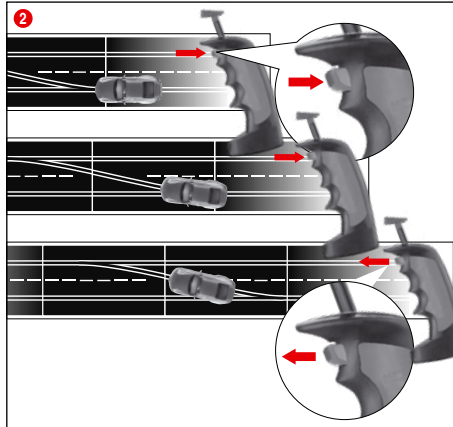
Эта машина Carrera DIGITAL 132 оптимально согласованна с рельсовой системой 1:24 производства компании Carrera.

**1 + 2 Оптимальное положение электрода**

Для хорошей и бесперебойной езды немного разверните ползушки 1 и отогните согласно рис. 2 в направлении рельс. Контакт с рельсами должен установиться только лишь концом ползушки; при износе можно немного его обрезать. Рельсы и ползушки следует время от времени очищать от пыли и продуктов истирания.

В игровом режиме мелкие детали автомобиля, как, например, обтекатель или зеркало, которые должны быть смоделированы таким образом для соответствия оригиналу, возможно, могут расшататься или поломаться. Чтобы избежать этого, у Вас есть возможность защитить их, сняв их перед игрой.

**Функции стрелок**

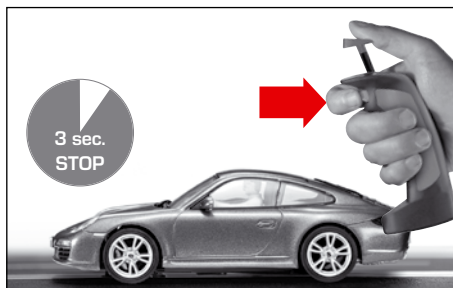


1 Следите за тем, чтобы ведущий киль автомобиля находился в колее, а двойной скользящий контакт был соединён с проводящим током рельсом.

Поставьте автомобиль на соединительный рельс..

2 При изменении колеи кнопку на ручке управления нужно нажимать до тех пор, пока автомобиль не переедет стрелку.

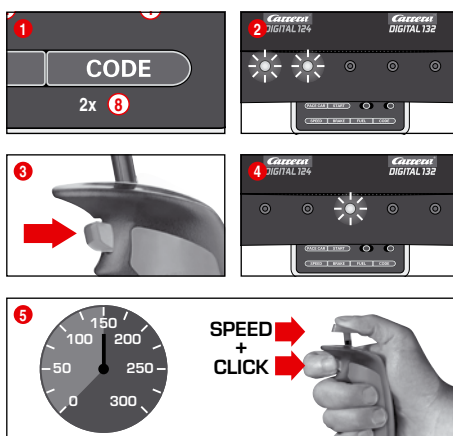
**Включить/выключить световую функцию**



Машина, запрограммированная на ручную регулятор, должна находиться в неподвижном состоянии не менее 3 секунд, перед тем как станет возможно включение или выключение света нажатием на стрелочную кнопку.

**Указание:** Действительно только для моделей со светом

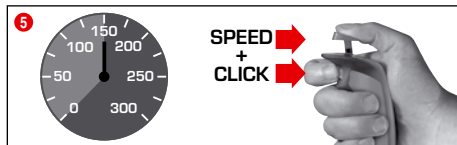
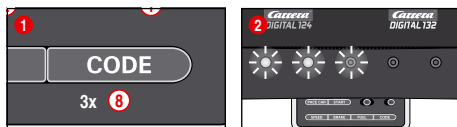
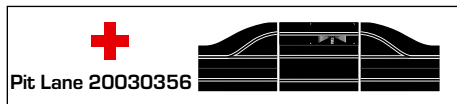
**Кодирование/программирование автономного автомобиля**



Включите блок управления Control Unit, поставьте автомобиль, который необходимо закодировать, на трассу, и нажмите два раза кнопку „Code“ (8), рис. 1. На блоке управления Control Unit загораются первые два светодиода, рис. 2. Теперь нажмите стрелочную кнопку ручного пульта управления, рис. 3; светодиоды 3-5 загораются друг за другом. Подождите, пока снова не загорится средний светодиод, рис. 4. Нажмите рычажок на ручном пульте управления и задайте необходимую скорость автомобиля. При достижении необходимой скорости снова нажмите стрелочную кнопку, рис. 5. Кодирование автономного автомобиля завершено.

**Указание:** при этом способе кодирования на трассе должен всегда находиться только тот автомобиль, который необходимо закодировать. Программирование автономного автомобиля сохраняется до тех пор, пока не будет осуществлено новое кодирование. Автономный автомобиль в сочетании с позиционной башней всегда отображается на дисплее под адресом 7.

**Кодирование/программирование пейс-кар**



(только в сочетании с Pit Stop Lane #20030356)

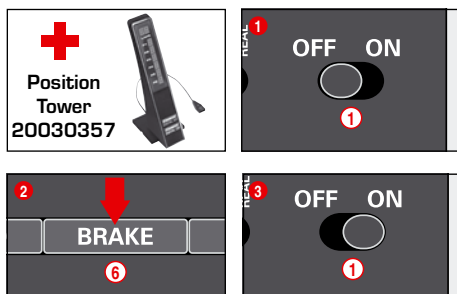
Включите блок управления Control Unit, поставьте автомобиль, который необходимо закодировать, на трассу, и нажмите три раза кнопку „Code“ (8), рис. 1. На блоке управления Control Unit загорятся первые три светодиода, рис. 2. Теперь нажмите стрелочную кнопку ручного пульта управления, рис. 3; светодиоды 2-5 загораются друг за другом. Подождите, пока не загорится средний светодиод, рис. 4. Нажмите рычажок на ручном пульте управления и задайте необходимую скорость автомобиля. При достижении необходимой скорости снова нажмите стрелочную кнопку, рис. 5. Кодирование пейс-кар завершено. Автомобиль заезжает на пит-лейн.

**Указание:** при этом способе кодирования на трассе должен всегда находиться только автомобиль, который необходимо закодировать. Программирование пейс-кар сохраняется до тех пор, пока не будет осуществлено новое кодирование. Пейс-кар в сочетании с позиционной башней всегда отображается на дисплее под адресом 8.

**Дополнительная функция пейс-кар**

После завершения кодирования пейс-кар автоматически заезжает на первых кругах на пит-лейн. Чтобы завести пейс-кар, нажмите один раз кнопку „Pace Car“ (4). На блоке управления Control Unit загораются светодиоды 2 и 3, и пейс-кар выезжает из пит-лейна. Пейс-кар ездит до тех пор, пока снова не будет нажата кнопка „Pace Car“. При этом светодиод 2 гаснет, и автомобиль автоматически заезжает на актуальном круге на пит-лейн.

**Отображение позиции автономного автомобиля и пейс-кар**



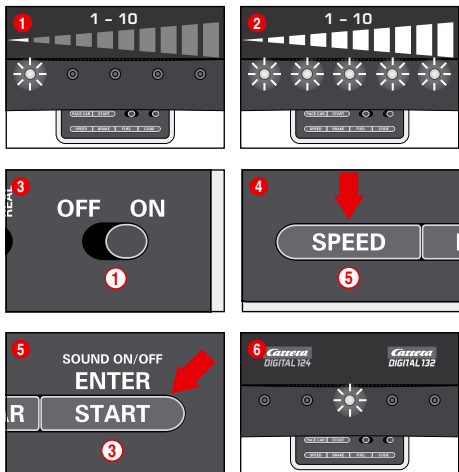
(только в сочетании с позиционной башней #20030357)

Позиция автономного автомобиля (адрес 7) и пейс-кар (адрес 8) может отображаться на позиционной башне. Эту функцию можно активировать на блоке управления Control Unit. Удерживайте при выключенном блоке управления Control Unit кнопку „BRAKE“ (6) нажатой, рис. 2, включите трассу и отпустите кнопку „BRAKE“. Повторным нажатием кнопки можно переключить функцию:

- 1 светодиод горит = отображения не происходит
- 2 светодиода горят = отображение на позиционной башне

Настройте нужную функцию и подтвердите настройку с помощью кнопки „START/ENTER“.

## Настройка базовой скорости автомобилей

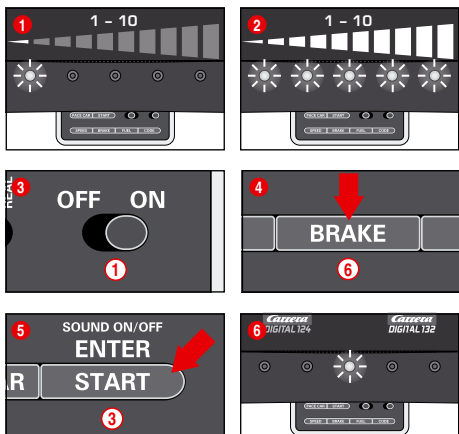


Настройку базовой скорости можно осуществлять отдельно для каждого автомобиля и/или сразу для нескольких автомобилей. Автомобили, для которых осуществляется настройка, должны находиться при этом на трассе. Возможно 10 ступеней настройки, при этом 5 светодиодов сигнализируют миганием или постоянным свечением о различных настройках скорости.

- 1 1 светодиод горит = низкая скорость
- 2 5 светодиодов горят = высокая скорость

Установите автомобили, для которых необходимо осуществить настройку, при включенном блоке управления Control Unit на трассу и нажмите один раз кнопку „SPEED“ (5). Теперь загорается определенное количество светодиодов. Этим отображается настройка скорости, которая использовалась в последний раз. Нажимайте кнопку „SPEED“ (5) до тех пор, пока не будет выбрана необходимая настройка базовой скорости. Подтвердите настройку нажатием кнопки „ENTER/START“ (3). Короткий бегущий свет и свечение среднего светодиода свидетельствуют о том, что настройка завершена, рис. 6.

## Настройка поведения автомобилей при торможении

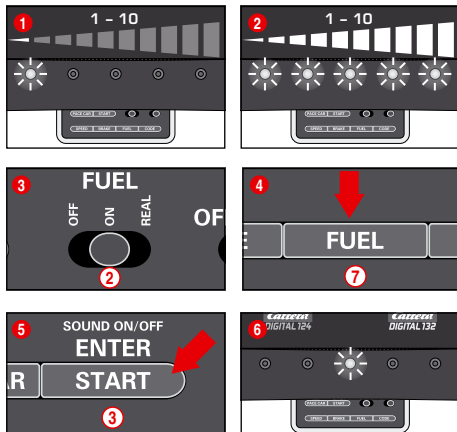


(только для автомобилей, управляемых от ручного пульта управления)  
Настройку поведения автомобилей при торможении можно осуществлять отдельно для каждого автомобиля и/или сразу для нескольких автомобилей. Автомобили, для которых осуществляется настройка, должны находиться при этом на трассе. Возможно 10 ступеней настройки, при этом 5 светодиодов сигнализируют миганием или постоянным свечением о различных настройках силы торможения.

- 1 1 светодиод горит = слабое торможение
- 2 5 светодиодов горят = сильное торможение

Установите автомобили, для которых необходимо осуществить настройку, при включенном блоке управления Control Unit на трассу и нажмите один раз кнопку „BRAKE“ (6). Теперь загорается определенное количество светодиодов. Этим отображается настройка силы торможения, которая использовалась в последний раз. Нажимайте кнопку „BRAKE“ (6) до тех пор, пока не будет выбрана необходимая настройка силы торможения. Подтвердите настройку нажатием кнопки „ENTER/START“ (3). Короткий бегущий свет и свечение среднего светодиода свидетельствуют о том, что настройка завершена, рис. 6.

## Настройка объема заливаемого топлива



(только для автомобилей, управляемых от ручного пульта управления)

Настройка объема заливаемого топлива в сочетании с пит-лейн (20030356) осуществляется для всех автомобилей одновременно. Возможно 10 ступеней настройки, при этом 5 светодиодов сигнализируют миганием или постоянным свечением о различных настройках.

- 1 1 светодиод горит = небольшой объем топлива
- 2 5 светодиодов горят = полный бак

Установите автомобили, для которых необходимо осуществить настройку, при включенном блоке управления Control Unit на трассу и активируйте функцию заправки с помощью рычажка (2), рис. 3. Нажмите один раз кнопку „FUEL“ (7). Теперь загорается определенное количество светодиодов. Этим отображается настройка объема заливаемого топлива, которая использовалась в последний раз. Нажимайте кнопку „FUEL“ (7) до тех пор, пока не будет выбрана необходимая настройка для объема заливаемого топлива. Подтвердите настройку нажатием кнопки „ENTER/START“ (3). Короткий бегущий свет и свечение среднего светодиода свидетельствуют о том, что настройка завершена, рис. 6.

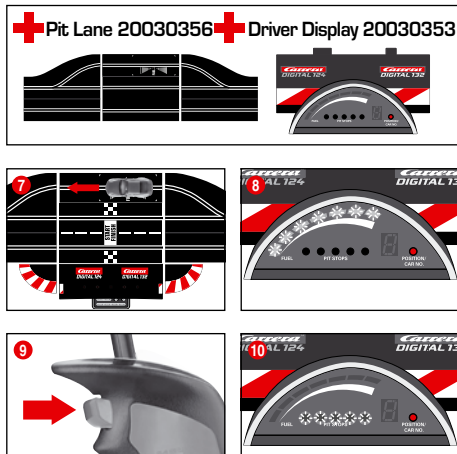
### Дополнительная функция заправки

С помощью рычажка (2) можно выбрать 3 режима, рис. 3:

- OFF = автомобили не потребляют «бензина»
- ON = автомобили потребляют «бензин»
- REAL = максимальная скорость в зависимости от объема топлива / автомобили потребляют «бензин» (только в сочетании с Pit Lane 20030356 или Pit Stop Lane 20030346 и переходным устройством пит-лейн Pit Stop Adapter Unit 20030361)

В режиме REAL автомобиль с полным топливным баком «тяжелее», едет медленнее и имеет низкую силу торможения; автомобиль с пустым топливным баком «легче», едет быстрее и имеет большую силу торможения. Отображение актуального объема топлива и «расхода бензина» может осуществляться только в сочетании с дисплеем водителя Driver Display 20030353 и Pit Stop 20030356.

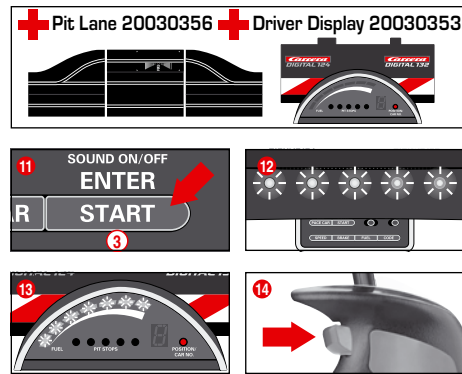
### Заправка автомобилей с Pit Lane 20030356 и Driver Display 20030353



Актуальный объем топлива можно определить по штриховому индикатору, состоящему из 5 зеленых и 2 красных светодиодов, на дисплее водителя Driver Display. Для заправки автомобиль должен заехать в пит-лейн через заправочный датчик, рис. 7. Штриховой индикатор начинает мигать, рис. 8. Придерживая стрелочную кнопку, Вы можете заправить автомобиль, рис. 9. Количество операций заправки отображается миганием/свечением желтого светодиода, рис. 10. (см. также Driver Display)  
**Указание: автомобили с пустым топливным баком не при-**

нимаются во внимание при подсчете кругов с позиционной башней 20030357.

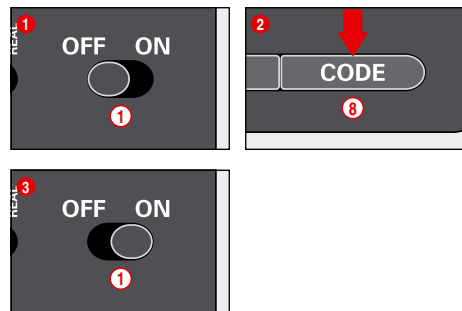
### Настройка объема топлива в начале гонки



(только в сочетании с Pit Lane 20030356 и Driver Display 20030353)

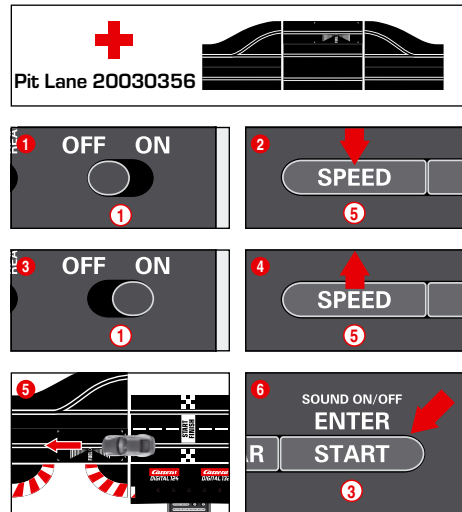
Независимо от базовой настройки объема топлива объем топлива можно настраивать в начале гонки для кругов до первой остановки на заправку индивидуально для каждого автомобиля в отдельности и/или для нескольких автомобилей сразу. Нажмите один раз кнопку „START/ENTER“ (3); 5 светодиодов блока управления Control Unit светятся постоянно, рис. 12, и мигает штриховой индикатор одного или нескольких дисплеев водителя, рис. 13. Нажав стрелочную кнопку на соответствующем ручном пульте управления, можно изменить уровень

## Блокировка кнопок для настроек



Чтобы заблокировать кнопки для настроек скорости, тормозов и горючего, действуйте следующим образом: Нажмите и удерживайте нажатой кодовую кнопку (8) при включенном Control Unit, включите Control Unit и отпустите кодовую кнопку. Чтобы снять блокировку, выполните вышеуказанные действия еще раз.

## Дополнительная функция пит-лейн



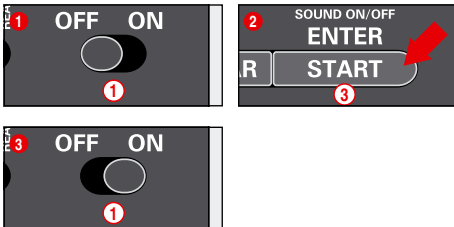
(только в сочетании с Pit Lane 20030356)  
Существует возможность активации/деактивации функции счетчика кругов в Pit Lane 20030356 или Pit Stop Lane 20030346 через Pit Stop Adapter Unit 20030361. Для этого удерживайте при выключенном блоке управления Control Unit кнопку „SPEED“

5 нажать, включите Control Unit и отпустите кнопку „SPEED“ Taste 5. При повторном нажатии кнопки в зависимости от настройки загорается 1 или 2 светодиода.

- светодиод 1 = функция счетчика кругов деактивирована
- светодиоды 1 + 2 = функция счетчика кругов активирована

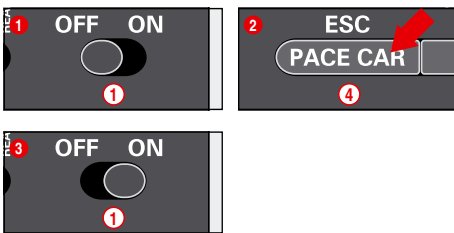
Выберите необходимую настройку и пересеките автомобилем датчик пит-лейн, рис. 6. При пересечении датчика настройки переключаются. Чтобы снова выйти из меню настроек, нажмите кнопку „START/ENTER“ 3.

## ВКЛ./ВЫКЛ. Звука



Звуковой сигнал подтверждения при пересечении датчиков и управлении кнопками можно отключить. Для этого удерживайте кнопку „START/ENTER“ 3 при выключенном блоке управления Control Unit нажатой, включите трассу и снова отпустите кнопку „START/ENTER“ 3. Сигнал квитирования при включении Control Unit отключить, однако, нельзя.

## Функция сброса



В целях возврата заводских настроек блок управления Control Unit оснащен функцией сброса.

Для этого удерживайте кнопку „ESC/PACE CAR“ 4 при выключенном блоке управления Control Unit нажатой; включите трассу и снова отпустите кнопку. Все предыдущие настройки скорости, поведения при торможении, объема топлива, звука и подсчета кругов сбрасываются до значений заводских настроек. Настройки автомобиля при этом не изменяются при условии, что автомобили не находятся на трассе.

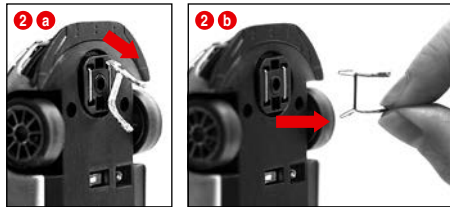
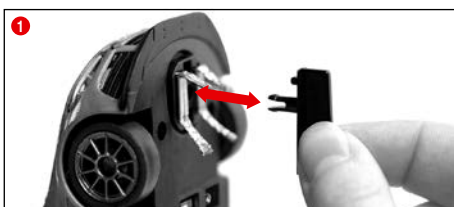
Заводские настройки:

- скорость = 10
- поведение при торможении = 10
- объем топлива = 7
- звук = ВКЛ.
- индикаторы позиции автономного автомобиля и пейс-кар = ВЫКЛ.

## Функция экономии электроэнергии

Если блок управления Control Unit не используется, то через 20 минут он переключается в режим экономии электроэнергии, при этом отключаются все индикаторы, такие, как позиционная башня, дисплей водителя Driver Display и устройство стартового сигнала Startlight. Для реактивации выключите Control Unit на прикл. 2-3 секунды и снова включите. Все настройки сохраняются.

## Смена двойного скользящего контакта и направляющего кия



### Указания:

- Рекомендуется вынимать и заменять только один скользящий контакт.
- Никогда не следует тянуть автомобиль назад, иначе повреждаются скользящие контакты.

1 Осторожно вытянуть направляющий киль из держателя в соответствии с рис. 1.

2 При замене двойного скользящего контакта необходимо следить за тем, чтобы вначале верхний контакт 2 а был вытянут только частично и затем с контактом 2 б вытягивался весь скользящий контакт в комплекте.

При вставке кия надо поступать аналогично.

## Техобслуживание и ремонт



Для обеспечения безупречной работы гоночной автодорожки следует регулярно чистить все детали гоночной трассы. Перед очисткой выдерните штепсельную вилку из сети.

1 **Гоночная трасса:** поверхность полотна дороги и выточенную бороздку следует очищать сухой тряпкой. Не используйте для чистки растворители или химикаты. При неиспользовании дорогу следует хранить в защищенном от пыли сухом месте, лучше всего в оригинальной картонной упаковке.

2 **Проверка автомобиля:** очистите опоры подшипников осей и колес, малое зубчатое колесо двигателя, приводные зубчатые колеса и подшипники и смажьте их консистентной смазкой, не содержащей смолы и кислоты. Используйте в качестве вспомогательного средства, например, зубочистку. Регулярно проверяйте состояние скользящего контакта и шин.

## Устранение неисправностей и техника езды

### Устранение неисправностей:

При возникновении неисправностей проверьте, пожалуйста, следующее:

- Правильно ли произведено электрическое подключение?
- Правильно ли подключены трансформатор и ручной регулятор?
- Правильно ли произведено соединение деталей полотна?
- Чисты ли гоночная трасса и выточенная бороздка, и нет ли на них посторонних предметов?
- В порядке ли скользящие контакты, и имеют ли они контакт с питающей шиной?
- Правильно ли закодированы автомобили на ручном регуляторе?
- При коротком замыкании подача тока на дорогу будет автоматически на 5 секунд прервана и показана путём акустического и оптического сигнала.
- Стоят ли автомобили по направлению движения? Если игра не включается, то нужно переключить регулятор направления движения на нижней части автомобиля.
- Правильно ли монтировано переходное устройство по направлению движения?
- Правильно ли подключен ручной пульт управления?
- Заряжен ли аккумулятор?
- Мигает ли светодиод ручного пульта управления во время зарядки?
- Привязан ли ручной пульт управления к ресиверу?
- Ручные пульты управления имеют двойной адрес?

### Внимание:

В игровом режиме мелкие детали автомобиля, как, например, обтекатель или зеркало, которые должны быть смоделированы таким образом для соответствия оригиналу, возможно, могут расшататься или поломаться. Чтобы избежать этого, у Вас есть возможность защитить их, сняв их перед игрой.

### Техника вождения:

- На прямых участках можно ехать быстро, на поворотах следует притормаживать, при выходе из поворота можно производить разгон.
- Не удерживайте и не блокируйте автомобили с работающими двигателями, это может привести к перегреву и поломке двигателя.

**Внимание:** при использовании машины на рельсовой системе, производителем которой является не компания Carrera, необходимо заменить настоящий направляющий киль специальным направляющим килем (#20020085309). При использовании элементов Переезд (#20020020587) или Крутой вираж 1/30° (#20020020574) от Carrera небольшой шум от движения происходит из-за конструкции по оригинальному масштабу и не имеют влияния на безупречную эксплуатацию в игре.

## Технические данные

Напряжение на выходе - Трансформатор игрушки

14,8 V --- 51,8 W

литиево-полимерный аккумулятор:  
3,7 V --- 180 mAh - 0,7 Wh

Максимальное время зарядки: 2 часа

Частота: 2,4 ГГц

Частотный диапазон: 2400-2483,5 МГц

Мощность передатчика: макс. 10 мВт

### Режимы сетевого питания

1.) Режим игры = автомобили приводятся в действие с помощью ручных регуляторов

2.) Режим покоя = ручные регуляторы не приводятся в действие, игра невозможна.

3.) Режим ожидания = приблизительно через 20 минут режима покоя присоединительная шина переключает прибор в режим ожидания. Светодиод больше не горит.

**ПОТРЕБЛЕНИЕ ЭЛЕКТРОЭНЕРГИИ < 0,21 W**

Для реактивации выключите Control Unit на прикл. 2-3 секунды и снова включите. Трек снова переходит в режим ожидания.

4.) Режим выключения = прибор отсоединен от сети питания



## Предупредительные указания

Директивы и предупредительные указания по использованию литиево-полимерного аккумулятора / литиево-полимерных аккумуляторов:

Литиево-полимерные аккумуляторы более чувствительны, чем обычные щелочные или никель-металл-гидридные аккумуляторы. Поэтому необходимо строго соблюдать все правила и предупредительные указания. При неправильном обращении с литиево-полимерными аккумуляторами существует опасность пожара. При манипуляциях с прилагаемым литиево-полимерным аккумулятором, его зарядке или использовании Вы берете на себя все риски, связанные с литиевым аккумулятором.

• Не заряжаемые батарейки нельзя заряжать. Используйте для зарядки только входящее в комплект поставки зарядное устройство. При несоблюдении этих указаний существует опасность пожара и рис нанесения вреда здоровью и/или материального ущерба. НИКОГДА не используйте другое зарядное устройство!

• Перезаряжаемые батарейки необходимо заряжать только под присмотром взрослых. Никогда не оставляйте аккумулятор без присмотра во время зарядки. При зарядке аккумулятора Вы должны всегда находиться поблизости, чтобы следить за процессом зарядки и при необходимости отреагировать на возможные проблемы.

• Если в процессе зарядки или зарядки аккумулятор раздуется или деформируется, немедленно прекратите зарядку или разрядку. Как можно быстрее и осторожнее извлеките аккумулятор, положите его в безопасное, открытое место вдали от воспламеняемых материалов, и наблюдайте за ним на протяжении минимум 15 минут. При зарядке или разрядке раздувшегося или деформированного аккумулятора существует опасность пожара! Даже при незначительной деформации или раздувании аккумулятора его необходимо вывести из эксплуатации.

• Заряжайте входящий в комплект поставки аккумулятор в безопасном месте вдали от воспламеняемых материалов.

• Разряженные аккумуляторы следует удалить из игрушки.

• Храните аккумулятор при комнатной температуре (16° - 18°С) в сухом месте. Не подвержайте аккумулятор воздействию прямых солнечных лучей или других источников тепла. Избегайте температур, превышающих 50°С.

• Обязательно заряжайте аккумулятор после использования, чтобы избежать так называемой глубокой разрядки аккумулятора. При неиспользовании аккумулятора время от времени заряжайте его (прибл. через каждые 2-3 месяца). Несоблюдение вышеуказанного обращения с аккумулятором может привести к его повреждению.

• При замене аккумулятора не используйте острых предметов.

Ни в коем случае не наносите повреждения защитной пленке аккумулятора.

• При замене поврежденных аккумуляторов используйте только рекомендованные типы аккумуляторов. Поврежденные или прошедшие в негодность аккумуляторы являются специальными отходами, их необходимо утилизировать соответствующим способом.

• Не бросайте аккумулятор/батарейки в огонь и не подвергайте их воздействию высоких температур. Существует опасность пожара и взрыва.

• Содержащиеся в литиево-полимерных аккумуляторах электролиты и пары электролитов вредны для здоровья. В любом случае избегайте прямого контакта с электролитами. При попадании электролитов на кожу, глаза или другие участки тела необходимо немедленно промыть пораженные участки обильным количеством свежей воды. После этого необходимо обратиться к врачу.

• Аккумуляторы – не игрушки. Они не должны попасть в руки детей. Храните аккумуляторы вне зоны досягаемости детей.

• Соединительные клеммы / аккумуляторные клеммы не разрешается замыкать коротко!

• Игрушку можно использовать только с трансформатором / блоком питания для игрушек!

• Трансформатор / блок питания не является игрушкой!



Carrera Toys GmbH · Rennbahn Allee 1 · 5412 Puch / Salzburg · Austria  
Carrera Revell of Americas Inc. · Suite 307N · 197 Route 18 South · East Brunswick, NJ 08816 · USA  
Carrera Revell UK Ltd. · Old Airfield Industrial Estate · Cheddington Lane · Tring HP23 4QR · United Kingdom

***carrera-toys.com***