H

Tartalomjegyzék

Biztonsági előírások 64
A csomag tartalma 64
A felépítésre vonatkozó műszaki tudnivalók 64
Fontos tudnivaló 65
Felépítési útmutató 65
Szalagkorlátok és kitámasztók 65
Villamos csatlakoztatás 65
Járműelemek 65
Csatlakozások 66
Kezelőelemek 66
A start előkészítése 66
A járművek kódolása/
programozása a megfelelő kézi vezérlőkre 66
Váltófunkció 66
Fényfunkció be/ki 67
Játék 6 járművel 67
Kódolás/programozás Autonomous Car 67
A Pace Car kódolása/programozása 67
A járművek fékezési alapsebességének beállítása 67
A járművek fékezési magatartásának beállítása 67
Az üzemanyagszint beállítása 67
Billentyűzár a beállításokhoz 68
Bővített Pit Lane funkció 68
Sound ON/OFF 68
RESET funkció 68
Áramtakarékos funkció 68
Járműprogramozás DIGITAL 132-ről Evolution-ra (analóg) 68
A kettős kefe és a vezetőgerinc cseréje 69
Első/hátsó tengely cseréje 69
Karbantartás és gondozás 69
Hibaelhárítás/Vezetéstechnika 69
Műszaki adatok 69

Üdvözöljük

Szívélyesen üdvözöljük 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

Kérjük, ellenőrizze a csomag tartalmát teljesség és esetleges szállításból 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 mágnest 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!

• A transzformátor nem játékszer! A trafó csatlakozóit nem szabad rövidre zárni! 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 és a járműveket rendszeresen ellenőrizni kell a vezetékek, a dugók és a burkolatok sérülései tekintetében! A meghibásodott alkotóelemeket ki kell cserélni.

• Az autóversenypálya szabadban vagy nedves terekben történő használatra nem alkalmas! A folyadékokat távol kell tartani.

• A rövidzárlat elkerülése érdekében nem tehetők a pályára fémből készült tárgyak. A pálya nem állítható fel érzékeny tárgyak közvetlen közelében, mivel a pályáról kirepülő járművek sérüléseket okozhatnak.

• A tisztítás vagy karbantartás előtt húzza ki a hálózati csatlakozó 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 kirepkedő járművek miatt sérülésveszély áll fenn.

• A transzformátor szakszerűtlen használata áramütést okozhat.

• A játék csak II. védelmi osztálynak megfelelő készülékekre csatlakoztatható.

• A játék csak játékokhoz készült transzformátorral működtethető. Szabályozható transzformátorokkal nem használható!

• Szabályozható transzformátorokkal nem használható!

• Ha e készülék csatlakozó vezetéke megsérül, azt a veszélyeztetés elkerülése érdekében be kell küldeni a Carrera cég vevőszolgálatának, vagy egy hasonlóan szakképzett szakemberrel ki kell cseréltetni.

Merknad:
Bilene og kontrollenheten (Control Unit) må kun tas i bruk igjen etter at alt har blitt montert fullstendig.

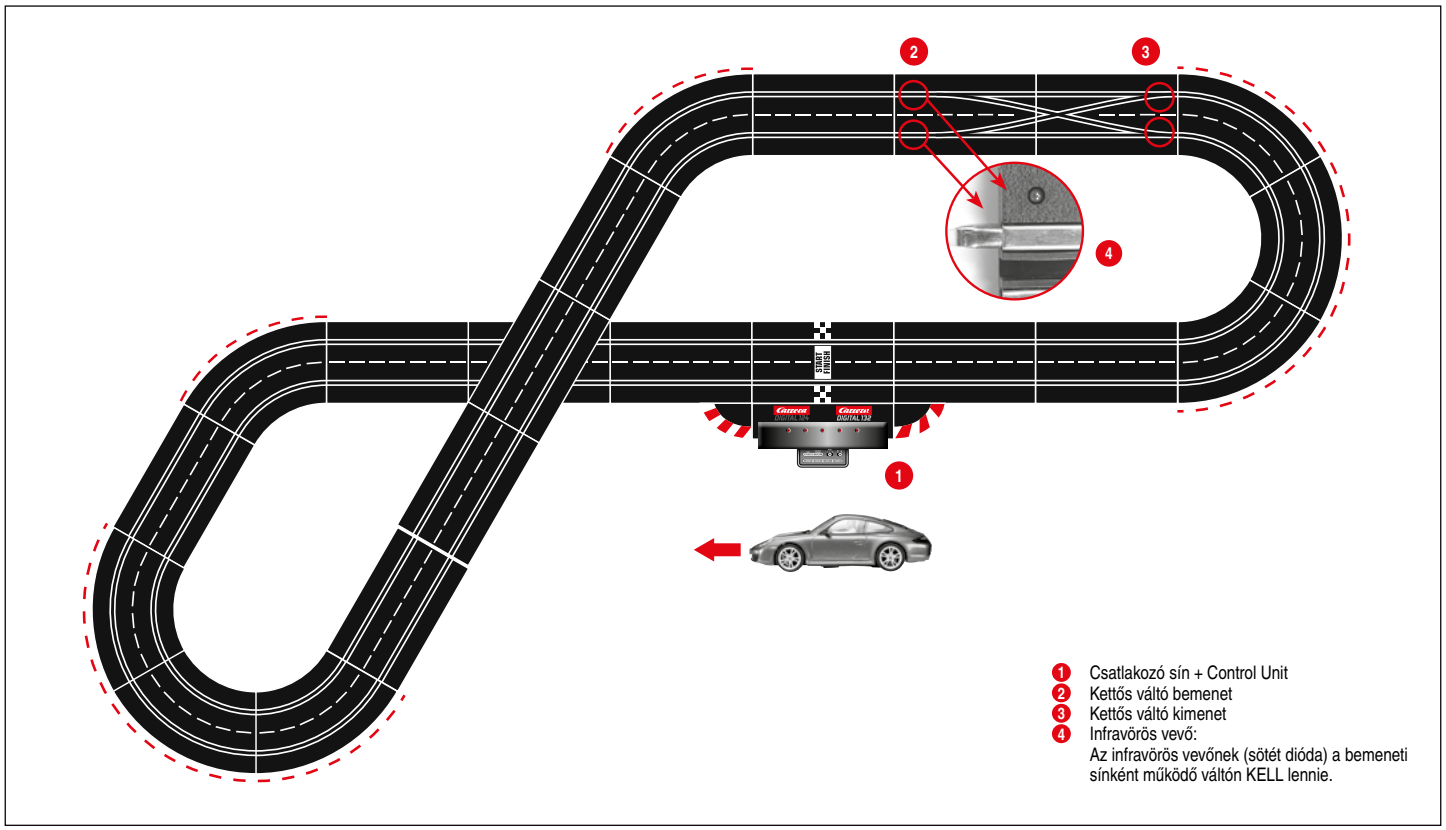
Monteringen må kun gjøres av en voksen person. Denne enheten kan brukes av barn fra og med 8 år og eldre, samt av personer med nedsatte fysiske, sensoriske eller mentale evner eller mangel på erfaring og kunnskap, dersom de er under tilsyn eller har fått opplæring i sikker bruk av apparatet og har forstått farene som kan oppstå. Barn må ikke leke med apparatet. Rengjøring og brukervedlikehold må ikke utføres av barn uten tilsyn. Barn må få instrukser om at engangsbatterier ikke må lades på grunn av eksplosjonsfaren og at man ikke må forsøke dette.

A csomag tartalma

1 BMW M6 GT3 “Molitor Racing, No.14”
1 Mercedes-AMG GT3 “MANN-FILTER Team HTP, No.47”
11 Standard egyenes
1 Control Unit
1 Carrera DIGITAL 132 kettős váltó (2 sínrész)
8 Kanyar 1/60°
1 Transzformátor
Szalagkorlátok
Pótkefék
Külső kerékvető ívek
Használati utasítás
Pályaszakasz reteszelések

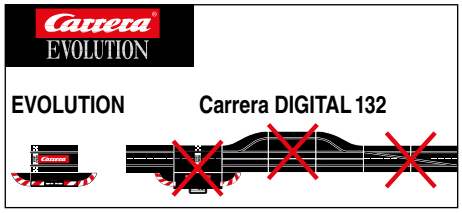
Pályahossz: 7,3 m
Felépített méret: 305 x 170 cm

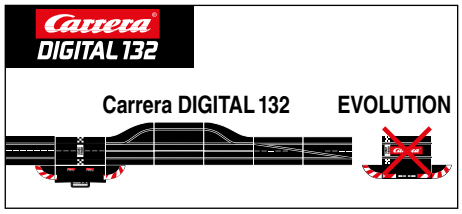
A felépítésre vonatkozó műszaki tudnivalók



1 Csatlakozó sín + Control Unit
2 Kettős váltó bemenet
3 Kettős váltó kimenet
4 Infravörös vevő:
Az infravörös vevőnek (sötét dióda) a bemeneti sínként működő váltón KELL lennie.

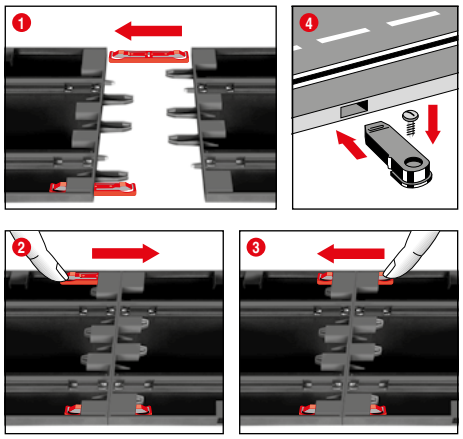
Fontos tudnivaló





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 felállítása során a két rendszert külön kell választani, azaz az Evolution pálya egyik csatlakozó sínje sem lehet egy versenypályán a Carrera DIGITAL 132 rendszer csatlakozó sínjével és a Black Box-szal. Akkor sem, ha csak a két csatlakozó sín egyike (Evolution csatlakozó sín vagy Carrera DIGITAL 132 csatlakozó sín, Black Box-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 garanciaigény.

Felépítési útmutató

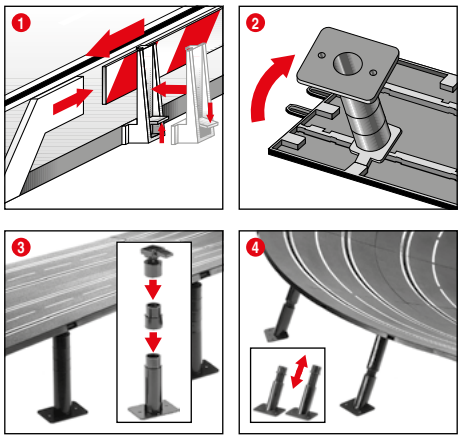


❶ + ❷ + ❸ A felépítés előtt az összekötő kapcsokat az ❶ ábrának megfelelően a sínbe dugjuk. A síneket egy sima és egyenletes aljzaton egymásba dugjuk. Az összekötő kapcsokat a ❷ ábrának megfelelően nyílirányba mozgatjuk, míg hallhatóan beugranak. Az összekötő kapcsok behelyezése utólag is lehetséges. Az összekötő kapcsok oldása a szorító orr mindkét irányba történő egyszerű lenyomásával lehetséges (lásd ❸ ábra).

❹ **Rögzítés: A** pályadarabok terepasztalon 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 kitámasztók

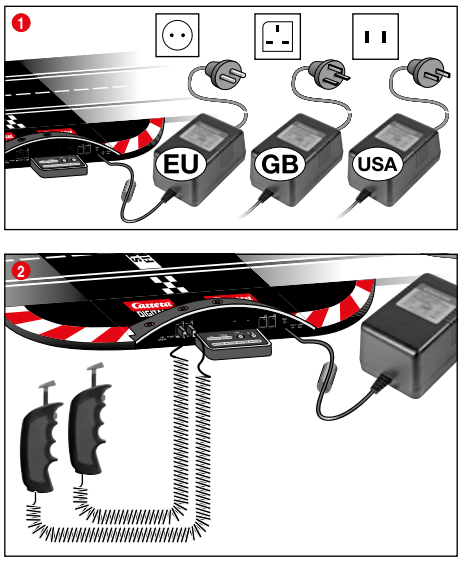


❶ **Szalagkorlátok:** A szalagkorlátok tartóinak rögzítése az útpályára való felbillentéssel történik.

❷ + ❸ **Magasban lévő pályaszakaszok kitámasztása:**
A gömbcsuklós fejeket a bedugható csapokkal betoljuk a pálya alsó részén lévő, e célt szolgáló szögletes befogó szerkezetekbe. A kitámasztók magassága közbenső idomokkal növelhető. A kitámasztók felcsavarozása lehetséges (az egység a csavarokat nem tartalmazza).

❹ **Döntött kanyarok kitámasztása:**
A döntött kanyarok kitámasztásához megfelelő hosszúságú ferde kitámasztók állnak rendelkezésre. A kanyarbe- és kimenetekhez való magasságban nem állítható kitámasztókat alkalmazzuk. A kitámasztók fejeit bedugjuk a pálya alsó részén lévő, e célt szolgáló kerek befogó szerkezetekbe.

Villamos csatlakoztatás

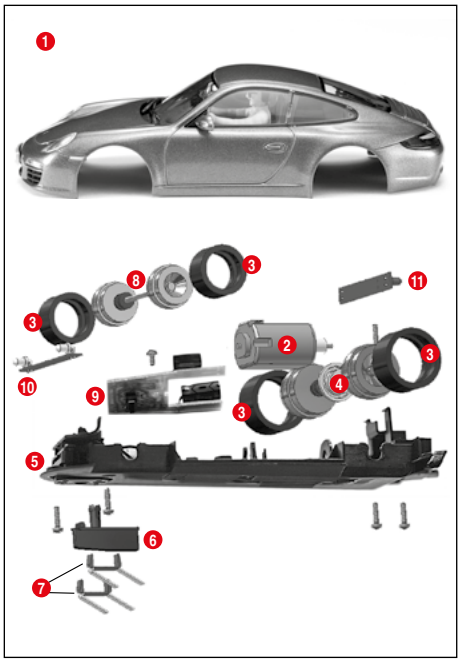


❶ A trafódugót csatlakoztassa a Control Unit-re.
❷ Csatlakoztassa a mellékelt kézi szabályozókat a Control Unit-re.

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 működtethető.

Járműelemek

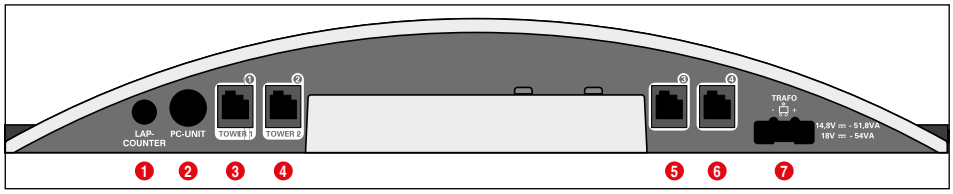


❶ Karosszéria, spojler
❷ Motor
❸ Abroncs
❹ Hátsó tengely
❺ Alváz
❻ Vezetőgerinc
❼ Kettős kefe
❽ Első tengely
❾ Járműplatina átkapcsolóval
❿ Elülső fényplatina
⓫ Hátsó fényplatina

Figyelem: A jármű felépítése modellfüggő.

Az egyes alkotóelemek jelölése nem alkalmazható rendelési számként.

Csatlakozások



Csatlakozások (balról jobbra):
1 Csatlakozó a 20030342 sz. körszámlálóhoz
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-as 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.

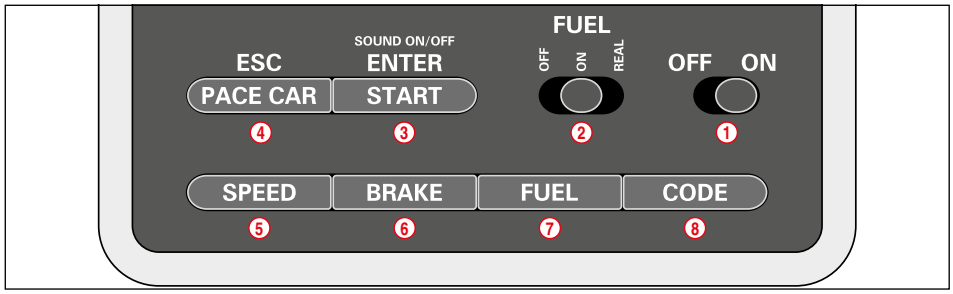
A 3-as és 4-es csatlakozó perselyeken ezen kívül vezetékes kézi szabályozók is alkalmazhatók. Kérjük, szíveskedjék figyelembe venni, hogy ezek az 5-ös és 6-os címet használják.

A 20030348 sz. kézi vezérlőket bővítő doboz alkalmazása esetén azt az 1-es csatlakozó perselyre kell csatlakoztatni. A járműcímek 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!

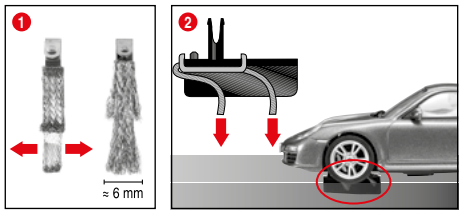
Kezelőelemek



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 fékmagatartás 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 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 széthajtjuk ① majd a ② ábrának megfelelően a sín irányába hajtjuk. A sínnel csak a kefe végének szabad érintkeznie, amit kopás esetén kissé levághatunk. A síneket és a keféket időnként meg kell tisztítani a portól és a lekopott részecskéktől.

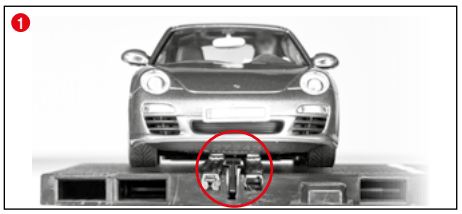
Játék közben esetleg leválhatnak vagy eltörhetnek a jármű apró alkotóelemei, mint például a spojlerek vagy a tükrök, melyeket az eredetihez való hasonlóság miatt így kell kiképezni. Ennek elkerülése érdekében lehetősége van a jármű e részeinek játék előtt történő eltávolítására, ezzel megóvva azokat.

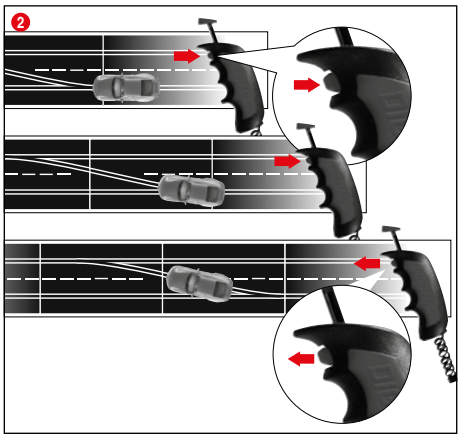
A járművek kódolása/ programozása a megfelelő kézi vezérlőkre



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 világítani 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.

Váltófunkció

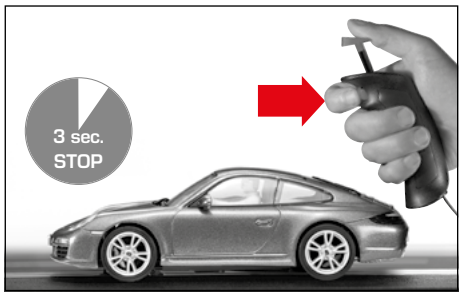




① Ügyeljen arra, hogy a jármű vezetőgerince a nyomvezető barázdákban legyen, a kettős kefék pedig érintkezzenek az áramvezető sínnel. Állítsa a járműveket a csatlakozó sínre.

② Sávváltás közben a kézi szabályozón lévő gombot mindaddig nyomva kell tartani, míg a jármű áthaladt a váltón.

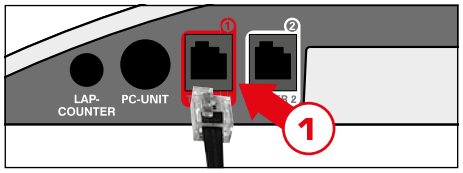
Fényfunkció be/ki



A kézi vezérlőre programozott járműnek legalább 3 másodpercig álló helyzetben kell lennie a versenypályán, mielőtt a váltógomb megnyomásával be- illetve kikapcsolható a fény.

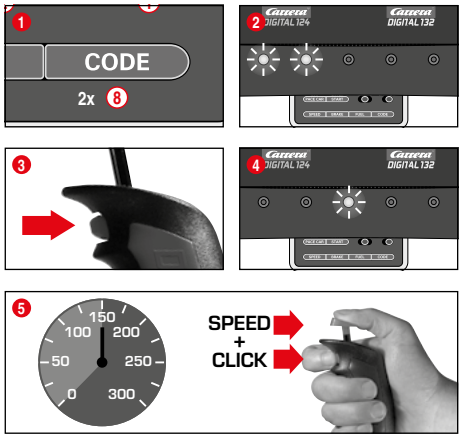
Tudnivaló:
Csak járművilágítással ellátott járművekre érvényes

Játék 6 járművel



A Control Unit 1-es csatlakozójára csatlakoztatjuk a kézi vezérlőket bővítő dobozt (cikksz. 20030348). A további eljárásmódot lásd "A járművek megfelelő kézi vezérlőre kódolása" című szakaszban.

Kódolás/programozás Autonomous Car

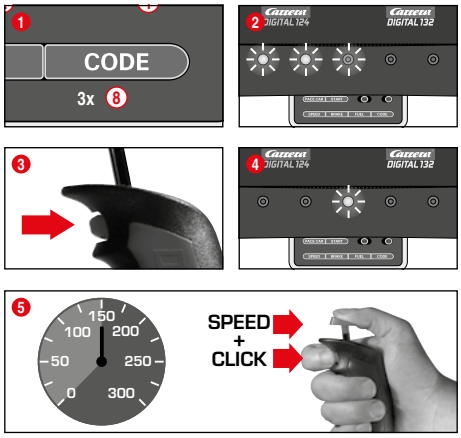


Ha be van kapcsolva a Control Unit, állítsa a kódolandó járművet a pályára és kétszer nyomja meg a „Code" billentyűt (8) (1. ábra). A Control Unit első két LED-je világít (2. ábra). Most nyomja meg a kézi szabályozó váltóbillentyűjét (3. ábra); a 3-5-ös LED-ek egymás után kigyulladnak. Várja meg, míg 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

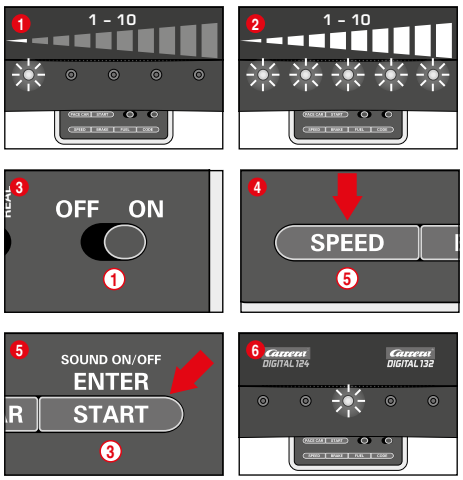




(csak a 20030356 sz. Pit Stop Lane-el kombinálva)
Ha be van kapcsolva a Control Unit, a kódolandó járművet tegye a pályára és háromszor nyomja meg a "Code" billentyűt (8) (1. ábra). A Control Unit első három LED-je világít (2. ábra).
Most nyomja meg a kézi szabályozó váltóbillentyűjét (3. ábra); a 2-5-ös 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 világítanak, 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.

A járművek fékezési alapsebességének beállítása

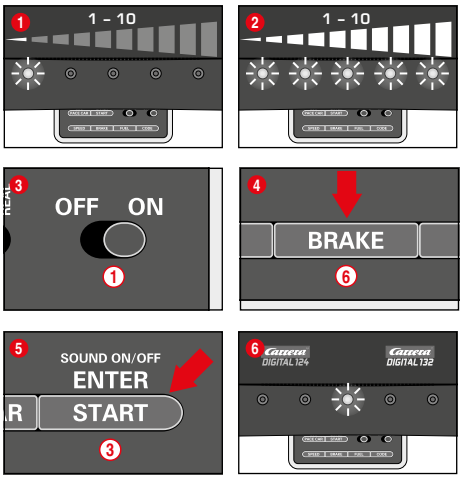


Az alapsebesség egyénileg állítható be egy és/vagy több járműhez. A beállítandó járműveknek ehhez a pályán kell lenniük. A beállítás 10 fokozatban történhet, miközben az 5 LED villogással ill. állandó világítással jelzi a különböző fokozatokat.
1 1 LED világít = alacsony sebesség
2 5 LED világít = magas 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. Annyiszor 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).

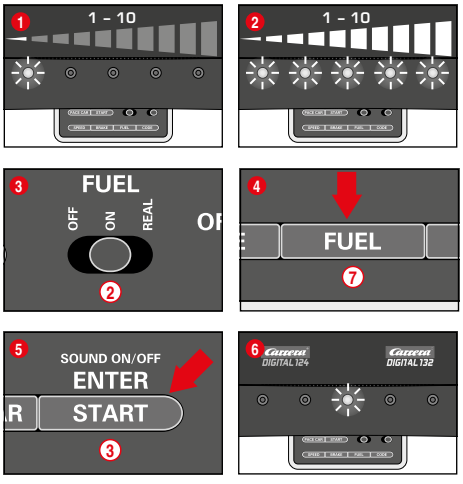
A járművek fékezési magatartásának beállítása



(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. Annyiszor 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



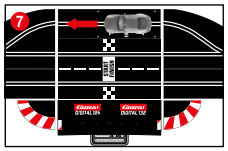
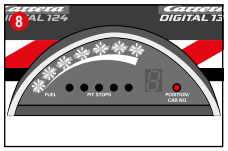
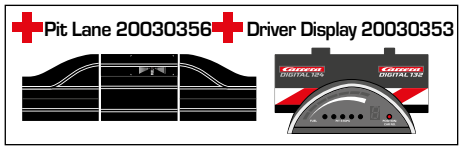
(csak kézi szabályozóval kezelt járművekhez)
A Pit Lane-el (20030356) kombinálva minden jármű tekintetében egyszerre történik üzemanyagszint beállítása. A beállítás 10 fokozatban történhet, miközben az 5 LED villogással ill. állandó világítással jelzi a különböző fokozatokat.
1 1 LED világít = kevés üzemanyag mennyiség
2 5 LED világít = tele üzemanyagtartály

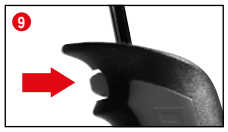
Bekapcsolt Control Unit mellett állítsa a beállítandó járműveket a pályára, majd a tolókapcsolóval (2) kapcsolja be a tankfunkciót (3. ábra). Egyszer nyomja meg a „FUEL" billentyűt (7). Ekkor egy bizonyos számú LED világít. Ezek jelzik a legutóbb alkalmazott üzemanyagszintet. Annyiszor nyomja meg a „FUEL" 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 tolókapcsolóval (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 20030356 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 20030356 sz. Pit Stoppal kombinálva történik.

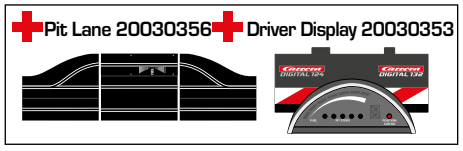
A járművek feltankolása a 20030356 sz. Pit Lane-el és a 20030353 sz. Driver Display-el

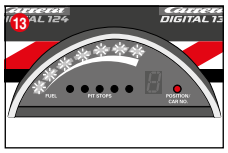
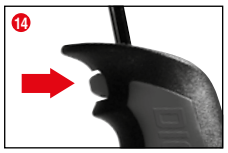



A jármű üzemanyagtartályának aktuális szintje a Driver Display 5 zöld és 2 piros LED-et tartalmazó sávos kijelzőjén olvasható le. Feltankoláshoz a járművel a tankszenzoron keresztül a Pit Lane-be hajtunk (7. ábra). Ekkor elkezd villogni a sávos kijelző (8. ábra), a jármű pedig a váltóbillentyű nyomva tartásával feltankolható (9. ábra). A tankolások számát a sárga 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 körszámlálásnál nem kerülnek figyelembevételre.

Az üzemanyagszint beállítása a verseny kezdetén

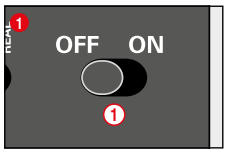


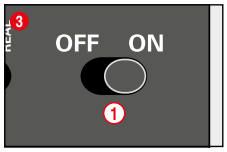


(csak a 20030356 sz. Pit Lane-el és a 20030353 sz. Driver Display-el kombinálva)
Az üzemanyagszint alapbeállításától függően az üzemanyag szintje egy verseny kezdetén az első tankstopig tartó körökre nézve egyénileg beállítható egy és/vagy több jármű tekintetében. Egyszer nyomja meg a „START/ENTER“ billentyűt (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

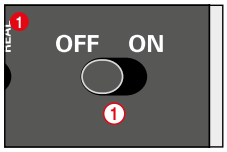


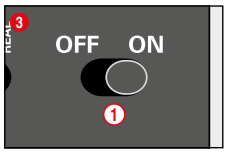


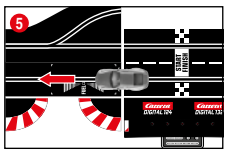
A Speed, Brake és Fuel beállítások gombjainak letiltásához végezze el az alábbi lépéseket:
Kikapcsolt Control Unit mellett tartsa nyomva a Code-gombot (8), majd kapcsolja be a Control Unit-et és engedje el a Code-gombot. A letiltás megszüntetéséhez ismételje meg a műveletet.

Bővített Pit Lane funkció







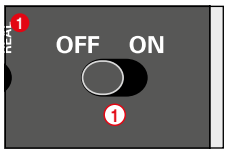



(csak a 20030356 sz. Pit Lane-el kombinálva)
Fennáll a lehetősége annak, hogy a 20030356 sz. Pit Lane-ben ill. a 20030346 sz. Pit Stop Lane-ben a 20030361 sz. Pit Stop Adapter Unit-tel be-/kikapcsoljuk a körszámláló funkciót. Ehhez kikapcsolt Control Unit mellett nyomva tartjuk a „SPEED“ billentyűt (5), bekapcsoljuk a Control Unit-et és elengedjük a „SPEED“ billentyűt (5). A billentyű újbóli megnyomásával a mindenkori beállítás függvényben 1 vagy 2 LED világít.

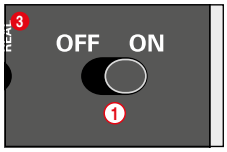
- LED 1 = körszámláló funkció ki
- LED 1 + 2 = körszámláló funkció be

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

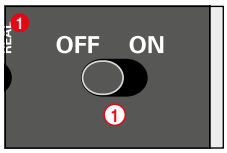




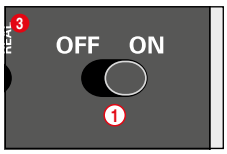


A szenzorokon történő áthaladáskor és a billentyűk kezelésekor megszólaló hangjelzés kikapcsolható. Ehhez kikapcsolt Control Unit mellett tartsa nyomva a „START/ENTER“ billentyűt (3), kapcsolja be a pályát, majd ismét engedje el a „START/ENTER“ billentyűt (3). A Control Unit bekapcsolásakor elhangzó nyugtázó hangjelzés kikapcsolására azonban nincs lehetőség.

RESET funkció







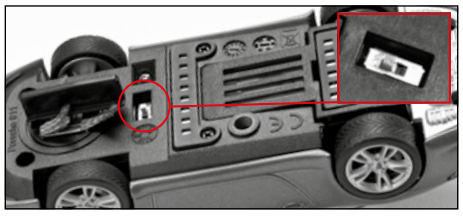
A gyári beállítások helyreállításához a Control Unit RESET funkcióval rendelkezik.
Ehhez kikapcsolt Control Unit mellett tartsa nyomva az „ESC/PACE CAR“ billentyűt (4); kapcsolja be a pályát, majd ismét engedje el a billentyűt. Minden eddigi, sebesség, fékezési magatartás, üzemanyagszint, sound és körszámlálás 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

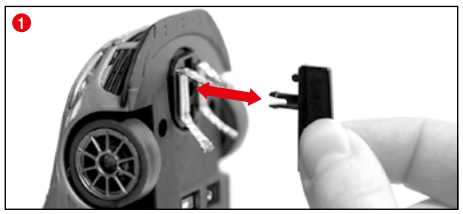
Ha 20 percig nem használják, a Control Unit áramtakarékos üzemmódba kapcsol, és kikapcsol minden olyan kijelzőt, mint a Position Tower, a Driver Display és a Startlight. A Control Unit reaktiváláshoz azt kb. 2-3 másodpercre kapcsolja ki, majd kapcsolja vissza. Minden beállítás megmarad.

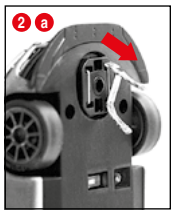
Járműprogramozás DIGITAL 132-ről Evolution-ra (analóg)

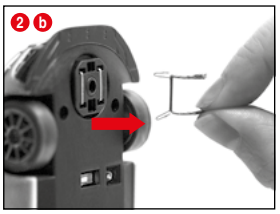


A menetirányváltó kapcsolót az 1. ábrának megfelelően átváltjuk. A járműt az Evolution pályára tesszük és 3x megnyomjuk az ütközőt. A Carrera DIGITAL 132 céljára a kapcsolót újra visszaállítjuk.

A kettős kefe és a vezetőgerinc cseréje





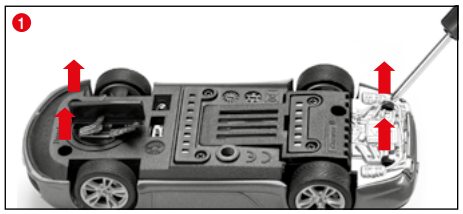


Figyelem:
• Javasoljuk, hogy egyidejűleg mindig csak egy kefét vegyen ki és cseréljen ki.
• A járműveket soha ne húzza hátrafelé, mivel egyébként megsérülhetnek a kefék.

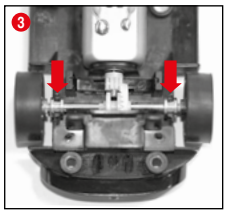
1 A vezetőgerincet az 1 ábrának megfelelően óvatosan kihúzzuk a tartóból.

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 kihúzható a kettős kefe.
A behelyezést szintén így kell végezni.

Első/hátsó tengely cseréje

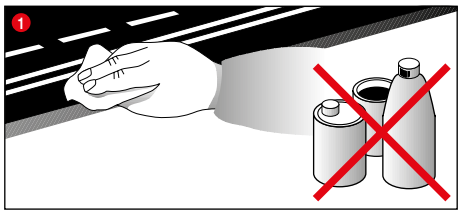


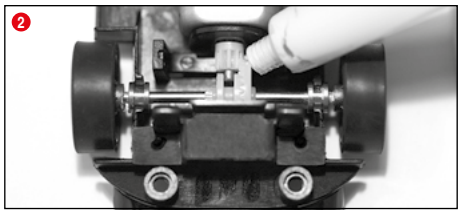




A jármű felső részét az 1. ábrának megfelelően levesszük az alvázról. A tengelyeket nyomást gyakorolva kivesszük a csapágyazásokból (2). Betesszük az új tengelyt. Ügyelünk a tengelycsapágy szabályos helyzetére (3).

Karbantartás és gondozás





Az autóversenypálya kifogástalan működését biztosítandó, a versenypálya minden alkotóelemét rendszeresen meg kell tisztítogani. 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 fogaskerekeit és csapágyakat megtisztogatjuk és gyanta- és savmentes zsírral kenjük. Segédeszközként használhat pl. egy fogvájót. Rendszeresen ellenőrizze a kefék 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 pályaösszeköttetések kifogástalanok?
• A versenypálya és a nyomvezető barázdák tiszták és nincsenek rajtuk idegen objektumok?
• A kefék 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 menetiránykapcsolót.

Figyelem:
Játék közben esetleg leválhatnak vagy eltörhetnek a jármű apró alkotóelemei, mint például a spojlerek 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 egyenes pályaszakaszokon gyorsan lehet haladni, a kanyar előtt fékezni kell, majd a kanyarból kiérve ismét gyorsíthatunk.
• A járműveket a túlhevülés és a motorkárok megakadályozása érdekében nem szabad járó motor mellett tartani vagy blokkolni.

Figyelem: A nem Carrera által gyártott sínrendszereken történő alkalmazás esetén a meglévő vezetőgerincet egy speciális vezetőgerincre (#20085309) kell cserélni. A Carrera híd (#20020587) vagy a döntött kanyar 1/30° (#20020574) alkalmazása esetén a méretarányos eredetiség miatt enyhe menetzörejek hallhatók, melyek a játék kifogástalan menete szempontjából lényegtelenek.

Műszaki adatok

Kimeneti feszültség · Járműtranszformátor

14,8 V ⎓ 51,8 W

A gyártó neve vagy védjegye, cégjegyzékszáma és címe	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 reaktiváláshoz azt kb. 2-3 másodpercre kapcsolja ki, majd kapcsolja vissza. A pálya ezt követően ismét nyugalmi üzemmódban van.
4.) Kikapcsolt állapot = a tápegység le van választva az elektromos hálózatról

0-3

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 hulladékként elhelyezni, ezzel minimálva a keletkező környezeti károkat.
További információkat a helyi vagy regionális hatóságnál kaphat.
A szelektív hulladékgyűjtési folyamatból kizárt elektromos termékek a veszélyes szubsztanciák jelenléte miatt veszélyt jelentenek a környezetre és az egészségre.

PL

Spis treści

Uwagi dot. bezpiecznego użycia 70
Zawartość opakowania 70
Techniczna wskazówka dotycząca montażu 70
Ważna wskazówka 71
Instrukcja montażu 71
Bariery ochronne i podpory 71
Podłączenie do prądu 71
Elementy pojazdu 71
Przyłącza 72
Elementy obsługi 72
Przygotowanie do start 72
Kodowanie/programowanie pojazdów na odpowiednieregulatory ręczne 72
Funkcja zwrotnic 72
Włączenie i wyłączenie oświetlenia 73
Gra z udziałem 6 pojazdów 73
Kodowanie/programowanie Autonomous Car 73
Kodowanie/Programowanie Pace Car 73
Nastawienie prędkości podstawowej pojazdów 73
Nastawienie hamulców pojazdów 73
Nastawienie stanu paliwa 73
Blokada przycisku regulacji 74
Rozszerzona funkcja Pit Lane 74
Sound ON/OFF 74
Funkcja reset 74
Funkcja oszczędności energii 74
Przeprogramowanie pojazdu z systemu DIGITAL 132 na system Evolution (system analogowy) 74
Wymiana szczotek stykowych i stępki 75
Wymiana przedniej/tylnej osi 75
Konserwacja i pielęgnacja 75
Usuwanie usterek/Technika jazdy 75
Dane techniczne 75

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**
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

• **OSTRZEZENIE!** Produkt nie jest przeznaczony dla dzieci w wieku ponizej 36 miesiecy. Niebezpieczeństwo uduszenia na skutek połknięcia 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 połknięcia magnesów lub wprowadzenia ich do dróg oddechowych należy natychmiast zwrócić się o pomoc lekarską!

• Transformator nie jest zabawką! Nie wolno zwierać 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. Użytkowanire tych urządzeń musi być zawsze nadzorowane przez rodziców.

• Tor i pojazdy 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 uszkadzalnych 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 chemicznych. 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 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 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.

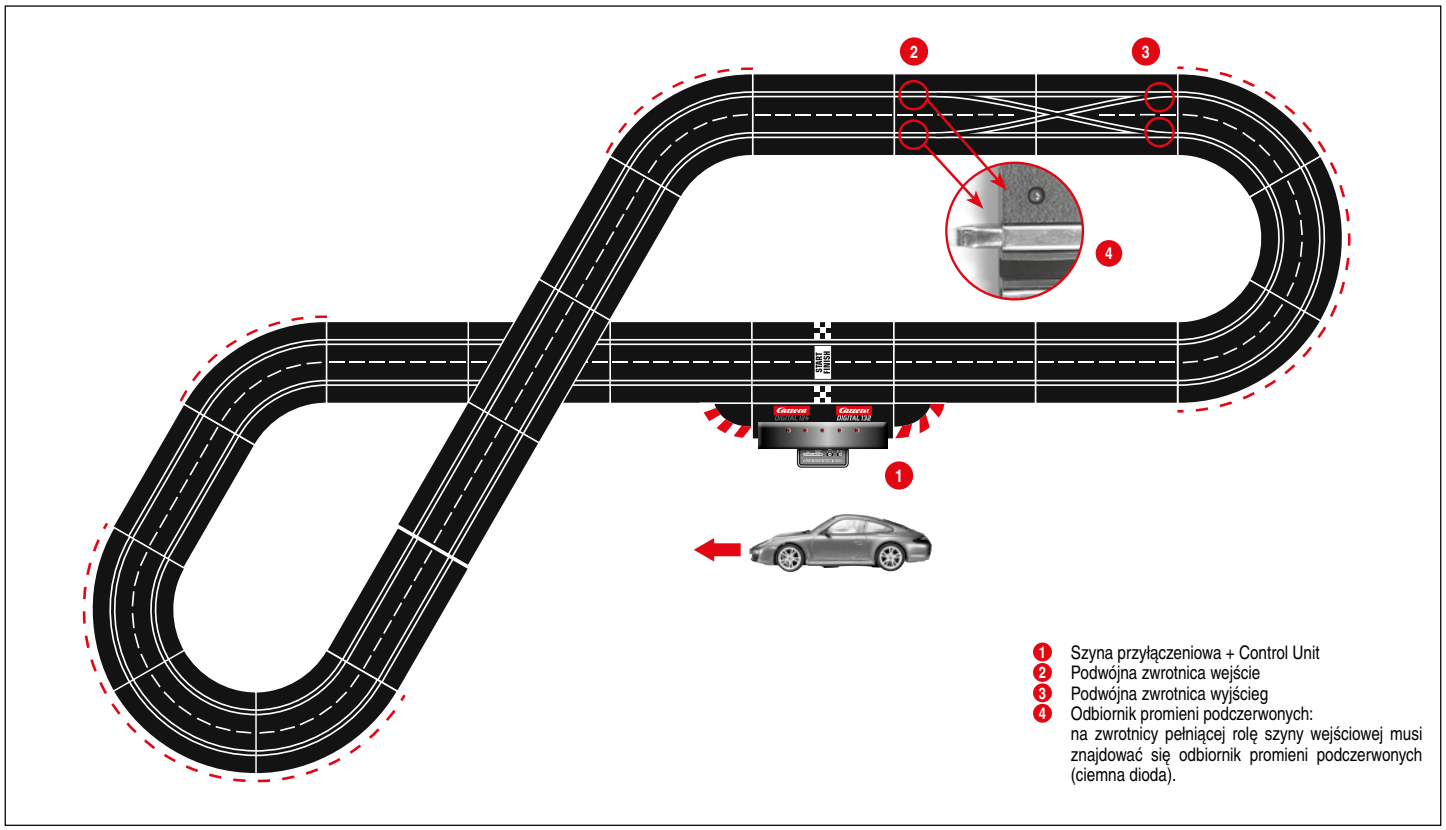
Montaż mogą wykonywać tylko osoby dorosłe. Użytkowanie urządzenia przez dzieci w wieku od 8 lat oraz osoby o ograniczonej sprawności fizycznej, sensorycznej lub umysłowej bądź nieposiadające doświadczenia i wiedzy w tym zakresie jest dozwolone tylko pod nadzorem innej doświadczonej osoby lub po odbyciu 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.

Zawartość opakowania

1 BMW M6 GT3 “Molitor Racing, No.14”
1 Mercedes-AMG GT3 “MANN-FILTER Team HTP, No.47”
11 Proste standardowe
1 Control Unit
1 Carrera DIGITAL 132 zwrotnica podwójna (2 elementy szyn)
8 Zakręty 1 / 60°
1 Transformator
Ochronne bariery drogowe
Zastępcze szczotki stykowe
Końcowe elementy pobocza
Instrukcja obsługi
Blokady torów

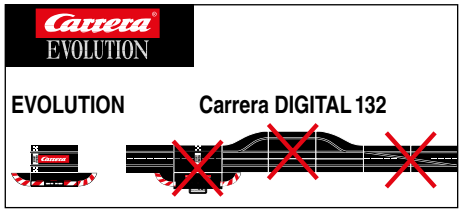
Długość odcinków: 7,3 m
Wymiary po zmontowaniu: 305 x 170 cm

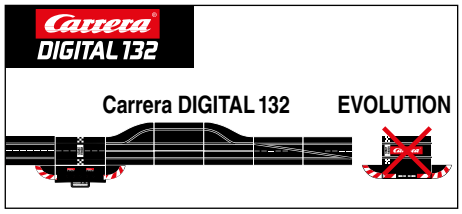
Techniczna wskazówka dotycząca montażu



1 Szyna przyłączeniowa + Control Unit
2 Podwójna zwrotnica wejście
3 Podwójna zwrotnica wyjście
4 Odbiornik promieni podczerwonych: na zwrotnicy pełniącej rolę szyny wejściowej musi znajdować się odbiornik promieni podczerwonych (ciemna dioda).

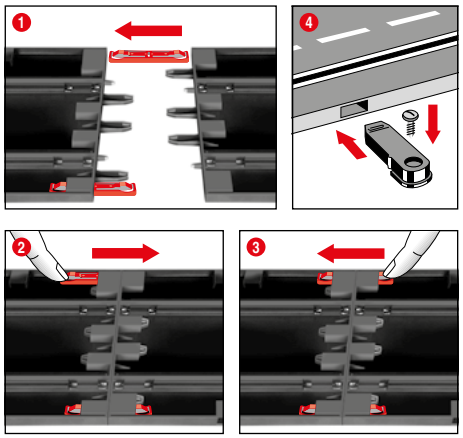
Ważna wskazówka





Należy zwrócić uwagę na fakt, że Carrera Evolution (system analogowy) i Carrera DIGITAL 132 (system cyfrowy) to dwa oddzielne, zupełnie niezależne systemy. Jednoznacznie 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 Black Box 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 Black Box) jest podłączona do prądu.
Ponadto nie wolno montować innych elementów typu Carrera DIGITAL 132 (zwrotnice, elektroniczny licznik okrążeń, Pit Lane) do toru typu Evolution, to znaczy użytkować w systemie analogowym. Przy nieprzestrzeganiu powyższych wskazówek nie można wykluczyć, że części Carrery DIGITAL 132 ulegną uszkodzeniu. W takim przypadku nie będzie można skorzystać z prawa gwarancji.

Instrukcja montażu

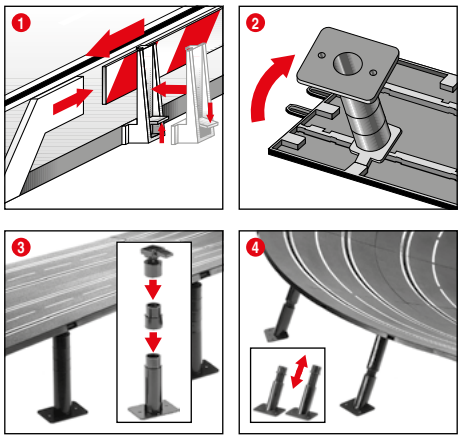


1 + 2 + 3 Przed montażem wsunąć zacisk łączeniowy w szynę zgodnie z ilustracją nr 1. Na równym podłożu połączyć szyny. Zaciski łączeniowe poruszać w kierunku oznaczonym strzałką zgodnie z ilustracją nr 2 aż do momentu usłyszenia dźwięku oznaczającego wgłębienie zapadki. Zaciski łączeniowe można włożyć 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

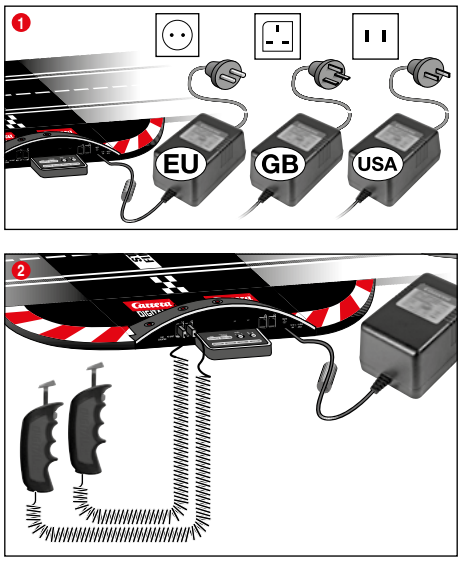


1 **Bariery ochronne:** Umieszczenie zamocowań barier ochronnych następuje poprzez ich umocowanie na krawędzi toru.

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. (Śrub nie dołączono 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

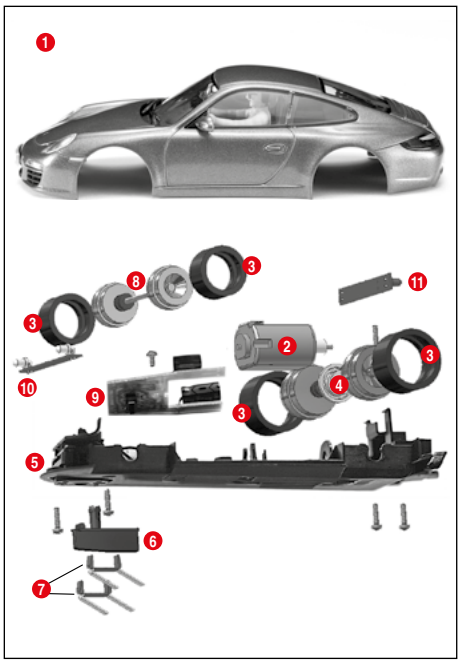


1 Przyłączcie Państwo wtyczkę transformatora do Control Unit.
2 Dostarczony ręczny regulator prędkości przyłączyć do Control Unit.

Wskazówka: Aby uniknąć zwarć i porażenia prądem nie wolno łączyć toru z innymi urządzeniami elektrycznymi, gniazdkami, kablami i innymi przedmiotami nie należącymi do zestawu. Tor wyścigowy 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.

Elementy pojazdu



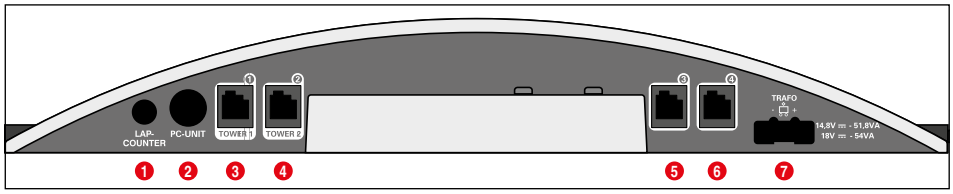
1 Karoseria, spojler
2 Silnik
3 Opony
4 Oś tylna
5 Podwozie
6 Stępka
7 Podwójne szczotki doprowadzające prąd
8 Oś przednia
9 Platyna pojazdu z przełącznikiem
10 Platyna oświetlenia przedniego
11 Platyna oświetlenia tylnego

Wskazówka: sposób montażu pojazdu zależy od typu modelu

Oznaczenie poszczególnych części nie oznacza numeru produktu

PL

Przyłącza



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 gniazdka przyłączeniowego 2.

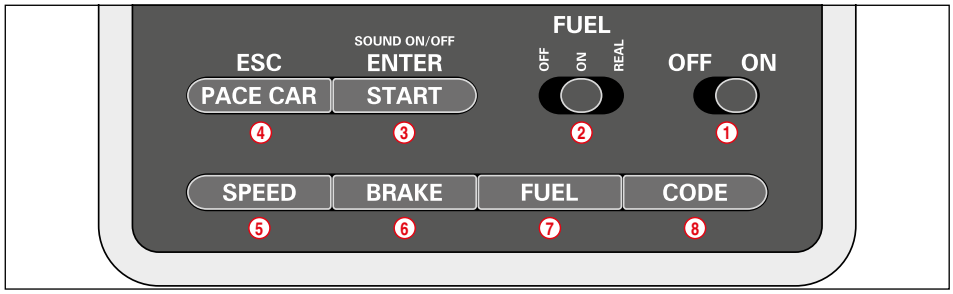
Do gniazdek przyłączeniowych 3 i 4 można dodatkowo zastosować połączone kablem regulatory ręczne. Prosimy o zwrócenie uwagi na fakt, że w tym przypadku korzystają one z adresów 5 i 6.

Przy zastosowaniu aparatu wspierającego regulator ręczny 20030348 należy go przyłączyć do gniazdka przyłączeniowego 1. Przyporządkowanie 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!

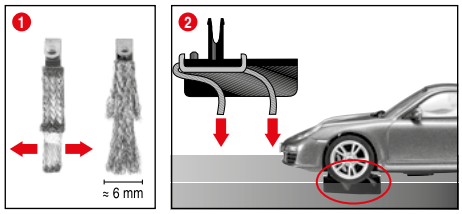
Elementy obsługi



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 znajdą Państwo w dalszym opisie.

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.

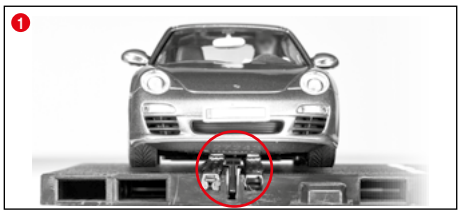
Podczas zabawy drobne elementy pojazdu, jak np. spojler lub lusterko, które ze względu na wierność z oryginałem muszą być imitowane, mogą się ewentualnie odłączyć od pojazdu. Aby tego uniknąć mają Państwo możliwość ich usunięcia przed użytkowaniem toru.

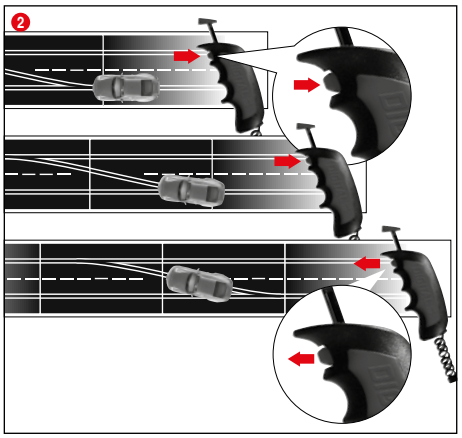
Kodowanie/programowanie pojazdów na odpowiednie regulatory ręczne



Pojazd przeznaczony do kodowania postawcie Państwo na torze i włączcie Państwo Control Unit.
Przyciśnijcie Państwo przycisk „Code" ⑧, ilustracja 1; pierwsza 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 Control Unit. 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.

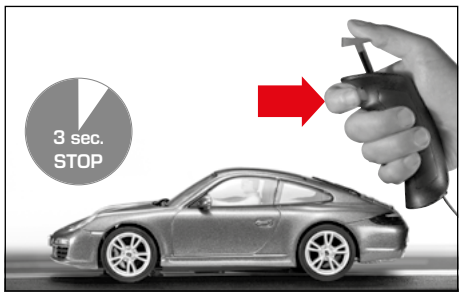
Funkcja zwrotnic





1 Należy zwrócić uwagę, aby stępka 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 prędkosci musi być tak długo naciskany, aż pojazd przejedzie przez zwrotnicę.

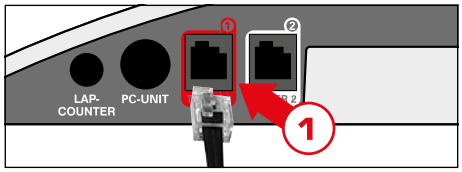
Włączenie i wyłączenie oświetlenia



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.

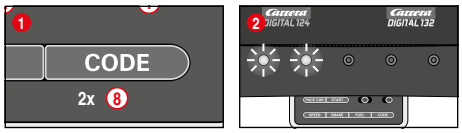
Wskazówka:
Dotyczy wyłącznie modeli pojazdów z oświetleniem

Gra z udziałem 6 pojazdów



Urządzenie do rozszerzenia zakresu regulacji ręcznej (nr produktu: 20030348) włączyć do gniazdka 1 znajdującego się przy Control Unit. Informacje na temat sposobu dalszego postępowania zawiera rozdział "Kodowanie i dekodowanie pojazdów na odpowiedni regulator ręczny".

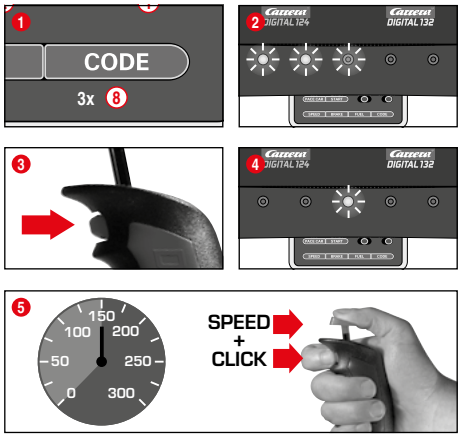
Kodowanie/programowanie Autonomous Car



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

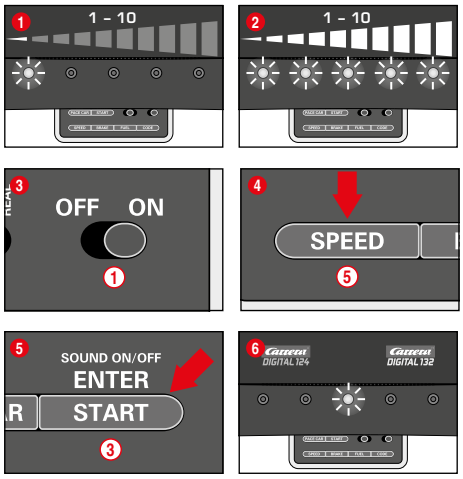




(tylko w połączeniu z Pit Stop Lane #20030356)
Pojazd przeznaczony do kodowania postawcie Państwo na torze przy włączonej Control Unit i przyciśnijcie Państwo trzy razy przycisk „Code" (8), ilustracja (1). Świecą pierwsze trzy LED znajdujące się przy Control Unit, ilustracja (2). Następnie przyciśnijcie 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.

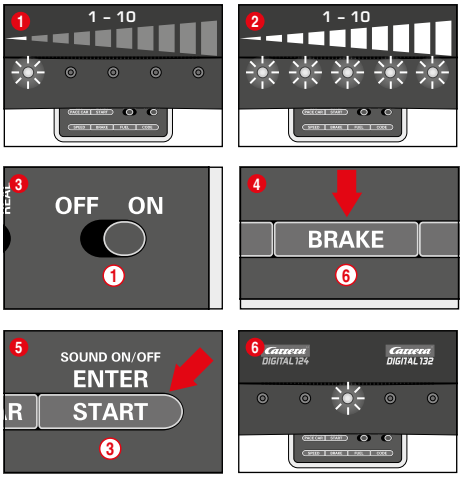
Nastawienie prędkości podstawowej pojazdów



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 postawcie 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).

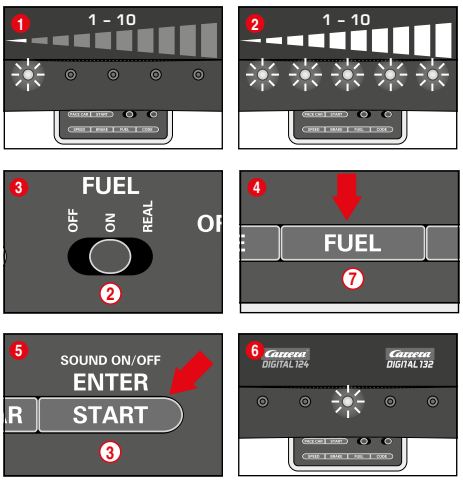
Nastawienie hamulców pojazdów



(tylko dla pojazdów obsługiwanych regulatorem ręcznym)
Hamowanie pojazdów można nastawić indywidualnie dla jednego i/lub kilku pojazdów. 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 = słabe hamowanie
(2) 5 LED świecą = silne hamowanie

Pojazdy przeznaczone do nastawienia postawcie 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

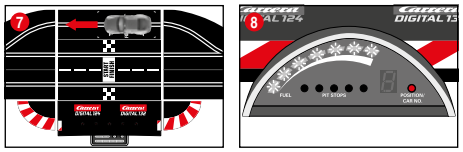
Pojazdy przeznaczone do nastawienia postawcie Państwo na torze przy włączonej Control Unit i włączcie Państwo funkcję tankowania przy pomocy suwaka (2) ilustracja (3). Przyciśnijcie Państwo przycisk „FUEL" (7). Świeci kilka LED, które wskazują ostatnio zastosowany stan paliwa. Przyciskajcie Państwo przycisk „FUEL" (7)

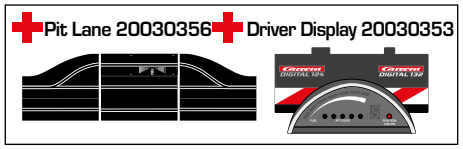
aż do momentu wyboru stanu paliwa zgodnego z Państwa życzeniem. Potwierdźcie Państwo Państwa wybór przyciskiem „ENTER/START" (3).
Krótki efekt biegającego światła i świecenie środkowej LED potwierdzają zakończenie nastawienia, ilustracja 6. (6).

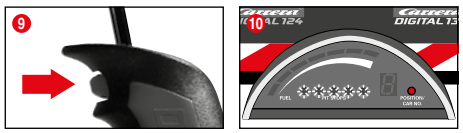
Rozszerzona funkcja tankowania
Przyciskiem suwakowym (2) można wybrać 3 tryby, ilustracja (3):
- OFF = pojazdy nie zużywają żadnej „benzyny"
- ON = pojazdy zużywają „benzynę"
- REAL = maksymalna prędkość uzależniona od stanu paliwa / pojazdy zużywają „benzynę" (tylko w połączeniu z Pit Lane 20030356 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 „zużycia benzyny" może nastąpić tylko w połączeniu z Driver Display 20030353 i Pit Stop 20030356.

Tankowanie pojazdów z Pit Lane 20030356 i Driver Display 20030353

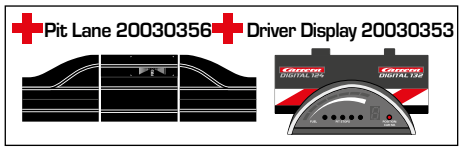


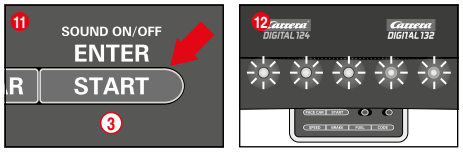


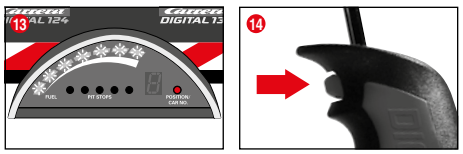


Aktualny stan paliwa w pojeździe można odczytać ze wskaźnika paskowego z 5 zielonymi i 2 czerwonymi LED na Driver Display. W celu zatankowania należy przejechać przez sensor tankowania i wjechać do Pit Lane, ilustracja (7). Wskaźnik paskowy zaczyna migać, ilustracja (8) i pojazd może zostać zatankowany 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

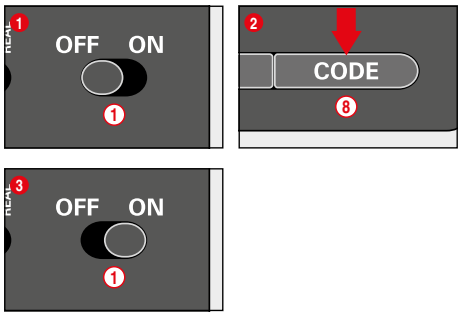






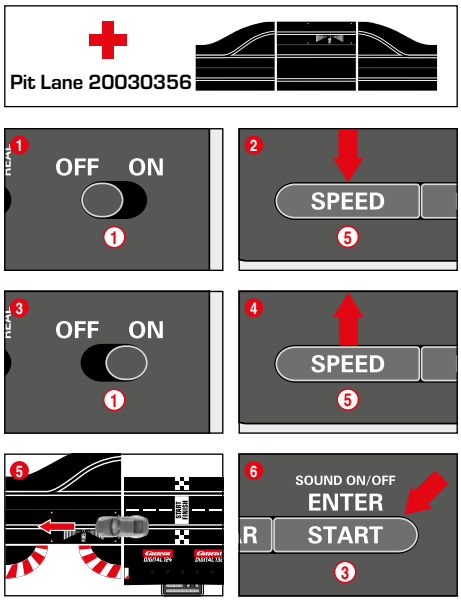
(tylko w połączeniu z Pit Lane 20030356 i Driver Display 20030353)
Niezależnie od nastawienia podstawowego stanu paliwa istnieje możliwość indywidualnego nastawienia stanu paliwa jednego i/lub kilku pojazdów przy starcie wyścigu dla okrążeń trwających do pierwszego tankowania. Przyciśnijcie Państwo przycisk „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 klikanie przycisku zwrotnicy przy odpowiednim regulatorze 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 wyłączonej Control Unit, następnie włączcie Państwo Control Unit i zwolnijcie Państwo przycisk Code. W celu ponownego wyłączenia blokady powtórzcie Państwo powyższą procedurę.

Rozszerzona funkcja Pit Lane

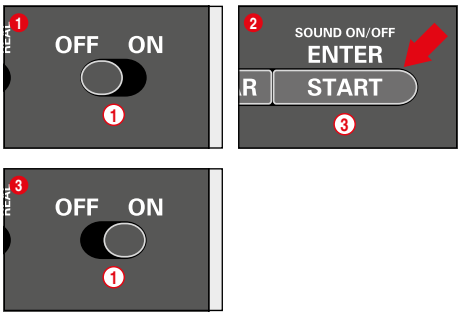


(tylko w połączeniu z Pit Lane 20030356)
Istnieje możliwość włączenia / wyłączenia fukcji liczenia okrążeń w Pit Lane 20030356 lub w Pit Stop Lane 20030346 z Pit Stop Adapter Unit 20030361. W tym celu należy przy wyłączonej Control Unit przycisnąć i trzymać przycisk „SPEED" (5), włączyć Control Unit i zwolnić 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

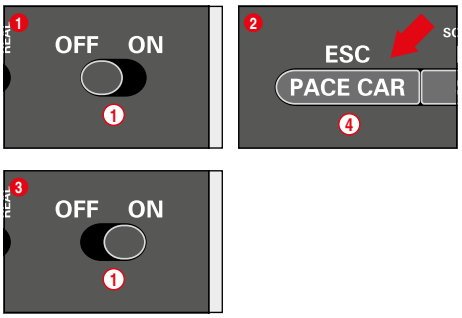
Dokonajcie Państwo wyboru nastawienia zgodnego z Państwa życzeniem i przesuńcie Państwo pojazd lub przejedźcie Państwo pojazdem przez sensor Pit Lane ilustracja (5). Przy przekroczeniu sensora nastawienia zostaną przejęte. W celu opuszczenia wybranych nastawień przyciśnijcie Państwo przycisk „START/ENTER" (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 wyłączonej Control Unit, włączcie Państwo tor i zwolnijcie Państwo przycisk „START/ENTER" (3). Tonu potwierdzającego włączenie Control Unit nie można wyłączyć.

Funkcja reset



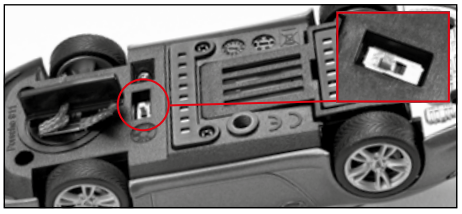
celu odnowienia nastawień fabrycznych Control Unit dysponuje funkcją Reset.
W tym celu przyciśnijcie i trzymajcie Państwo przycisk „ESC/PACE CAR" (4) przy wyłączonej Control Unit, włączcie Państwo tor i zwolnijcie Państwo trzymany przycisk. Wszystkie dotychczasowe nastawienia prędkości, hamulców, stanu 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 = 10
- Stan paliwa = 7
- Sound = On
- Wskaźnik pozycji Autonomous i Pace Car = OFF

Funkcja oszczędności energii

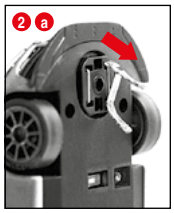
Control Unit po 20 minutach nieużytkowania przechodzi w tryb oszczędności energii i wyłącza wszystkie wskaźniki, jak Position Tower, Driver Displays i Startlight. W celu ponownego uruchomienia wyłączyć Control Unit na 2-3 sekundy i następnie ponownie ją włączyć. Tor ponownie znajduje się w stanie spoczynku. Wszystkie nastawienia pozostają bez zmian.

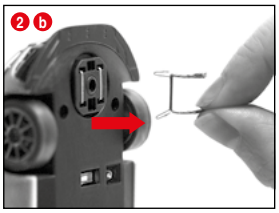
Przeprogramowanie pojazdu z systemu DIGITAL 132 na system Evolution (system analogowy)



Przestawić przycisk zmiany kierunku jazdy zgodnie z ilustracją nr (1). Pojazd umieścić na torze typu Evolution i 3 x nacisnąć ręczny regulator. Dla gry typu DIGITAL 132 ponownie cofnąć pozycję włącznika.

Wymiana szczotek stykowych i stępki



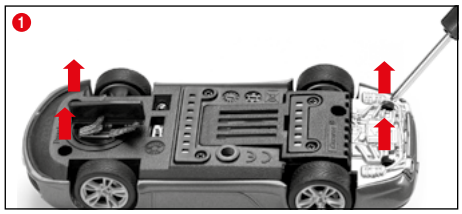


Wskazówki
• W każdym przypadku zaleca się wyjęcie i wymianę tylko jednej szczotki stykowej.
• Nigdy nie należy ciągnąć pojazdu do tyłu ze względu na możliwość uszkodzenia szczotek.

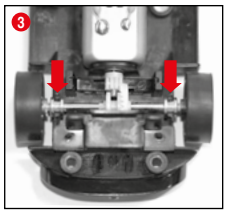
1 Stępke należy ostrożnie zgodnie z ilustracją nr. 1 wyjąć z zamocowania.

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 kompletne wyjęcie szczotek stykowych. Przy wkładaniu należy postępować identycznie.

Wymiana przedniej/tylnej osi

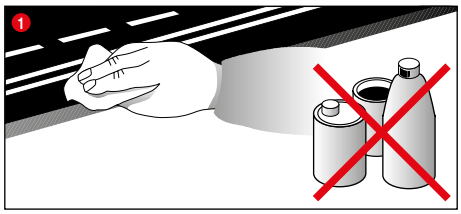


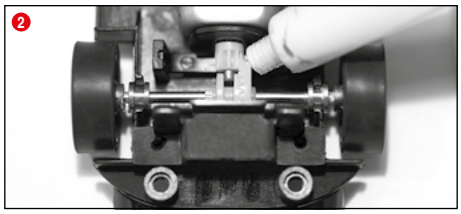




Zgodnie z ilustracją nr 1 odłączyć nadwozie od podwozia. Pod naciskiem wyjąć osie z łożysk (2). Zamontować nowe osie. Należy zwrócić uwagę na prawidłową pozycję łożysk osiowych (3).

Konserwacja i pielęgnacja





W celu zapewnienia niezakłóconej funkcjonalności toru wyścigowego należy regularnie czyścić wszystkie części toru. Przedtem należy wyjąć wtyczkę z gniazdka.

1 **Trasa wyścigu:** 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:** ożyska osi i kół, koła zębate silnika, koła zębate skrzyni biegów i łożyska należy czyścić i smarować tłuszczem nie zawierającym żywicy 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 łącza 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.

Wskazówka:
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.

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 podziałki i pod kątem niezakłóconej funkcjonalności bez znaczenia.

Dane techniczne

Napięcie wyjściowe · Transformator

14,8 V ⎓ 51,8 W

Nazwa lub znak towarowy producenta, numer rejestru handlowego i adres	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. Lampa 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

0-3

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.

SK

Obsah

Bezpečnostné pokyny ... 76
Obsah balenia ... 76
Technický pokyn pre montáž ... 76
Dôležitý pokyn ... 77
Návod na montáž ... 77
Zvodidlá a podpery ... 77
Elektrické pripojenie ... 77
Diely vozidla ... 77
Prípojky ... 78
Ovládacie prvky ... 78
Príprava štartu ... 78
Kódovanie/programovanie vozidiel na príslušné ručné regulátory ... 78
Funkcia výhybky ... 78
Svetelná funkcia zap/vyp ... 79
Hra so 6 vozidlami ... 79
Kódovanie/programovanie vozidla Autonomous Car ... 79
Kódovanie/programovanie vozidla Pace Car ... 79
Nastavenie základnej rýchlosti vozidiel ... 79
Nastavenie brzdného správania vozidiel ... 79
Nastavenie obsahu palivovej nádrže ... 79
Zablokovanie tlačidla pre nastavenia ... 80
Rozšírená funkcia Pit Lane ... 80
Zvuk ZAP/VYP ... 80
Funkcia Reset ... 80
Funkcia šetrenia prúdom ... 81
Programovanie vozidla z DIGITAL 132 na Evolution (analógovo) ... 81
Výmena dvojitých zberacích kontaktov a vodiaceho kýlu ... 81
Výmena prednej/zadnej nápravy ... 81
Údržba a ošetrovanie ... 81
Odstraňovanie chýb/Technika jazdy ... 81
Technické údaje ... 81

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 odbyt alebo navštívte našu webovú stránku: **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 udusenia. 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.

• Transformátor nie je hračka! Prípoje 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 a vozidlá treba pravidelne kontrolovať ohľadne škôd na vedeniach, na zástrčkách a na puzdrach! Defektné diely vymeniť!

• Automobilová závodná dráha nie je vhodná na prevádzkovanie vonku! Nepripúšťať blízkosť tekutín.

• Nepokladať žiadne kovové diely na dráhu, aby sa vyvarovalo skratom. Nepostaviť 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 uložiť dráhu s ochranou proti prachu a v suchu, najlepšie v originálnom kartóne.

• Neprevádzkovať 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 sa smie používať iba s transformátorom pre hračky.

• Nepoužívať s regulovateľnými transformátormi.

• Keď sa sieťový kábel tohto prístroja poškodí, musí sa zaslať do zákazníckeho servisu firmy Carrera, 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.

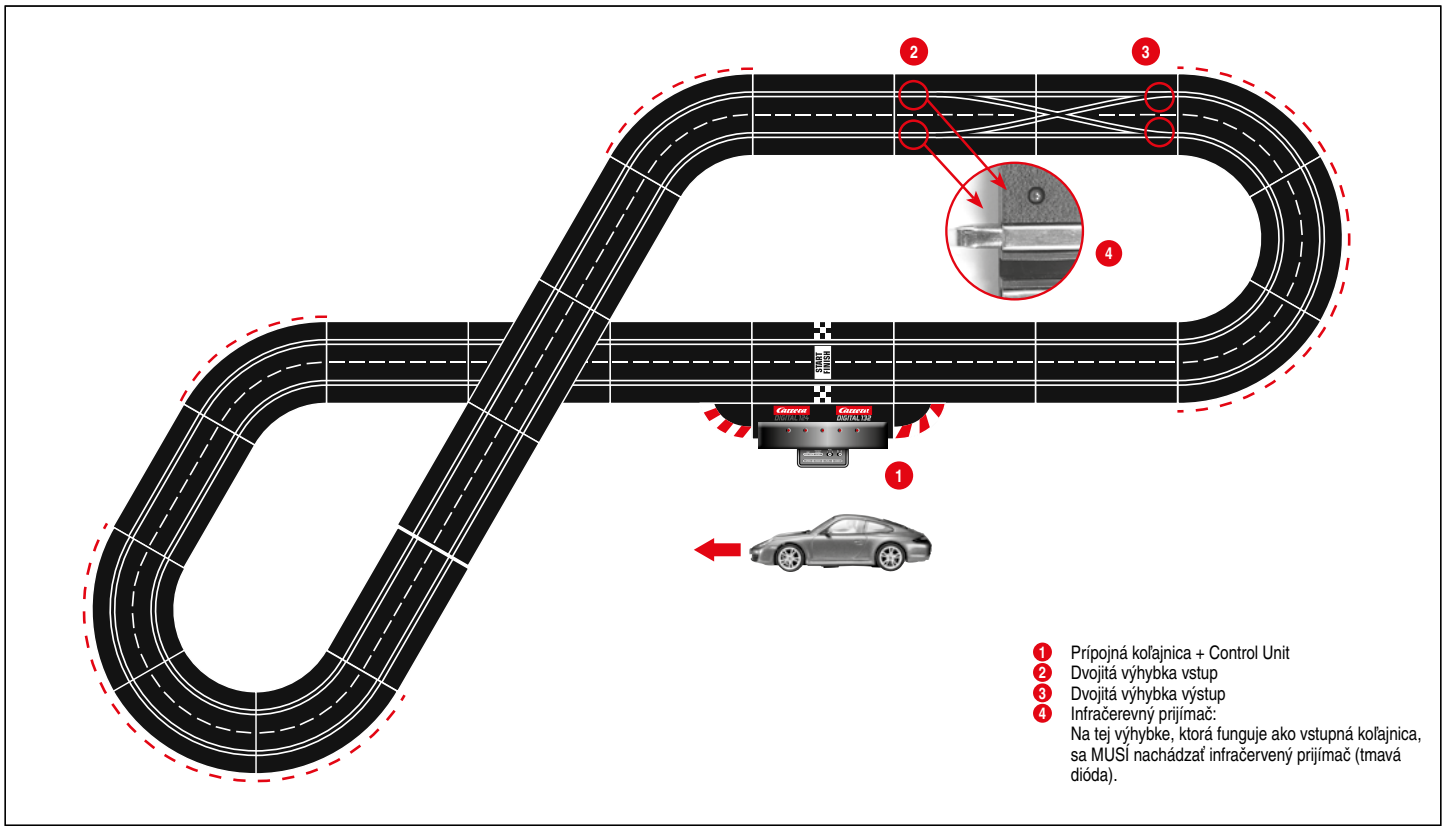
Montáž môže vykonať len dospelá osoba. Tento prístroj môžu používať deti od 8 rokov a okrem toho tiež osoby so zníženými fyzickými, zmyslovými alebo mentálnymi alebo nedostatkom skúseností a vedomostí, pokiaľ sú pod dohľadom, alebo boli školené s ohľadom na bezpečné používanie prístroja a pochopili nebezpečenstvá, 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.

Obsah balenia

1 BMW M6 GT3 “Molitor Racing, No.14”
1 Mercedes-AMG GT3 “MANN-FILTER Team HTP, No.47”
11 Štandardné rovinky
1 Control Unit
1 Carrera DIGITAL 132 dvojitá výhybka (2 koľajnicové diely)
8 Zákruty 1/60°
1 Transformátor
Zábradlové zvodidlá
Náhradné zberacie kontakty
Zakončovacie kusy okrajových pásov
Návod na obsluhu
Zablokovania kusu dráhy

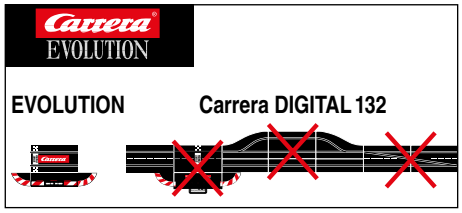
Dĺžka dráhy: 7,3 m
Obrysové rozmery: 305 x 170 cm

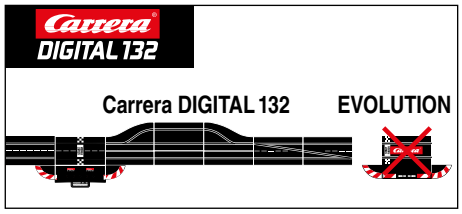
Technický pokyn pre montáž



1 Prípojná koľajnica + Control Unit
2 Dvojitá výhybka vstup
3 Dvojitá výhybka výstup
4 Infračerevný prijímač:
Na tej výhybke, ktorá funguje ako vstupná koľajnica, sa MUSÍ nachádzať infračervený prijímač (tmavá dióda).

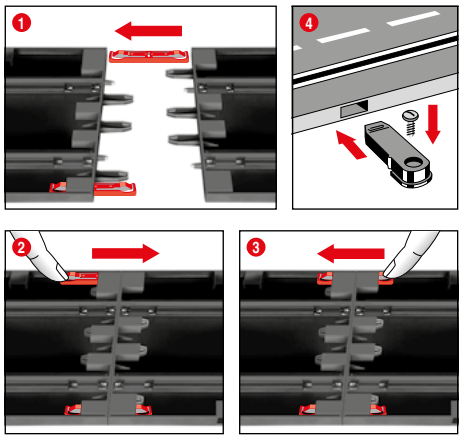
Dôležitý pokyn





Dbajte prosím na to, že sa u systému Evolution (analógový 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 Black Boxu 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 Black Boxu) pripojená na zdroj prúdu.
Ďalej sa nesmú ani všetky ostatné komponenty od Carrera DIGITAL 132 (výhybky, elektronické počítadlo kôl, Pit Lane) zabudovať do dráhy Evolution, t.j. nesmie sa s nimi hrať v analógovom 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 záruku.

Návod na montáž

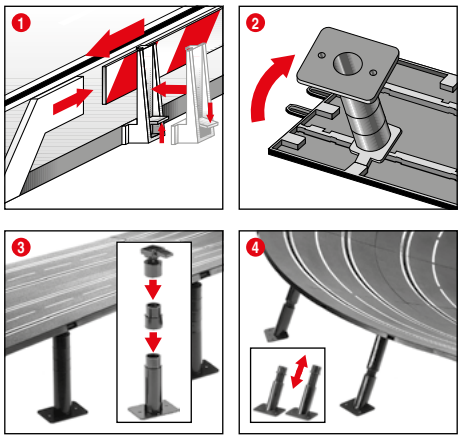


1 + 2 + 3 Pred montážou zastrčiť spojovacie klipy do koľajnice tak, ako to je v obr. 1 popísané. Zastrčiť koľajnice na rovnej podložke do seba. Posúvať spojovacie klipy v smere šipky podľa obr. 2 až po počuteľné zaklapnutie. Spojovací klip možno aj dodatočne zastrčiť. Uvoľnenie spojovacích klipov je 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 nabitiu, tvorbe chlpov a ľahkej zápalnosti.

Zvodidlá a podpery

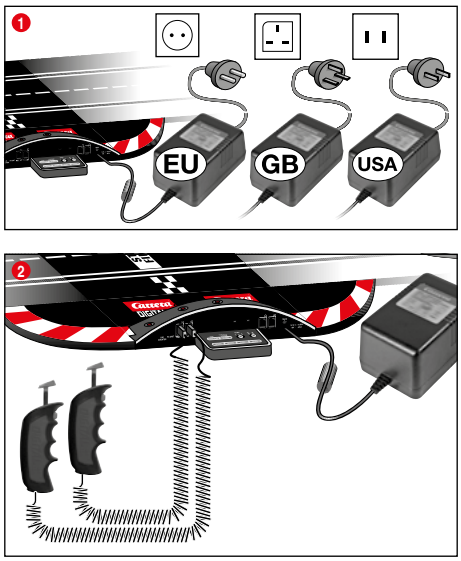


1 **Zvodidlá:** Pripevnenie držiakov pre zvodidlá sa vykoná vyklopením na hranu jazdnej dráhy.

2 + 3 **Podopretie dráhy na estakáde:**
Zasunúť 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. Výškove neprestaviteľné podpery použiť pre vstupy a výstupy zo zákrut. Hlavy podpier zastrčiť do k tomu určených okrúhlych zachytení na spodnej strane dráhy.

Elektrické pripojenie

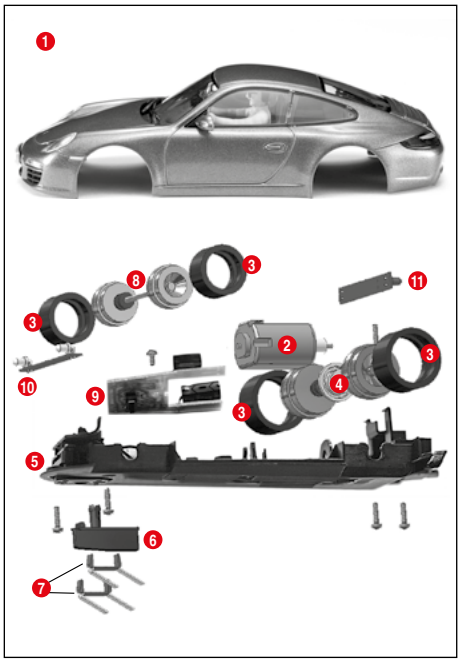


1 Pripojte zástrčku transformátora na riadiacu jednotku Control Unit.
2 Pripojte spolu dodaný ručný regulátor na Control Unit.

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.

Diely vozidla



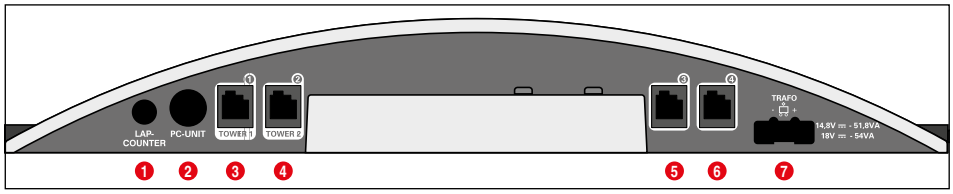
1 Karoséria, spoiler
2 Motor
3 Pneumatika
4 Zadná náprava
5 Podvozok
6 Vodiaci kýl
7 Dvojitý zberací kontakt
8 Predná náprava
9 Doštička plošných spojov vozidla s prepínačom
10 Predná doštička plošných spojov pre svetlá
11 Zadná doštička plošných spojov pre svetlá

Pokyn: Karoséria vozidla je záviská od modelu.

Označenie jednotlivých dielov nemožno použiť ako objednávacie číslo..

SK

Prípojky



Prípojky (zľava doprava):
1. Prípojka pre počítadlo okruhov 20030342
2. Prípojka pre PC jednotku alebo Lap Counter 20030355 alebo App Connect 20030369
3. Pripájacia zásuvka 1 pre ručný regulátor, box pre rozšírenie ručnej regulácie alebo WIRELESS+ prijímača
4. Pripájacia zásuvka 2 pre bezdrôtovú vežu WIRELESS-Tower 20010108
5. Pripájacia zásuvka 3 pre ručný regulátor
6. Pripájacia zásuvka 4 pre ručný regulátor
7. Prípojka pre DIGITAL 124 / DIGITAL 132 jednotka sieťového n apájania

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, pripájacia zásuvka 2 sa nesmie obsadiť.

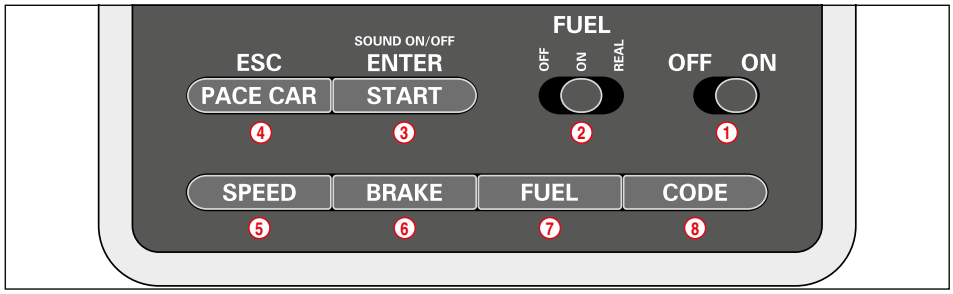
Na zásuvkách 3 a 4 sa potom môžu navyše použiť kábelové ručné regulátory. Dbajte prosím na to, aby tieto potom používali adresy 5 a 6.

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
- Pripájacia zásuvka 2 = adresa 2
- Pripájacia zásuvka 3 = adresa 5
- Pripájacia zásuvka 4 = adresa 6

Upozornenie:
Kombinácia bezdrôtového spojenia WIRELESS a rozširovacieho boxu pre ručný regulátor nie je možná!

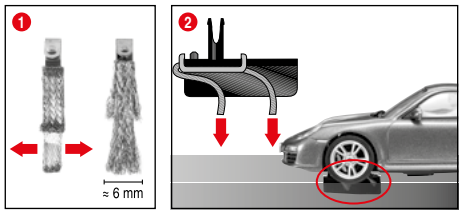
Ovládacie prvky



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 obsluhe
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.

Príprava štartu



Toto vozidlo Carrera DIGITAL 132 je optimálne prispôsobené koľajnicovému systému Carrera 1:24.

1 + 2 Optimálna poloha zberacích kontaktov:
Za účelom dobrej a plynulej jazdy, zľahka rozložiť konce zberacích kontaktov do vejára 1 a ohnúť ich smerom ku koľajnici podľa obr. 2. Iba koniec zberacieho kontaktu by mal mať kontakt s koľajnicou a môže sa z neho pri opotrebení prípadne trochu odrezať. Z času na čas by sa mali koľajnice a zberacie kontakty oslobodiť od prachu a oderu.

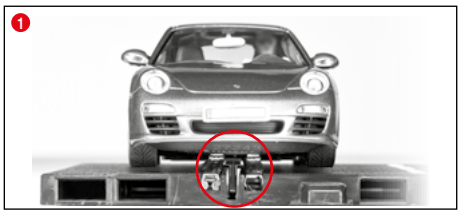
Pri hre sa môžu malé súčiastky vozidiel, ako je spoiler alebo zrkadlo, ktoré z dôvodu vernosti voči originálu musí byť takto napodobnené, prípadne uvoľniť alebo zlomiť. Aby sa tomu zabránilo, máte možnosť tieto pred začiatkom hry skrz odstránenie ochrániť.

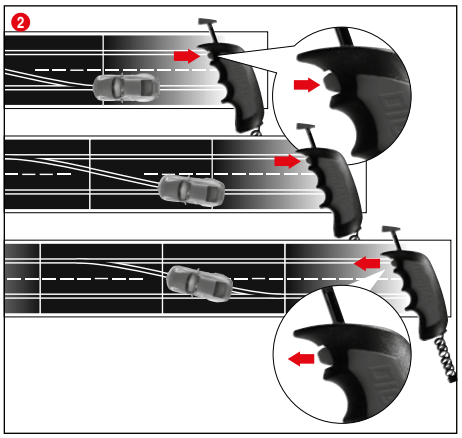
Kódovanie/programovanie vozidiel na príslušné ručné regulátory



Vozidlo, ktoré chcete kódovať, postavte na dráhu a zapnite riadiacu jednotku Control Unit.
Jeden krát stlačte tlačidlo „Code“ 8, obr. 1; prvá LED sa rozsvieti, obr. 2. Potom stlačte jeden krát výhybkové tlačidlo na príslušnom ručnom regulátori, 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.

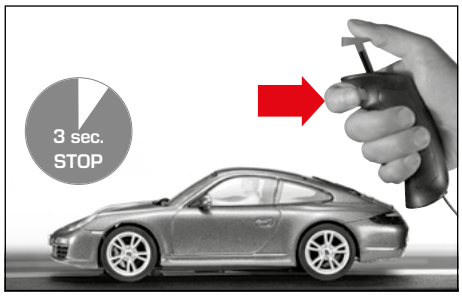
Funkcia výhybky





1 Dbajte na to, aby sa vodiaci kýl vozidla nachádzal v drážke stopy a aby dvojité zberacie kontakty mali styk s koľajnicou, ktorá vedie prúd. Položte vozidlá na pripojovaciu koľajnicu.
2 Pri výmene stôp musí byť tlačidlo na ručnom regulátore tak dlho zostať stlačené, pokiaľ vozidlo neprešlo cez výhybku.

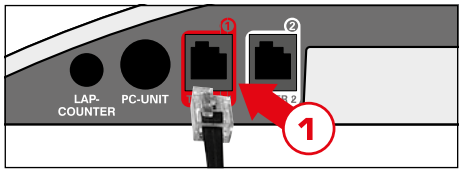
Svetelná funkcia zap/vyp



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.

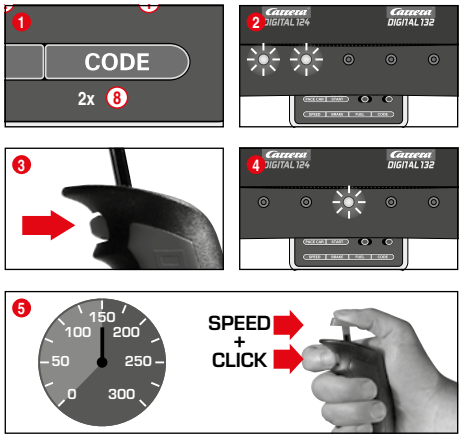
Poznámka:
Platí len pre modely s osvetlením vozidla.

Hra so 6 vozidlami



Rozširujúci modul pre ručný regulátor (artikel č. 20030348) pripojiť na zdierku 1 Control Unit. Ďalší postup viď v odseku "Kódovanie vozidiel pre príslušný ručný regulátor".

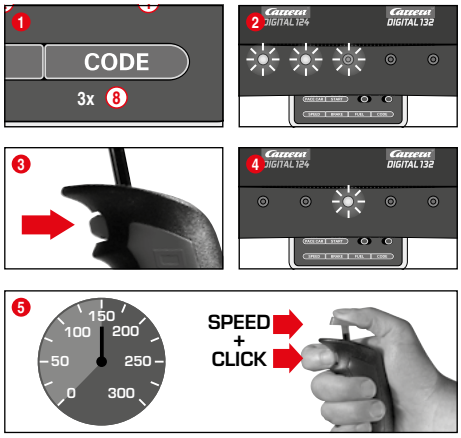
Kódovanie/programovanie vozidla Autonomous Car



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

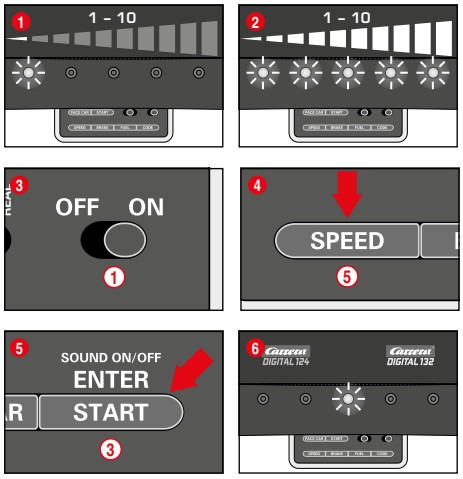




(len v spojení s Pit Stop Lane #20030356)
Postavte vozidlo, ktoré sa má kódovať, na dráhu pričom je zapnutá riadiaca jednotka Control Unit a stlačte 3 krát tlačidlo „Code" (8), obr. 1. Prvé tri LED diódy na riadiacej jednotke Control Unit svietia, obr. 2. Teraz stlačte výhybkové tlačidlo ručného regulátora, 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 znova 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, dokedy nie je nanovo kódované. Vozidlo Pace Car sa v spojení s Position Tower zobrazuje vždy s adresou 8.

Rozšírená funkcia vozidla Pace Car
Po vykonanom kódovaní vozidla Pace Car vozidlo odíde v rámci prvého okruhu automaticky do Pit Lane. Na odštartovanie vozidla Pace Car stlačte jeden krát 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.

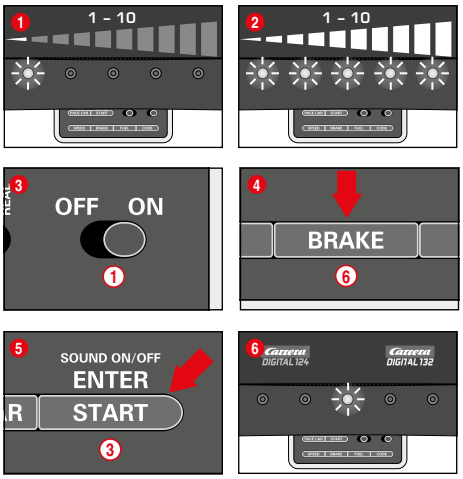
Nastavenie základnej rýchlosti vozidiel



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. Stláčajte tlačidlo „SPEED" (5) dovtedy, kým sa nezvolí želaná základná rýchlosť. Výber potvrďte tlačidlom „ENTER/START" (3).
Krátke bežiace svetlo a svietenie strednej LED potvrdzujú, že nastavenie je ukončené, obr. 6.

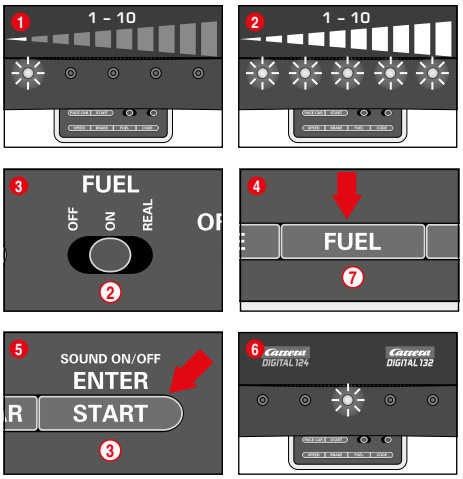
Nastavenie brzdného správania vozidiel



(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. Stláčajte tlačidlo „BRAKE" (6) dovtedy, kým si nezvolíte želané brzdné správanie. Výber potvrďte tlačidlom „ENTER/START" (3).
Krátke bežiace svetlo a svietenie strednej LED potvrdzujú, že nastavenie je ukončené, obr. 6.

Nastavenie obsahu palivovej nádrže



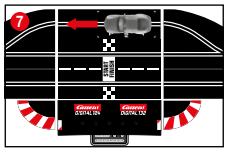
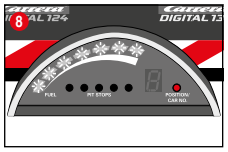
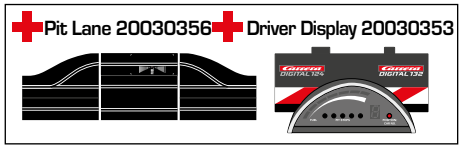
(len pre vozidlá ovládané ručným regulátorom)
Nastavenie obsahu palivovej nádrže v spojení s Pit Lane (20030356) sa vykoná pre všetky vozidlá súčasne. Nastavenie sa môže uskutočniť v 10 stupňoch, pričom 5 LED diód blikaním resp. stálym svietením signalizuje rôzne stupne.
1 1 LED svieti = nízky obsah palivovej nádrže
2 5 LED diód svieti = plná palivová nádrž

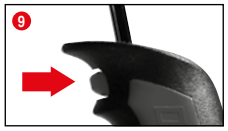
Pri zapnutej riadiacej jednotke Control Unit postavte nastavované vozidlá na dráhu a posuvným spínačom (2) zapnite tankovaciu funkciu obr. 3. Stlačte jeden krát tlačidlo „FUEL" (7). Teraz svieti určitý počet LED diód. Tieto ukazujú obsah palivovej nádrže, ktorý bol naposledy použitý. Stláčajte tlačidlo „FUEL" (7) dovtedy, kým sa nezvolí želaný obsah palivovej nádrže. Výber potvrďte 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 prázdnou 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.

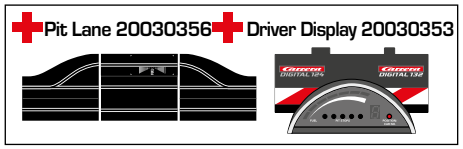
Natankovanie vozidiel s Pit Lane 20030356 a Driver Display 20030353

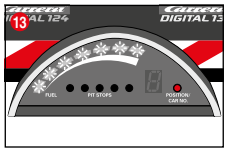
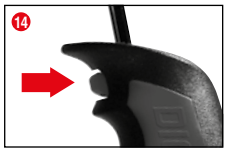



Aktuálny obsah palivovej nádrže vozidla sa dá prečítať zo stĺpikovej signalizácie s 5 zelenými a 2 červenými LED diódami na displeji vodiča Driver Display. Na natankovanie prejdite s vozidlom cez tankovací senzor do Pit Lane obr. (7). Stĺpiková signalizácia teraz začína blikať, obr. (8), a podržaním výhybkového tlačidla vozidlo môže natankovať obr. (9). Počet tankovaní sa zobrazí blikaním resp. svietením žltých LED diód, obr. (10) (pozri tiaž displej vodiča Driver Display).
Upozornenie: Vozidlá s prázdnou nádržou nie sú zohľadňované pri počítaní okruhov v spojení s Position Tower 20030357.

Nastavenie obsahu palivovej nádrže pri štarte pretekov

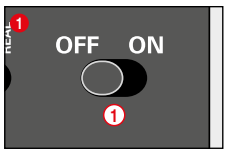


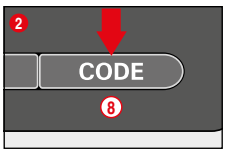


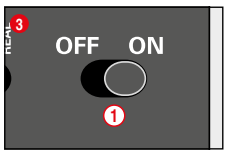




(len v spojení s Pit Lane 20030356 a Driver Display 20030353)
Nezávisle od základného nastavenia obsahu palivovej nádrže sa môže individuálne pre jedno a/alebo viacero vozidiel nastaviť obsah palivovej nádrže pri štarte pretekov pre okruhy do prvého zastavenia ua účelom tankovania. Stlačte jeden krát tlačidlo „START/ENTER“ (3); 5 LED diód na riadiacej jednotke Control Unit stále svieti, obr. (12), a stĺpiková 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



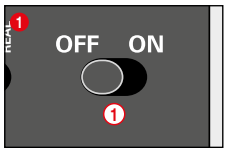


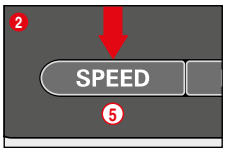


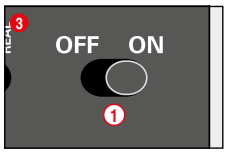
Na zablokovanie tlačidiel pre nastavenia Speed, Brake a Fuel postupujte nasledovne:
Držte tlačidlo Code (8) pri vypnutej riadiacej jednotke stlačené, potom zapnite riadiacu jednotku a tlačidlo Code pustite. Na zrušenie zablokovania zopakujte tento postup ešte raz.

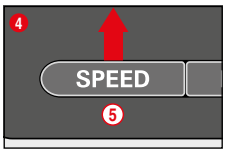
Rozšírená funkcia Pit Lane

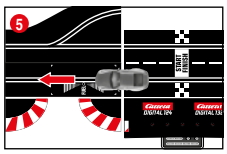










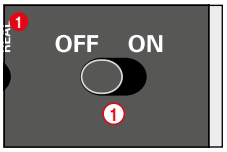



(len v spojení s Pit Lane 20030356)
Je možmosť zapnutia/vypnutia funkcie počítania okruhov v Pit Lane 20030356 resp. Pit Stop Lane 20030346 s Pit Stop Adapter Unit 20030361. Na to držte stlačené tlačidlo „SPEED“ (5) pričom je riadiaca jednotka vypnutá, riadiacu jednotku zapnite a tlačidlo „SPEED“ (5) uvoľnite. Opätovným stlačením tlačidla svietia v závislosti od nastavenia 1 alebo 2 LED.

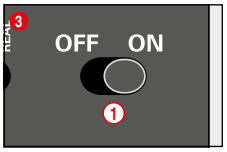
- LED 1 = funkcia počítania okruhov je vypnutá
- LED 1 + 2 = funkcia počítania okruhov je zapnutá

Vyberte si želané nastavenie a posúvajte jedno vozidlo alebo jazdite 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

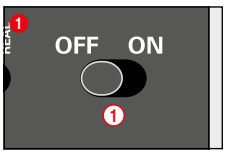




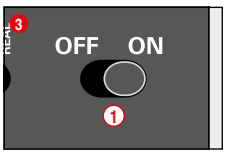


Potvrdzovací tón pri prejazde cez senzory a pri ovládaní tlačidiel sa môže vypnúť. Podržte tlačidlo „START/ENTER“ (3) stlačené, pričom je riadiaca jednotka vypnutá, zapnite dráhu a tlačidlo „START/ENTER“ (3) opäť pustite. Potvrdzovací tón pri zapnutí riadiacej jednotky Control Unit sa však vypnúť nedá.

Funkcia Reset







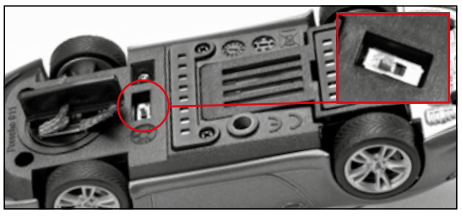
Pre opätovné získanie nastavení od výrobcu má riadiaca jednotka funkciu Reset.
Podržte pritom tlačidlo „ESC/PACE CAR“ (4) stlačené, pričom je riadiaca jednotka vypnutá; zapnite dráhu a tlačidlo opäť uvoľnite. všetky doterajšie nastavenia rýchlosti, brzdného správania, obsahu palivovej nádrže, zvuku a 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
- Brzdné správanie = 10
- Obsah palivovej nádrže = 7
- Zvuk = ZAP
- Zobrazenie pozície vozidiel Autonomous a Pace Car = VYP

Funkcia šetrenia prúdom

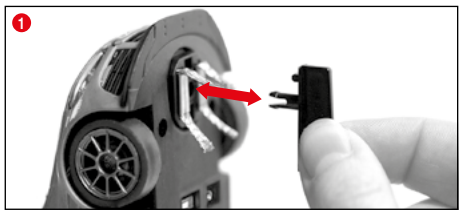
Riadiaca jednotka Control Unit sa prepne po 20 minútach nepoužívania do režimu šetrenia prúdom a vypne všetky zobrazenia ako Position Tower, displeje vodičov a štartovacie svetlá. Na reaktiváciu vypnite riadiacu jednotku (Control Unit) na cca 2-3 sekundy a znova ju zapnite.
Všetky nastavenia ostanú zachované.

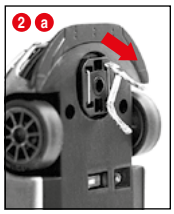
Programovanie vozidla z DIGITAL 132 na Evolution (analógovo)

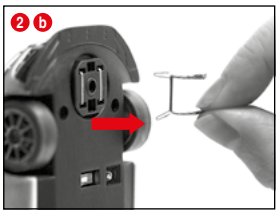


Prepnúť prepínač smeru jazdy podľa obr. (1). Položiť vozidlo na dráhu a 3 x stlačiť šmýkadlo. Pre prevádzkovanie hry Carrera DIGITAL 132, prepínač opäť prepnúť späť.

Výmena dvojitých zberacích kontaktov a vodiaceho kýlu





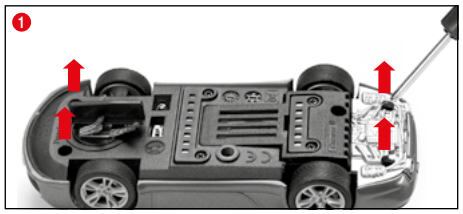


Pokyny:
• Odporúča sa vždy iba jeden zberací kontakt vybrať a vymeniť.
• Nikdy neťahať vozidlo dozadu, keďže ináč sa zberacie kontakty poškodia.

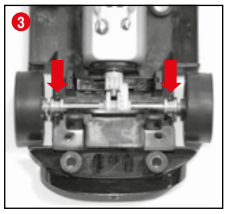
❶ Opatrne vytiahnuť podľa obr. ❶ vodiaci kýl z držiaka.

❷ Pri výmene dvojitého zberacieho kontaktu sa musí dbať na to, aby sa najprv iba čiastočne vytiahol horný zberací kontakt obr. ❷ ⓐ na potom sa spolu so zberacím kontaktom obr. ❷ ⓑ dá vytiahnuť kompletný dvojitý zberací kontakt.
Pri vsadzovaní postupujte prosím rovnakým spôsobom.

Výmena prednej/zadnej nápravy

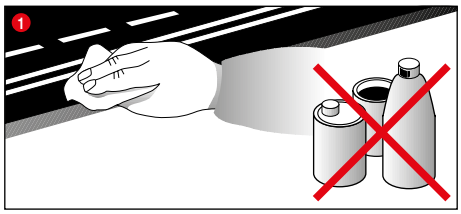


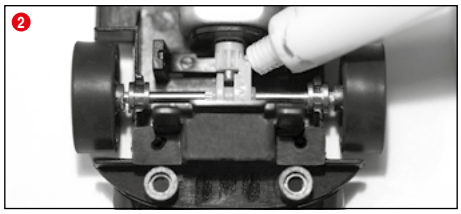




Oddeliť hornú časť vozidla od podvozku podľa obr. ❶. Vyňať osi z ložisiek prostredníctvom tlaku (❷). Vložiť novú os. Dbať na korektnú polohu ložisiek osí (❸).

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.

❶ **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.

❷ **Kontrola vozidla:** očistiť ložiskové miesta pre osi a kolesá, pastorok 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 prípoje prúdu korektné?
• Je transformátor a ručný regulátor korektne 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 koľajniciam vodiacim prúd?
• Sú vozidlá korektne 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.
• Stoja vozidlá na dráhe v smere jazdy? Pri nefunkčnosti prepnúť prepínač smeru jazdy na spodnej strane vozidla.

Pokyn:
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.

Technika jazdy:
• Na rovinkách možno jazdiť rýchlo, pred zákrutami by sa malo pribrzdiť, pri výjazde zo zákruty možno opäť zrýchliť.
• Nepridržiavať alebo nezablokovať vozidlá pri bežiacom motore, týmto môže dôjsť k prehriatiu a k poškodeniam motora.

Pokyn: Pri použití koľajnicových 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

Názov alebo ochranná známka výrobcu, identifikačné číslo podniku a adresa	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 prípojná koľaj 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

CE 0-3

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 obdržíte u svojho miestneho alebo regionálneho úradu.
Z tohto selektívneho procesu likvidácie vylúčené elektronické produkty, predstavujú kvôli prítomnosti nebezpečných substancií, nebezpečenstvo pre životné prostredie.

CZ

Obsah

Bezpečnostní upozornění ... 82
Obsah balení ... 82
Technický pokyn pro montáž ... 82
Důležitý pokyn ... 83
Návod na montáž ... 83
Svodidla a podpěry ... 83
Elektrické připojení ... 83
Díly vozidla ... 83
Přípojky ... 84
Ovládací prvky ... 84
Příprava startu ... 84
Kódování/programování vozidel na příslušné ruční regulátory ... 84
Funkce výhybky ... 84
Světelná funkce zap/vyp ... 85
Hra se 6 vozidly ... 85
Kódování/programování vozidla Autonomous Car ... 85
Kódování/programování vozidla Pace Car ... 85
Nastavení základní rychlosti vozidel ... 85
Nastavení chování vozidel při brzdění ... 85
Nastavení obsahu palivové nádrže ... 85
Zablokování tlačítka pro nastavení ... 86
Rozšířená funkce Pit Lane ... 86
Zvuk ZAP/VYP ... 86
Funkce Reset ... 86
Funkce úspory proudu ... 86
Programování vozidla z DIGITAL 132 na Evolution (analogové) ... 86
Výměna dvojitých sběracích kontaktů a vodícího kýlu ... 87
Výměna přední/zadní nápravy ... 87
Údržba a ošetřování ... 87
Odstraňování chyb/Technika jízdy ... 87
Technické údaje ... 87

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 odbyt anebo navštivte naši webovou stránku: **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 přitahujícíse k sobě navzájem nebo ke kovovému předmětu uvnitř lidského těla mohou způsobit vážné nebo smrtelné zranění. V případě spolknutí či vdechnut magnetů vyhledejte okamžitou lékařskou pomoc.

• Transformátor není hračka! Přípoje 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 a vozidla je nutno pravidelně kontrolovat ohledně škod na vedeních, na zástrčkách a na pouzdrech! Defektní díly vyměnit!

• Automobilová závodní dráha není vhodná pro provozování venku! Nepřipouštět blízkost tekutin.

• Nepokládat žádné kovové díly na dráhu, aby se vyvarovalo zkratům. 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.

• Neprovozovat 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 smí být používána jen s transformátorem určeným k napájení hraček.

• Nepoužívat s regulovatelnými transformátory.

• Když je síťový přívod tohoto výrobku poškozený, musíte ho zaslat servisu firmy Carrera 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.

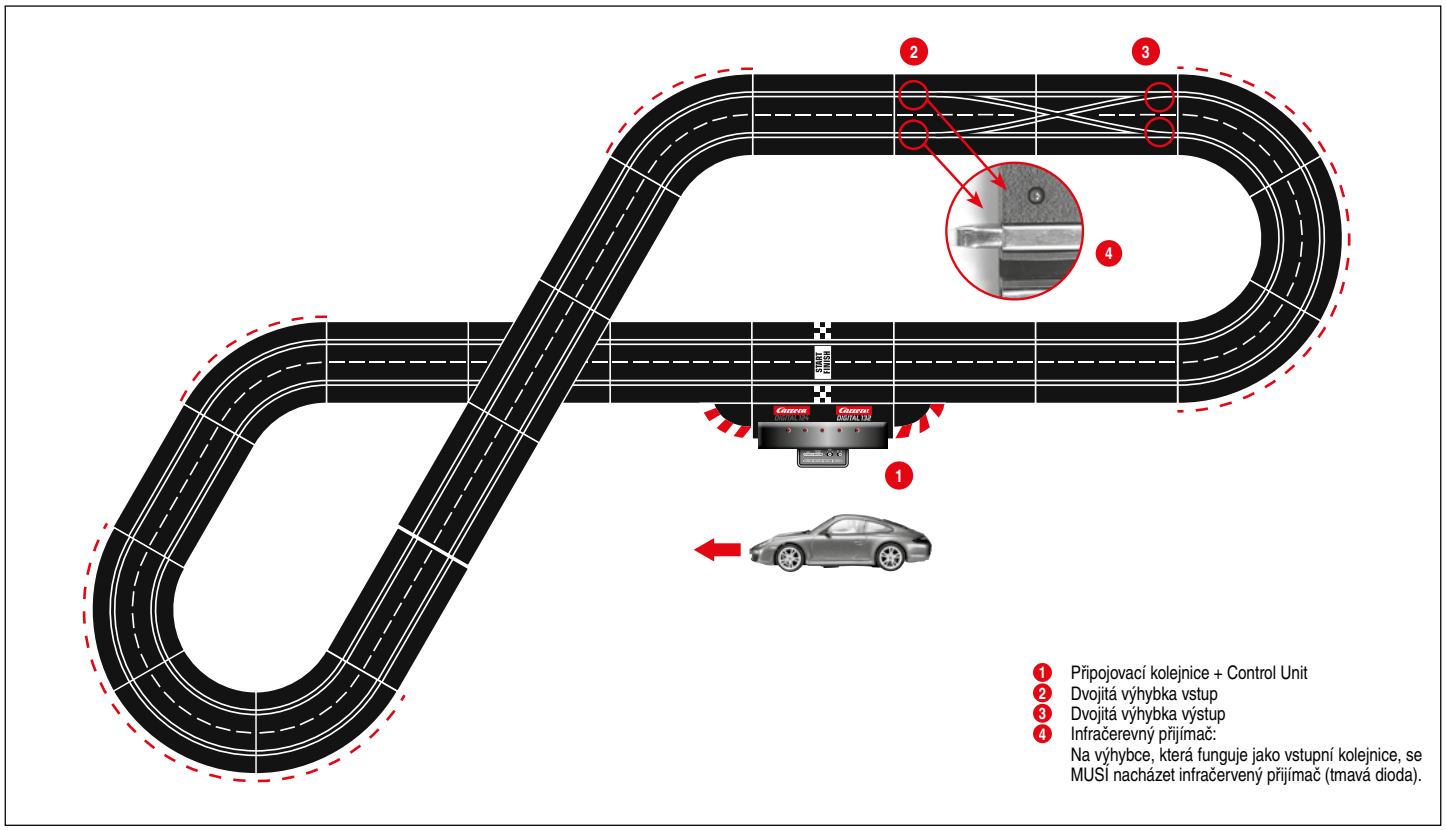
Montáž může provádět pouze dospělá osoba. Tento přístroj můžou používat děti od 8 let a mimo to také osoby se sníženými fyzickými, smyslovými nebo mentálními, případně nedostatkem zkušeností a znalostí, pokud jsou pod dohledem, nebo byly školené s ohledem na bezpečné používání přístroje a pochopily nebezpečí, která vychází z přístroje. Děti se nemohou 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.

Obsah balení

1 BMW M6 GT3 “Molitor Racing, No.14”
1 Mercedes-AMG GT3 “MANN-FILTER Team HTP, No.47”
11 Standardní rovinky
1 Control Unit
1 Carrera DIGITAL 132 dvojitá výhybka (2 kolejnicové díly)
8 Zatáčky 1/60°
1 Transformátor
Svodidla
Náhradní sběrací kontakty
Zakončovací kusy okrajových pásů
Návod na obsluhu
Zablokování kusu dráhy

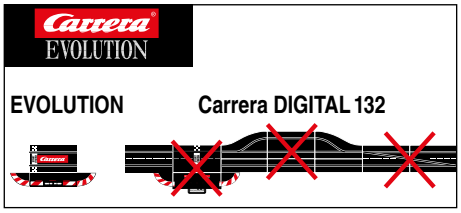
Délka dráhy: 7,3 m
Obrysové rozměry: 305 x 170 cm

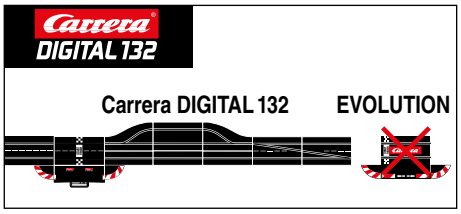
Technický pokyn pro montáž



1 Připojovací kolejnice + Control Unit
2 Dvojitá výhybka vstup
3 Dvojitá výhybka výstup
4 Infračerevný přijímač:
Na výhybce, která funguje jako vstupní kolejnice, se MUSÍ nacházet infračervený přijímač (tmavá dioda).

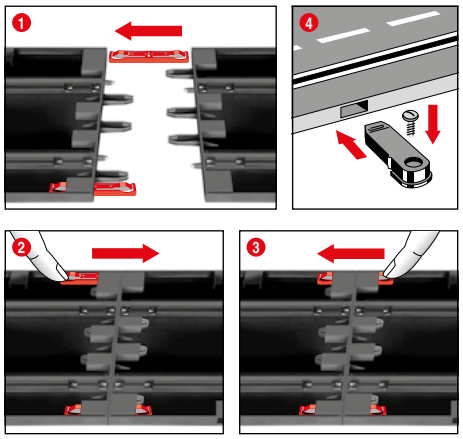
Důležitý pokyn





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 samostatní systémy. Výslovně poukazujeme na to, aby se oba systémy při stavbě dráhy od sebe oddělily, t.j. na jedné dráze se nesmí nacházet přípojná kolejnice od Evolution spolu s přípojnou kolejnicí včetně Black Boxu 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 Black Boxu) připojena na zdroj proudu.
Dále se nesmí ani všechny ostatní komponenty od Carrera DIGITAL 132 (výhybky, elektronické počitadlo 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 zničené. V tomto případě nelze uplatnit žádný nárok na záruku.

Návod na montáž

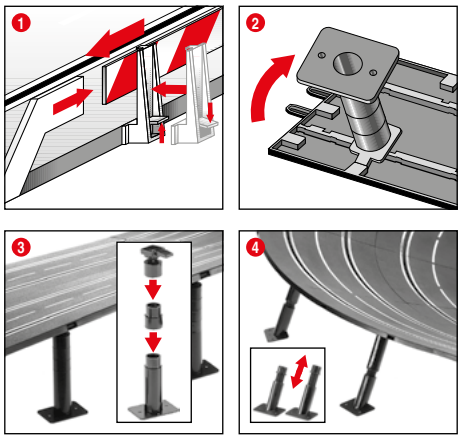


1 + 2 + 3 Před montáží zastrčit spojovací klipy do kolejnice tak, jak to je v obr. 1 popsané. Zastrčit kolejnice na rovné podložce do sebe. Posouvat spojovací klipy ve směru šipky podle obr. 2 až po slyšitelné zaklapnutí. Spojovací klip lze i dodatečně zastrčit. Uvolnění spojovacích klipů je v obou směrech 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 obsažené v balení).

Pokyn:
Kobercová podlaha není vhodným podkladem pro montáž kvůli elektrostatickému nabití, tvorbě chlupů a snadné zápalnosti.

Svodidla a podpěry

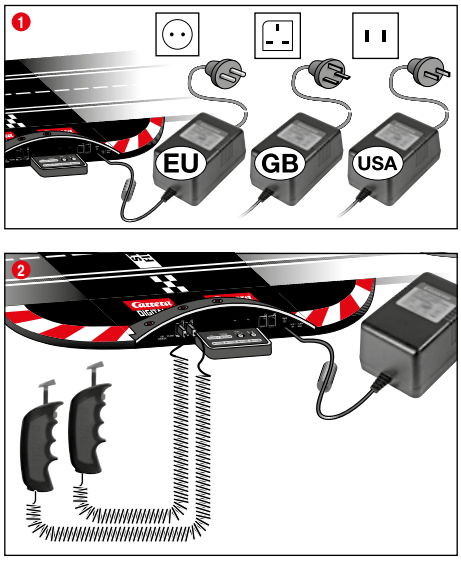


1 **Svodidla:** Připevnění držáků pro svodidla se provádí vyklopením na hranu jízdní dráhy.

2 + 3 **Podepření dráhy na estakádě:** Zasunout hlavy kulových kloubů se zástrčnými čepy do k tomu určených hranatých zachycení na spodní straně dráhy. Skrz mezikusy lze podpěry zvýšit. Přišroubování 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

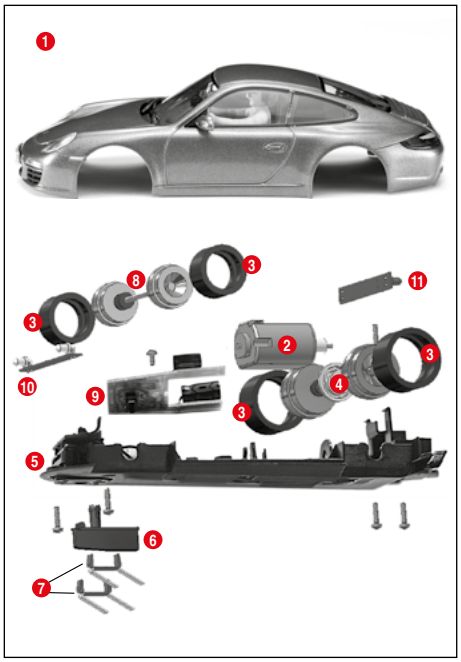


1 Připojte konektor transformátoru na jednotku Control Unit.
2 Připojte spolu dodaný ruční regulátor na Control Unit.

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.

Díly vozidla



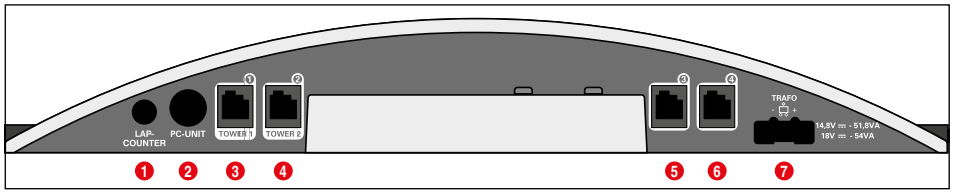
1 Karoserie, spoiler
2 Motor
3 Pneumatika
4 Zadní náprava
5 Podvozek
6 Vodící kýl
7 Dvojitý sběrací kontakt
8 Přední náprava
9 Destička plošných spojů vozidla s přepínačem
10 Přední destička plošných spojů pro světla
11 Zadní destička plošných spojů pro světla

Pokyn: Karoserie vozidla je závislá na modelu.

Označení jednotlivých částí nelze použít jako objednací číslo.

CZ

Přípojky



Přípojky (zleva doprava):
1. Přípojka pro počitadlo okruhů 20030342
2. Připojení pro PC jednotku nebo počitadlo 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-Tower 20010108
5. Připojovací zásuvka 3 pro ruční regulátor
6. Připojovací zásuvka 4 pro ruční regulátor
7. Přípojka 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 20010118 může připojit na připojovací zásuvku 2. Pokud se používá pouze přijímač WIRELESS+, nesmí být připojovací zásuvka 2 obsazená.

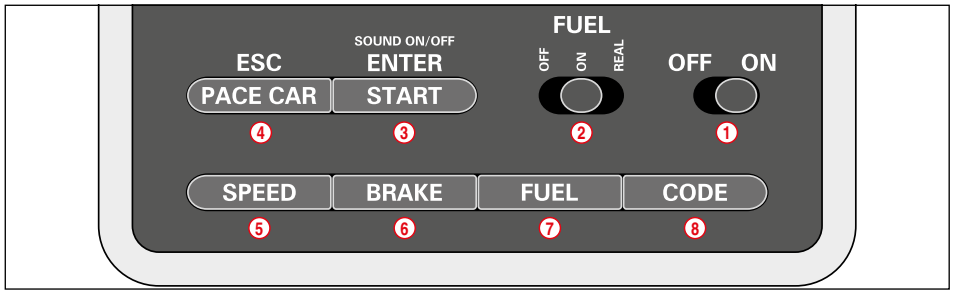
Na zásuvkách 3 a 4 mohou být navíc použity kabelové ruční regulátory. Dbejte pak na to, aby využívaly adresy 5 a 6.

Pokud použijete box na rozšíření ruční regulace 20030348, musíte ho spojit s připojovací zásuvkou 1. Přiřazení 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!

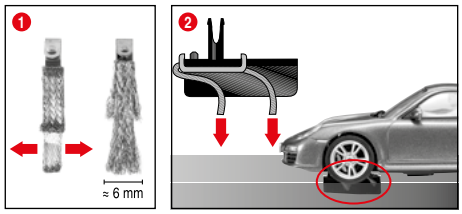
Ovládací prvky



① Zapínač/vypínač
② Spínač tankovací funkce
③ Tlačítko Start pro start závodů / potvrzovací tlačítko pro programování
④ Tlačítko pro Pace Car / přerušení 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 4 „ESC/PACE CAR“. Další podrobnosti budou následovat.

Příprava startu



Toto vozidlo Carrera DIGITAL 132 je optimálně přizpůsobené kolejnicovému systému Carrera 1:24.

1 + 2 Optimální poloha sběracích kontaktů:
Za účelem dobré a plynulé jízdy, zlehka rozložit konce sběracích kontaktů do vějíře 1. ohnout je směrem ke kolejnici podle obr. 2 zPouze konec sběracího kontaktu by měl mít kontakt s kolejnicí 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 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.

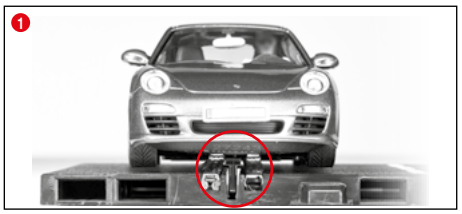
Kódování/programování vozidel na příslušné ruční regulátory

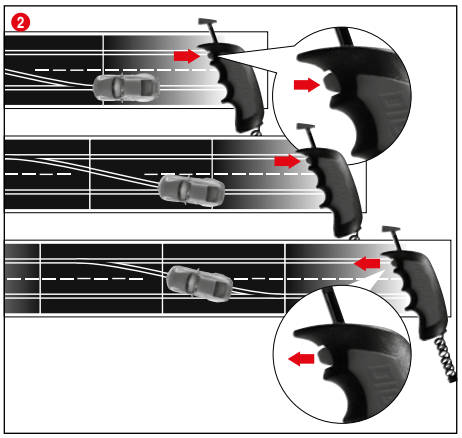


Vozidlo, které chcete kódovat, postavte na dráhu a zapněte řídicí jednotku Control Unit.

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 provedeném 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.

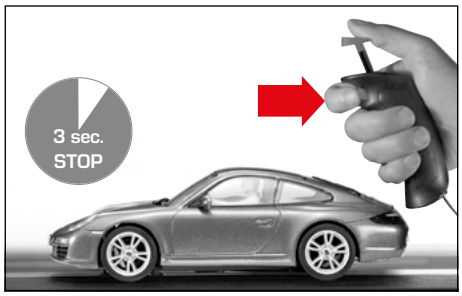
Funkce výhybky





1 Dbejte na to, aby sa vodicí kýl vozidla nacházel v drážce stopy a aby dvojité sběrací kontakty měly styk s kolejnicí vedoucí proud. Položte vozidla na připojovací kolejnici.

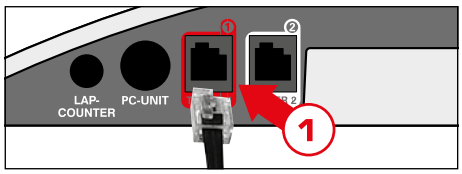
Světelná funkce zap/vyp



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.

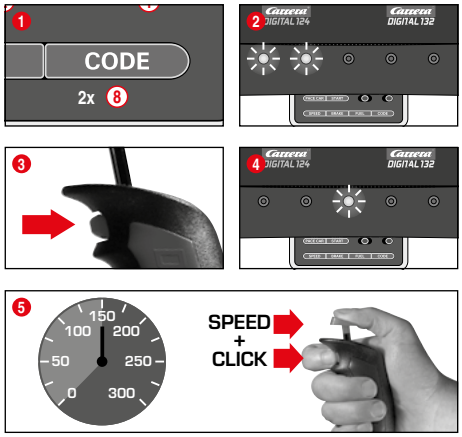
Poznámka: Platí jen pro modely s osvětlením vozidla.

Hra se 6 vozidly



Rozšiřovací box pro ruční regulátor (artikl č. 20030348) připojit na zdířku 1 Control Unit. Další postup viz odsek "Kódování vozidel pro příslušný ruční regulátor".

Kódování/programování vozidla Autonomous Car

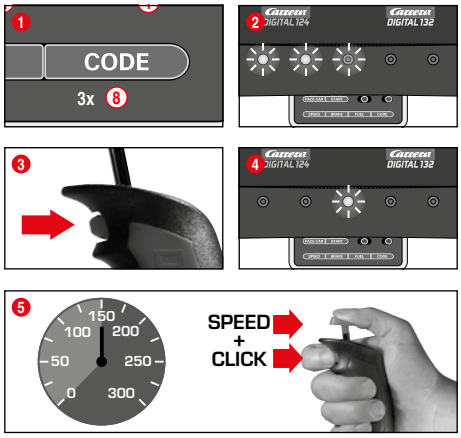


Postavte vozidlo, které má být kódováno, na dráhu - přičemž řídicí jednotka Control Unit je zapnutá - a stiskněte dvakrát tlačítko „Code" (8), obr. (1). První dvě LED diody na řídicí jednotce svítí, obr. (2). Nyní stiskněte výhybkové tlačítko ručního regulátora, obr. (3); LED diody 3-5 se nyní postupně 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

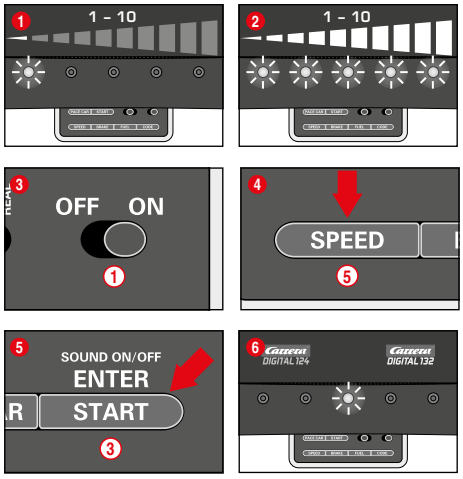




(pouze ve spojení s Pit Stop Lane #20030356)
Postavte vozidlo, které má být kódováno, na dráhu, přičemž řídicí jednotka Control Unit je zapnutá, a stiskněte 3krát tlačítko „Code" (8), obr. (1). První tři LED diody na řídicí jednotce Control Unit svítí, obr. (2). Nyní stiskněte výhybkové tlačítko ručního 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 provedeném 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 opustí 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.

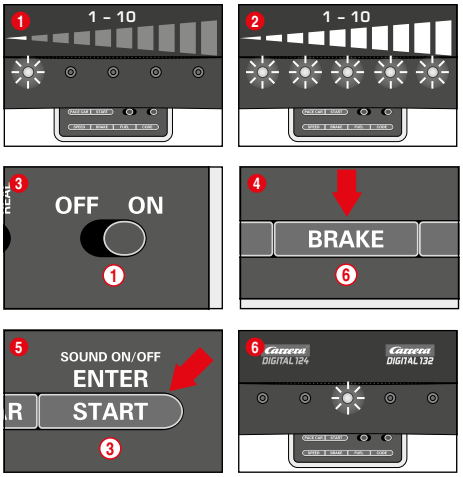
Nastavení základní rychlosti vozidel



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 naposled použit. Tiskněte opakovaně tlačítko „SPEED" (5) dokud se nezvolí požadovaná základní rychlost. Volbu potvrďte tlačítkem „ENTER/START" (3).
Krátké běžící světlo a rozsvícená prostřední LED dioda potvrzují, že nastavení bylo ukončeno, obr. (6).

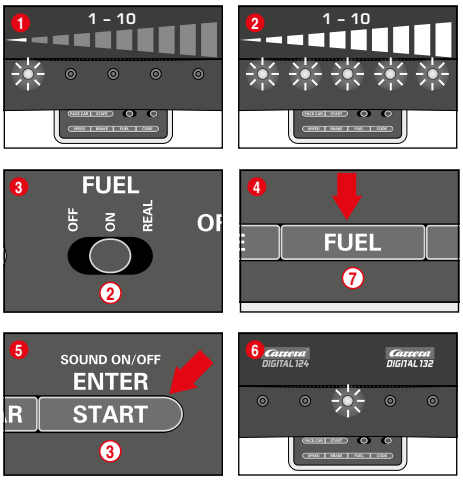
Nastavení chování vozidel při brzdění



(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 Unitna dráhu a jedenkrát stiskněte tlačítko „BRAKE" (6). Nyní svítí určitý počet LED diod. Tyto ukazují poslední použitý brzdový stupeň. Tiskněte opakovaně tlačítko „BRAKE" (6) dokud nezvolíte požadované brzdné vlastnosti. Volbu potvrďte tlačítkem „ENTER/START" (3).
Krátké běžící světlo a svítící prostřední LED dioda potvrzují, že nastavení bylo ukončeno, obr. (6).

Nastavení obsahu palivové nádrže



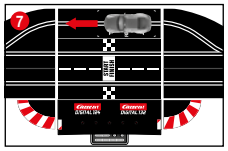
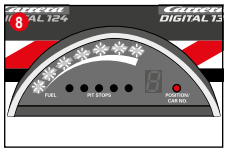
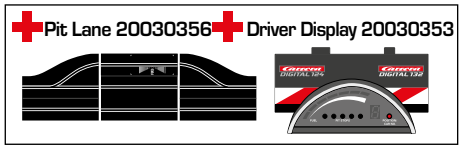
(pouze pro vozidla ovládaná ručním regulátorem)
Nastavení obsahu palivové nádrže ve spojení s Pit Lane (20030356) se provede pro všechna vozidla současně. Nastavení může být provedeno v 10 stupních, 5 LED diod přitom blikáním resp. trvalým svícením signalizuje různé stupně.
(1) 1 LED svítí = nízký obsah palivové nádrže
(2) 5 LED diod svítí = plná palivová nádrž

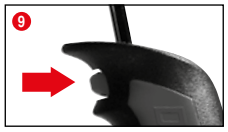
Postavte nastavovaná vozidla při zapnuté řídicí jednotce Control Unit na dráhu a posuvným spínačem (2). zapněte tankovací funkci, obr. 3. Stiskněte jednou tlačítko „FUEL" (7). Nyní svítí určitý počet LED diod. Ty ukazují poslední použitý obsah palivové nádrže. Tiskněte opakovaně tlačítko „FUEL" (7) dokud nezvolíte požadovaný obsah palivové nádrže. Volbu potvrďte tlačítkem „ENTER/START" (3). Krátké běžící světlo 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.

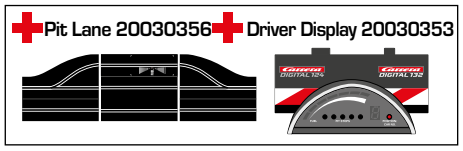
Natankování vozidel s Pit Lane 20030356 a Driver Display 20030353

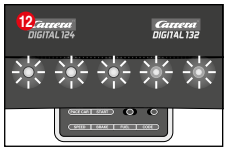
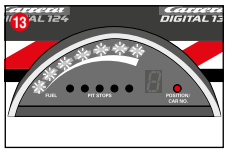
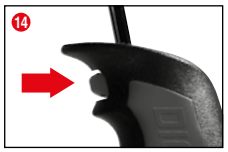



Aktuální obsah palivové nádrže vozidla se dá odečítat ze sloupcové signalizace s 5 zelenými a 2 červenými LED diodami na displeji řidiče Driver Display. Pro natankování jeďte s vozidlem přes tankovací senzor do Pit Lane obr. (7). Sloupcová signalizace nyní začne blikat, obr. (8), a podržením výhybkového tlačítka může vozidlo natankovat, obr. (9). Počet tankování se zobrazuje blikáním resp. svícením žlutých LED diod, obr. (10) (viz také displej řidiče 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

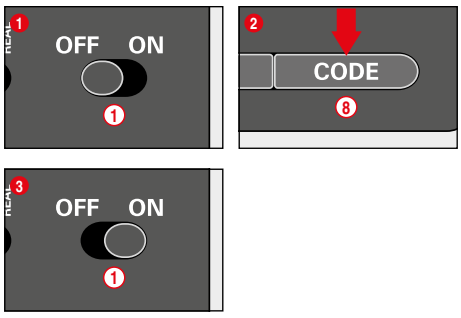




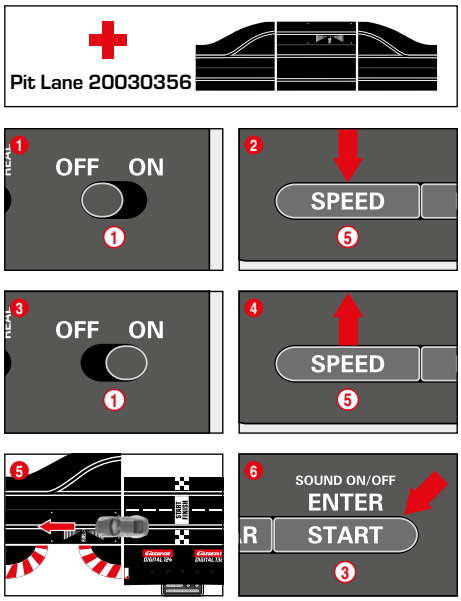
(pouze ve spojení s Pit Lane 20030356 a Driver Display 20030353)
Nezávisle na základním nastavení obsahu palivové nádrže je možné individuálně pro jedno a/nebo více vozidel nastavit obsah palivové nádrže při startu závodů pro okruhy do prvního zastavení k natankování. Stiskněte jedenkrát tlačítko „START/ENTER“ (3); 5 LED diod na řídicí jednotce Control Unit svítí nepřerušovaně, obr. (12), a sloupcová signalizace displeje/displejů řidičů 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

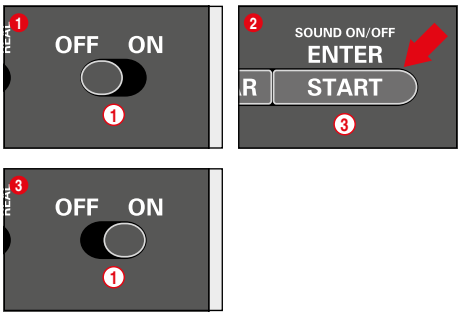


(pouze ve spojení s Pit Lane 20030356)
Funkci počítání okruhů v Pit Lane 20030356 resp. Pit Stop Lane 20030346 je možné zapínat/vypínat jednotkou Pit Stop Adapter Unit 20030361. K tomu při vypnuté řídicí jednotce podržte stisknuté tlačítko „SPEED“ (5), zapněte řídicí jednotku a tlačítko „SPEED“ (5) uvolněte. 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

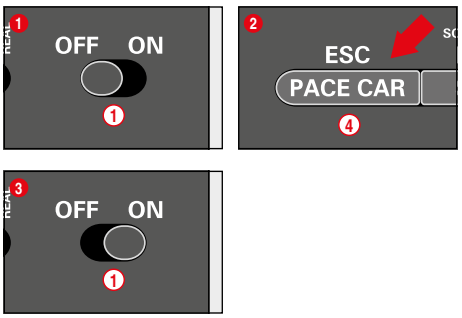
Zvolte si požadované nastavení a posuňte vozidlo nebo s ním přejeďte přes senzor Pit Lane, obr. (5). Nastavení budou při přejetí převzata. Pokud chcete toto nastavení opustit, stiskněte tlačítko „START/ENTER“ (3).

Zvuk ZAP/VYP



Potvrzovací tón při přejíždění přes senzory a při tlačítkovém ovládání 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



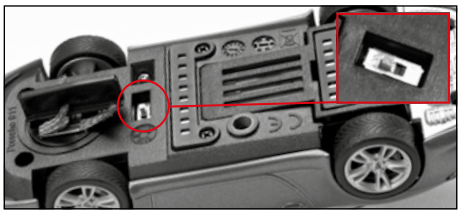
Pro opětovné výchozí nastavení od výrobce je řídicí jednotka vybavena resetovací funkcí.
Přidržte tlačítko „ESC/PACE CAR“ (4) stisknuté s vypnutou řídicí jednotkou; zapněte dráhu a tlačítko opět uvolněte. Všechna dosavadní nastavení rychlosti, chování vozidla při brzdění, obsahu palivové nádrže, zvuku 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 pozície vozidel Autonomous a Pace Car = VYP

Funkce úspory proudu

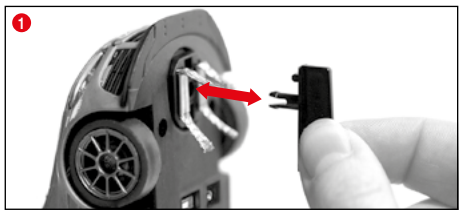
Řídicí jednotka Control Unit se po 20 minutách nepoužívání přepne do režimu úspory proudu a vypne všechny displeje - Position Tower, displeje řidičů a startovací světla. Pro opětovnou aktivaci vypněte řídicí jednotku (Control Unit) na cca 2-3 sekundy a znovu ji zapněte.
Všechna nastavení zůstanou zachována.

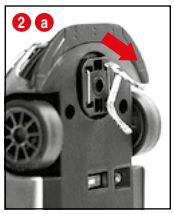
Programování vozidla z DIGITAL 132 na Evolution (analogové)

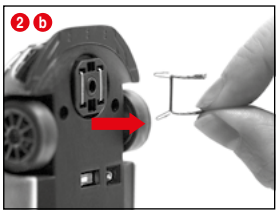


Přepnout přepínač směru jízdy podle obr. (1). Posadit vozidlo na dráhu a 3 x stisknout smýkadlo. Pro provozování hry DIGITAL 132, opět přepnout přepínač zpátky.

Výměna dvojitých sběracích kontaktů a vodícího kýlu



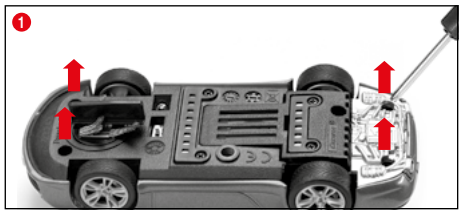




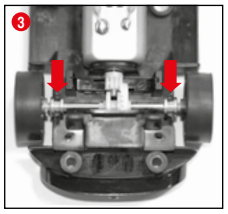
Pokyny:
• Doporučuje se vždy pouze jeden sběrací kontakt vyjmout a vyměnit.
• Nikdy netáhnout vozidlo dozadu, jelikož jinak se sběrací kontakty poškodí.
1 Opatrně vytáhnout podle obr. 1 vodicí kýl z držáku.

2 Při výměně dvojitého sběracího kontaktu se musí dbát na to, aby se nejprve pouze částečně vytáhl horní sběrací kontakt obr. 2 a a potom se se spolu se sběracím kontaktem obr. 2 b dá vytáhnout kompletní dvojitý sběrací kontakt.
Při vsazování postupujte prosím stejným způsobem.

Výměna přední/zadní nápravy

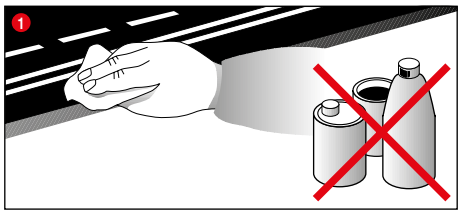


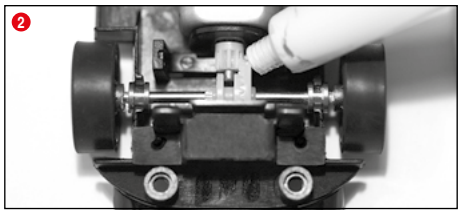




Oddělit horní část podvozku podle obr. 1. Vyjmout osy z ložisek prostřednictvím tlaku (2). Vložit novou osu. Dbát na korektní polohu ložisek os (3).

Údržba a ošetřování





Aby se zaručila bezvadná funkce automobilové závodní dráhy, by se měly všechny části závodní dráhy pravidelně očistit. Před čištěním vytáhnout síťovou zástrčku.

1 **Závodní dráha:** Povrch jízdní dráhy a drážky stopy udržovat v čistotě suchým hadrem. Nepoužívat žádná rozpouštědla anebo 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 pryskyřic a kyselin. Jako pomůcku použijte např. párátko. Pravidelně kontrolujte stav sběracích kontaktů a pneumatik.

Odstraňování chyb Technika jízdy

Odstraňování chyb:
Při poruchách zkontrolujte prosím následující:
• Jsou přípoje 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.

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.
• Nepřidržovat anebo nezablokovat 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

Název výrobce nebo ochranná známka, obchodní registrační číslo a adresa	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.) Klidový režim = ruční ovladače nejsou v činnosti, žádná hra
3.) Stand-by režim = cca po 20 minutách klidového režimu sepne přípojná kolej 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

0-3

Tento výrobek je opatřen symbolem pro tříděnou likvidaci elektrického a elektronického odpadu (WEEE). To znamená, že se tento výrobek musí likvidovat v soulade s směrnicí 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.

BG

Съдържание

Указания за безопасност ... 88
Съдържание на опаковката ... 88
Техническо указание относно конструкцията ... 88
Важно указание ... 89
Упътване за монтаж ... 89
Водещи планки и опори ... 89
Електрическо свързване ... 89
Автомобилни части ... 89
Изводи ... 90
Елементи за обслужване ... 90
Подготовка за стартиране ... 90
Кодиране/програмиране на автомобилите за съответните ръчни регулатори ... 90
функция на стрелките ... 90
Светлини вкл/изкл ... 91
Игрови режим с 6 автомобила ... 91
Кодиране/програмиране Autonomous Car ... 91
Кодиране/програмиране на Pace Car ... 91
Регулиране на основната скорост на автомобилите ... 91
Регулиране на спирачното поведение на автомобилите ... 91
Настройване на съдържанието на резервоара ... 91
Блокировка на бутоните за настройки ... 92
Разширена функция Pit Lane ... 92
Звук ON/OFF ... 92
Функция Reset ... 92
Strom-Spar Funktion ... 92
Програмиране на автомобила от DIGITAL 132 на Evolution (аналогово) ... 92
Смяна на двойните плъзгачи и водещия кил ... 93
Смяна на предния/задния мост ... 93
Ремонт и поддръжка ... 93
Отстраняване на повреди/Техника на каране ... 93
Технически данни ... 93

Добре дошли

Добре дошли в екипа на Carrera!
Ръководството за обслужване съдържа важна информация за конструкцията и обслужването на Вашата писта Evolution. 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**

Моля, проверете съдържанието за пълнота и евентуални транспортни повреди. Опаковката съдържа важна информация и също трябва да се запази.
Желаем 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. Незабавно потърсете медицинска помощ при поглъщане или вдишване на магнити.

• 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 и автомобилите 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 далече 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 може да се използва 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 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 сглобено състояние.

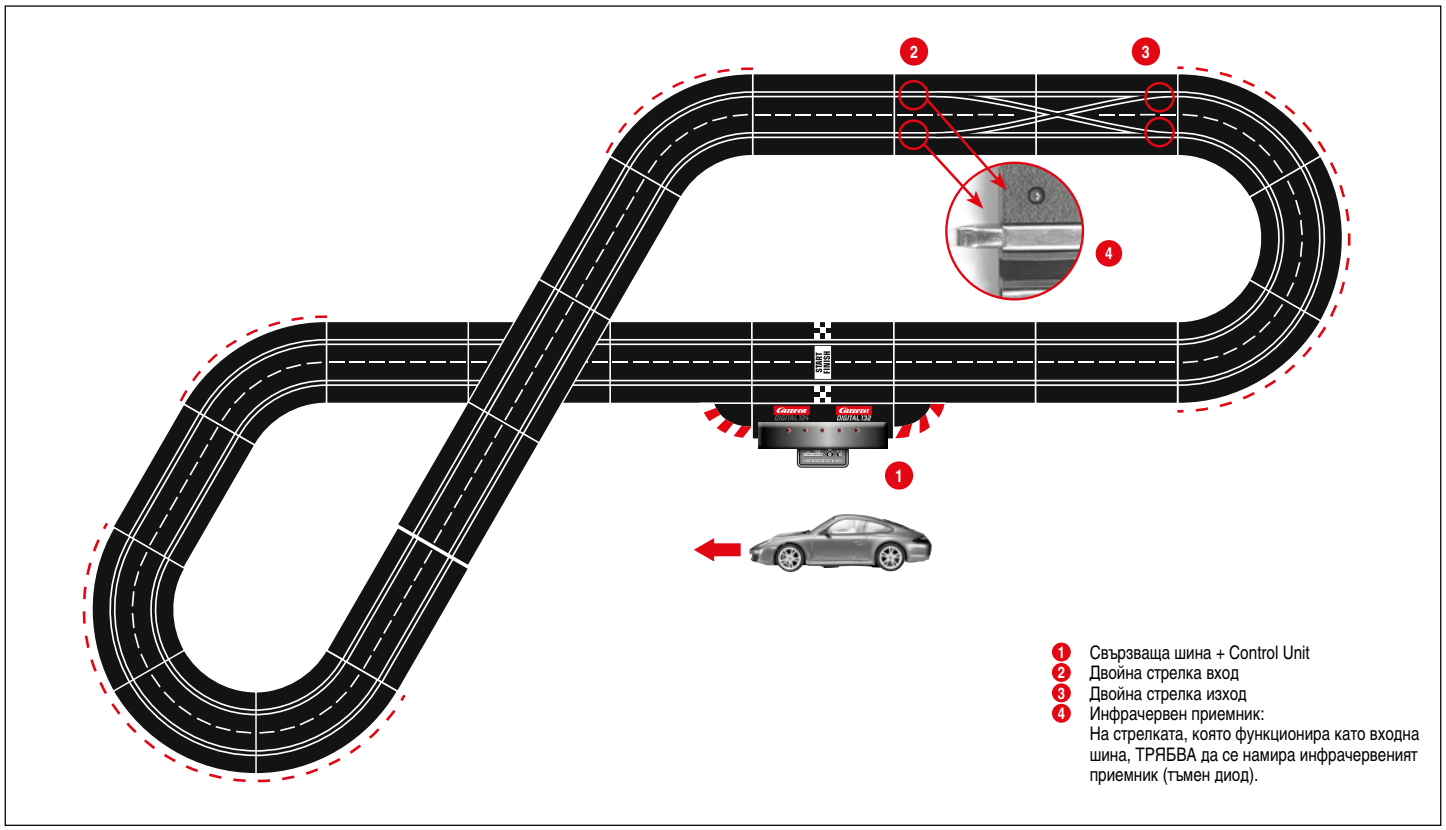
Сглобяването трябва да се извършва само от възрастни. Този уред може да се използва от деца на 8 години и повече, както и от лица с намалени физически, сензорни или умствени способности или липса на опит и знания, ако те бъдат наблюдавани или са били инструктирани относно безопасната работа на уреда 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 непрезареждащи се батерии поради опасност от експлозия.

Съдържание на опаковката

1 BMW M6 GT3 “Molitor Racing, No.14”
1 Mercedes-AMG GT3 “MANN-FILTER Team HTP, No.47”
11 Стандартни прави
1 Control Unit
1 Carrera DIGITAL 132 двойна стрелка (2 части от релси)
8 Завоя 1/60°
1 Трансформатор
Водещи планки
Резервни плъзгачи
Накрайници на ивиците на ръбовете
Ръководство за обслужване
Блокировки на пистата

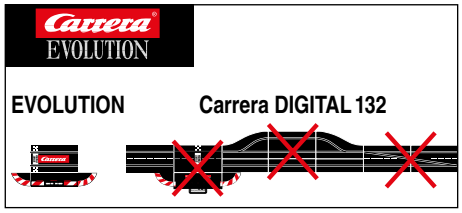
Дължина на трасето: 7,3 m
Конструктивни размери: 305 x 170 cm

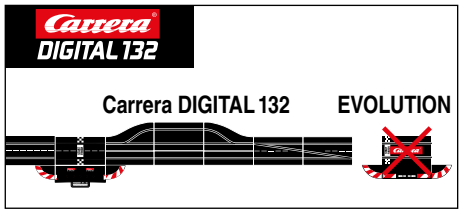
Техническо указание относно конструкцията



1 Свързваща шина + Control Unit
2 Двойна стрелка вход
3 Двойна стрелка изход
4 Инфрачервен приемник:
На стрелката, която функционира като входна шина, ТРЯБВА да се намира инфрачервеният приемник (тъмен диод).

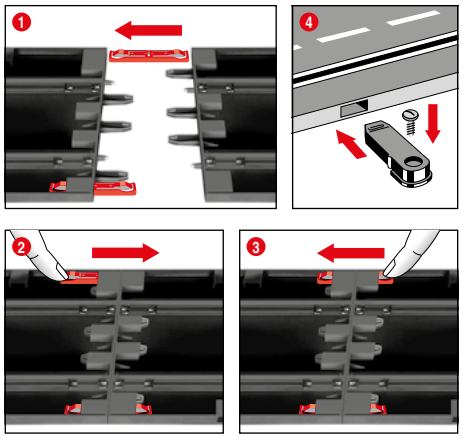
Важно указание





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. Black Box 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. Black Box) е свързана 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.

Упътване за монтаж

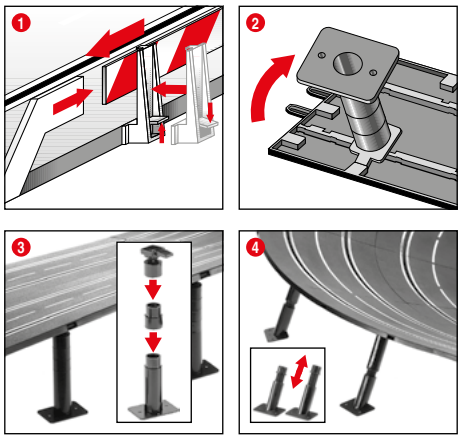


1 + 2 + 3 Преди монтажа вкарайте свързващите скоби в шината, както е описано във фиг. 1. Сглобете шините върху равна основа. Движете свързващите скоби съгласно фиг. 2 в посока на стрелката, докато чуете щракване. Свързващата скоба може да се вкара допълнително. Отделянето на свързващите скоби е възможно 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:
Макетът не е подходяща монтажна основа поради зареждането със статично електричество, образуването на власинки и лесното възпламеняване.

Водещи планки и опори

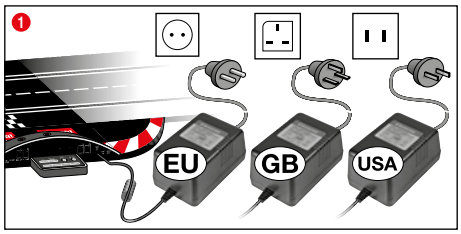


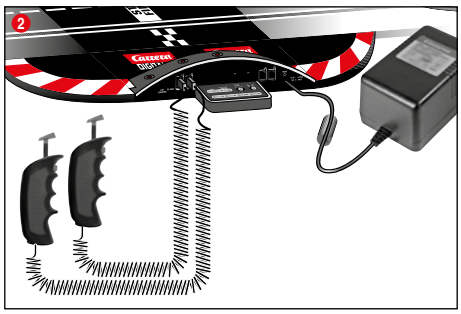
1 **Водещи планки:** Държачите на водещите планки се монтират чрез вдигане върху ръба на пистата за движение.

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 можат 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



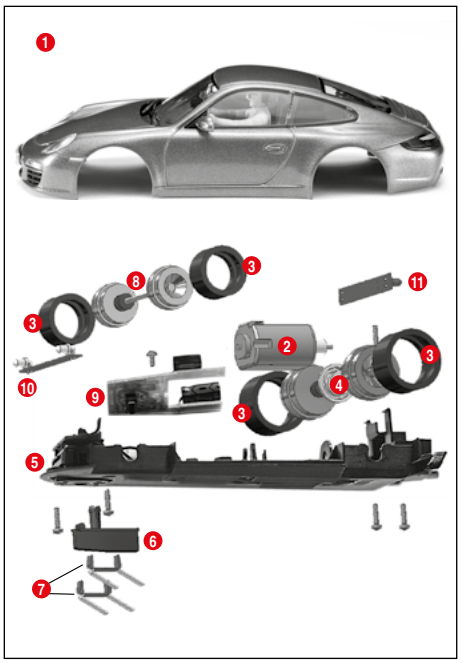


1 Свържете щепсела на трансформатора с контролния модул Control Unit.
2 Свържете доставените ръчни регулатори към Control Unit.

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.

Автомобилни части

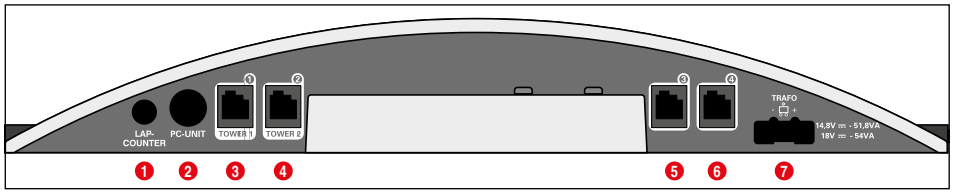


1 каросерия, спойлер
2 двигател
4 гуми
4 заден мост
5 шаси
6 водещ кил
7 двойка плъзгачи
8 преден м3ост
9 автомобилна платка с превключвател
10 предна осветителна платка
11 задна осветителна платка

Указание: Конструкцията на автомобила зависи от модела.

Обозначението на отделните части не може да се използва като артикулен номер.

Изводи



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

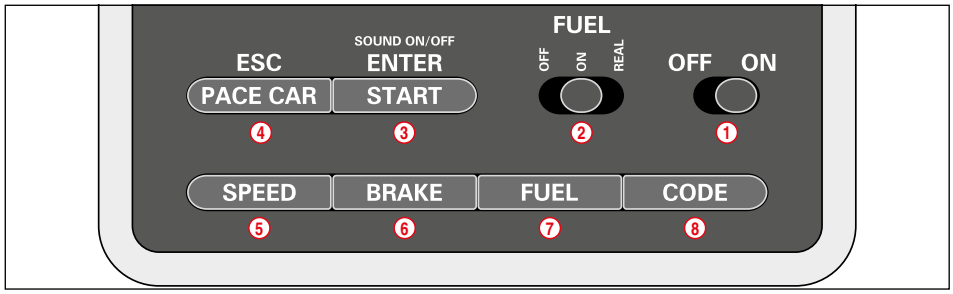
Общи инструкции за букси за свързване 1-4:
Ако се използва безжичен приемник WIRELESS+, той трябва да се свърже с буксата за свързване 1. По избор втора безжична кула WIRELESS Tower 20010108 може да се свърже с буксата за свързване 2. Ако се използва само безжичен приемник WIRELESS+, буксата за свързване 2 остава незаета.

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!

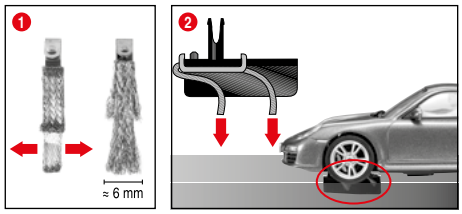
Елементи за обслужване



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.

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 ии 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.

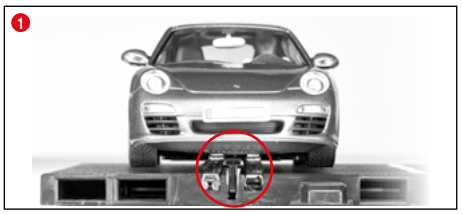
По време на игра дребните части на автомобила като спойлер или огледало, които за да приличат на оригиналните, трябва да се направят наново, могат евентуално да се отделят или счупят. За да се избегне това, имате възможност да ги запазите, като ги махнете преди започване на играта.

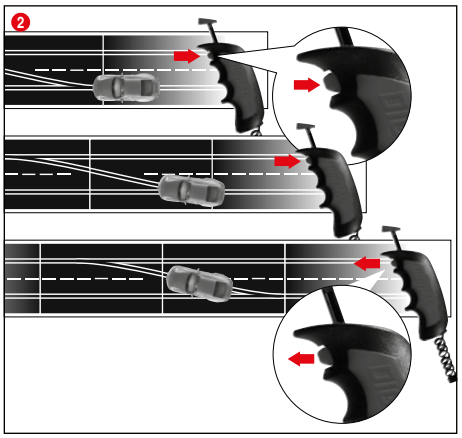
Кодиране/програмиране на автомобилите за съответните ръчни регулатори



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.

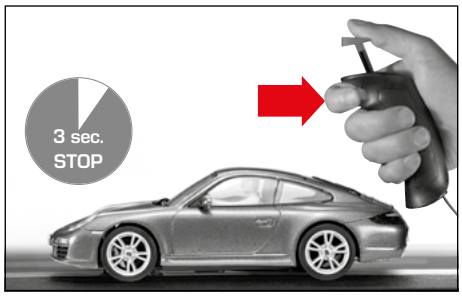
Функция на стрелките





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 премине през стрелката.

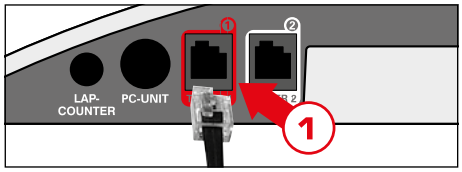
Светлини вкл/изкл



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.

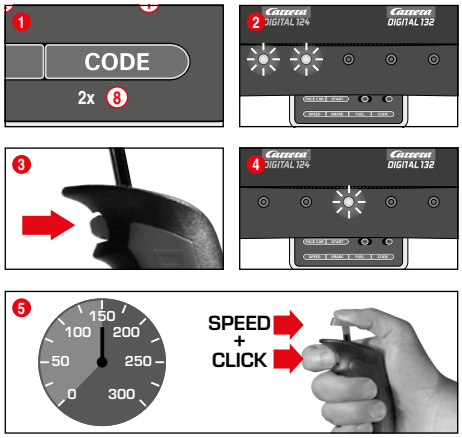
Забележка:
Важи само за модели с осветление на автомобила

Игрови режим с 6 автомобила



Свържете разширяващата кутия за ръчен регулатор (арт. № 20030348) към букса 1 на Control Unit. Следващите действия виж в раздела "Кодиране на автомобилите за съответния ръчен регулатор".

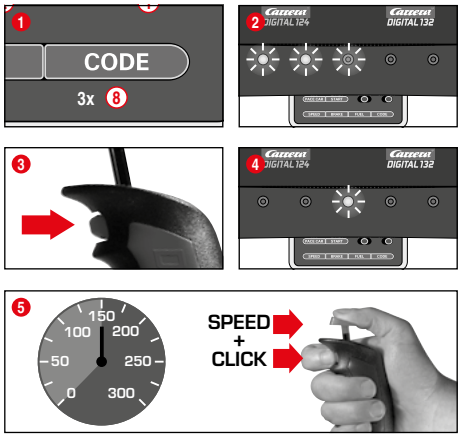
Кодиране/програмиране Autonomous Car



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

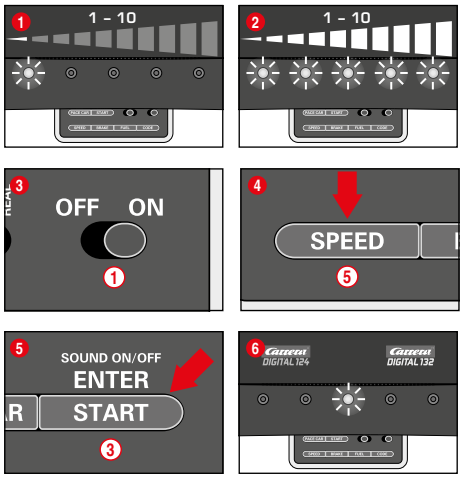




(само във връзка с Pit Stop Lane #20030356)
Поставете автомобила за кодиране при включен контролен модул Control Unit върху пистата и натиснете 3 пъти клавиша „Code" (8), фиг. (1). Първите три светодиода LED на контролния модул Control Unit светят, фиг. (2). Сега натиснете клавиша със стрелка на ръчния 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 позиционираща кула Position Tower се показва винаги с адрес 8.

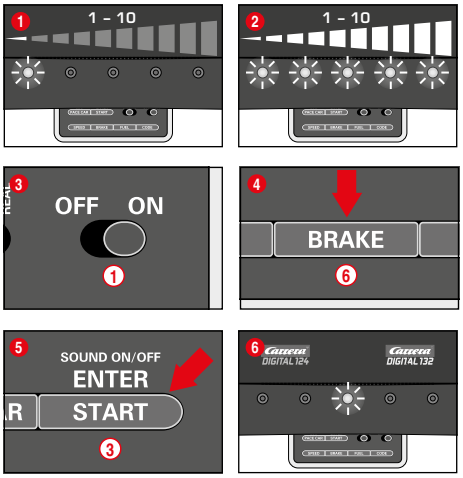
Разширена функция Pace Car
След извършеното кодиране на Pace Car той се движи при първите обиколки автоматично на Pit Lane. За да стартирате Pace Car, натиснете веднъж клавиша „Pace Car" (4). Светодиодите LED 2 и 3 на контролния модул Control Unit светват и Pace Car напуска Pit Lane. Pace Car се движи, докато бъде натиснат клавишът „Pace Car". При това светодиодът LED 2 изгасва и в рамките на актуалната обиколка автомобилът отива автоматично в Pit Lane.

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. Натискайте 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).

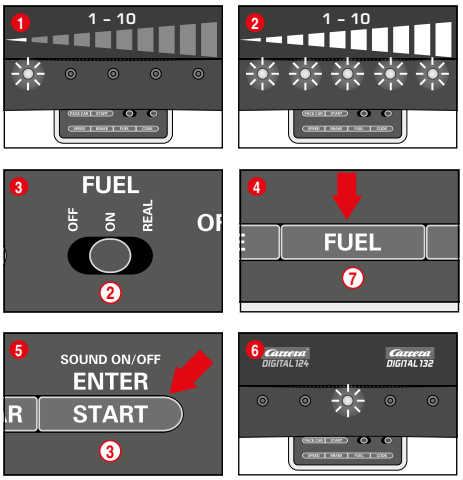
Регулиране на спирачното поведение на автомобилите



(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. Натискайте 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 плъзгащия ключ (2) фиг. (3). Натиснете веднъж клавиша „FUEL" (7) . Сега свети определен брой светодиоди LED. Те показват последно използваното съдържание на резервоара. Натискайте клавиша „FUEL" (7), докато изберете

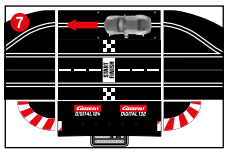
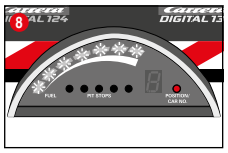
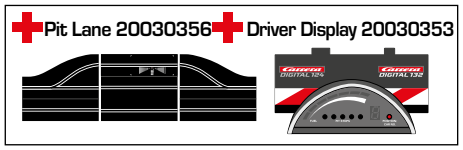
желаното съдържание на резервоара. Потвърдете избора с клавиша „ENTER/START“ (3). Краткото светване и светването на средния светодиод LED потвърждават, че настройването е приключило фиг. 6.

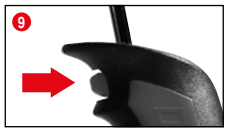
Разширена функция за зареждане
С плъзгащия ключ (2) могат да бъдат избрани 3 режима, фиг. 3:

- 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.

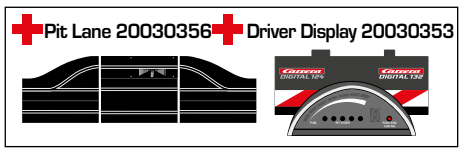
Зареждане на автомобилите с Pit Lane 20030356 и Driver Display 20030353

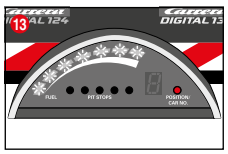
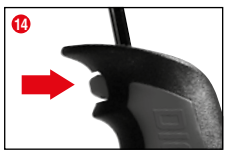



Актуалното съдържание на горивния резервоар може да бъде отчетено от индикацията с 5 зелени и 2 червени светодиода LED на дисплея на шофьора Driver Display. За зареждане идете с автомобила на Pit Lane чрез сензора за горивото фиг. 7. Сега индикацията започва да мига, фиг. 8, а автомобилът може да бъде зареден чрез задържане на клавиша със стрелка фиг. 9. Броят на зарежданията 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 позиционираща кула Position Tower 20030357.

Настройване на съдържанието на горивния резервоар при старт на състезанието

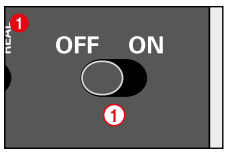


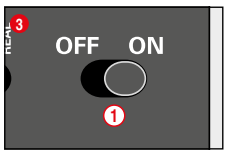


(само във връзка с Pit Lane 20030356 и дисплея на шофьора Driver Display 20030353)
Независимо от основната настройка на горивния резервоар горивният резервоар може да се настройва индивидуално за един и/или няколко автомобила при старта на състезанието за обиколките до първото спиране за зареждане. Натиснете 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 кликване на клавиша със стрелката на съответния ръчен регулатор може да се променя степента на напълване на горивния резервоар, фиг. 14.

Блокировка на бутоните за настройки

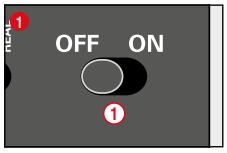


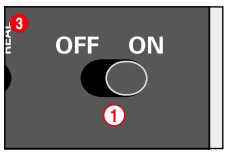


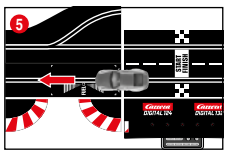
За да блокирате бутоните за настройките на скоростта, спирачката и горивото, направете следното:
Задръжте натиснат бутона Code (8) при изключен контролен модул Control Unit, след това включете контролния модул Control Unit и отново пуснете бутона Code. За да отмените блокировката отново, извършете операцията още веднъж.

Разширена функция Pit Lane







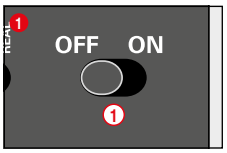



(само във връзка с Pit Lane 20030356)
Има възможност функцията за броене на обиколките да бъде включена/изключена в Pit Lane 20030356, съответно Pit Stop Lane 20030346 с Pit Stop Adapter Unit 20030361. За целта при изключен контролен модул Control Unit задръжте клавиша „SPEED“ (5)натиснат, включете контролния модул Control Unit и отпуснете клавиша „SPEED“ (5). Чрез повторно натискане на клавиша според настройката светват 1 или 2 светодиода LED.

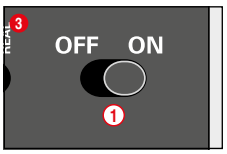
- LED 1 = функция за броене на обиколките изкл
- LED 1 + 2 = функция за броене на обиколките вкл

Изберете желаната настройка и преместете или m,еминете 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

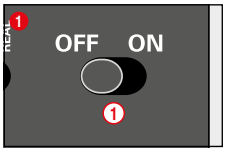




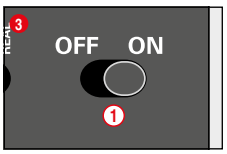


Тонът за потвърждаване при преминаване през сензорите и обслужване с клавишите може да бъде изключен. За целта задръжте клавиша „START/ENTER“ (3) натиснат при изключен контролен модул Control Unit, включете пистата и отново отпуснете клавиша „START/ENTER“ (3). Но регистриращият тон при включване на контролния 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 задръжте клавиша „ESC/PACE CAR“ (4) натиснат при изключен контролен модул Control Unit; включете пистата и отново отпуснете клавиша. Всички досегашни настройки на скоростта, спирачното поведение, съдържанието на резервоара, звука и броенето на обиколките се връщат на заводската настройка. Това не засяга настройките на автомобилите, ако те не се намират върху пистата.

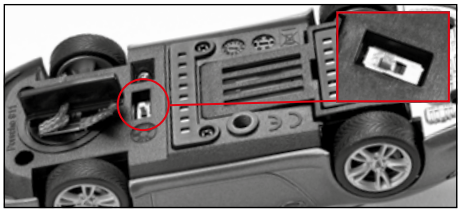
Заводски настройки:

- скорост = 10
- поведение при спиране = 10
- съдържание на гориво = 7
- звук = On
- индикация на положението на Autonomous и Pace Car = OFF

Енергоспестяваща функция

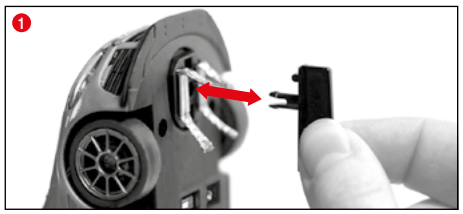
Ако не се използва в продължение на 20 минути, контролният модул Control Unit включва на енергоспестяващ режим и изключва всички индикации като Position Tower, Driver Displays и Startlight. За реактивиране изключете контролния модул Control Unit за около 2-3 секунди и включете отново. Всички настройки се запазват.

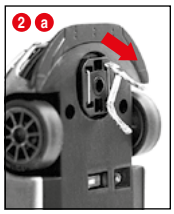
Програмиране на автомобила от DIGITAL 132 на Evolution (аналогово)

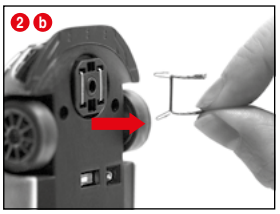


Превключете лоста за смяна на посоката на движение съгласно фиг. 1. Поставете автомобила на писта Evolution и натиснете чукчето 3x. За игрови режим DIGITAL 132 върнете превключвателя в обратно положение.

Смяна на двойните плъзгачи и водещия кил



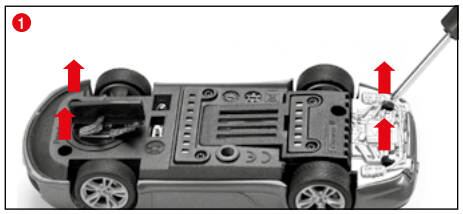




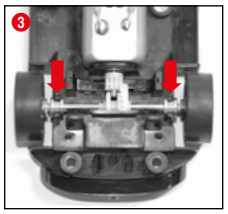
Указания:
• Препоръчва се винаги да се изважда и сменя само единият плъзгач.
• Никога не дърпайте автомобила назад, тъй като в противен случай плъзгачът може да се повреди.
1 Извадете водещия кил внимателно от поставката съгласно фиг. 1.

2 При смяна на двойния плъзгач трябва да се внимава първо да се извади частично горният плъзгач съгласно фиг. 2a и тогава двойният плъзгач може да се извади изцяло, като се извади плъзгачът съгласно фиг. 2b.
При монтиране процедирайте по същия начин.

Смяна на предния/ задния мост

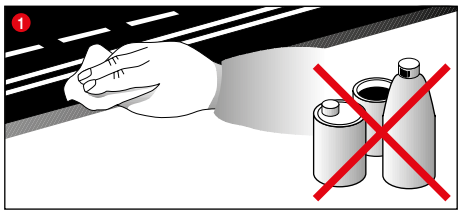


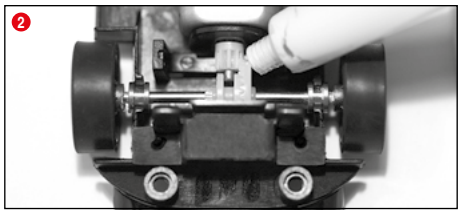




Отделете горната част на автомобила от шасито съгласно фиг. 1. Извадете мостовете с натиск от местата (2). Поставете нов мост. Внимавайте за правилното положение на лагерите на мостовете (3).

Ремонт и поддръжка





За да се гарантира безупречна функция на състезателната писта за автомобили, всички части на състезателната писта трябва редовно да се почистват. Преди почистване изключвайте щепсела.

1 **Състезателна отсечка:** Почистете повърхността на пистата за движение и улеите на платното със суха кърпа. За почистване не използвайте разтворители или химикали. Ако не използвате пистата, я съхранявайте защитена от прах и на сухо място, най-добре в оригиналния кашон.

2 **Проверка на автомобила:** Почистете лагерите на моста и колелата, зъбните колела на двигателя, зъбните колела на скоростната кутия и лагерите и смажете с грес без съдържание на смола и киселини. Като помощно средство използвайте например 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 движение от долната страна на автомобила.

Забележка:
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.

Техника на каране:
• По права линия може да се кара бързо, преди завой трябва да се натисне спирачка, на изхода на завоя 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 произведени 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 да безупречния ход на играта.

Технически данни

Изходящо напречение · Трансформатор за играчки

14,8 V ⎓ 51,8 W

Наименование или търговска марка на производителя, номер на търговската регистрация и адрес;	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

Токови режими
1.) Режим на игра = Превозните средства се задействат чрез ръчни регулатори
2.) Работа в покой = Ръчните регулатори не се задействат, няма движение
3.) Режим stand-by = след ок. 20 минути режим на покой 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 отделя от електрическата мрежа.

0-3

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 здравето.

GR

Περιεχόμενα

Οδηγίες ασφαλείας 94
Περιεχόμενα συσκευασίας 94
Τεχνική υπόδειξη για τη συναρμολόγηση 94
Σημαντική υπόδειξη 95
Οδηγίες συναρμολόγησης 95
Προστατευτικές μπάρες και βάσεις 95
Ηλεκτρική σύνδεση 95
Μέρη του αυτοκινήτου 95
Συνδέσεις 96
Στοιχεία χειρισμού 96
Προετοιμασία εκκίνησης 96
Κωδικοποίηση/Προγραμματισμός των αυτοκινήτων στα σχετικά χειριστήρια 96
Κύκλος έναρξης 96
Λειτουργία φώτων ON/OFF 97
Παιχνίδι με 6 αυτοκίνητα 97
Κωδικοποίηση/Προγραμματισμός Αυτόνομο αυτοκίνητο (Autonomous Car) 97
Κωδικοποίηση/Προγραμματισμός Pace Car 97
Ρύθμιση της βασικής ταχύτητας των αυτοκινήτων 97
Ρύθμιση της συμπεριφοράς πέδησης των αυτοκινήτων 97
Ρύθμιση του περιεχομένου ρεζερβουάρ 97
Φραγή πλήκτρων για ρυθμίσεις 98
Διευρυμένη λειτουργία Pit Lane 98
Ήχος ON/OFF 98
Λειτουργία μηδενισμού 98
Λειτουργία εξοικονόμησης ρεύματος 98
Επαναπρογραμματισμός του αυτοκινήτου από DIGITAL 132 σε Evolution (αναλογικό) 98
Αντικατάσταση διπλών ολισθητήρων και τροχιάς οδήγησης 99
Αλλαγή πρόσθιου/οπίσθιου άξονα 99
Συντήρηση και φροντί 99
Αντιμετώπιση σφαλμάτων/Τεχνολογικά συστήματα οδήγησης 99
Τεχνικά χαρακτηριστικά 99

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 απευθυνθείτε στον έμπορό σας ή επισκεφθείτε την ιστοσελίδα μας: **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 καταπωθούν. Προσοχή: κίνδυνος πιασίματος κάποιου 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 μεταλλικό αντικείμενο μέσα στο ανθρώπινο σώμα, μπορούν να προκαλέσουν σοβαρό ή θανατηφόρο τραυματισμό. Σε περίπτωση κατάποσης ή εισπνοής μαγνητών, πρέπει να ζητήσετε αμέσως ιατρική βοήθεια.

• 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 τροφοδοτικά των παιχνιδιών δεν είναι κατάλληλα για να χρησιμοποιούνται τα ίδια ως παιχνίδια. Η χρήση των προϊόντων αυτών πρέπει να γίνεται πάντοτε υπό τη συνεχή επιτήρηση των γονιών.

• Ελέγχετε τον αυτοκινητόδρομο και τα αυτοκίνητα τακτικά για ζημιές στα καλώδια, τα βύσματα και τα κελύφη! Αντικαταστήστε χαλασμένα 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 επιτρέπεται να χρησιμοποιείται μόνο με ειδικό για παιχνίδια 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 ή να αντικατασταθεί από άλλο εξειδικευμένο άτομο, για να αποφευχθούν τυχόν κίνδυνοι.

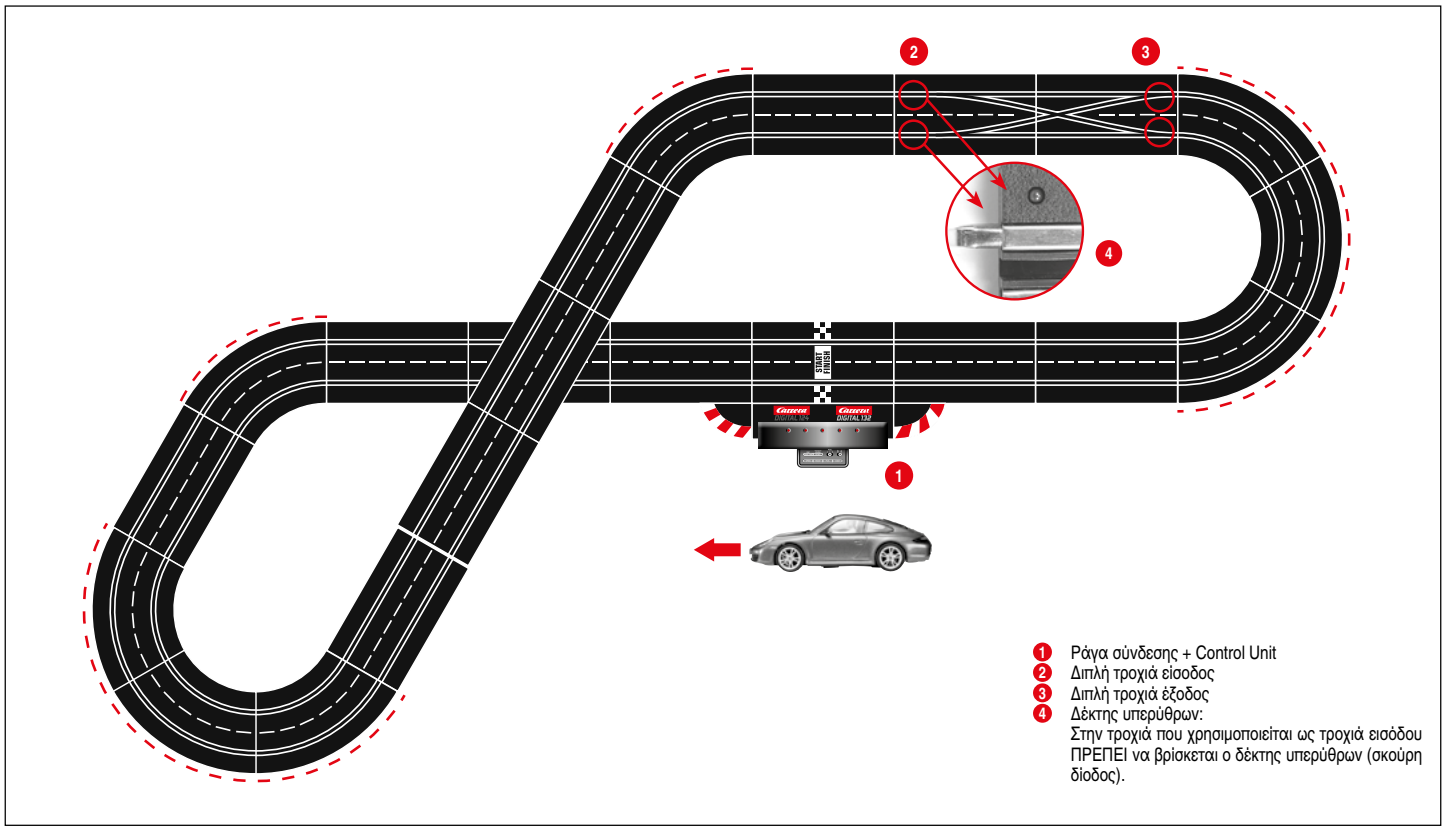
Σημείωση:
Τα οχήματα και το χειριστήριο μπορούν να τεθούν ξανά σε λειτουργία μόνο σε όταν είναι πλήρως συναρμολογημένα. Η συναρμολόγηση πρέπει να πραγματοποιείται μόνο από ενήλικες. Αυτή η συσκευή μπορεί να χρησιμοποιηθεί από παιδιά ηλικίας 8 ετών και άνω, καθώς και από άτομα με μειωμένη σωματική, αισθητηριακή 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.

Περιεχόμενα συσκευασίας

1 BMW M6 GT3 “Molitor Racing, No.14”
1 Mercedes-AMG GT3 “MANN-FILTER Team HTP, No.47”
11 Κανονικές ευθείες
1 Control Unit
1 Carrera DIGITAL 132 Διπλή τροχιά (2 μέρη)
8 Στροφές 1/60°
1 Μετασχηματιστής
Προστατευτικά
Ανταλλακτικοί ολισθητήρες
Τεμάχια τερματισμού πλαϊνών λωρίδων
Οδηγίες χρήσης
Ασφαλίσεις τμημάτων πίστας

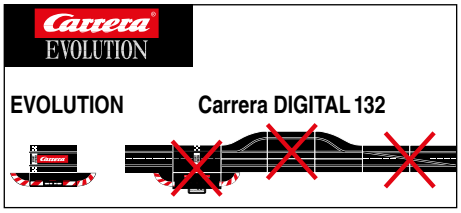
Μήκος πίστας: 7,3 m
Διαστάσεις συναρμολόγησης: 305 x 170 cm

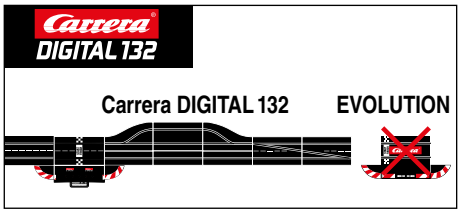
Τεχνική υπόδειξη για τη συναρμολόγηση



1 Ράγα σύνδεσης + Control Unit
2 Διπλή τροχιά είσοδος
3 Διπλή τροχιά έξοδος
4 Δέκτης υπερύθρων:
Στην τροχιά που χρησιμοποιείται ως τροχιά εισόδου ΠΡΕΠΕΙ να βρίσκεται ο δέκτης υπερύθρων (σκούρη δίοδος).

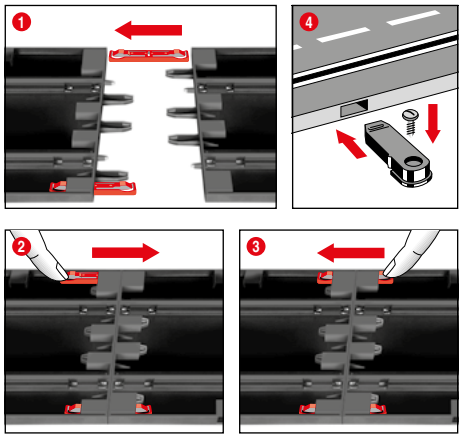
Σημαντική υπόδειξη





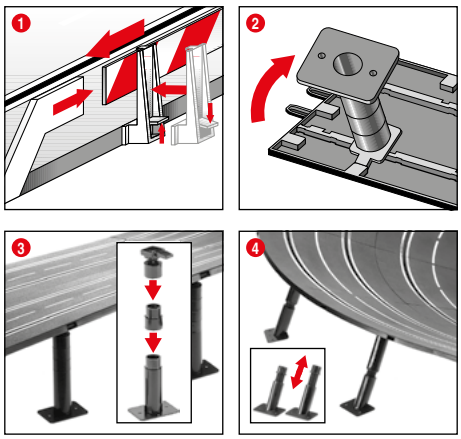
Παρακαλούμε να λάβετε υπόψη, ότι το σύστημα Evolution (αναλογικό σύστημα) και το σύστημα Carrera DIGITAL 132 (ψηφιακό σύστημα) είναι δύο ξεχωριστά και εντελώς ανεξάρτητα συστήματα. Συστήνουμε την προσοχή σας, ώστε να αποσυνδέετε τα δύο συστήματα κατά τη συναρμολόγηση του διαδρόμου, δηλ. δεν επιτρέπεται να υπάρχει καμία ράγα σύνδεσης του συστήματος Evolution μαζί με ράγα σύνδεσης και Black Box 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 Black Box) 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.

Οδηγίες συναρμολόγησης



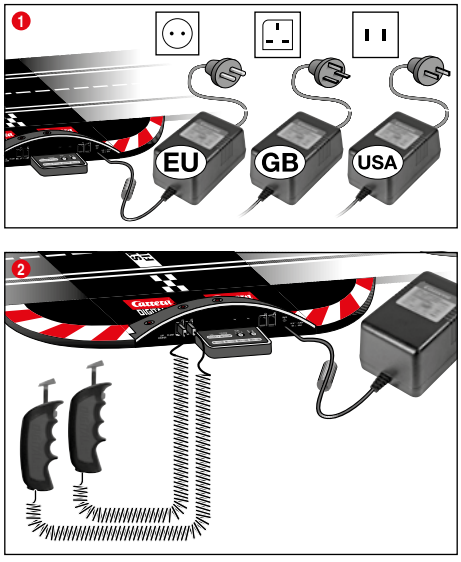
1 + 2 + 3 Πριν από τη συναρμολόγηση τοποθετήστε τα κλιπ σύνδεσης επάνω στην τροχιά όπως φαίνεται στην Εικ. 1). Συνδέστε τις τροχιές επάνω σε μία επίπεδη επιφάνεια. Μετακινείστε τα κλιπ σύνδεσης προς την κατεύθυνση του βέλους σύμφωνα με την Εικ. 2) μέχρι να ασφαλίσουν με χαρακτηριστικό ήχο. Τα κλιπ σύνδεσης 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 ανάφλεξής της.

Προστατευτικές μπάρες και βάσεις



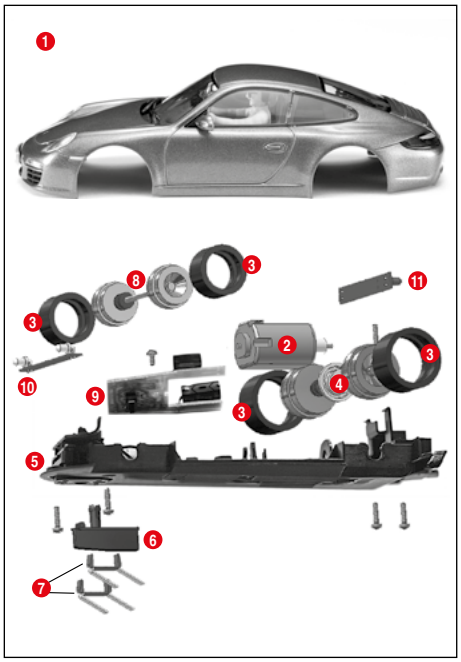
1 **Προστατευτικές μπάρες:** Η τοποθέτηση των εξαρτημάτων στήριξης για τις προστατευτικές μπάρες γίνεται γυρίζοντάς τις προς την άκρη του οδοστρώματος.
2 + 3 **Υποστήριξη υπερυψωμένων τμημάτων της πίστας:** Εισάγετε τις κεφαλές των σφαιρικών αρθρώσεων με τους πείρους σύνδεσης στις προβλεπόμενες για το 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.
2 Συνδέστε τα χειριστήρια που περιλαμβάνονται στη συσκευασία στο 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 διεπαφή PC (μονάδα PC) μπορεί να χρησιμοποιηθεί μόνο σε συνδυασμό με την αυθεντική μονάδα PC Carrera.

Μέρη του αυτοκινήτου

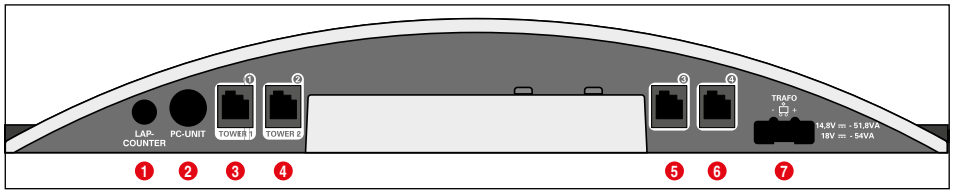


1 Αμάξωμα, προφυλακτήρας
2 Κινητήρας
3 Λάστιχα
4 Οπίσθιος άξονας
5 Πλαίσιο
6 Τροχιά οδήγησης
7 Διπλός ολισθητήρας
8 Πρόσθιος άξονας
9 Πλατίνα αυτοκινήτου με μεταγωγέα
10 Πρόσθια πλακέτα φώτων
11 Οπίσθια πλακέτα φώτων

Υπόδειξη:
Το αμάξωμα του οχήματος εξαρτάται από το μοντέλο.

Ο χαρακτηρισμός των επιμέρους εξαρτημάτων δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως αριθμός παραγγελίας.

Συνδέσεις



Συνδέσεις (από αριστερά προς τα δεξιά):
1. Σύνδεση για μετρητή γύρων 20030342
2. Σύνδεση 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. Σύνδεση για DIGITAL 124 / DIGITAL 132 Τροφοδοτικό

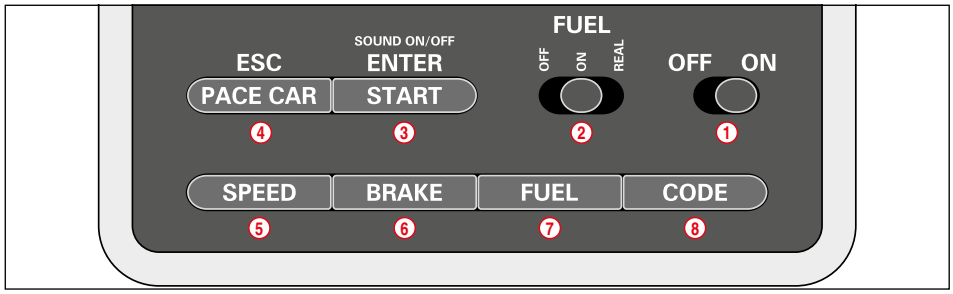
Γενικές οδηγίες σχετικά με τις υποδοχές σύνδεσης 1-4:
Σε περίπτωση που χρησιμοποιείται ασύρματος δέκτης WIRELESS+, αυτός θα πρέπει να συνδέεται με την υποδοχή σύνδεσης 1. Προαιρετικά μπορεί να συνδεθεί ένα ασύρματο κουτί WIRELESS-Tower 20010108 με την υποδοχή σύνδεσης 2. Σε περίπτωση που χρησιμοποιείται 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 κυτίου προέκτασης χειριστηρίου 20030348 πρέπει αυτό να συνδέεται με την υποδοχή σύνδεσης 1. Η αντιστοίχιση των διευθύνσεων των αυτοκινήτων γίνεται με τον τρόπο που δίνεται παρακάτω:
- Κυτίο 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 ασύρματου WIRELESS με το κουτί επέκτασης χειριστηρίων δεν είναι εφικτός!

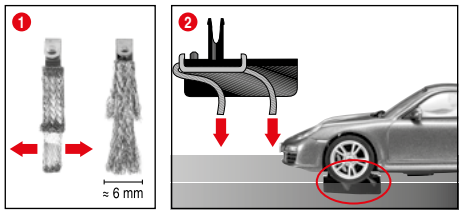
Στοιχεία χειρισμού



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 αλυτάρχη 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.

Προετοιμασία εκκίνησης



Αυτό το αυτοκίνητο Carrera DIGITAL 132 είναι βέλτιστα προσαρμοσμένο στο σύστημα τροχιών 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 κοντύνετε ελαφρώς. Οι τροχιές και οι ολισθητήρες θα πρέπει να καθαρίζονται κατά διαστήματα από τη σκόνη και τα υπολείμματα μετάλλου.

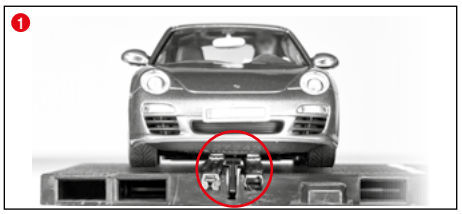
Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού μπορεί να αποκολληθούν ή να σπάσουν μικροεξαρτήματα του αυτοκινήτου, όπως προφυλακτήρες ή καθρέφτες, που για χάρη της αυθεντικότητας έχουν κατασκευαστεί με το συγκεκριμένο τρόπο. Για να αποφύγετε το ενδεχόμενο αυτό, μπορείτε να τα αφαιρέσετε ώστε να τα προφυλάξετε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

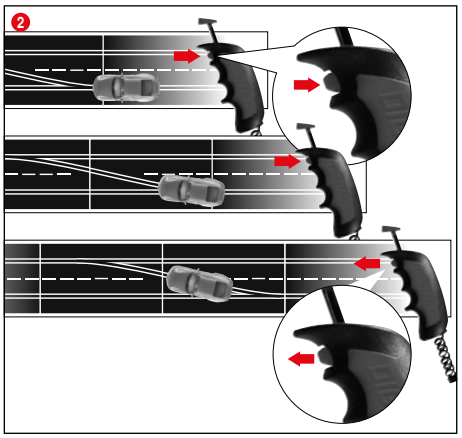
Κωδικοποίηση/Προγραμματισμός των αυτοκινήτων στα σχετικά χειριστήρια



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 τροχιών 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 αντιστοιχιστεί στο χειριστήριο.
Υπόδειξη: Σε αυτό το είδος κωδικοποίησης επιτρέπεται να βρίσκεται πάντοτε **μόνο το προς κωδικοποίηση** αυτοκίνητο στον αυτοκινητόδρομο.

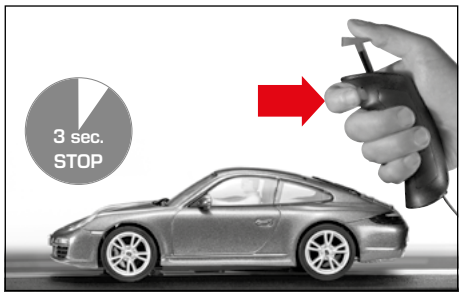
Λειτουργία τροχιών





1 Φροντίστε ώστε η τροχιά οδήγησης του αυτοκινήτου να βρίσκεται μέσα στην αυλάκωση 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.

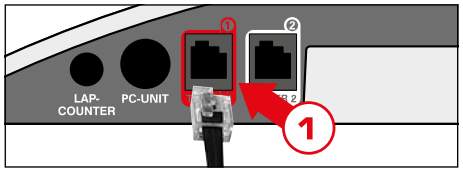
Λειτουργία φώτων ON/OFF



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.

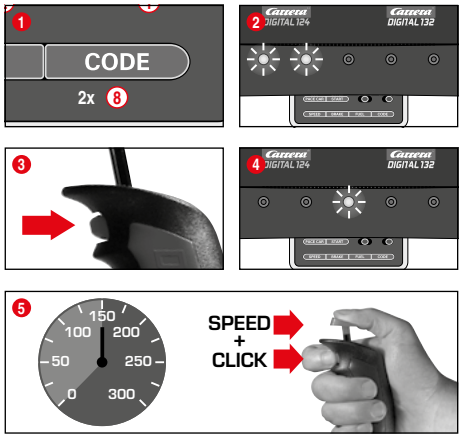
Υπόδειξη:
Ισχύει μόνο για μοντέλα οχημάτων με φωτισμό

Παιχνίδι με 6 αυτοκίνητα



Συνδέστε το κουτί επέκτασης χειριστηρίου (Αρ. προϊόντος 20030348) στην υποδοχή 1 του Control Unit. Για περισσότερες διαδικασίες δείτε την παράγραφο "Κωδικοποίηση των αυτοκινήτων σε αντίστοιχο χειριστήριο".

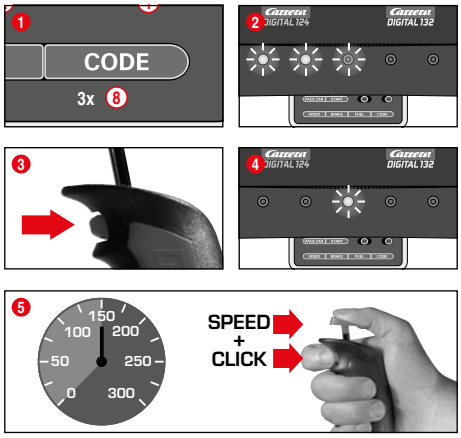
Κωδικοποίηση/Προγραμματισμός Αυτόνομο αυτοκίνητο (Autonomous Car)



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 χειριστηρίου, Εικ. 3.; ανάβουν στη συνέχεια με τη σειρά οι φωτοδιόδοι LED 3-5. Περιμένετε μέχρι να ανάψει ξανά η κεντρική φωτοδίοδος LED, Εικ. 4. Πιέστε τον μοχλό του χειριστηρίου 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

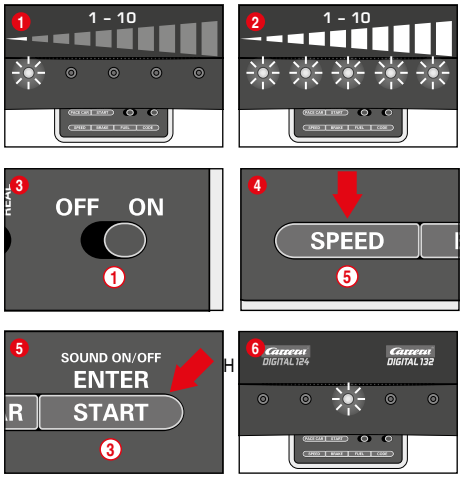




(μόνο σε συνδυασμό με Pit Stop Lane #20030356)
Τοποθετήστε το προς κωδικοποίηση αυτοκίνητο με ενεργοποιημένη μονάδα ελέγχου Control Unit στον αυτοκινητόδρομο και πιέστε 3 φορές το πλήκτρο „Code" (8), Εικ. 1.Οι πρώτες τρεις φωτοδιόδοι LED στη μονάδα ελέγχου Control Unit ανάβουν, Εικ. 2. Πιέστε στη συνέχεια το πλήκτρο τροχιάς του χειριστηρίου, Εικ. 3; ανάβουν στη συνέχεια με τη σειρά οι φωτοδιόδοι LED 2-5. Περιμένετε μέχρι να ανάψει ξανά η κεντρική φωτοδίοδος LED, Εικ. 4. Πιέστε τον μοχλό του χειριστηρίου 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 αυτοκίνητου αλυτάρχη 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 τόση ώρα μέχρι να πιεστεί εκ νέου το πλήκτρο „Pace Car". Κατά τη διαδικασία αυτή σβήνει η φωτοδίοδος LED 2 και το αυτοκίνητο κινείται εντός του τρέχοντος γύρου αυτομάτως στην τροχιά Pit Lane.

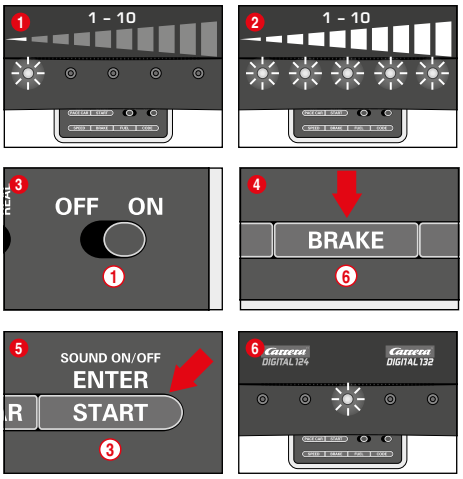
Ρύθμιση της βασικής ταχύτητας των αυτοκινήτων



ρύθμιση της βασικής ταχύτητας μπορεί να γίνει ξεχωριστά για ένα και/ή 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 φωτοδίοδοι 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.

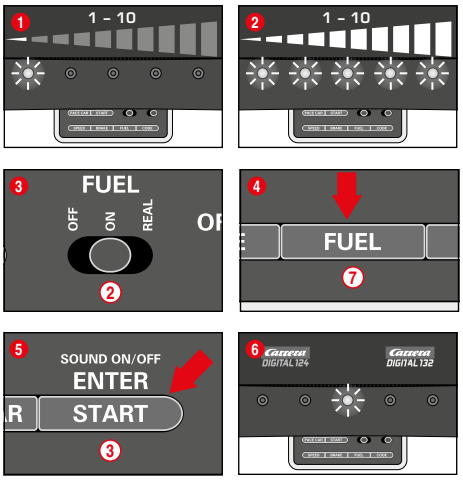
Ρύθμιση της συμπεριφοράς πέδησης των αυτοκινήτων



(μόνο για αυτοκίνητα με χειριστήριο)
Η ρύθμιση της συμπεριφοράς πέδησης μπορεί να γίνει ξεχωριστά για ένα και/ή 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 φωτοδίοδοι 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



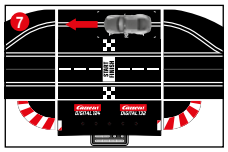
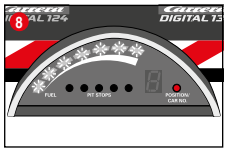
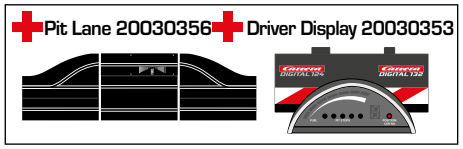
(μόνο για αυτοκίνητα με χειριστήριο)
Η ρύθμιση του περιεχομένου του ρεζερβουάρ σε συνδυασμό με την τροχιά Pit Lane (20030356) πραγματοποιείται για όλα τα αυτοκίνητα ταχυτόχρονα. Η ρύθμιση μπορεί να γίνει σε 10 βαθμίδες, ενώ οι 5 φωτοδίοδοι LED σημαίνουν τις διάφορες βαθμίδες με μόνιμο φωτισμό ή καθώς αναβοσβήνουν.
1 1 λυχνία LED ανάβει = χαμηλή στάθμη δεξαμενής καυσίμου
2 5 λυχνίες LED ανάβουν = γεμάτο ρεζερβουάρ

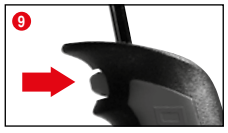
Τοποθετήστε τα προς ρύθμιση αυτοκίνητα με ενεργοποιημένη μονάδα ελέγχου Control Unit στον αυτοκινητόδρομο και ενεργοποιήστε τη λειτουργία ρεζερβουάρ μέσω του κυλιόμενου διακόπτη (2). Εικ. (3). Πιέστε μία φορά το πλήκτρο „FUEL" (7). Στη συνέχεια ανάβει ένας συγκεκριμένος αριθμός φωτοδιόδων LED. Οι φωτοδίοδοι 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 αντάπτορα 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 άδειο 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 20030356.

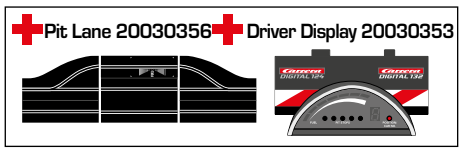
Πλήρωση καυσίμου στα αυτοκίνητα με Pit Lane 20030356 και οθόνη οδηγού Driver Display 20030353

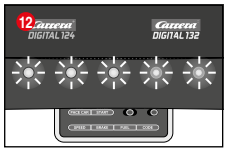


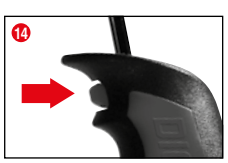

Το τρέχον περιεχόμενο του αυτοκινήτου μπορεί να διαβαστεί μέσω των μπαρών ένδειξης με 5 πράσινες και 2 κόκκινες φωτοδιόδους LED της οθόνης οδηγού. Για την πλήρωση του ρεζερβουάρ, κινήστε το αυτοκίνητο στην τροχιά Pit Lane επάνω από τον αισθητήρα ρεζερβουάρ Εικ. (7). Η ένδειξη με μπάρες αρχίζει να αναβοσβήνει, Εικ. (8), και το αυτοκίνητο μπορεί να συμπληρώσει καύσιμο διατηρώντας πιεσμένο το πλήκτρο τροχιάς Εικ. (9). Ο αριθμός των διαδικασιών φουλαρίσματος ενδεικνύεται με τις κίτρινες φωτοδιόδους LED οι οποίες αναβοσβήνουν ή ανάβουν, Εικ. (10) (δείτε επίσης οθόνη οδηγού Driver Display).
Υπόδειξη: Αυτοκίνητα με άδειο ρεζερβουάρ δεν λαμβάνονται υπόψη κατά τη μέτρηση γύρων με το Position Tower 20030357.

Ρύθμιση της πληρότητας του ρεζερβουάρ κατά την έναρξη του αγώνα



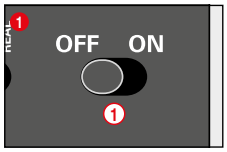


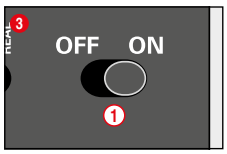




(μόνο σε συνδυασμό με το σύστημα Pit Lane 20030356 και οθόνη οδηγού Driver Display 20030353)
Ανεξάρτητα από τη βασική ρύθμιση του περιεχομένου του ρεζερβουάρ, μπορεί να γίνει επιμέρους ρύθμιση του ρεζερβουάρ για ένα και/ή περισσότερα οχήματα, κατά την έναρξη του αγώνα, για τους γύρους μέχρι την πρώτη στάση για πλήρωση του ρεζερβουάρ. Πιέστε μία φορά το πλήκτρο „START/ENTER" (3); οι 5 φωτοδίοδοι 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 σχετικό χειριστήριο μπορεί να πραγματοποιηθεί αλλαγή της στάθμης του ρεζερβουάρ, Εικ. (14).

Φραγή πλήκτρων για ρυθμίσεις

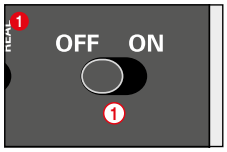


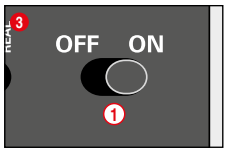


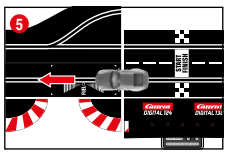
Για να κλειδώσετε τα πλήκτρα για τις ρυθμίσεις Speed, Brake και Fuel, ακολουθήστε την εξής διαδικασία:
Κρατήστε πατημένο το πλήκτρο Code (8) έχοντας απενεργοποιήσει τη μονάδα Control Unit, κατόπιν ενεργοποιήστε τη μονάδα Control Unit και αφήστε πάλι το πλήκτρο Code. Εκτελέστε ξανά τη διαδικασία για να ανακαλέσετε το κλείδωμα.

Διευρυμένη λειτουργία Pit Lane







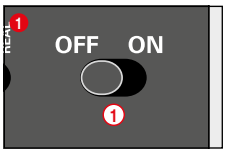



(μόνο σε συνδυασμό με Pit Lane 20030356)
Υπάρχει η δυνατότητα ενεργοποίησης/απενεργοποίησης της λειτουργίας μέτρησης γύρω στη μονάδα Pit Lane 20030356 ή Pit Stop Lane 20030346 με αντάπτορα Pit Stop Adapter Unit 20030361. Διατηρήστε για τον σκοπό αυτό το πλήκτρο „SPEED" (5) πιεσμένο με απενεργοποιημένη 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 φωτοδίοδοι LED.

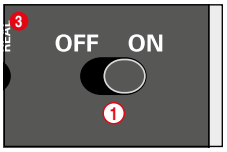
- LED 1 = Λειτουργία μετρητή γύρων OFF
- LED 1 + 2 = Λειτουργία μετρητή γύρων ON

Επιλέξτε την επιθυμητή ρύθμιση και ωθήστε ή κινήστε ένα αυτοκίνητο επάνω από τον αισθητήρα της τροχιάς Pit Lane Εικ. (5). Οι ρυθμίσεις ενεργοποιούνται καθώς περνά το αυτοίνητο επάνω από τον αισθητήρα. Για να βγείτε ξανά από τις ρυθμίσεις πιέστε το πλήκτρο „START/ENTER" (5).

Ήχος ON/OFF

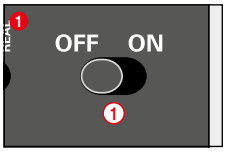




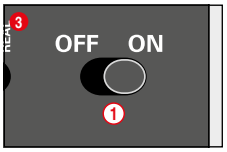


Ο ήχος επιβεβαίωσης κατά την κίνηση επάνω από τους αισθητήρες και του χειρισμού των πλήκτρων μπορεί να απενεργοποιηθεί. Διατηρήστε για τον σκοπό αυτό πιεσμένο το πλήκτρο „START/ENTER" (3) με απενεργοποιημένη μονάδα ελέγχου Control Unit, ενεργοποιήστε τον αυτοκινητόδρομο και απελευθερώστε στη συνέχεια το πλήκτρο „START/ENTER" (3). Ο ήχος επιβεβαίωσης κατά την ενεργοποίηση της μονάδας ελέγχου Control Unit, δεν μπορεί να απενεργοποιηθεί.

Λειτουργία μηδενισμού







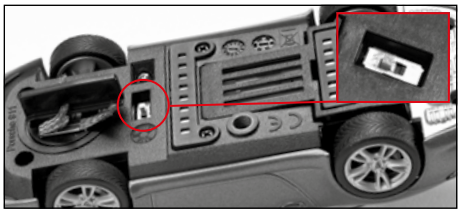
Για την επαναφορά των εργοστασιακών ρυθμίσεων η μονάδα ελέγχου Control Unit διαθέτει λειτουργία μηδενισμού.
Διατηρήστε για τον σκοπό αυτό το πλήκτρο „ESC/PACE CAR" (4) πιεσμένο, με απενεργοποιημένη τη μονάδα ελέγχου Control Unit, ενεργοποιήστε τον αυτοκινητόδρομο και απελευθερώστε στη συνέχεια το πλήκτρο. Όλες οι μέχρι τώρα ρυθμίσεις για την ταχύτητα, τη συμπεριφορά πέδησης, το περιεχόμενου 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
- Ήχος = On
- Ένδειξη της θέσης για αυτόνομο αυτοκίνητο και για το αυτοκίνητο αλυτάρχη Pase Car = OFF

Λειτουργία εξοικονόμησης ρεύματος

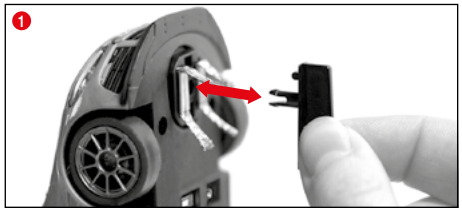
Η μονάδα ελέγχου μετάγεται μετά από 20 λεπτά χωρίς χρήση στην κατάσταση εξοικονόμησης ρεύματος και και απενεργοποιεί όλες τις ενδείξεις όπως το Position Tower, την οθόνη οδηγού και τα φώτα έναρξης. Για την απενεργοποίηση διακόψτε τη λειτουργία της μονάδας Control Unit για περίπου 2-3 δευτερόλεπτα και κατόπιν ενεργοποιήστε την εκ νέου.
Όλες οι ρυθμίσεις παραμένουν ενεργές.

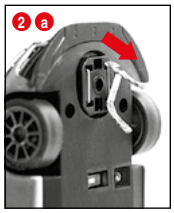
Επαναπρογραμματισμός του αυτοκινήτου από DIGITAL 132 σε Evolution (αναλογικό)

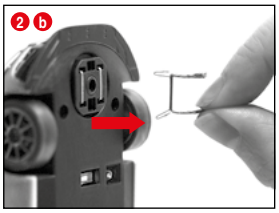


Μετάγετε τον διακόπτη αλλαγής κατεύθυνσης, σύμφωνα με την Εικ. 1. Τοποθετήστε το αυτοκίνητο στον αυτοκινητόδρομο Evolution και πιέστε τον πείρο 3 φορές. Για τον αυτοκινητόδρομο DIGITAL 132 επαναφέρετε τον διακόπτη λειτουργίας παιχνιδιού.

Αντικατάσταση διπλών ολισθητήρων και τροχιάς οδήγησης





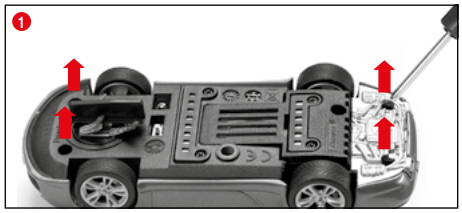


Υποδείξεις:
• Συνιστούμε να αφαιρείτε και να αντικαθιστάτε πάντα μόνο έναν ολισθητήρα.
• Μην τραβάτε το αυτοκίνητο ποτέ προς τα πίσω, επειδή υπάρχει κίνδυνος πρόκλησης ζημιάς στους ολισθητήρες.

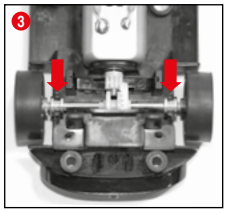
1 Αφαιρέστε την τροχιά οδήγησης προσεκτικά σύμφωνα με την Εικ. 1 από τη βάση της.

2 Κατά την αλλαγή του διπλού ολισθητήρα πρέπει να αφαιρείται πρώτα ο επάνω ολισθητήρας Εικ. 2 a μόνο εν μέρει και στη συνέχεια να αφαιρείται ο διπλός ολισθητήρας εντελώς μαζί με τον ολισθητήρα 2 b.
Παρακαλούμε ενεργήστε με τον ίδιο τρόπο κατά την τοποθέτηση.

Αλλαγή πρόσθιου/οπίσθιου άξονα

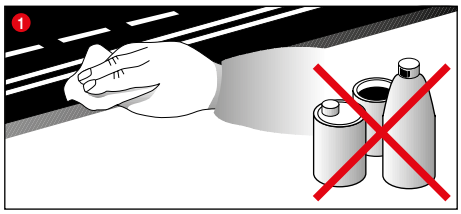


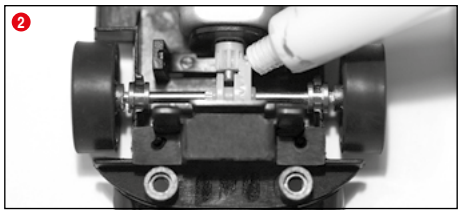




Αποσυνδέστε το επάνω μέρος του αυτοκινήτου από το πλαίσιο, σύμφωνα με την εικόνα 1. Πιέστε για να εξάγετε τους άξονες από τα σημεία έδρασής τους (2). Τοποθετήστε τον νέο άξονα. Φροντίστε να τοποθετηθούν σωστά τα σημεία έδρασης των αξόνων (3).

Συντήρηση και φροντί





Προκειμένου να έχετε απρόσκοπτη λειτουργία του αυτοκινητοδρόμου, θα πρέπει όλα του τα τμήματα να καθαρίζονται τακτικά. Πριν από τον καθαρισμό αποσυνδέστε το βύσμα του ρεύματος.

1 **Πίστα αυτοκινητοδρόμου:** Διατηρείτε καθαρή την επιφάνεια της πίστας του αυτοκινητοδρόμου 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 προφυλαγμένο από σκόνη, κατά προτίμηση μέσα στην αυθεντική συσκευασία.

2 **Έλεγχος αυτοκινήτων:** Καθαρίστε 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 κιβωτίου μετάδοσης και τα έδρανα. Χρησιμοποιήστε ως βοηθητικό μέσο για παράδειγμα μία οδοντογλυφίδα. Ελέγξετε τακτικά την κατάσταση των ολισθητήρων και των ελαστικών.

Αντιμετώπιση σφαλμάτων Τεχνολογικά συστήματα οδήγησης

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 αυλακώσεις 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 διακόπτεται αυτόματα η τροφοδοσία ρεύματος της πίστας 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 μετάγετε το διακόπτη διεύθυνσης κίνησης στο κάτω μέρος του αυτοκινήτου.

Υπόδειξη: Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού μπορεί να αποκολληθούν ή να σπάσουν μικροεξαρτήματα του αυτοκινήτου, όπως προφυλακτήρες 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 προφυλάξετε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

FΤεχνολογικά συστήματα οδήγησης:
• Στις ευθείες μπορείτε να οδηγήσετε τα αυτοκίνητά σας με μεγάλες ταχύτητες, ενώ πριν από στροφές θα ήταν καλό να χαμηλώνετε την ταχύτητα. Στην έξοδο της στροφής μπορείτε ξανά να επιταχύνετε το αυτοκίνητό σας.
• Μην συγκρατείτε και μην μπλοκάρετε 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 οδήγησης από την ειδική τροχιά οδήγησης (#20085309). Οι ελαφρείς ήχοι οδήγησης κατά τη χρήση της υπέργειας 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

Το όνομα ή το εμπορικό σήμα του κατασκευαστή, ο αριθμός του εμπορικού μητρώου του και η διεύθυνσή του·	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 μετάγεται 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 αποσυνδεμένο από την πρίζα

CE 0-3

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 ελαχιστοποίηση των περιβαλλοντικών ζημιών που ενδέχεται να προκληθούν. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε στις τοπικές αρχές ή στην περιφέρειά σας. Ηλεκτρονικά προϊόντα που δεν υπόκεινται σε αυτήν την διαδικασία ξεχωριστής ανακύκλωσης, αποτελούν κίνδυνο για το περιβάλλον και την υγεία λόγω της παρουσίας επικίνδυνων συστατικών.

RO

Cuprins

Indicații privind siguranța 100
Conținutul ambalajului 100
Indicație tehnică pentru asamblare 100
Indicație importantă 101
Instrucțiuni de asamblare 101
Plăci de ghidare și stâlpi 101
Conexiunea electrică 101
Piesele componente ale mașinii 101
Conexiuni 102
Elemente de comandă 102
Pregătirea startului 102
Codarea/Programarea vehiculelor pe regulatoarele manuale respective 102
Funcționarea devierilor 102
Pornirea/oprirea luminilor 103
Mod de joacă cu 6 mașini 103
Codarea/Programarea vehiculului Autonomous Car 103
Codarea/Programarea vehiculului Pace Car 103
Setarea vitezei de bază a vehiculelor 103
Setarea comportamentului la frânare al vehiculelor 103
Setarea cantității de carburant din rezervor 103
Blocarea tastelor pentru setări 104
Funcție extinsă Pit Lane 104
Sunet PORNIT/OPRIT 104
Funcția de resetare 104
Funcția economică 104
Programarea mașinii de pe DIGITAL 132 pe Evolution (analog) 104
Schimbarea contactorilor dubli și a elementului de ghidare 105
Schimbarea axei din față/spate 105
Întreținerea și curățirea 105
Remedierea erorilor/Tehnica de deplasare 105
Date tehnice 105

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 să vizitați pagina noastră de web: **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 magneți sau piese magnetice. Magneții care în corpul uman se atrag reciproc sau atrag alte obiecte metalice, pot provoca răniri grave sau chiar mortale. Consultați imediat un medic dacă se înghit sau se inspiră magneți.

• 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 ștecărului sau ale carcasei. 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 și mașinile trebuie verificate în mod regulat și văzut să nu prezinte defecțiuni la cabluri, ștecăre și carcase! Piesele 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 are voie să fie folosită 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- sau înlocuit de către o persoană cu calificare asemănătoare, pentru a se evita pericolele.

Indicație:
Vehiculele și unitatea de comandă pot fi repuse în func iune numai în stare complet asamblată.

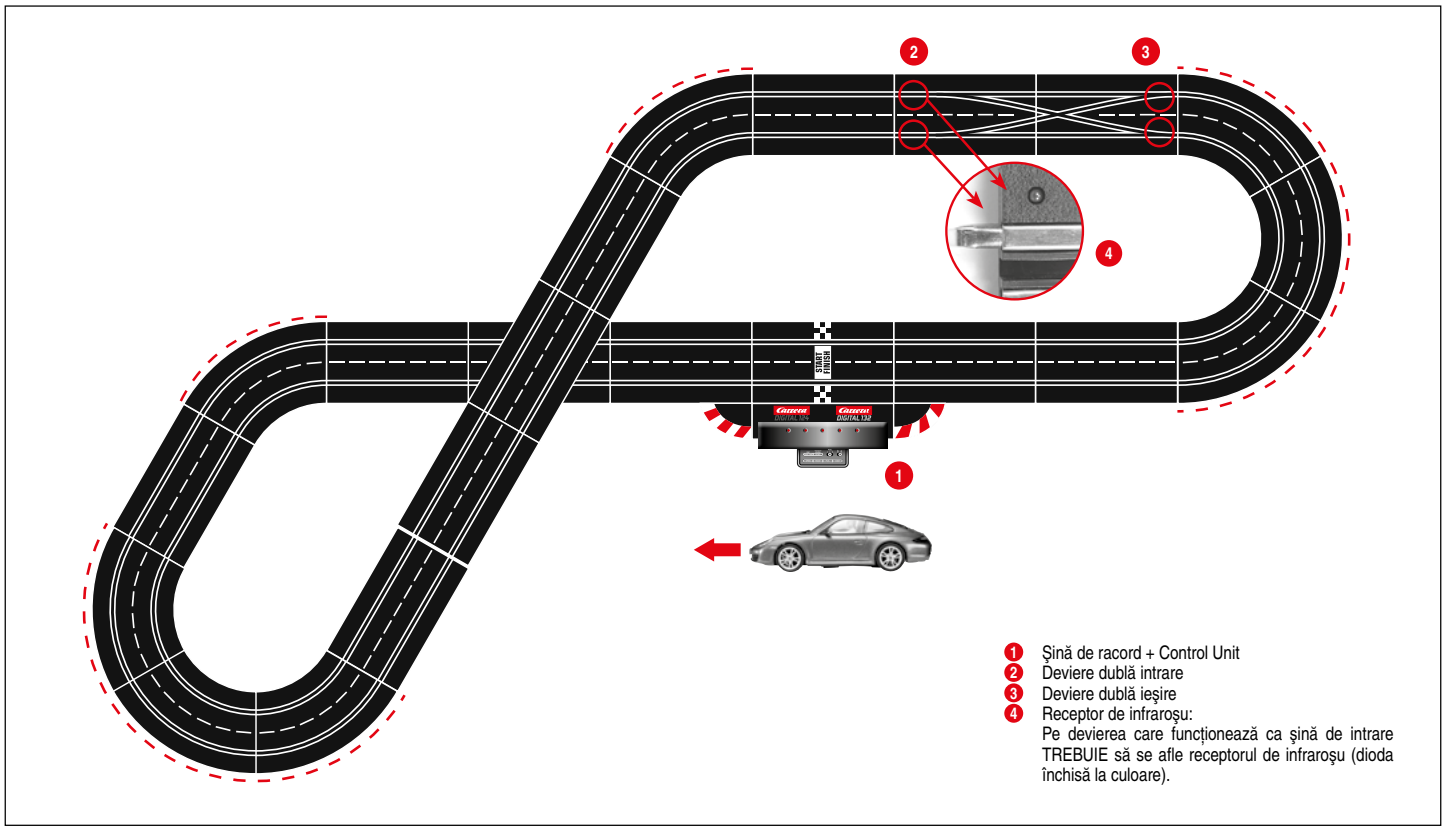
Asamblarea poate fi efectuată numai de către adul i. Acest aparat poate fi utilizat de copii cu vârsta de peste 8 ani, precum și de persoane cu capacită i fizice, senzoriale sau mentale reduse sau cu o lipsă de experien ă și cunoștin e, cu condi ia ca aceștia să fie supraveghea i sau să fi fost instrui i cu privire la utilizarea în siguran ă a aparatului și să în eleagă pericolele rezultate din aceasta. Copiii nu au voie să se joace cu aparatul. Cură area și între inerea de către utilizator nu trebuie efectuate de copii fără supraveghere. Instrui i copilul să nu încerce să încarce baterii care nu pot fi reîncărcate din cauza riscului de explozie.

Conținutul ambalajului

1 Audi R8 LMS "No.22A"
1 BMW M6 GT3 "ROWE RACING, No.99"
11 Segmente drepte standard
1 Control Unit
1 Carrera DIGITAL 132 Deviere dublă (2 părți șină)
8 Curbe 1/60°
1 Transformator
Plăcuțe de ghidare
Contactori de schimb
Piese de închidere parapet
Instrucțiuni de utilizare
Îmbinări pentru segmentele de pistă

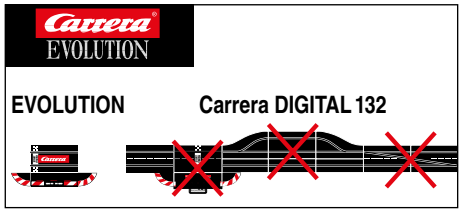
Lungimea traseului: 7,3 m
Dimensiuni: 305 x 170 cm

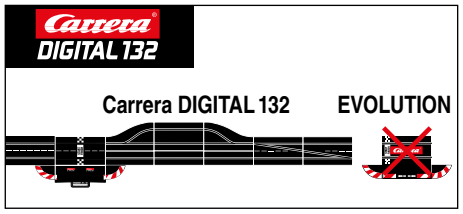
Indicație tehnică pentru asamblare



1 Șină de racord + Control Unit
2 Deviere dublă intrare
3 Deviere dublă ieșire
4 Receptor de infraroșu:
Pe devierea care funcționează ca șină de intrare TREBUIE să se afle receptorul de infraroșu (dioda închisă la culoare).

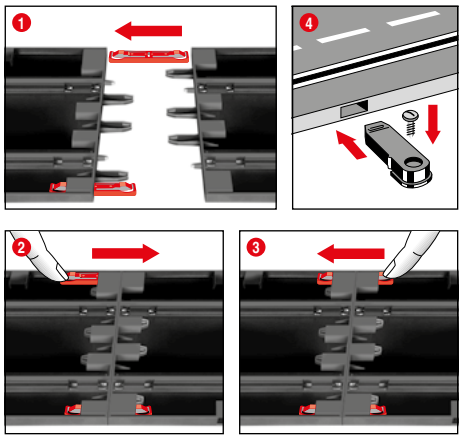
Indicaţie importantă





Vă rugăm să ţineţi cont că Evolution (sistem analog) şi Carrera DIGITAL 132 (sistem digital) sunt două sisteme separate şi complet independente. Vă atenţionăm în mod special să separaţi cele două sisteme la montarea pistei, adică nu este permis ca o şină de racord de la Evolution să se afle într-un segment cu şina de racord incl. Black Box de la Carrera DIGITAL 132. Nici măcar atunci când este conectată la alimentarea de curent doar una din cele două şine de racord (şina de racord Evolution sau şina de racord Carrera DIGITAL 132 incl. Black Box).
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 indicaţiile de mai sus, nu este exclusă posibilitatea ca piesele componente Carrera DIGITAL 132 să se defecteze. În acest caz se exclude orice pretenţie de garanţie.

Instrucţiuni de asamblare

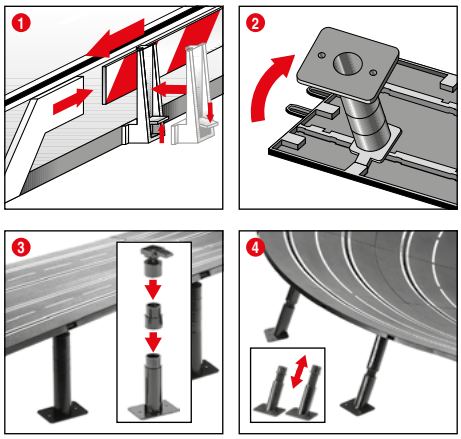


1 + 2 + 3 Înainte de asamblare se introduc clipsurile de legătură în şină conform descrierii din Fig. 1). Şinele se introduc unele în altele pe un suport plan. Clips-urile de legătură se mişcă în direcţia săgeţii conform Fig. 2) până ce se aude că sunt fixate. Clipsul de legătură se poate introduce şi ulterior. Desfacerea clipsurilor de legătură este posibilă în ambele direcţii 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).

Indicaţie:
Covorul nu este un suport potrivit pentru asamblare datorită încărcării electrostatice, a formării de scame şi a inflamabilităţii acestuia.

Plăci de ghidare şi stâlpi

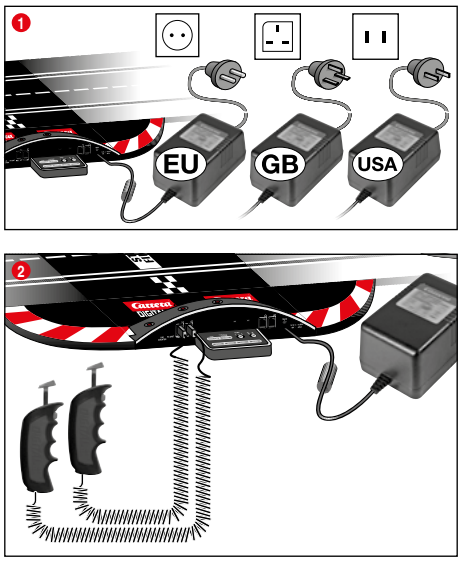


1 **Plăci de ghidare:** Montajul suporţilor de plăci de ghidare se efectuează prin rabatare pe muchia traseului.

2 + 3 **Sprijinirea traseelor înalte:** Se introduc capeţii cu articulaţie 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 şi o înşurubare a picioarelor de stâlpi (şuruburile nu sunt incluse).

4 **Sprijinirea curbelor în pantă:**
Pentru sprijinirea curbelor în pantă există stâlpi înclinaţi de diferite lungimi. Stâlpii care nu se reglează pe înălţime se pot folosi pentru intrările şi ieşirile din curbe. Capeţii stâlpilor se introduc în suporţii rotunzi prevăzuţi pentru aceasta de pe partea inferioară a traseul.

Conexiunea electrică

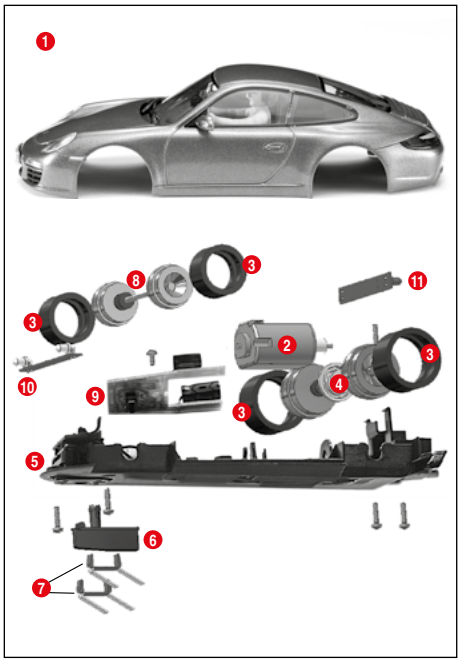


1 Conectaţi ştecărul transformatorului la Control Unit.
2 Conectaţi regulatorul manual inclus laControl Unit.

Indicaţie: Pentru evitarea scurtcircuitelor şi a variaţiilor de curent, jucăria nu se va lega niciodată cu aparate, ştecăre sau cabluri externe sau alte obiecte ce nu aparţin jucăriei. Pista pentru curse de maşini Carrera DIGITAL 132 funcţionează perfect doar cu transformatorul original Carrera DIGITAL 132.

Interfaţa PC (PC Unit) se poate utiliza doar în legătură cu Carrera PC Unit originală.

Piesele componente ale maşinii

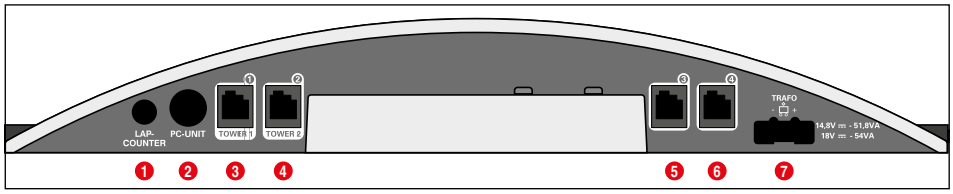


1 Caroserie, spoiler
2 Motor
3 Cauciucuri
4 Axa din spate
5 Şasiu
6 Element de ghidare
7 Contactor dublu
8 Axa din faţă
9 Placa maşinii cu comutator
10 Placă lumini faţă
11 Placă lumini spate

Indicaţie: Asamblarea maşinii depinde de model.

Marcajul pieselor individuale nu poate fi folosit ca număr de comandă.

Conexiuni



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.

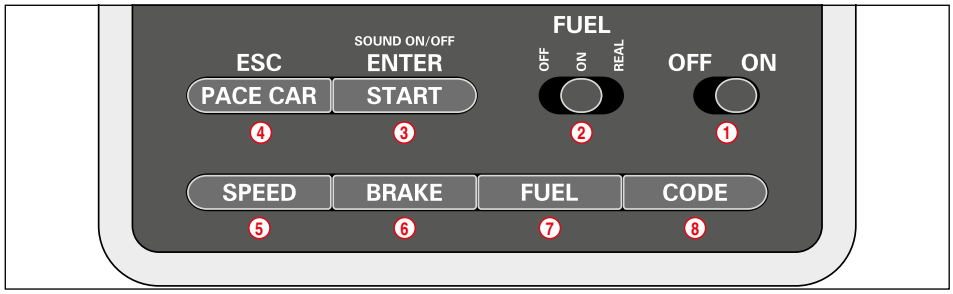
La mufele 3 și 4 se pot conecta suplimentar regulatoare manuale cu conexiune prin cablu. Vă rugăm să țineți cont că acestea folosesc în acest caz adresele 5 și 6.

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 casetă de extindere a regulatorului manual nu este posibilă!

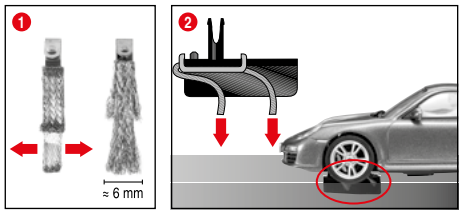
Elemente de comandă



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. Tasta 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.

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 curățate din când în când de praf și impurități de la frecare.

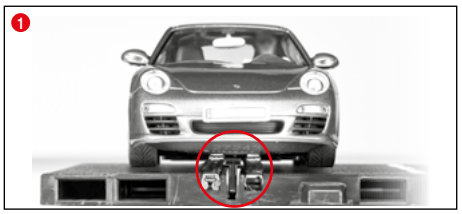
În timpul jocului, piesele mici ale mașinii, precum spoiler sau oglinzi, care se construiesc așa pentru a fi cât mai aproape de original, se pot desprinde sau rupe. Pentru a evita aceasta, aveți posibilitatea de a le îndepărta de pe mașină înainte de joacă, pentru a le proteja.

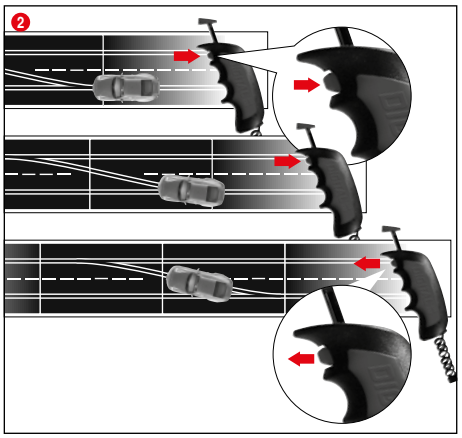
Codarea/Programarea vehiculelor pe regulatoarele manuale respective



Așezați vehiculul ce urmează a fi codat pe pistă și porniți unitatea Control Unit.
Apăsați 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.**

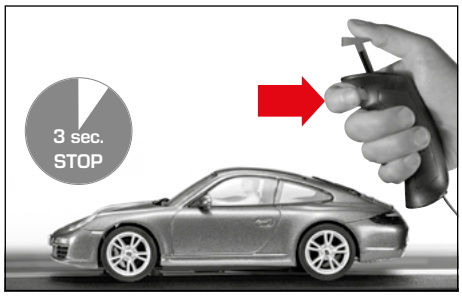
Funcționarea devierilor





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.

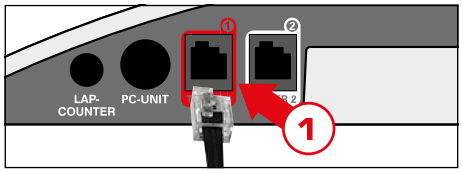
Pornirea/oprirea luminilor



O maşină 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.

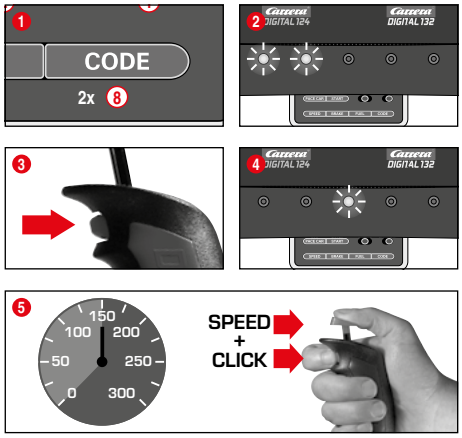
Indicaţie:
Valabil numai pentru modelele cu sistem de iluminat a vehiculelor

Mod de joacă cu 6 maşini



Conectaţi cutia de amplificare a regulatorului manual (Nr. art. 20030348) la mufa 1 de la Control Unit. Pentru următorii paşi vezi secţiunea "Codificarea maşinii la regulatorul manual corespunzător".

Codarea/Programarea vehiculului Autonomous Car

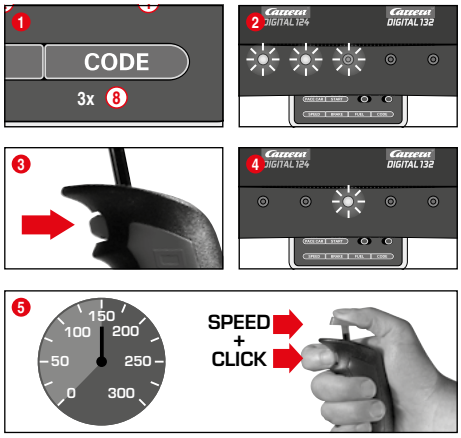


Aşezaţi vehiculul ce urmează a fi codat pe pistă în timp ce Control Unit este pornită şi apăsaţi de 2 ori tasta „Code" (8), Fig. (1). Primele 2 LED-uri de pe Control Unit încep să lumineze, Fig. (2). Apăsaţi apoi butonul de deviere al regulatorului manual, Fig. (3); LED-urile 3-5 se aprind unul după altul. Aşteptaţi până ce se aprinde din nou LED-ul din mijloc, Fig. (4). Acţionaţi maneta regulatorului manual şi aduceţi vehiculul la viteza dorită. La atingerea vitezei apăsaţi din nou butonul de deviere, Fig. (5).
Codarea vehiculului Autonomous Car este astfel încheiată.

Indicaţie: La acest tip de codare, pe pistă trebuie să se afle întotdeauna doar vehiculul doar vehiculul ce urmează să fie codat.
Programarea vehiculului Autonomous Car se menţine atât timp până ce vehiculul se codează din nou. Autonomous Car, în asociere cu turnul de poziţie, este afişat întotdeauna cu adresa 7.

Codarea/Programarea vehiculului Pace Car

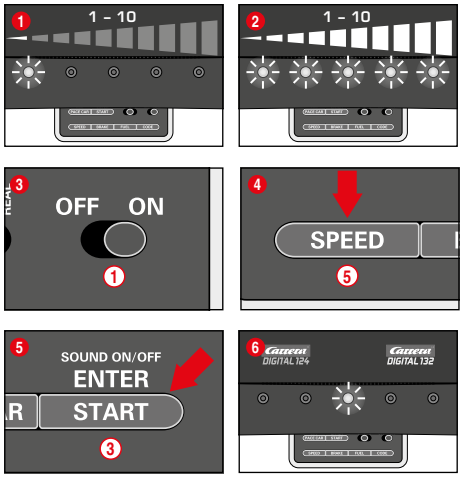




(doar în asociere cu Pit Stop Lane #20030356)
Aşezaţi vehiculul ce urmează a fi codat pe pistă în timp ce Control Unit este pornită şi apăsaţi de 3 ori tasta „Code" (8), Fig. (1). Primele trei LED-uri de pe Control Unit încep să lumineze, Fig. (2). Apăsaţi apoi butonul de deviere al regulatorului manual, Fig. (3); LED-urile 2-5 se aprind unul după altul. Aşteptaţi până ce se aprinde din nou LED-ul din mijloc, Fig. (4). Acţionaţi maneta regulatorului manual şi aduceţi vehiculul la viteza dorită. La atingerea vitezei apăsaţi din nou butonul de deviere, Fig. (5).
Codarea vehiculului Pace Car este astfel încheiată, iar vehiculul se deplasează în Pit Stop Lane.
Indicaţie: La acest tip de codare, pe pistă trebuie să se afle întotdeauna doar vehiculul doar vehiculul **ce urmează să fie codat**.
Programarea vehiculului Pace Car se menţine atât timp până ce vehiculul se codează din nou. Pace Car, în asociere cu turnul de poziţie, este afişat întotdeauna cu adresa 8.

Funcţie Pace Car extinsă
După o codare cu reuşită a vehiculului Pace Car, acesta se deplasează în cadrul primelor runde automat în Pit Lane. Pentru a porni vehiculul Pace Car apăsaţi o dată pe tasta „Pace Car" (4). LED-urile 2 şi 3 de pe Control Unit se aprind, iar Pace Car părăseşte banda Pit Lane. Vehiculul Pace Car merge până când se apasă din nou tasta „Pace Car". În acest caz, LED-ul 2 se stinge şi vehiculul intră automat în cadrul rundei curente în Pit Lane.

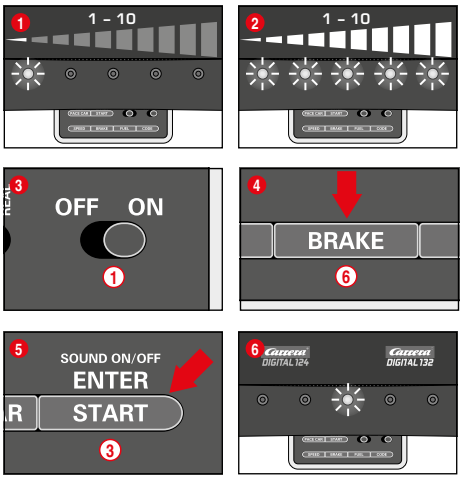
Setarea vitezei de bază a vehiculelor



Setarea vitezei de bază se poate efectua individual şi/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

Aşezaţi vehiculele ce urmează a fi setate pe pistă, în timp ce Control Unit este pornită, şi apăsaţi o dată pe tasta „SPEED" (5). Se aprinde doar un anumit număr de LED-uri. Acestea indică ultima treaptă de viteză folosită. Apăsaţi tasta „SPEED" (5) de atâtea ori până ce este selectată viteza de bază dorită. Confirmaţi selecţia cu tasta „ENTER/START" (3).
O scurtă pâlpâire şi luminarea LED-ului din mijloc confirmă încheierea setării, Fig. (6).

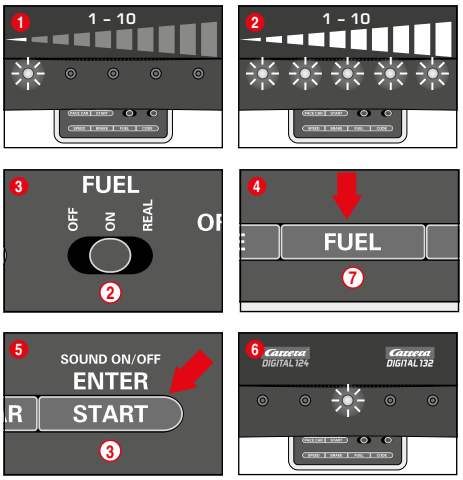
Setarea comportamentului la frânare al vehiculelor



(doar pentru vehiculele operate cu regulatorul manual)
Setarea vitezei de bază se poate efectua individual şi/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

Aşezaţi vehiculele ce urmează a fi setate pe pistă, în timp ce Control Unit, şi apăsaţi o dată pe tasta „BRAKE" (6). Se aprinde doar un anumit număr de LED-uri. Acestea indică ultima treaptă de frânare folosită. Apăsaţi tasta „BRAKE" (6) de atâtea ori până ce este selectat comportamentul la frânare dorit. Confirmaţi selecţia cu tasta „ENTER/START" (3).
O scurtă pâlpâire şi luminarea LED-ului din mijloc confirmă încheierea setării, Fig. (6).

Setarea cantităţii de carburant din rezervor



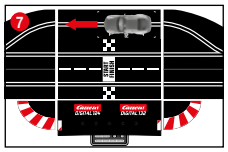
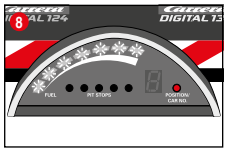
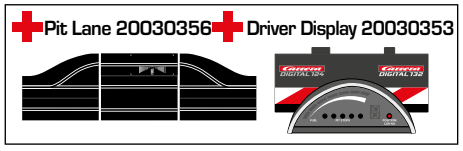
(doar pentru vehiculele operate cu regulatorul manual)
Setarea cantităţii de carburant în asociere cu Pit Lane (20030356) se efectuează simultan pentru toate vehiculele. Setarea se poate efectua în 10 trepte, iar cele 5 LED-uri, prin aprinderea lor intermitentă respectiv continuă, semnalizează diferitele trepte.
(1) 1 LED aprins = cantitate redusă de carburant
(2) 5 LED-uri aprinse = cantitate maximă de carburant

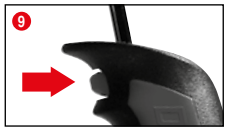
Aşezaţi vehiculele ce urmează a fi setate pe pistă, în timp ce Control Unit este pornită, şi activaţi funcţia de carburant prin comutatorul glisant (2) Fig. (3). Apăsaţi o dată pe tasta „FUEL" (7). Se aprinde doar un anumit număr de LED-uri. Acestea indică ultima cantitate de carburant folosită. Apăsaţi tasta „FUEL" (7) de atâtea ori până ce este selectată cantitatea de carburant dorită. Confirmaţi selecţia cu tasta „ENTER/START" (3). O scurtă pâlpâire şi 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 şi Pit Stop Adapter Unit 20030361)

În "modul REAL" vehiculul cu rezervorul plin este mai "greu", se deplasează mai încet şi are un efect de frânare mai redus; un vehicul cu rezervorul gol este mai "uşor", merge mai repede şi are un efect de frânare mai ridicat. Afişarea nivelului actual de carburant din rezervor şi a "consumului de benzină" se poate efectua doar dacă este conectat cu un ecran Driver Display 20030353 şi Pit Stop 20030356.

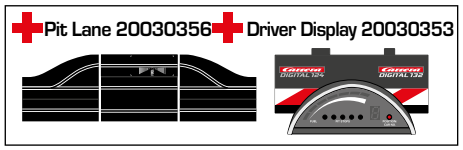
Alimentarea vehiculelor cu Pit Lane 20030356 şi Driver Display 20030353

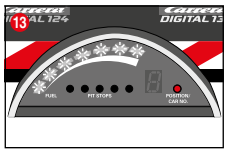
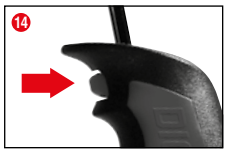



Nivelul curent din rezervorul vehiculului se poate citi pe afişajul cu bare cu 5 LED-uri verzi şi 2 roşii ale display-ului Drivers. Pentru alimentare se merge cu vehiculul în Pit Lane peste senzorul de alimentare Fig. 7. Afişajul cu bare începe să pâlpâie, Fig. 8, iar vehiculul poate fi alimentat prin ţinerea butonului de deviere Fig. 9. Numărul alimentărilor este afişat prin aprinderea intermitentă respectiv continuă a LED-urilor galbene, Fig. 10 (a se vedea şi Driver Display).
Indicaţie: Vehiculele cu rezervorul gol nu sunt luate în considerare la contorizarea rundelor în asociere cu Position Tower 20030357.

Setarea cantităţii de carburant la startul cursei

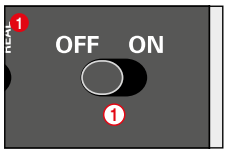


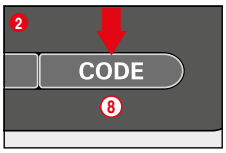


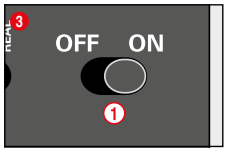




(doar în asociere cu Pit Lane 20030356 şi Driver Display 20030353)
Indiferent de setarea de bază a cantităţii de carburant, se poate seta în mod individual şi/sau pentru mai multe vehicule cantitatea de carburant din rezervor la startul unei curse pentru rundele până la prima oprire de alimentare. Apăsaţi o dată tasta „START/ENTER" (3); cele 5 LED-uri de la Control Unit luminează permanent, Fig. 12, iar afişajul cu bare al display-ului Driver pâlpâie, 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



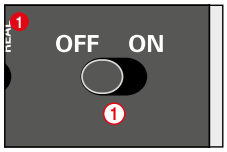


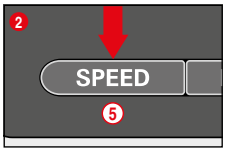


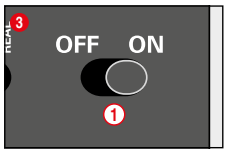
Pentru a bloca tastele pentru setările de viteză, frână şi combustibil procedaţi după cum urmează:
Ţineţi apăsată tasta Code (8) în timp ce unitatea de control este oprită, apoi porniţi unitatea de control şi eliberaţi tasta Code. Pentru a anula blocajul efectuaţi încă o dată această procedură.

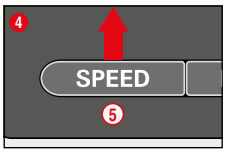
Funcţie extinsă Pit Lane

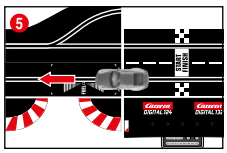










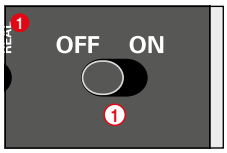



(doar în asociere cu Pit Lane 20030356)
Există posibilitatea de a activa/dezactiva funcţia de contorizare a rundelor în Pit Lane 20030356 respectiv Pit Stop Adapter Unit 20030361. Pentru aceasta, cu Control Unit oprită, se ţine apăsată tasta "SPEED" (5), apoi se porneşte unitatea de control Control Unit şi se eliberează tasta "SPEED" (5). La o nouă apăsare a tastei se aprind 1 sau 2 LED-uri, în funcţie de setare.

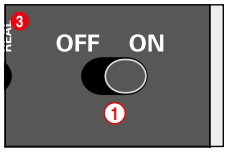
- LED 1 = Funcţie de contorizare runde oprită
- LED 1 + 2 = Funcţie de contorizare runde pornită

Selectaţi setarea dorită şi împingeţi sau rulaţi un vehicul peste senzorul din Pit Lane Fig. 5. La trecere, setările dvs. vor fi preluate. Pentru a părăsi iarăşi setările apăsaţi tasta „START/ENTER" (3).

Sunet PORNIT/OPRIT

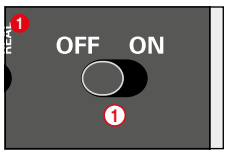




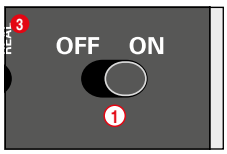


Sunetul de confirmare la trecerea peste senzori şi al operării tastelor se poate opri. Pentru aceasta ţineţi apăsată tasta „START/ENTER" (3) în timp ce Control Unit este oprită, porniţi pista şi eliberaţi iarăşi tasta „START/ENTER" (3). Sunetul de confirmare la pornirea unităţii Control Unit nu poate fi oprit.

Funcţia de resetare







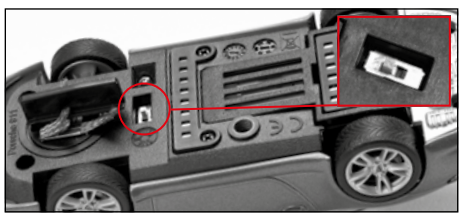
Pentru restaurarea setărilor din fabrică, Control Unit dispune de o funcţie de resetare.
Pentru aceasta, ţineţi apăsată tasta „ESC/PACE CAR" (4) în timp ce Control Unit este oprită; porniţi pista şi eliberaţi iarăşi tasta. Toate setările de până acum pentru viteză, comportamentul la frânare, cantitatea de carburant, sunet şi 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
- Afişajul poziţiei pentru Autonomous şi Pace Car = OPRIT

Funcţia economică

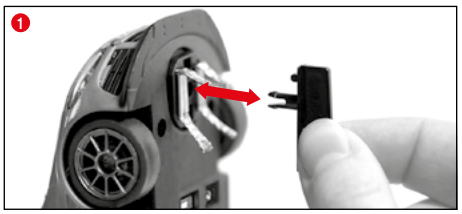
Control Unit trece în modulul de reducere a consumului de curent după 20 minute în care nu se foloseşte şi opreşte toate afişajele precum turnul de poziţie Position Tower, ecranele Driver Display şi lumina de la start Startlight. Pentru reactivare deconectaţi unitatea de comandă şi conectaţi-o din nou după circa 2-3 secunde.
Sunt menţinute toate setările.

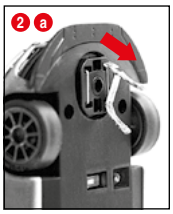
Programarea maşinii de pe DIGITAL 132 pe Evolution (analog)

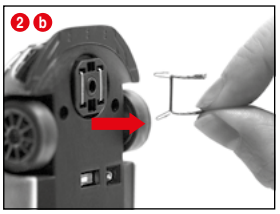


Comutatorul de schimbare a sensului se comută conform Fig. 1. Maşina se pune pe pista Evolution şi se apasă tija 3x. Pentru modul de joacă Carrera DIGITAL 132 se pune comutatorul iarăşi înapoi.

Schimbarea contactorilor dubli şi a elementului de ghidare





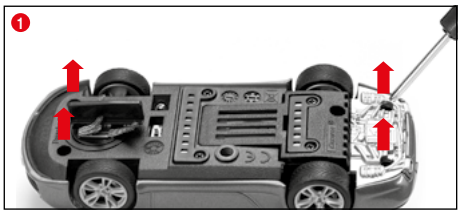


Indicație:
• Se recomandă să se scoată numai câte un contactor şi să se înlocuiască.
• Maşinile nu se trag niciodată în spate deoarece s-ar putea deteriora contactorii.

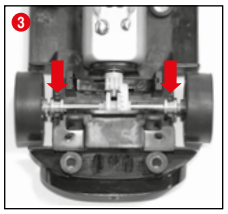
1 Se scoate cu grijă elementul de ghidare din suport conform Fig. 1 .

2 La schimbarea contactorului dublu trebuie avut grijă ca mai întâi să se scoată partial contactorul de sus Fig. 2 a şi apoi cu contactorul Fig. 2 b să se scoată complet contactorul dublu. La introducere se va proceda la fel.

Schimbarea axei din față/spate

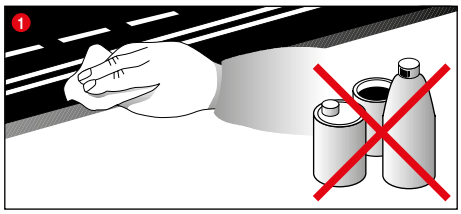


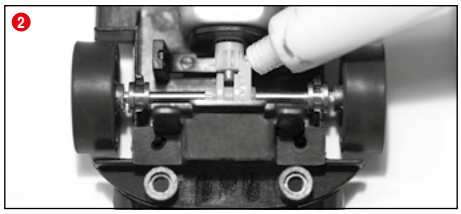




Se desface partea superioară a maşinii de pe şasiu, conform Fig. 1. Se scot prin apăsare axele din lagăre 2. Se introduc axele noi. Se va respecta poziția corectă a lagărelor axelor 3 .

Întreținerea şi curățirea





Pentru a asigura o funcționare ireproşabilă a pistei, trebuie curățate toate piesele pistei în mod regulat. Înainte de curățire se scoate ştecărul din priză.

1 **Pista:** Se curăță suprafața pistei de rulare şi canalul benzii cu o cârpă uscată. Pentru curățire nu se vor folosi solvenți sau chimicale. Dacă nu se foloseşte, pista se păstrează protejată de praf şi la loc uscat, cel mai bine în cutia originală.

2 **Verificarea maşinii:** punctele de reazem ale axelor şi roțile, pinioanele, roțile dințate şi lagărele se curăță şi se ung cu unsoare ce nu conține răşină sau acizi. Folosiți pentru aceasta de ex. o scobitoare. Verificați în mod regulat starea contactorilor şi a cauciucurilor.

Remedierea erorilor Tehnica de deplasare

Remedierea erorilor:
În caz de deranjamente, vă rugăm să verificați următoarele:
• Sunt corecte conexiunile electrice?
• Transformatorul şi regulatorul manual au fost conectate corect?
• Sunt perfecte îmbinările pistei?
• Pista şi canalul benzii sunt curate şi fără corpuri străine?
• Contactorii sunt în ordine şi fac contact cu şina 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 şi 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 maşinii.

Indicație
În timpul jocului, piesele mici ale maşinii, precum spoiler sau oglinzi, care se construiesc aşa 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 maşină 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 ieşirea din curbă se poate accelera din nou.
• Maşinile nu se țin şi nu se blochează dacă motorul merge deoarece aceasta ar putea duce la supraîncălzire şi defectarea motorului.

Indicație: Dacă se foloseşte pe sisteme de şine care nu sunt produse de Carrera, elementul de ghidare existent trebuie înlocuit cu un element de ghidare special (#20085309). Zgomotele de mers uşoare la folosirea trecerilor Carrera (#20020587) sau a curbelor în pantă 1/30° (#20020574) sunt condiționate de originalitatea la scară şi nu se remediază pentru o funcționare bună a jocului.

Date tehnice

Tensiunea de ieşire · transformatorul jucăriei

14,8 V ⎓ 51,8 W

Denumirea producătorului sau marca comercială, numărul de înregistrare la Registrul Comerțului şi adresa	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 ieşire	DC 14.8 V
Curent de ieşire	3.5 A
Putere de ieşire	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 şina 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 şi 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

0-3

Acest produs poartă simbolul pentru aruncarea selectivă a deşeurilor electrice cu simbolul WEEE. Acest lucru înseamnă că acest produs este conform directivelor EU 2012/19/EU, este necesar să se arunce în mod corespunzător, pentru a minima poluarea mediului înconjurător. Informații suplimentare veți obține de la direcțiile locale sau regionale corespunzătoare.
Acest proces de aruncare, de distrugere a restului acestui produs, provoacă substanțe nocive şi periculoase pentru sănătate şi pentru mediul înconjurător.

DK

Indholdsfortegnelse

Sikkerhedshenvisninger 106
Emballageindhold 106
Tekniske henvisninger til opbygningen 106
Vigtig henvisning 107
Opbygningsvejledning 107
Autoværn og støtter 107
Elektrisk tilslutning 107
Køretøjets konstruktionsdele 107
Tilslutninger 108
Betjeningselementer 108
Forberedelse af starten 108
Indkodning / programmering
af bilerne på det tilsvarende gashåndtag 108
Funktion af sporet 108
Lysfunktion tændt / slukket 109
Kørsel med 6 køretøjer 109
Indkodning / programmering Autonomous Car 109
Indkodning / programmering af Pace Car 109
Indstilling af bilernes grundhastighed 109
Indstilling af bilernes bremseadfærd 109
Indstilling af tankindhold 109
Knapspærring til indstillinger 110
Udvidet Pit Lane funktion 110
Sound ON/OFF 110
Reset-funktion 110
Strømsparefunktion 110
Fartøjsprogrammering af DIGITAL 132 til Evolution (analog) 110
Udskiftning af doppeltslæbeskoene og styretap 111
Skift af for-/bagaksel 111
Vedligeholdelse og pleje 111
Fejlkorrektur/Køreteknik 111
Tekniske data 111

Velkommen

Hjertelig velkommen i Team Carrera!
Betjeningsvejledningen indeholder vigtige informationer vedrørende opbygnig og drift af din racerbane. Læs den opmærksomt igennem og opbevar den derefter. Ved spørgsmål bedes du henvende dig til vores salgsafdeling eller besøg vores hjemmeside:
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.

• Transformeren er ikke legetøj! Kortslut ikke transformerens tilslutninger! Henvisning til forældre: Gennemgå regelmæssigt transformeren for skader ved ledningen, ved stikket eller ved kabinettet. 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 strømnettet. Transformerens 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 og fartøjerne 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 transformatoren kan forårsage et elektrisk stød.

• Legetøjet må kun tilsluttes til apparater med beskyttelsesklasse II.

• Legetøjet 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, 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.

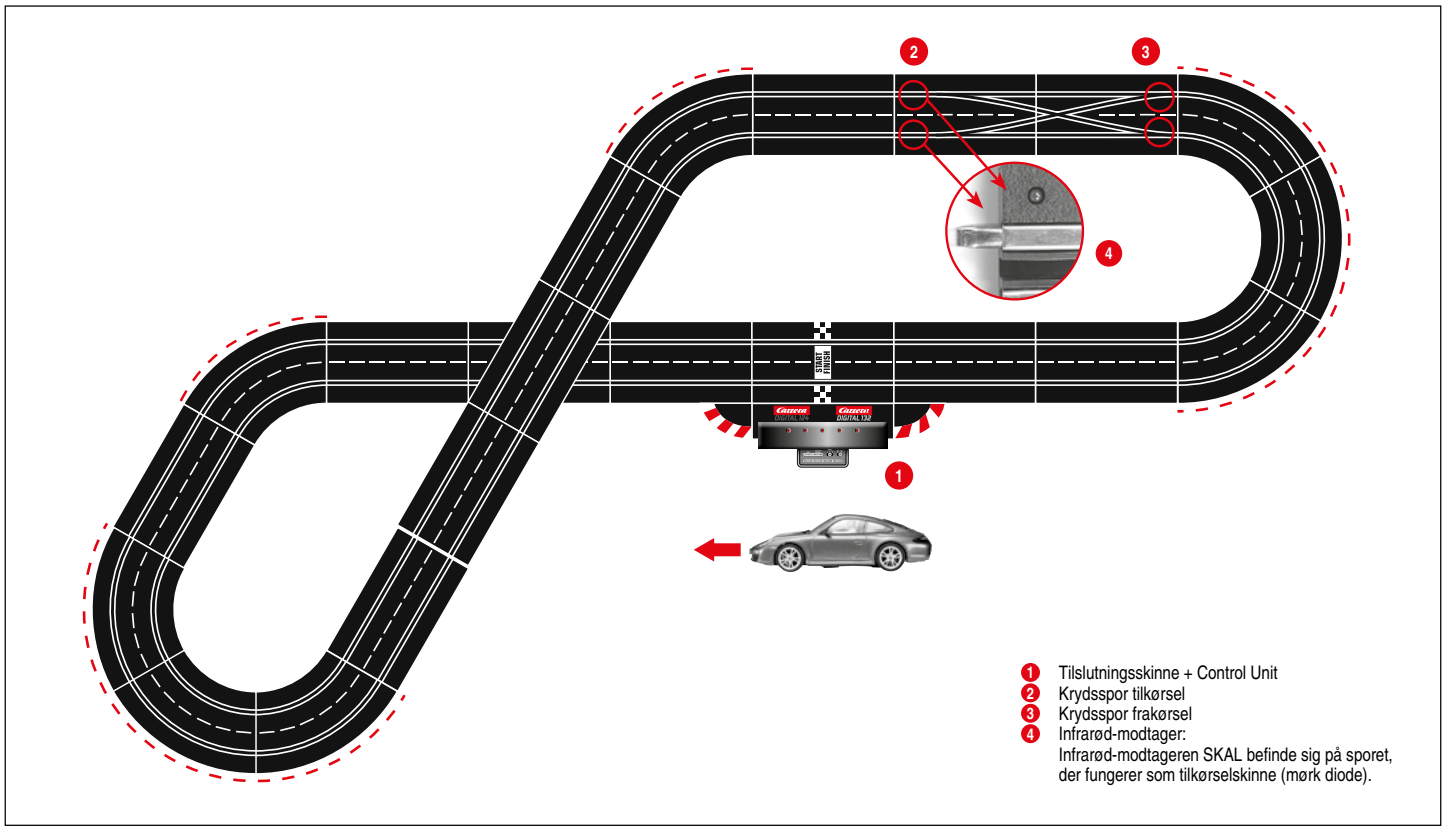
Samlingen må kun foretages af voksne. Dette apparat kan anvendes af børn fra 8 år og op samt af personer med nedsat fysiske, sensoriske eller mentale evner eller mangel på erfaring og viden, når de overvåges eller er blevet undervist i sikker brug af apparatet og forstår de farer, der kan opstå. Børn må ikke lege med apparatet. Rengøring og brugervedligeholdelse må ikke foretages af børn uden opsyn. Barnet skal instrueres i, at ikke-genopladelige batterier ikke må oplades pga. eksplosionsfaren, og at dette ikke skal forsøges.

Emballageindhold

1 Audi R8 LMS "No.22A"
1 BMW M6 GT3 "ROWE RACING, No.99"
11 Lige skinner standard
1 Control Unit
1 Carrera DIGITAL 132 overhalingsskinne (2 skinnedele)
8 Kurver 1/60°
1 Transformer
Autoværn
Reserveslæbesko
Bandeafslutningsstykke
Betjeningsvejledning
Skinneclips

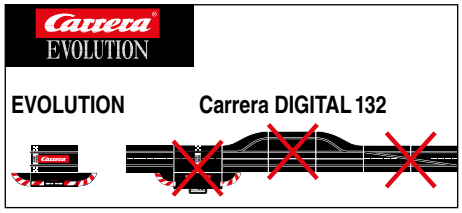
Banelængde: 7,3 m
Konstruktionsmål: 305 x 170 cm

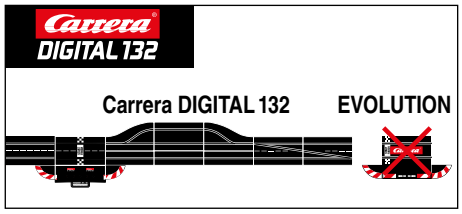
Tekniske henvisninger til opbygningen



1 Tilslutningsskinne + Control Unit
2 Krydsspor tilkørsel
3 Krydsspor frakørsel
4 Infrarød-modtager:
Infrarød-modtageren SKAL befinde sig på sporet, der fungerer som tilkørselskinne (mørk diode).

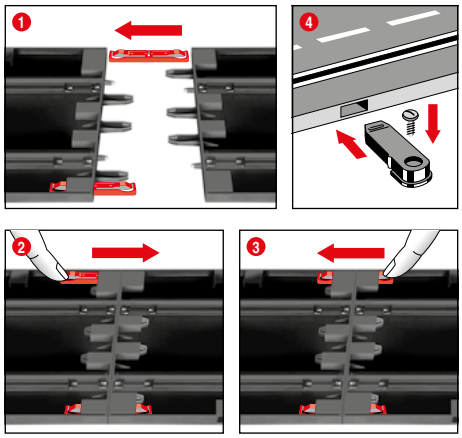
Vigtig henvisning





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 tilslutningsskinner fra Evolution samtidigt med tilslutningskinner inkl. Black Box fra Carrera DIGITAL 132.
Heller ikke da, hvis en af begge tilslutningsskinner (Evolution tilslutningsskinne eller Carrera DIGITAL 132 tilslutningsskinne inkl. Black Box) 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.

Opbygningsvejledning

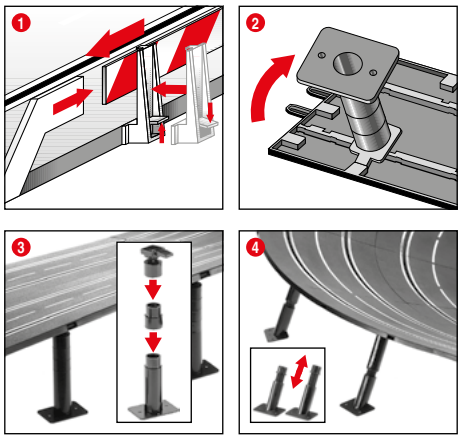


1 + 2 + 3 Før monteringen stik forbindelsesclipsene i skinnerne, som beskrevet i fig. 1.
Sæt skinnerne sammen på et jævnt underlag. Bevæg forbindelsesclipsene iht. fig. 2 i retning af pilen til det hørbart "går i hak". Forbindelsesclipsen kan også stikkes i senere. Løsning af forbindelsesclipsene er 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, fnugdannelse og letantændelighed ikke egnet som opbygnings-underlag.

Autoværn og støtter

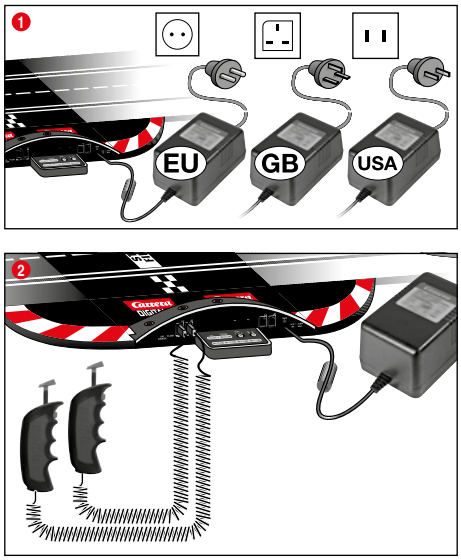


1 **Autoværn:** Montering af autoværnholdere sker gennem drejning op på kørebanekanten.

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, fastskruning af støttefødderne er muligt (skruene følger ikke med).

4 **Afstivning af stejlkurver:**
Til afstivning af stejlkurverne skal der anvendes skråstøtter 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

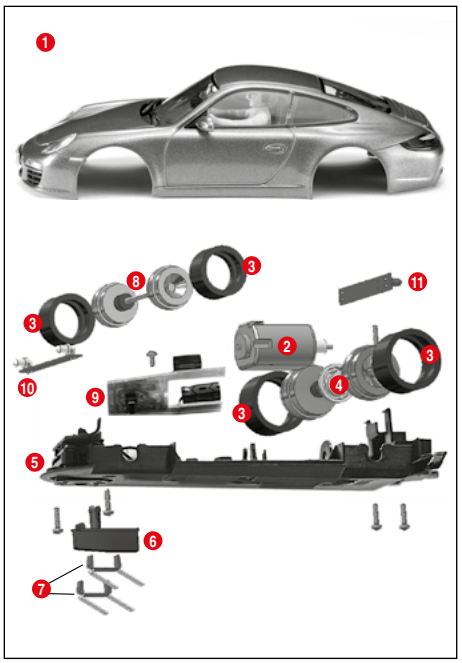


1 Tilslut transformatorstikket til Control Unit.
2 Stilslut de medleverede håndspeedere til Control Unit.

OBS: 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 problemløst med en original Carrera DIGITAL 132 transformer.

PC interface (PC Unit) må kun anvendes i forbindelse med det originale Carrera PC Unit.

Køretøjets konstruktionsdele



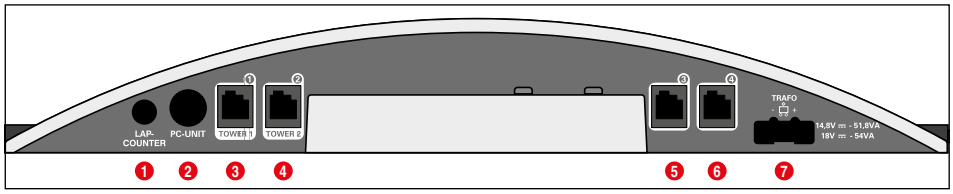
1 Karosseri, spoiler
2 Motor
3 Dæk
4 Bagaksel
5 Chassis
6 Styretap
7 Dobbeltslæbesko
8 Foraksel
9 Køretøjsplatin med afbryder
10 Forlygteplatin
11 Baglygteplatin

Henvisning: Køretøjernes konstruktion er modelafhængig.

Mærkningen af de enkelte dele kan ikke anvendes som bestillingsnummer.

DK

Tilslutninger



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.

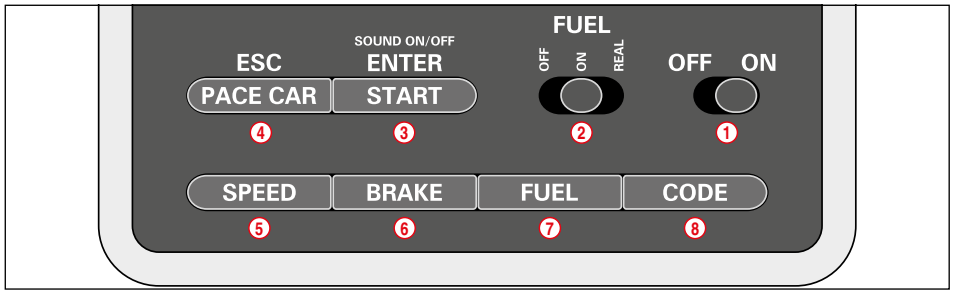
Der kan så yderligere bruges kabelbundne gashåndtag på tilslutningsbøsning 3 og 4. Vær opmærksom på, at disse så benytter adresse 5 og 6.

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!

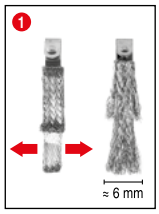
Betjeningselementer

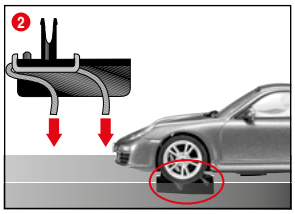


1. Tænd/sluk kontakt
2. Kontakt til tankfunktion
3. Start-tast til start af løbet / betjeningstast til programmering
4. Tast til Pace Car / afbryd programmering
5. Tast til indstilling af grundhastighed
6. Tast til indstilling af bremseadfærd
7. Tast til indstilling af tankindhold
8. Programmeringstast til biler

Generelle informationer om betjening
Enkelte taster har flere funktioner. Enkelte funktioner indstilles via tastekombinationer. Alle programmeringsprocesser kan afbrydes via tast 4 „ESC/PACE CAR“. Yderligere detaljer længere fremme i teksten.

Forberedelse af starten



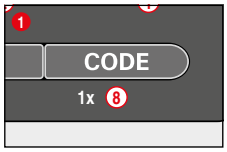


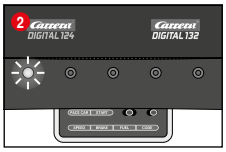
Dette Carrera DIGITAL 132 køretøj er indstillet optimalt til Carrera skinnesystemet 1:24.

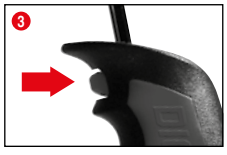
1 + 2 Optimal slæbeskostilling:
For god og kontinuerlig kørsel skal enden af slæbeskoen spredes let 1 og tilsvarende fig. 2 bøjes mod skinnen. Kun enden af slæbeskoen bør have kontakt til skinnen og kan ved slitage i givet fald forkortes lidt. Skinnerne og slæbeskoene skal fra tid til anden renses for støv og slid.

Under legen kan der eventuelt løsnes eller brække smådele fra 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.

Indkodning / programmering af bilerne på det tilsvarende gashåndtag



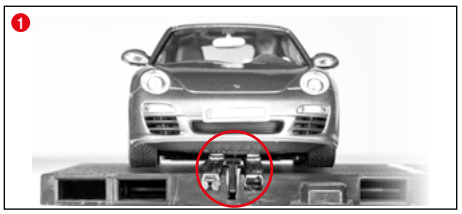


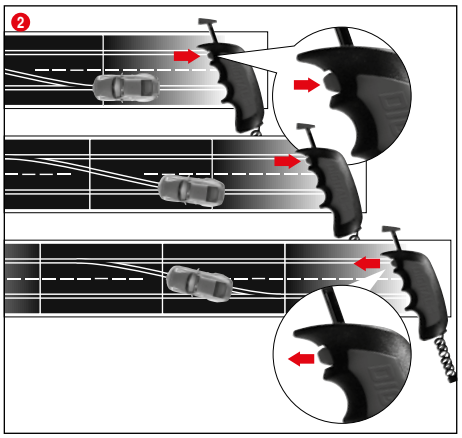




Stil bilen, der skal indkodes på banen og tænd for Control Unit. Tryk en gang på tast „Code“ (8), Fig. 1; den første LED lyser, Fig. 2. Tryk så en gang på omskiftertasten på det tilsvarende gashåndtag, Fig. 3. På biler med belysning begynder lygterne at blinke og på Control Unit lyser LED 2-4 efter hinanden. 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.

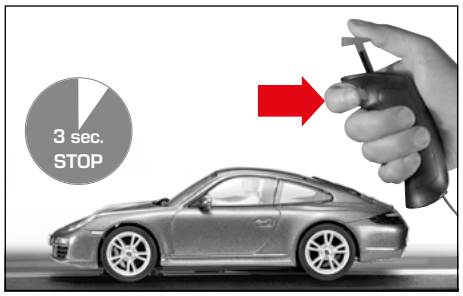
Funktion af sporet





1 Pas på, at køretøjets styretap befinder sig i sporrillen og at doppelstlæbeskoene har kontakt til strømføringsskinnen. Stil køretøjerne på tilslutningsskinnen.
2 Ved sporskiftet skal knappen på håndspeederen holdes nede så længe, indtil køretøjet er kørt over sporet.

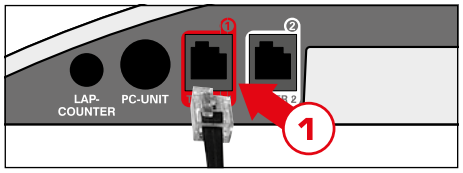
Lysfunktion tændt / slukket



Køretøjer, der er programmeret til håndspeederen skal være mindst 3 sekunder i stilstand på banen, inden lyset kan tændes eller slukkes ved at trykke på sporkontakten.

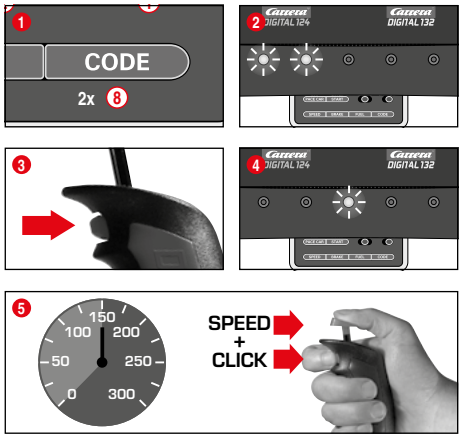
Information:
Gælder kun for modeller med køretøjsbelysning

Kørsel med 6 køretøjer



Suppleringsboksen til håndspeeder (art.-Nr. 20030348) sluttes til bøsning 1 på Control Unit. For fremgangsmåde se afsnit "Kodning af køretøjerne til passende håndspeeder".

Indkodning / programmering Autonomous Car

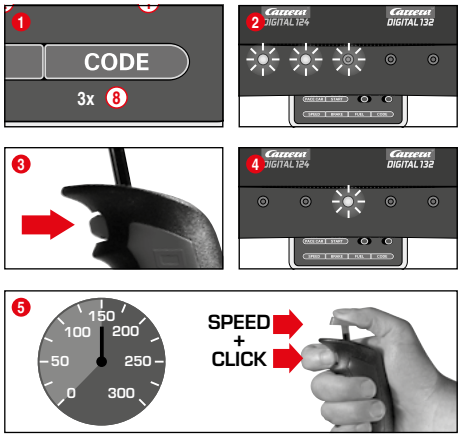


Stil bilen, der skal indkodes på banen med tændt Control Unit og tryk 2 gange på tast „Code" (8), Fig. 1. De første to LED'er på Control Unit lyser, Fig. 2. Tryk nu på gashåndtagets omskiftertaste, Fig. 3; LED 3-5 lyser nu efter hinanden. Vent indtil den midterste LED lyser igen, Fig. 4. Tryk på gashåndtaget 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

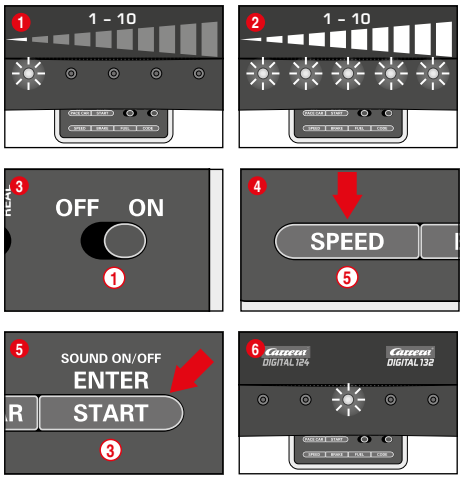




(kun i forbindelse med Pit Stop Lane #20030356)
Stil bilen, der skal indkodes på banen med tændt Control Unit og tryk 3 gange på tast „Code" (8), Fig. 1. De første tre LED'er på Control Unit lyser, Fig. 2. Tryk nu på gashåndtagets omskiftertaste, Fig. 3; LED 2-5 lyser nu efter hinanden. Vent indtil den 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.

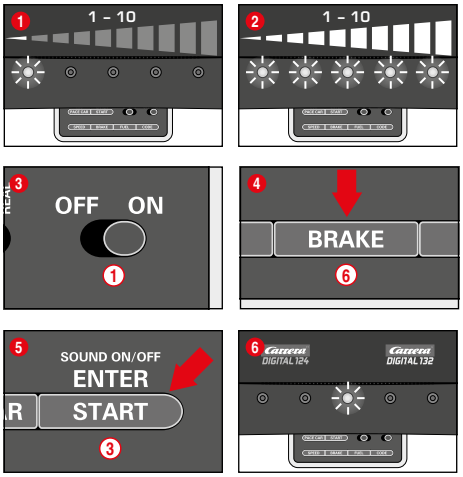
Indstilling af bilernes grundhastighed



Indstillingen af grundhastighed kan foretages individuelt for en og/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.

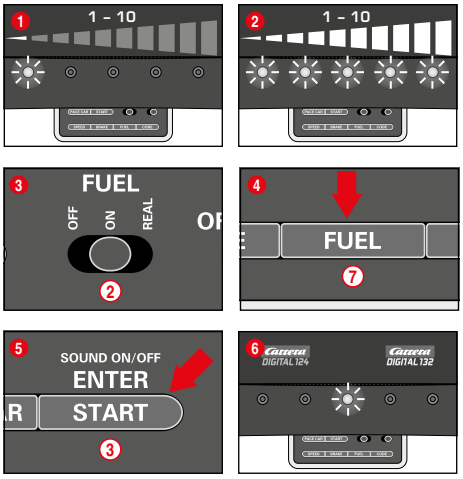
Indstilling af bilernes bremseadfærd



(kun ved håndstyrede biler)
Indstillingen af bremseadfærden kan foretages individuelt for en og/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 = 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



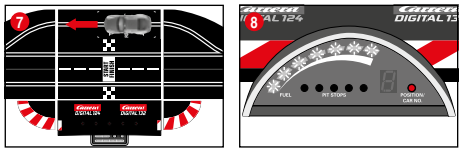
(kun ved håndstyrede biler)
Indstillingen af tankindholdet i forbindelse med Pit Lane (20030356) sker for alle biler samtidigt. Indstillingen kan ske i 10 trin, hvorved de 5 LED'er viser de forskellige trin ved at blinke eller ved at lyse permanent.
1 1 LED lyser = lavt tankindhold
2 5 LED'er lyser = højt tankindhold

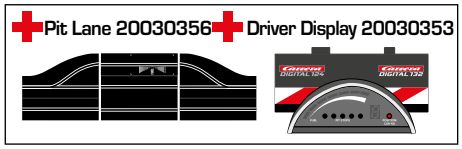
Stil bilen, der skal indstilles på banen med tændt Control Unit og aktivér tankfunktionen på skydekontakten (2) Fig. 3. Tryk en gang på tast „FUEL" (7). Nu lyser et vist antal LED'er. Disse viser det sidst indstillede tankindhold. Tryk så mange gange på tast „FUEL" (7) til det ønskede tankindhold er valgt. Bekræft valget med tast „ENTER/START" (3). Et kort lysløb og den midterste LED bekræfter, at indstillingen er færdig, Fig 6.

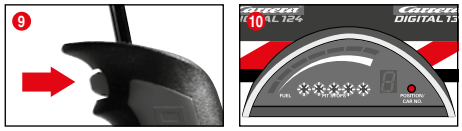
Udvidet tankfunktion
Via skydekontakten (2) kan der vælges 3 modi, Fig. 3:
- OFF = bilerne forbruger ingen „benzin"
- ON = bilerne forbruger „benzin"
- REAL = maksimal hastighed afhængig af tankindhold / bilerne forbruger „benzin" (kun i forbindelse med Pit Lane 20030356 eller Pit Stop Lane 20030346 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

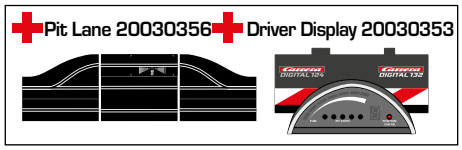


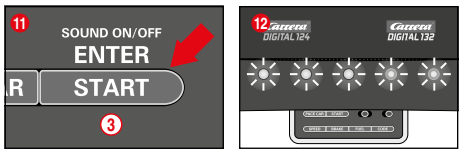


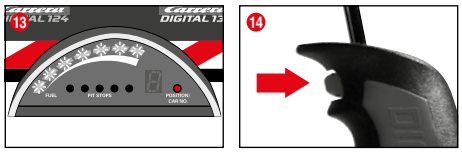


Bilens aktuelle tankindhold kan aflæses via bjælkevisningen med 5 grønne og 2 røde LED'er på Driver Display. For at tanke skal man køre over tanksensoren Fig. 7 i Pit Lane. Bjælkevisningen begynder at blinke, Fig. 8, og bilen kan tankes ved at holde omskiftertasten fast Fig. 9. Antallet af tankninger 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

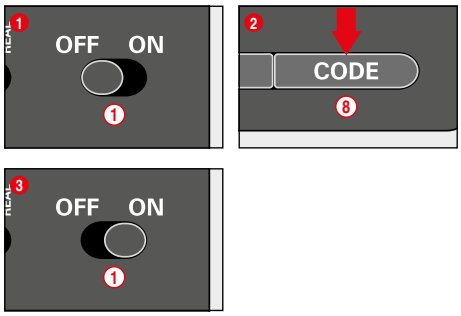






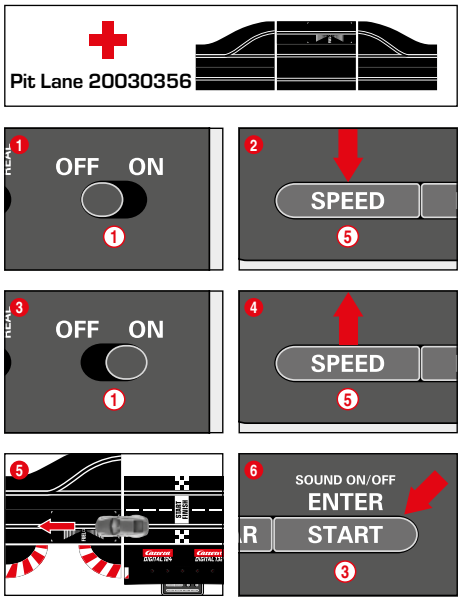
(kun i forbindelse med Pit Lane 20030356 og Driver Display 20030353)
Uafhængig af tankindholdets grundindstilling kan man individuelt indstille tankindholdet ved løbets start for runderne til det første tankstop for en og/eller flere biler. Tryk en gang på „START/ENTER“ tasten (3); de 5 LED'er på Control 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

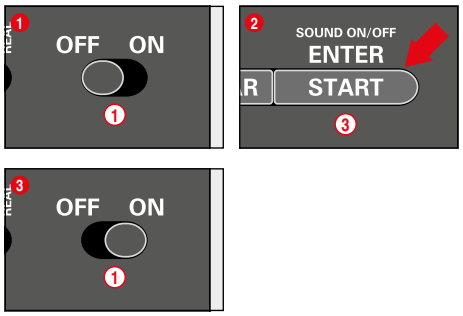


(kun i forbindelse med Pit Lane 20030356)
I Pit Lane 20030356 henholdsvis Pit Stop Lane 20030346 kan man aktivere og deaktivere rundetællefunktionen med Pit Stop Adapter Unit 20030361. Hold hertil „SPEED“ tasten (5) trykket ved slukket Control Unit, tænd så Control Unit og slip „SPEED“ tasten (5). Trykkes tasten igen lyser alt efter indstilling 1 eller 2 LED'er.

- LED 1 = rundetællefunktion inaktiv
- LED 1 + 2 = rundetællefunktion aktiv

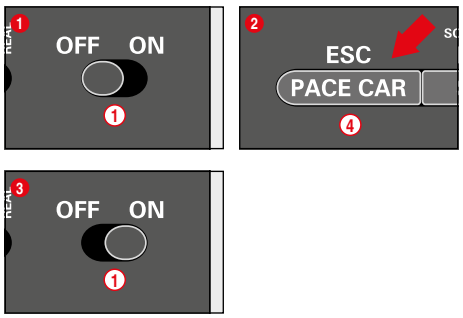
Vælg den ønskede indstilling og skub eller kør en bil hen over Pit Lane sensoren Fig. 5. Indstillingerne gemmes ved overkørsel. For at forlade indstillingsmodusen igen trykker du på „START/ENTER“ tasten (3).

Sound ON/OFF



Bekræftelseslyden ved overkørsel af sensorerne og tastebetjeningen 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



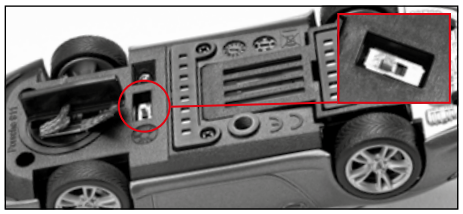
Til genetablering af fabriksindstillingerne har Control Unit en resetfunktion.
Hold dertil „ESC/PACE CAR“ tasten (4) trykket ved slukket Control Unit, tænd for banen og slip tasten igen. Alle hidtidige indstillinger af hastighed, bremseadfærd, tankindhold, lyd og rundetælling sættes tilbage på fabriksindstilling. Bilernes 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

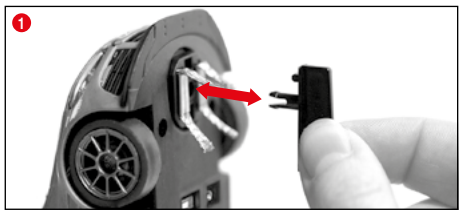
Hvis Control Unit ikke bruges i 20 minutter går den i strømsparemodus og deaktiverer alle visninger, såsom Position Tower, Driver Displays og Startlight. Til reaktivering skal du slå controlleren fra i ca. 2-3 sekunder og så tænde den igen.
Alle indstillinger bibeholdes.

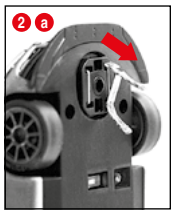
Fartøjsprogrammering af DIGITAL 132 til Evolution (analog)

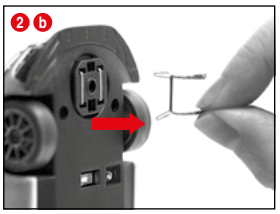


Tryk skiftekontakten for kørselsretning, som vist på fig. 1. Fartøjet sættes på Evolution banen og tryk stempelet 3x. Stil kontakten tilbage igen for DIGITAL 132 kørselsdrift.

Udskiftning af doppeltslæ-beskoene og styretap





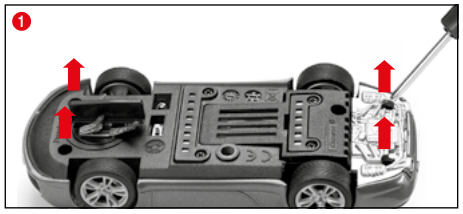


OBS:
• Det anbefales, altid at udtage og skifte kun en slæbesko.
• Fartøjet må aldrig trækkes tilbage, fordi ellers bliver slæbeskoene beskadiget.

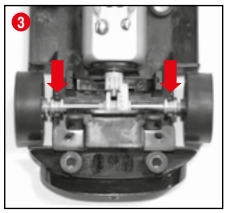
1 Træk styretappen forsigtigt ud af holderen, som vist på fig. **1**.

2 Ved udskiftning af dobbeltslæbeskoen skal der passes på, at den øvre slæbesko fig. **2 a** først kun delvist trækkes ud, og derpå kan dobbelslæbeskoen trækkes helt ud sammen med slæbeskoen **2 b**. Ved isætningen er fremgangsmåden ligesådan.

Skift af for-/bagaksel

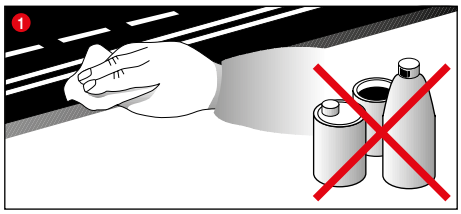


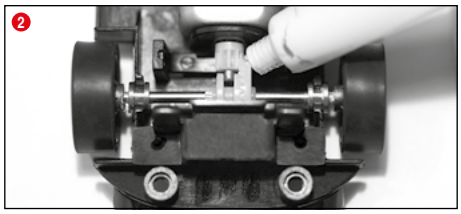




Løs fartøjets overdel fra chassiet, som vist på fig. **1**. Løs akslerne fra lejerne med tryk **2**. Sæt ny aksel i. Pas på den korrekte position af aksellejerne **3**.

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, geartandhjul 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 strømføringsskinnen?
• 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 kørеretningen? Ved ikke-funktion skift da kørеretnings-afbryder på fartøjets underside om.

OBS:
Under legen kan der eventuelt løsnes 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

Producentens navn eller varemærke, handelsregisternummer og adresse	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

Strømmodi
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 controlleren fra i ca. 2-3 sekunder og så tænde den igen. Banen befinder sig i hviledrift.
4.) Ud-tilstand = netenhed adskilt fra strømnettet

CE 0-3

Dette produkt er forsynet med symbolet for selektiv bortskaffelse af elektrisk udstyr (WEEE). Det betyder, at dette produkt fra EU-direktivet 2012/19/EU skal bortskaffes tilsvarende for at minimere risikoen for miljøskader.
Yderligere informationer kan du få hos dine lokale eller regionale myndigheder.Elektroniske produkter, der er udelukket fra denne selektive bortskaffelsesproces, udgør en fare for miljøet og helbreddet pga. forekomsten af farlige substanser.

RC

目录

安全提示 112
包装内容 112
组装技术说明 112
重要提示 113
安装说明 113
车道护板和支撑件 113
电气连接 113
赛车组件 113
端口 114
操作部件 114
启动准备 114
通过相应的遥控器对车辆的编码/编程 114
转辙功能 114
车灯 开/关 115
运行6辆赛车 115
自动车编码/编程 115
定速车编码/编程 115
车辆基本速度设置 115
车辆制动性能设置 116
油箱容量设置 116
功能按键锁定 116
更多的维修站功能 116
声音开/关 116
复位功能 116
省电功能 117
赛车编程—从DIGITAL（数码）132到Evolution（模拟） 117
双滑触和主龙骨的更换 117
前、后轴更换 117
维护和护理 117
排除故障和行驶技术 117
技术数据 117

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

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。

• 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。

• 应定期检查车道和车辆上的电线、插头和壳体是否完好。若部件损坏,应及时更换。

• 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,以免车辆从滑行道上甩出导致损坏。

• 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。

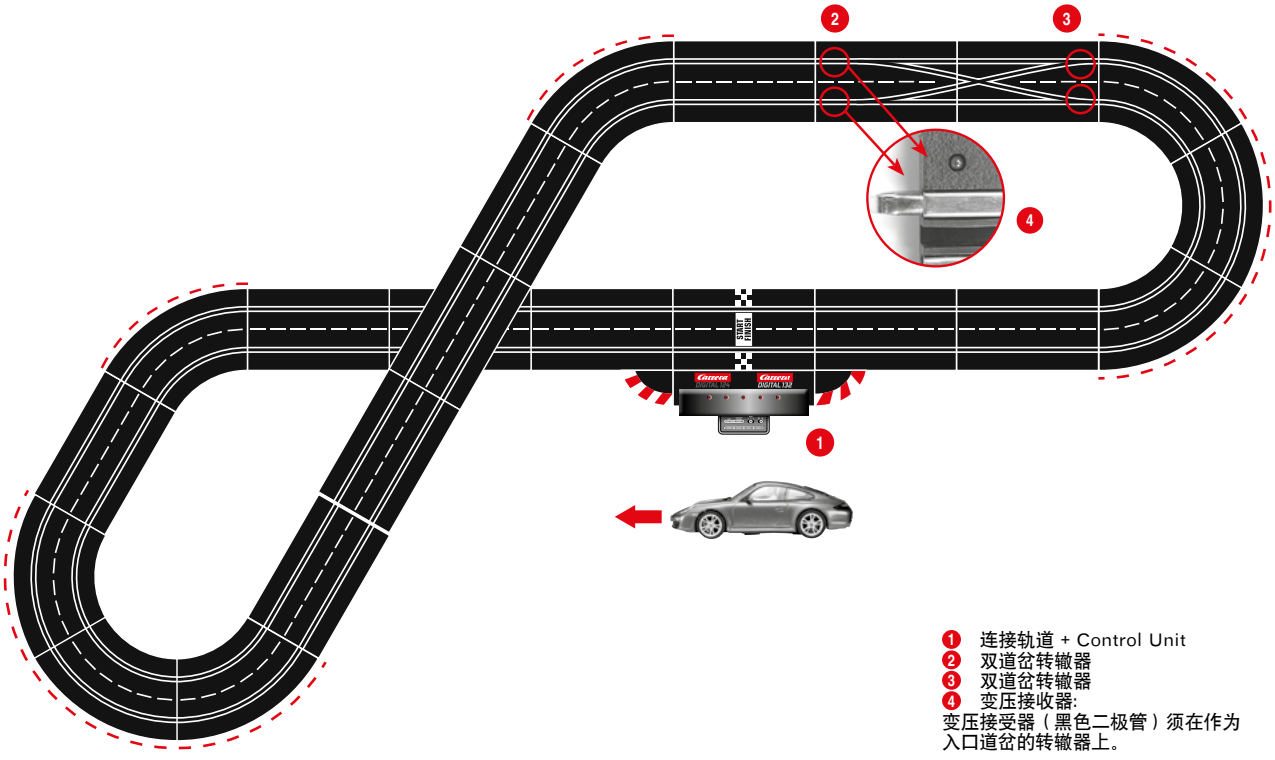
仅允许由成人进行组装。8 岁以上的儿童，以及生理、感官或智力能力有残障或缺乏经验和/或知识的人员，如果在被监督之下或接受了安全使用指导并且熟知由此产生的危险，就可使用本设备。儿童不得将此设备当作玩具玩耍。在没有监督的情况下，儿童不得进行清洁和用户维护。请告诉孩子，由于存在爆炸危险不要给不可充电的电池充电，也不要尝试这样做。

包装内容

1 Audi R8 LMS “No.22A”
1 BMW M6 GT3 “ROWE RACING, No.99”
11 条标准直道
1 Control Unit
1 Carrera DIGITAL 132 个双道岔（2条轨道）
8 个1/60° 弯道
1 个变压器
多个护条
备用滑片
边沿条封闭块
操作说明
轨道卡销

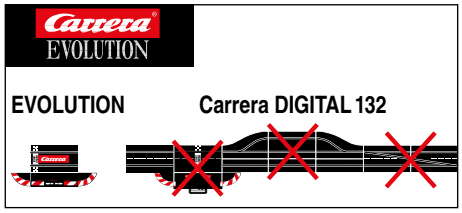
全程长度: 7,3米
赛车道安装尺寸: 305 x 170 厘米

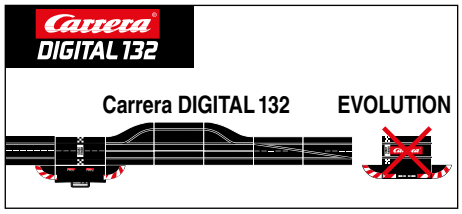
组装技术说明



1 连接轨道 + Control Unit
2 双道岔转辙器
3 双道岔转辙器
4 变压接收器:
变压接受器（黑色二极管）须在作为入口道岔的转辙器上。

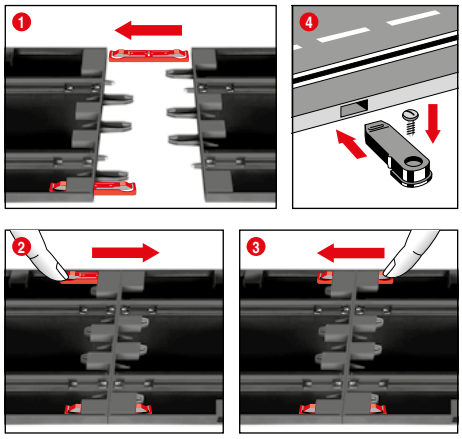
重要提示





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，则可导致Carrera DIGITAL 132 部件损坏。此情况下，质量担保失效。

安装说明

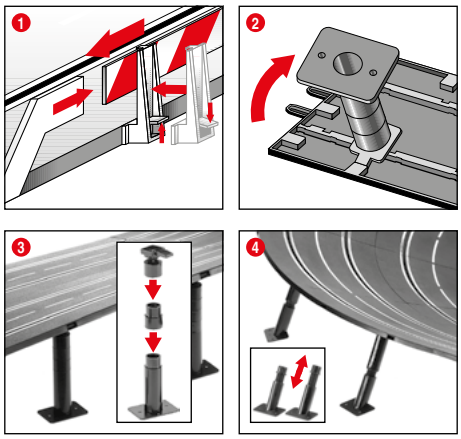


❶ + ❷ + ❸ 安装前将连接夹如图❶所示插入轨道中,在平整的底面将各轨道段连接起来。按照图❷所示将连接夹朝尖头方向移动,直至听到锁定声。也可以在安装好后插入连接夹。需要松开连接夹时,只要在两个方向简单地按下凸鼻即可（见图 ❸）

❹ 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

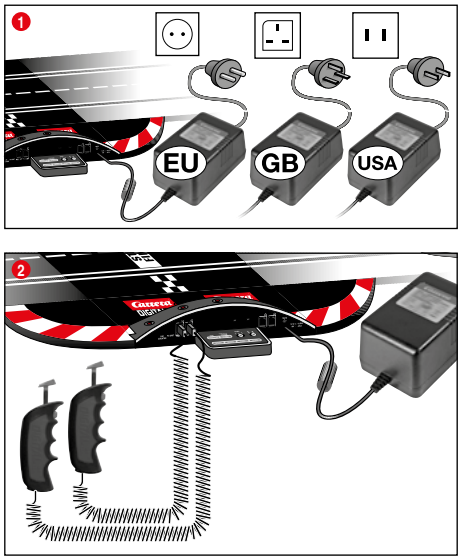


❶ 车道护板: 安装时可将车道护板的支座竖立在车道边缘。

❷ + ❸ 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(螺钉不含在供货范围内)。

❹ 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

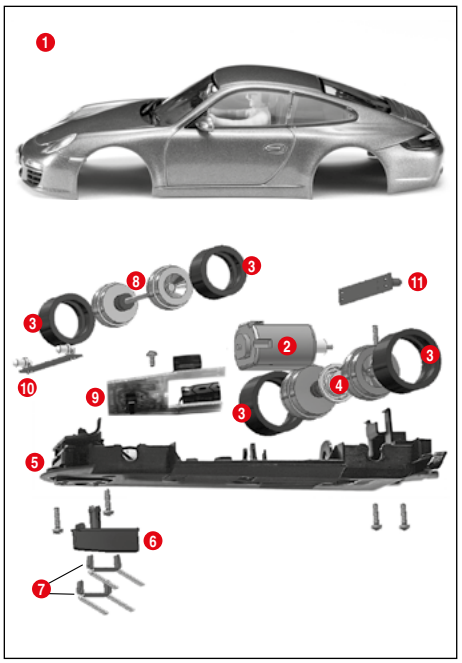


❶ 请将变压器连接在Control Unit上
❷ 连接遥控器与Control Unit

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。

赛车组件

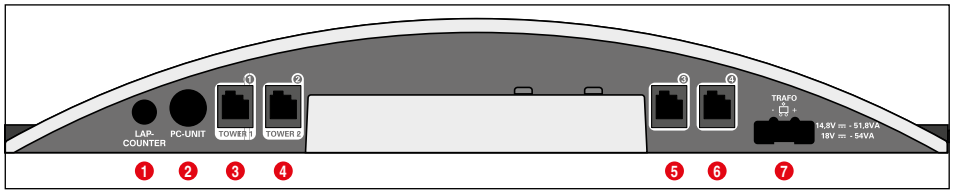


❶ 车身, 阻流板
❷ 发动机
❸ 轮胎
❹ 后轴
❺ 底盘
❻ 转向器
❼ 双滑片
❽ 前轴
❾ 带转换开关的赛车电路板
❿ 前灯电路板
⓫ 后灯电路板

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 计圈器20030342端口
2 PC部件或计圈器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。

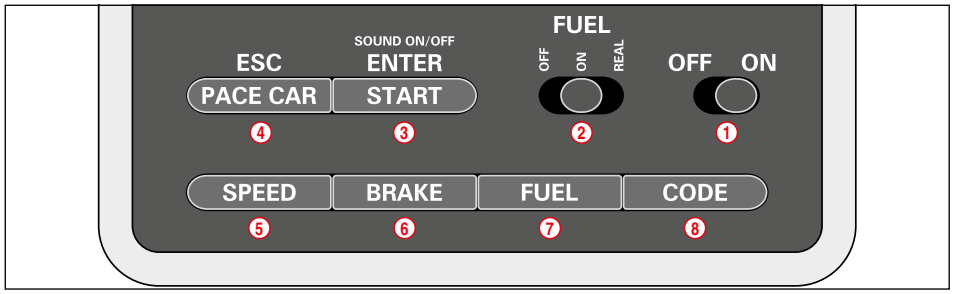
有线遥控器可使用接口3和4。请注意使用地址5和6。

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！

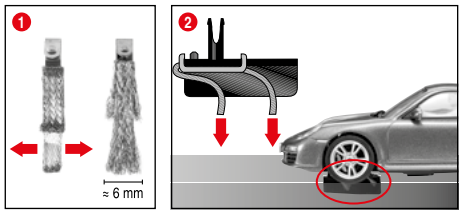
操作部件



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。

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 1，并依图 2 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。

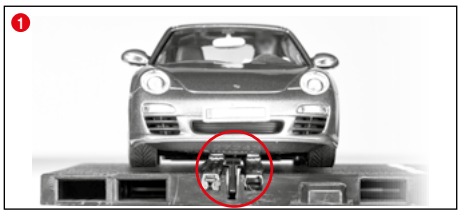
在游戏进行中,车辆上的小零件如仿真的扼流器或镜子可能会松动或断裂。为避免这一现象发生,可以在游戏开始前将它们取出。

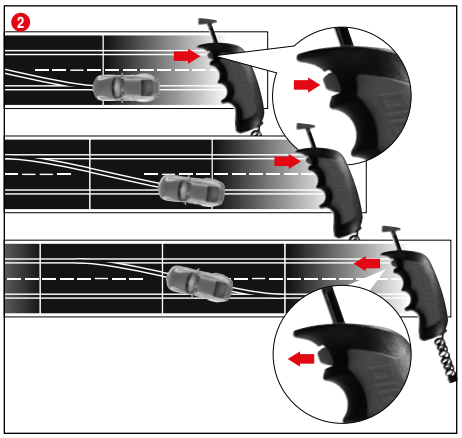
通过相应的遥控器对车辆的编码/编程



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 ⑧ ，图1；第一个LED亮起，图2。然后按下相应遥控器的道岔键，图3。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4），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。

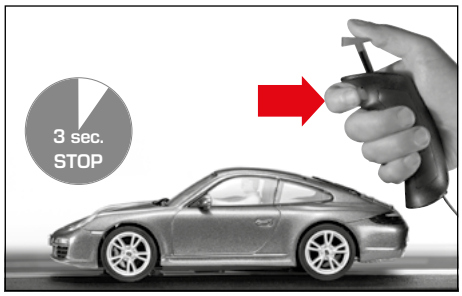
转辙功能





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，直至赛车行使过岔道。

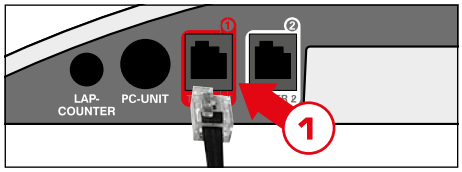
车灯 开/关



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。

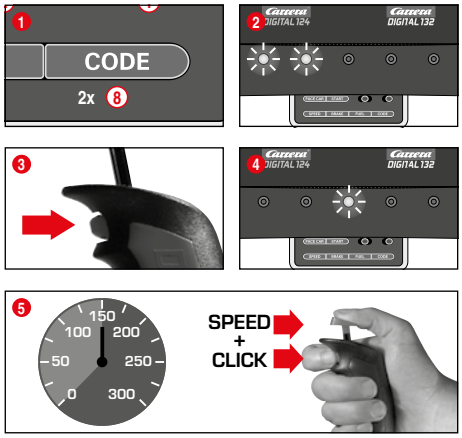
注意:
只适用于带车灯的型号

运行6辆赛车



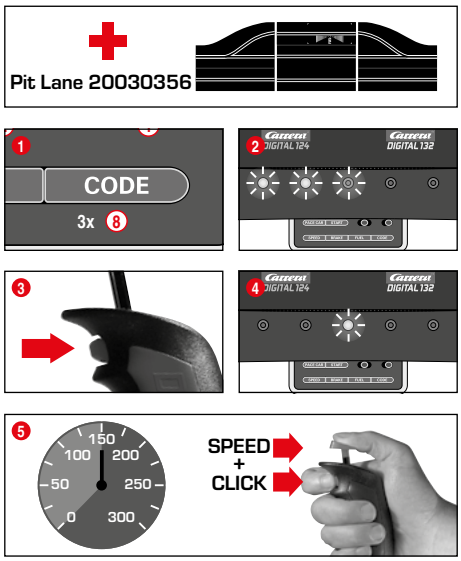
遥控器扩展盒（编号: 20030348）和Control Unit的1号插槽连接。进一步操作步骤请参看“通过相应遥控器对赛车编码”一节。

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两下“Code”⑧，图❶。Control Unit的前两个LED亮起，图❷。请按下遥控器的道岔键，图❸；LED3-5依次亮起。请等待直至中间的LED再次亮起，图❹。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❺。
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。

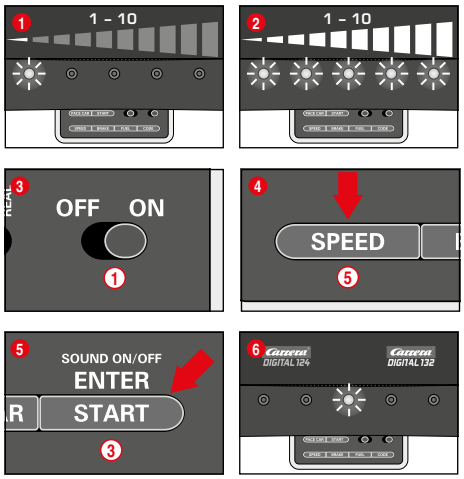
定速车编码/编程



（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三下“Code”⑧，图❶。Control Unit的前三个LED亮起，图❷。现在请按遥控器上的道岔键，图❸；LED2-5依次亮起。请等待直至中间的LED再次亮起，图❹。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❺。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是总是以位置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”④。Control Unit上的LED2和3亮起，定速车驶出维修站。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。

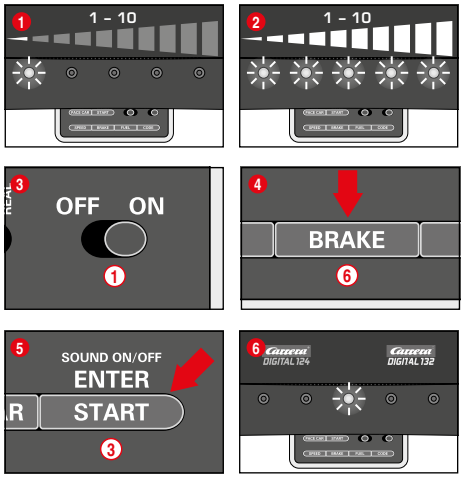
车辆基本速度设置



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。
❶ 1 LED 亮灯=低速
❷ 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” ⑤。LED亮起。亮起LED的数目取决于您上次速度档的设定。请重复按“SPEED”⑤ 直至达到您想要的速度档。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❻。

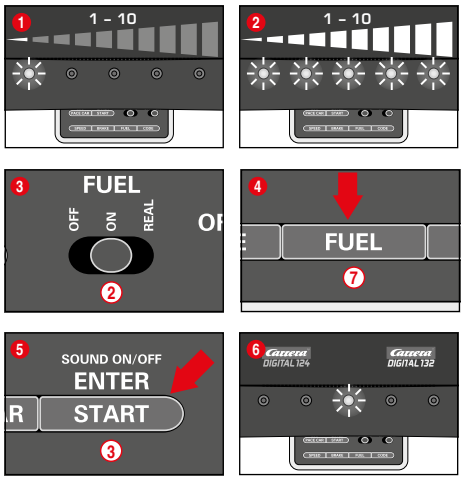
车辆制动性能设置



（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。
❶ 1 LED 亮灯=制动弱
❷ 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定。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❻。

油箱容量设置



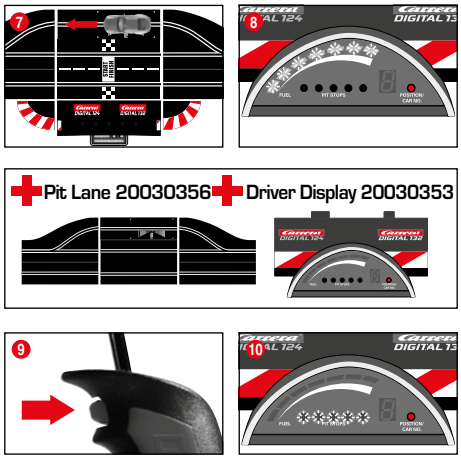
（仅适用于遥控车辆）
油箱容量的设置可在所有需要被设置的车辆与维修站（20030356）连接时同时进行。有10个档可供设置，不同的档可借由5个LED的闪烁或亮起显示。
❶ 1 LED 亮灯=油箱储量低
❷ 5 LED 亮灯=油箱储量高

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❸。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定。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❻。

更多的加油功能
通过拨动滑动键 ② 可设置三种模式，图❸:
- 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）

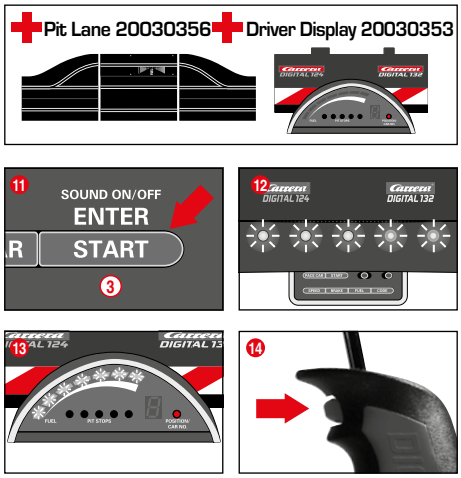
在“REAL-Mode”下，加满油的车身较“重”，行驶较慢，制动性能较低；油箱储量低时车身较“轻”，行驶速度较快，制动性能较高。油箱当前储量和“汽油消耗”仅在与驾驶显示器20030353和维修站20030356连接时能显示。

通过维修站20030356和驾驶显示器20030353给车辆加油



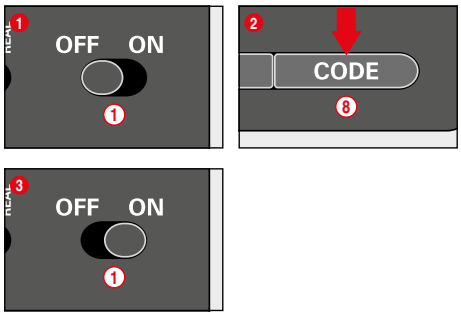
油箱的当前储量可通过驾驶显示器上5个绿色和2个红色的LED条状显示读取。加油时请驶过维修站的传感器，图❼。LED条状显示开始闪烁，图❽，长按道岔键开始加油，图❾。加油量可通过黄色LED的闪烁和亮起显示，图❿（亦可参见驾驶显示器）。
注意：位置塔20030357不会为油箱已空的赛车计圈。

在比赛开始时设置油箱容量



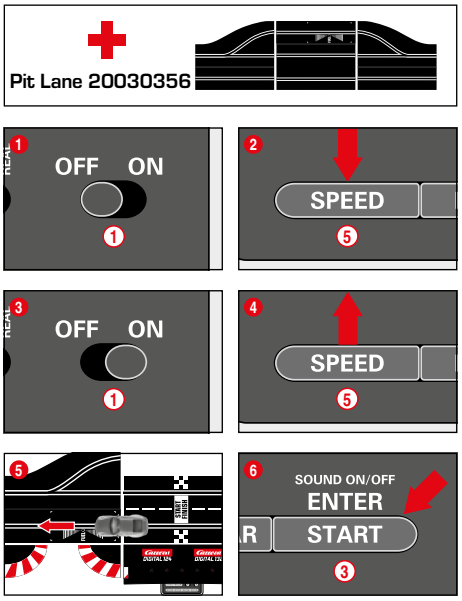
（仅与维修站20030356和驾驶显示器20030353连接时）
无论油箱容量的基本设定为多少，都可在开始比赛时设定一辆或多辆赛车直至下次进加油站之前的油箱容量。按下“START/ENTER” ③；Control Unit的5个LED长亮，图⓬，驾驶显示器上的条状LED闪烁，图⓭。通过点击相应遥控器上的道岔键可改变油箱的状态，图⓮。

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码键 ⑧ 同时启动遥控器，然后松开码键。如需解锁请再次执行此步骤。

更多的维修站功能

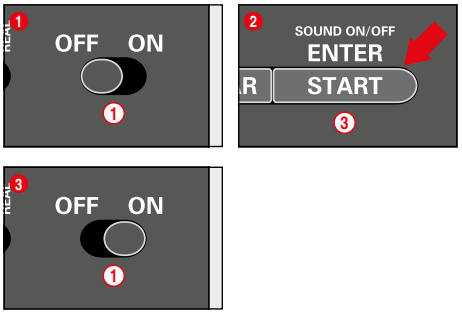


（仅与维修站20030356连接时）
维修站20030356，或者维修站20030346和进站适配部件20030361可以开启/关闭计圈功能。在Control Unit关闭的情况下长按“SPEED” ⑤，然后启动Control Unit并松开“SPEED” ⑤。重新按下按钮，根据设置，1或2个LED亮起。

- LED 1 = 计圈功能开启
- LED 1 + 2 = 计圈功能关闭

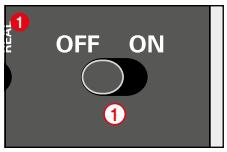
选择所需的设置，将车辆推过或驶过维修站感应器，图❺。过感应器时设置自动生效。返回请按“START/ENTER” ③。

声音开/关

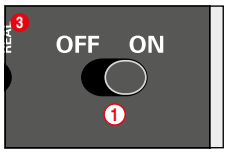


驶过感应器时的确认音和按键音可以关掉。在Control Unit未开启时长按“START/ENTER” ③ 直至跑道开启再松开。开启Control Unit时的确认音不能被关闭。

复位功能







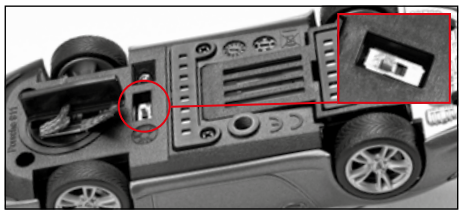
要恢复出厂设置，请使用Control Unit的复位功能。在Control Unit未开启时长按“ESC/PACE CAR”④直至跑道开启再松开。所有之前设置的速度，制动性能，油箱容量，声音和计圈功能都会被重置为出厂设置。车辆如未放置在跑道上，设置不会改变。

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

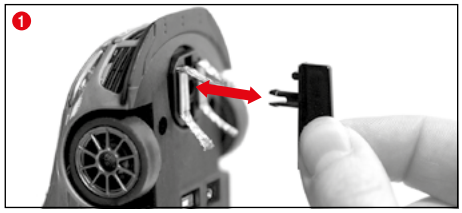
Control Unit在非使用状态下20分钟后自动切换到省电模式，所有位置塔，驾驶显示器和信号灯的显示都会自动关闭。如需重新激活遥控器，请先关闭2-3秒，然后重启遥控器。所有设置都将自动保存。

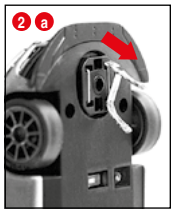
赛车编程—从DIGITAL（数码）132到Evolution（模拟）

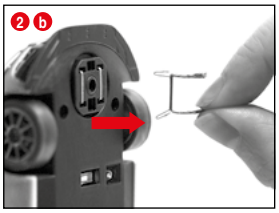


根据图❶所示调行车方向更换开关，将赛车放置于渐变跑道上，按冲杆3次。DIGITAL 132时状态，重新回置运行开关。

双滑触和主龙骨的更换





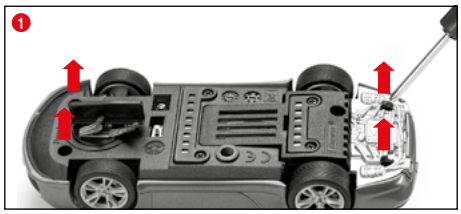


提示:
- 建议每次只取出并更换一个滑触。
- 绝不能从后面拉出车辆,否则会损坏滑触。

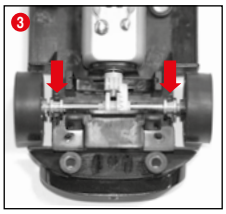
❶ 按照图 ❶ 小心地从支架上拔出主龙骨。

❷ 更换双滑触时必须注意首先只能拔出上部滑触的一部分 ❷ ⓐ ,然后再用滑触 ❷ ⓑ 全部拔出双滑触。
装入时的操作方法相同。

前、后轴更换

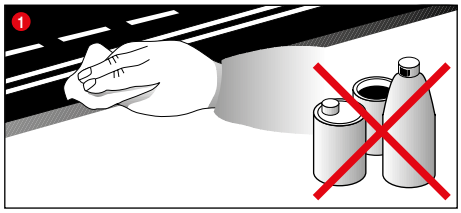


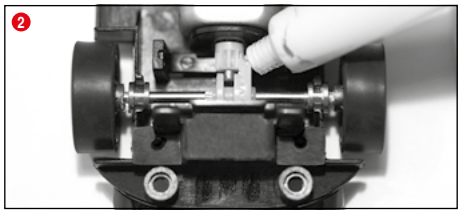




根据图 ❶ 将赛车上部和底盘分离。通过施压将车轴从轴承支架中取出(❷)。装入新车轴，注意保证轴轴承位置(❸)正确。

维护和护理





为确保赛车道功能完全正常,应定期清洁赛车道的所有部件。清洁前应拔下电源插头。

❶ 赛车路段: 用一块干布擦净赛车道表面和轨道槽。清洁时,不得使用稀释剂或化学品。不使用时应将赛车道保存在清洁干燥的地方,最好是放在原包装箱中。

❷ 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?
- 赛车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，调整赛车底侧的行使方向开关。

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时，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

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，连接轨转为待机状态. LED灯不再亮起 。
电流消耗<0,21W
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

CE 0-3

ROK

목차

안전주의사항 124
포장내용물 124
조립할 때 기술상 주의사항 124
중요한 참고사항 125
조립 설명 125
가드레일과 지지대 125
전력연결 125
자동차 부속품 125
접속 126
작동요소 126
출발 준비 126
차량을 해당 속도조절기에 코딩/프로그래밍 하기 126
선로변경기능 126
조명기능 켜고 끄기 127
6대 차량을 이용한 게임작동 127
오토노머스 카 코딩/프로그래밍 127
패이스 카 코딩/프로그래밍 127
차량 속력 입력 127
차량의 브레이크 행태 입력 127
주유 탱크 용량 입력 127
설정을 위한 단추 잠금 128
확장 핏 래인 기능 128
음향 켜고 끄기 128
리셀 기능 128
절전 모드 128
디지털 132에서 에볼루션(아날로그)으로 변경 입력 128
이중접촉단자와 유도판 교체 129
앞축과 뒷축 교체 129
점검과 손질 129
결함 제거/주행기술 129
기술제원 129

반갑습니다

카레라 팀에서 만나게 되어 반갑습니다!
이 설명서는 카레라 디지털 132 경주로를 조립하고 조작하는데 중요한 정보를 담고있습니다. 설명서를 자세히 읽으신 후 잘 보관하십시오. 의문나는 사항이 있으면 저희 판매처에 문의하시거나 다음 웹사이트를 방문하십시오:
www.carrera-toys.com

제품에 이상이 있거나 배송중 손상이 있는지 확인하십시오. 포장 상자는 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 눌리거나 끼워져 다칠 위험이 있습니다.

• 경고: 이 장난감에는 자석이나 자성을 가진 부품이 들어 있습니다. 인체내에서 서로 붙거나 금속성 물체를 끌어당기는 자석은 심하게 다치거나, 사망을 야기할 수 있습니다. 자석을 삼켰거나 흡입하였을 경우에는 즉시 의사의 도움을 청하십시오.

• 어댑터는 장난감이 아닙니다! 합선되지 않도록 주의하십시오. 부모님께서 주의해야 할 사항: 어답터의 전선, 플러그, 혹은 케이스에 손상이 있는지 정기적으로 검사하십시오. 이 장난감은 반드시 추천된 어댑터를 사용하여 조작하셔야 합니다. 어댑터에 손상이 생긴 경우에는 사용해서는 안됩니다! 경주로는 반드시 어댑터를 사용하여 조작해야 합니다. 오랫동안 사용하지 않을 경우에는 어댑터의 전원을꺼주십시오. 어댑터의 케이스와 조종기는 열지 마십시오!

부모님께 드리는 주의사항:
어댑터와 전원부품은 장난감으로 이용하기에 적합하지 않습니다. 이 제품은 항상 부모님의 감독하에 사용되어야 합니다.

• 선로와 차량의 성능, 플러그, 케이스에 손상이 생겼는지 정기적으로 검사하십시오! 손상된 부품은 교환하십시오.

• 경주로는 야외 또는 습기가 많은 공간에서 운영하지마십시오! 액체를 피하십시오.

• 합선이 되지 않도록 경주로 위에 금속을 놓치 마십시오. 경주로에서 차량이 이탈할수 있으므로 손상될수있는 물건 근처에 경주로를 설치 하지 마십시오.

• 세척이나 점검하기 전에 전원을 뽑아주십시오! 청소할 때는 약간 젖은 헝겊을 사용하시고, 용매나 화학물질은 사용하지 마십시오. 사용하지 않을 때는 먼지가 끼지 않게 건조하게 보관하여야하며, 오리지널 포장상자가 가장 좋습니다.

• 차량이 튕겨져 나와 다칠 위험이 있으니 자동차 경주로를 눈이나 얼굴 높이에서 작동하지 마십시오.

• 변압기를 규정에 맞게 사용하지 않을 경우 감전을 야기할 수 있습니다.

• 이 장난감은 반드시 보호 등급 2에 해당하는 장비에만 연결해야 합니다.



• 이 장난감은 반드시 장난감용 변압기와 함께 사용해야 합니다.

• 조절할 수 있는 변압기와 함께 사용하지 말 것!

• 이 기기의 전원 연결 전선이 손상되었으면, Carrera 회사의 고객서비스에 보내거나 유사한 자격을 가진 사람에 의해 교체하여 위험을 방지해야 합니다.

참고 사항:
차량 및 제어 장치는 완전히 함께 조립된 상태로 재가동시켜야 합니다.

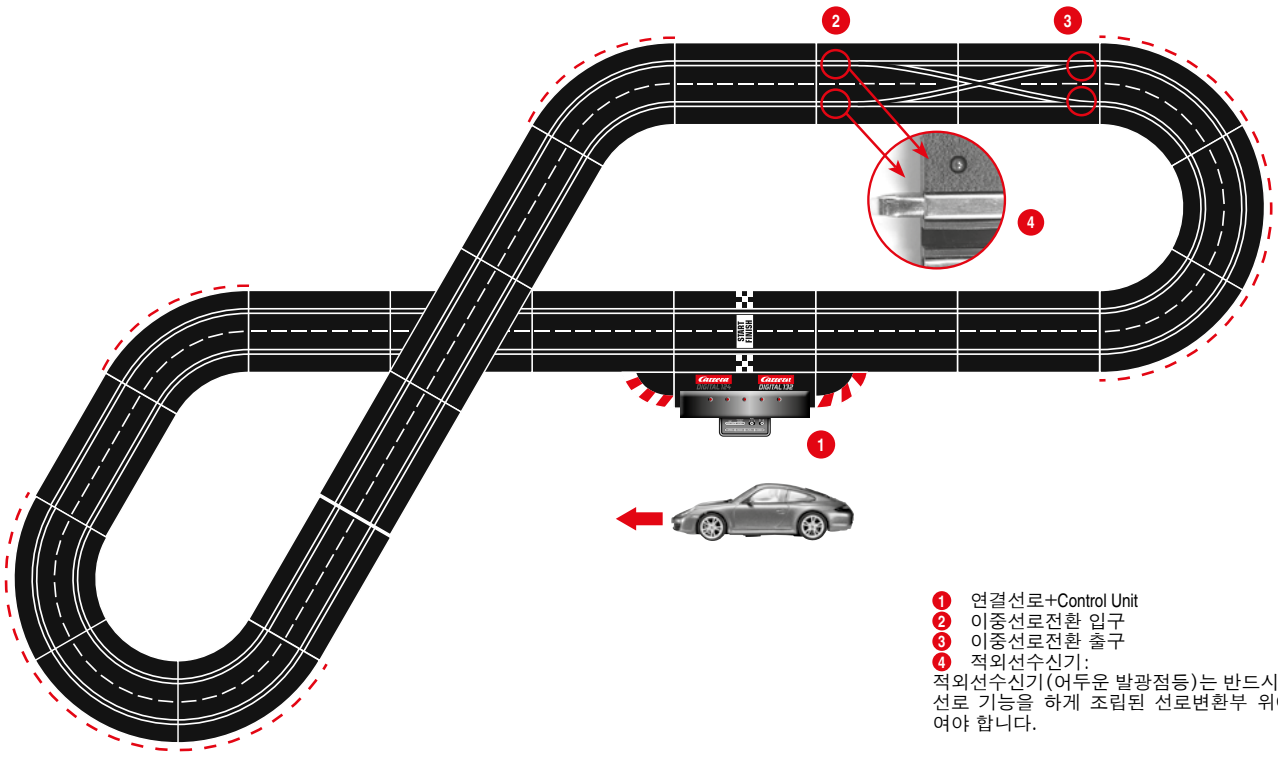
성인만이 조립을 해야 합니다. 8세 이상의 어린이를 비롯해 신체적, 감각적 또는 정신적 능력이 취약하거나 경험 및 지식이 부족한 사람은 장치의 안전한 사용에 대해 감독 또는 지시를 받고 이로 인한 위험을 완전히 이해할 경우에만 본 장치를 사용할 수 있습니다. 어린이가 장치를 가지고 놀면 안 됩니다. 세척 및 사용자-유지보수를 어린이가 감독 없이 실시해서는 안 됩니다. 폭발 위험이 있으므로 어린이에게 비충전식 배터리를 충전하면 안 된다고 반드시 알려주십시오.

포장내용물

1 Audi R8 LMS “No.22A”
1 BMW M6 GT3 “ROWE RACING, No.99”
표준직선 11개
Control Unit 1개
Carrera DIGITAL 132 이중선로변환부 1개(선로부품 2개)
1/60도 커브 8개
변압기 1개
보조유도판(여러개)
교체용 접촉고리(여러개)
외곽표시줄 끝부분(여러개)
조작설명서
선로연결고리(여러개)

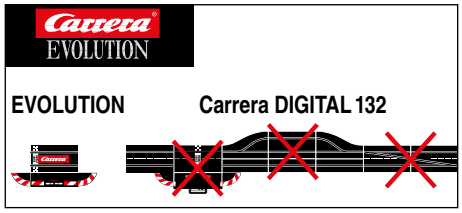
주행로 길이: 7,3 m
조립 치수: 305 x 170 cm

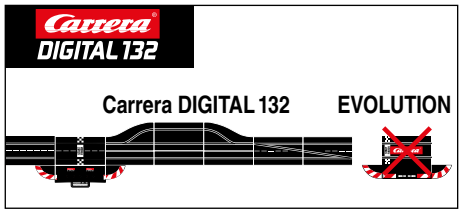
조립할 때 기술상 주의사항



1 연결선로+Control Unit
2 이중선로전환 입구
3 이중선로전환 출구
4 적외선수신기:
적외선수신기(어두운 발광점등)는 반드시 입구 선로 기능을 하게 조립된 선로변환부 위에 놓여야 합니다.

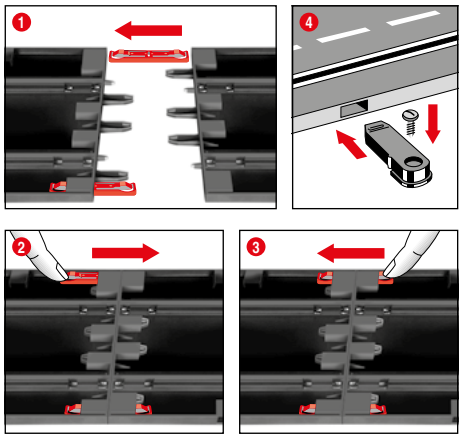
중요한 참고사항





에볼루션(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, 에볼루션의 연결선로는 카레라 디지털 132의 블랙박스를 포함한 연결선로와 연결해서는 안되며. 두 연결선로(에볼루션 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 에볼루션 경주로에 조립해서작동하시면 카레라 디지털 132의 구성요소에 손상이 생길수 있으며, 이 경우 제품보증을 받을 수 없습니다.

조립 설명

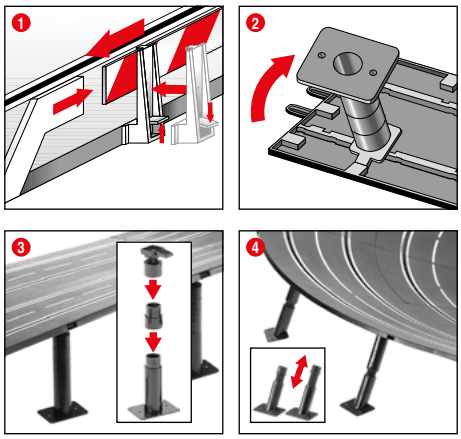


❶ + ❷ + ❸ 조립 전에 그림에 묘사된 것 처럼 연결고리를 선로에 끼우십시오. 선로를 평평한 바닥에서 맞춰 끼우십시오. 그림 1에 따라 연결고리를 그림❷에서와 같이 소리가 나서 장착될 때까지 화살표 방향으로 움직이십시오. 연결고리는 나중에 끼울 수도 있습니다. 연결고리는 끼워지는 부분을 가볍게 눌러 양쪽 방향으로 뺄 수 있습니다(그림❸을 보십시오).

❹ 고정: 선로몸체를 바닥에 부착하는데는 선로고정판(제품번호 20085209)을 사용할 수 있습니다. (포장에 동봉되어 있지 않음).

참고:
양탄자는 정전기가 일고 보푸라기가 생기며 쉽게 불이붙을 수 있기 때문에 설치바닥으로 적절하지 않습니다.

가드레일과 지지대

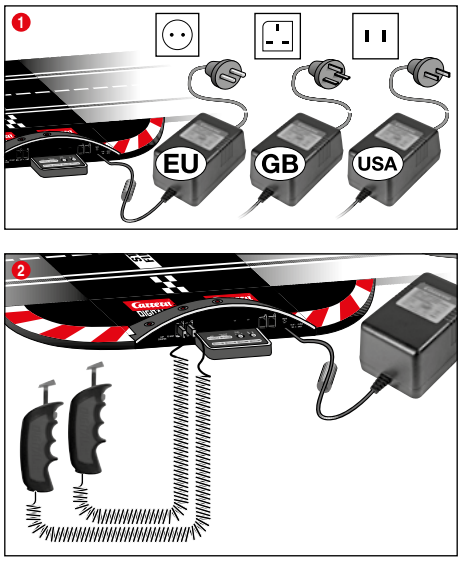


❶ 가드레일: 가드레일 고정대의 설치는 주행로 가장자리에 위로끼워서 부착합니다.

❷ + ❸ 고가주행로 받침대 설치: 구 와 관절머리를 삽입꼭지와 함께 선로 아랫부분의 각진 삽입구에 끼웁니다. 중간 부분을 연결하여 받침대를 높일 수 있습니다. 받침대는 고정시킬 수 있습니다(고정나사는 포장내용물에 포함되어 있지 않습니다).

❹ 급커브 받침대 설치: 급커브의 받침대 설치를 위한 경사 받침대는 해당 길이 만큼 내용물에 들어있습니다. 높이를 조절할 수 없는 받침대를 커브의 입구와 출구용으로 사용하십시오. 받침대의 머리부분을 선로 아랫부분의 해당 원형삽입구에 끼우십시오.

전력연결

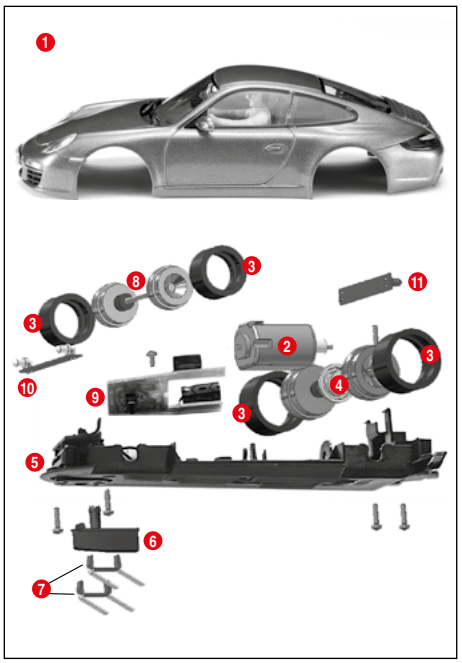


❶ 변압기 플러그를 컨트롤 유니트에 연결하십시오.
❷ 동봉된 조종기를 컨트롤 유니트에 연결하십시오.

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.

자동차 부속품

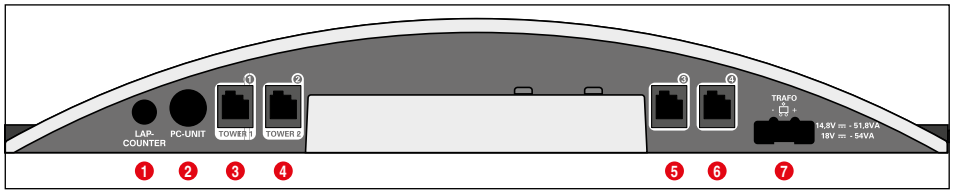


❶ 차체, 스포일러
❷ 엔진
❸ 타이어
❹ 뒷축
❺ 섀시
❻ 유도판
❼ 이중접촉단자
❽ 앞축
❾ 전환 스위치를 단 차량 덮게
❿ 전면 라이트 보드
⓫ 후면 라이트 보드

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 소켓트 1은 속도조절기, 속도조절기 확장 박스, 혹은 WIRELESS- 수신자용
4 접속 소켓트 2는 WIRELESS-Tower 20010108용
5 접속 소켓트 3은 속도조절기용
6 접속 소켓트 4는 속도조절기용
7 디지털 132/디지털 124 전원연결부품 접속

접속 소켓트 1-4 관련 일반적인 주의사항:
WIRELESS+ 수신자를 사용하는 경우 접속 소켓트 1에 연결하십시오. 선택 사항으로 WIRELESS-Tower 20010108를 사용하는 경우 접속 소켓트 2에 연결하실 수 있습니다. 단지 WIRELESS+ 수신자를 사용하는 경우 접속 소켓트2 에 연결하지 마십시오.

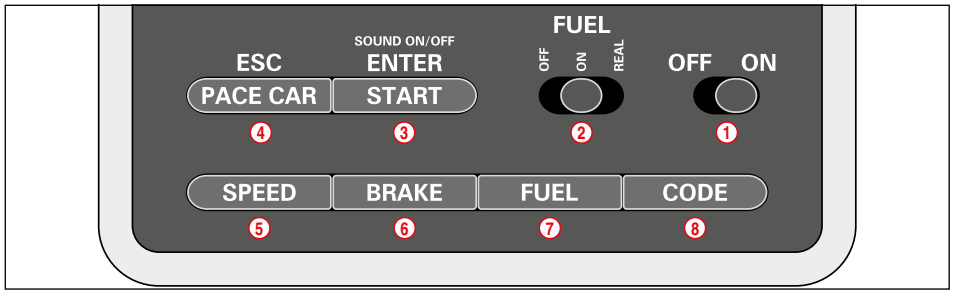
접속 소켓트 3과 4에는 추가로 유선 속도조절기를 연결하실 수 있습니다. 이 경우 수신처 5와 6을 사용해야 한다는 것에 유의하십시오.

속도조절기 확장 박스 20030348을 사용하는 경우 접속 소켓트 1에 연결하십시오. 이 경우 아래 기술한 바와 같이 수신 차량과 짝을 지어야 합니다:

- 속도조절기 확장 박스 = 수신처 1, 3, 4
- 접속 소켓트 2 = 수신처 2
- 접속 소켓트 3 = 수신처 5
- 접속 소켓트 4 = 수신처 6

안내사항:
WIRELESS와 속도 조절기확장박스의 혼합사용은 불가능합니다!

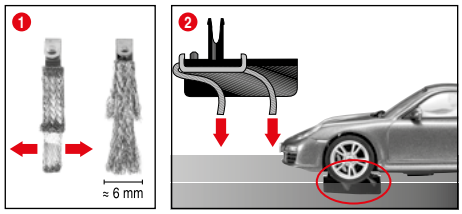
작동요소



① 켜고/끄는 스위치
② 탱크 기능 스위치
③ 주행 시작 단추/프로그래밍 확인 단추
④ 패이스 카/프로그래밍 중단 단추
⑤ 기본 속력 입력 단추
⑥ 브레이크 행태 입력 단추
⑦ 주유 탱크 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.

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 (그림2)에서 보시듯이 선로쪽으로 구부려주십시오. 접촉단자의 끝부분만 선로와 접촉되어야 하고, 마모되면 필요에 따라 약간 절단할 수 있습니다. 선로와 접촉단자에서 가끔 먼지와 마모물을 제거해주십시오.

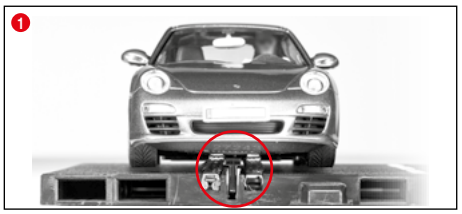
스포일러나 사이드 미러와 같은 원형과 같이 제작된 부품은 차량이 작동할 때 떨어져 나오거나 깨질 수 있습니다. 이런 위험을 피하기 위해 작동전에 그런 부품을 떼어낼수 있습니다.

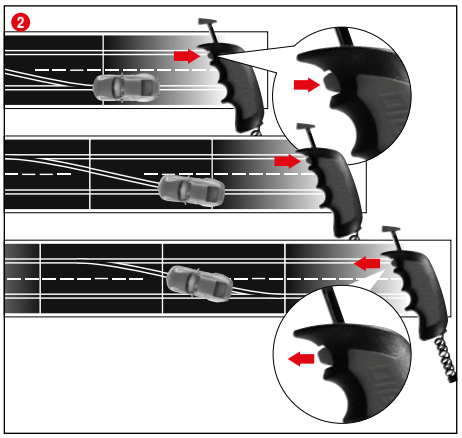
차량을 해당 속도조절기에 코딩/프로그래밍 하기



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.

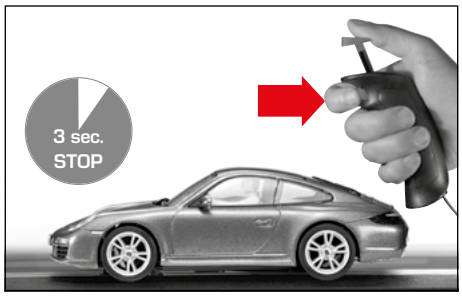
선로변경기능





1 차량의 유도판이 궤도홈에 들어있고 이중접촉고리는 전력유도선로와 접촉되어 있는지 확인하십시오. 차량을 연결선로에 올려놓으십시오.
2 차선을 변경할 때는 차량이 선로변경부를 통과할 때까지 조종기의 중간버튼을 누르고 있어야 합니다.

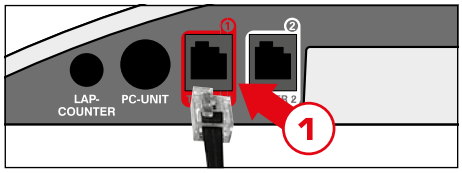
조명기능 켜고 끄기



조종기로 작동하게 프로그램된 차량은, 선로변경버튼을 이용하여 조명을 켜고 끄기 전에 최소한 3초 이상 선로 위에 정지되어 있어야 합니다.

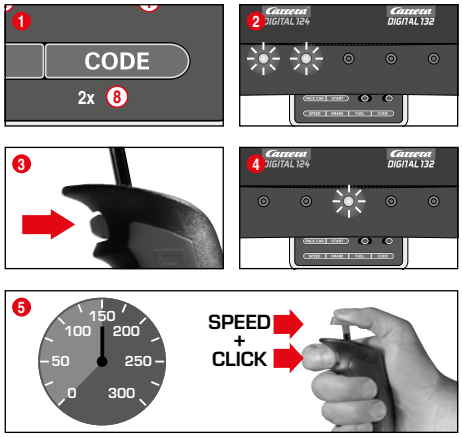
주의:
차량 조명을 겸비한 모델에만 유효함

6대 차량을 이용한 게임작동



조종기 확장박스(부품번호 20030348)를 컨트롤 유니트의 1번 접속구에 연결합니다. 기타 다른 작동방법은 "차량을 해당조종기에 코딩하기" 항목을 보십시오.

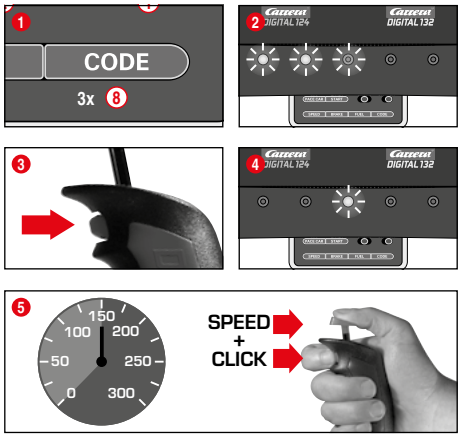
오토노머스 카 코딩/프로그래밍



코딩될 차량을 컨트롤 유니트가 켜진 상태에서 경주로 위에 올려 놓고, „Code" 단추⑧를 2 번 누릅니다, 그림 ❶. 컨트롤 유니트의 처음 2개 발광점등이 켜집니다, 그림 ❷. 속도조절기의 전철 단추를 누르십시오, 그림 ❸. 발광점등 3-5가 차례로 켜집니다. 중간 발광점등이 다시 켜질 때 까지 기다리십시오, 그림 ❹. 속도조절기의 공이꼭지를 눌러 차량이 원하시는 속도에 이르게 하십시오. 원하시는 속도에 도달했으면 다시 전철 단추를 누르십시오, 그림 ❺. 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.

패이스 카 코딩/프로그래밍

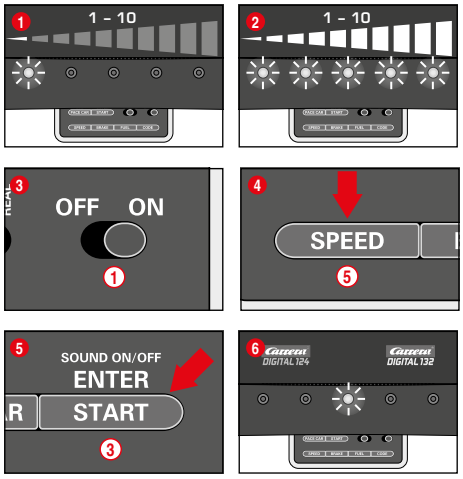




(핏 스톱 래인 #20030356과 연결된 상태에서만 가능)
코딩될 차량을 컨트롤 유니트가 켜진 상태에서 경주로 위에 올려 놓고,"Code"⑧ 단추를 3번 누릅니다, 그림 ❶. 컨트롤 유니트의 처음 발광점등 3개가 켜집니다, 그림 ❷. 속도조절기의 전철단추를 누르십시오, 그림 ❸. 발광점등 2-5가 차례로 켜집니다. 중간 발광점등이 켜질때 까지 기다리십시오, 그림 ❹. 속도조절기의 공이꼭지를 눌러 차량이 원하시는 속도에 이르게 하십시오. 원하시는 속도에 도달하였으면, 다시 전철단추를 누릅니다, 그림 ❺. 패이스 카 입력은 이로써 완료되었고, 차량은 핏 스톱 래인으로 들어갑니다.
주의: 이런 유형의 코딩을 하실때는 코딩될 차량만 경주로 위에 놓여 있어야 합니다. 패이스 카 입력상태는 차량을 다시 코딩할 때까지 지속됩니다. 패이스 카는 포지션 타워와 연결되어 항상 수신처 8로 표시됩니다.

확장 패이스 카 기능
패이스 카 코딩이 완료되면 패이스 카는 처음 몇 바퀴내에 자동으로 핏 래인에 들어갑니다. 패이스 카 기능을 시작하시려면 „Pace Car" ④ 단추를 1번 누릅니다. 컨트롤 유니트의 발광점등 2와 3이 켜지고, 패이스 카는 핏 래인을 떠나 출발합니다. 패이스 카는 „Pace Car" 단추를 다시 누를 때 까지 지속됩니다. 이 때 발광점등 2가 꺼지고, 차량은 현재 주행중인 바퀴 내에서 자동으로 핏 래인에 들어갑니다.

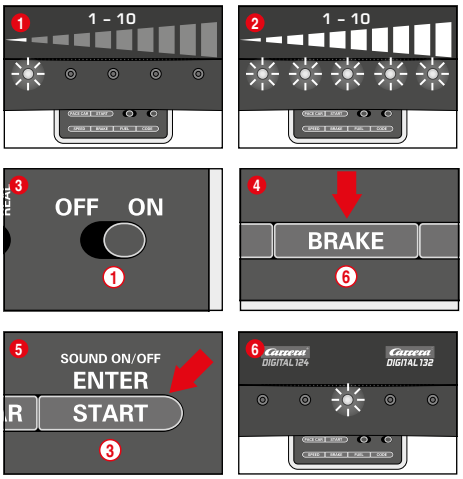
차량 속력 입력



기본 속력 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.
❶ 발광점등 1개 켜짐 = 낮은 속도
❷ 발광점등 5개 켜짐 = 높은 속도

컨트롤 유니트를 작동한 상태에서 입력될 차량을 경주로에 올려 놓고, „SPEED" 단추⑤를 1번 누릅니다. 그러면 발광점등이 해당 숫자만큼 켜집니다. 켜진 발광점등 숫자는 가장 마지막으로 입력된 속도를 나타냅니다. „SPEED" 단추⑤를 원하시는 속도가 선택될 때 까지 여러 번 누르십시오. 선택된 속도를 „ENTER/START"단추③를 눌러 확인합니다. 주행 조명이 짧게 켜지고 중간 발광점등이 켜지는 것으로 입력이 완료된 것을 확인해 줍니다, 그림 ❻.

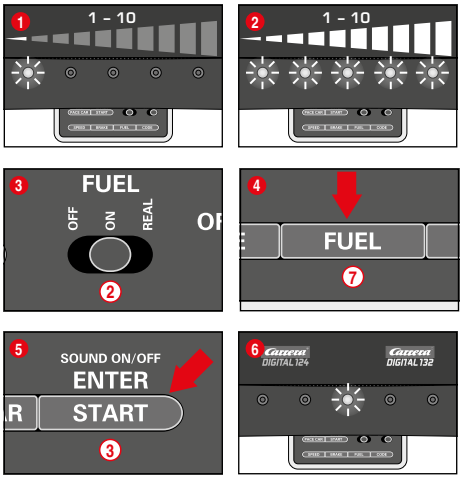
차량의 브레이크 행태 입력



(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.
❶ 발광점등 1개 켜짐 = 약한 브레이크 효과
❷ 발광점등 5개 켜짐 = 강한 브레이크 효과

컨트롤 유니트를 켠 상태에서 입력될 차량을 경주로 위에 올려 놓고, „BRAKE" 단추⑥를 1번 누릅니다. 그러면 발광점등 일정 수가 켜집니다. 켜진 발광점등의 갯수는 마지막으로 사용한 브레이크 단계를 나타냅니다. „BRAKE" 단추⑥를 원하는 브레이크 행태에 이를 때 까지 여러 번 누릅니다. 선택한 단계를 „ENETR/START"단추③를 눌러 확인합니다.주행 조명이 짧게 켜지고 중간 발광점등이 켜져서 입력이 완료된 것을 확인해줍니다, 그림 ❻.

주유 탱크 용량 입력



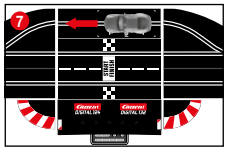
(속도조절기에 의해 작동되는 차량에만 해당됨)
핏 래인(20030356)과 연결된 상태에서 주유 탱크 용량 입력은 모든 차량에서 동시에 이루어집니다. 입력은 10단계로 이루어지는데, 발광점등 5개가 깜박거리거나 지속적으로 켜져 서로 다른 단계를 나타내줍니다.
❶ 발광점등 1개 켜짐 = 적은 탱크 용량
❷ 발광점등 5개 켜짐 = 가득 찬 탱크 용량

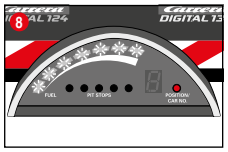
컨트롤 유니트가 켜진 상태에서 입력될 차량을 경주로 위에 올려 놓고, 미는 스위치②를 켜서 탱크 기능을 작동합니다, 그림 ❸. „FUEL" 단추⑦를 1번 누르십시오. 그러면 발광점등이 일정 수 켜집니다. 켜진 발광점등은 마지막으로 입력된 탱크 용량을 나타내줍니다. "FUEL" 단추⑦를 원하시는 탱크 용량에 이를 때 까지 반복하여 눌러주십시오. 선택된 단계를 „ENTER/START" 단추③를 눌러 확인합니다. 주행 조명이 짧게 켜지고 중간 발광점등이 켜져서 입력이 완료된 것을 확인해줍니다, 그림 ❻.

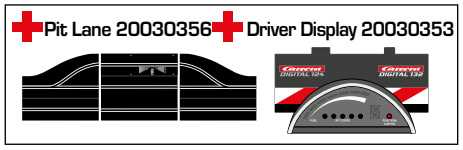
확장 주유 기능
미는 스위치②를 통해 3가지 모드를 선택할 수 있습니다, 그림 ❸:
- OFF = 차량들이 „벤진“을 소모하지 않음
- ON = 차량들이 „벤진“을 소모함
- REAL = 최대 속력은 탱크 용량에 따라 다름/차량들이 „벤진“을 소모함(핏 래인 20030356 및 핏 스톱 래인 20030346과 핏 스톱 어댑터 유니트 20030361과 함께 사용하는 경우에 한함)

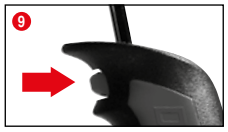
„REAL“ 모드에서 탱크가 꽉 찬 경우 차량은 더“무겁고“, 더 천천히 주행하며, 브레이크 효과가 적습니다. 탱크가 빈 경우 차량은 더 „가볍고“, 빨리 주행하며, 브레이크 효과도 큽니다. 탱크 용량과 „벤진“ 사용 정도를 나타내는 실시간 표시 기능은 드라이버 디스플레이 20030353과 핏 스톱 20030356을 함께 사용할 때만 가능합니다.

핏 래인 20030356과 드라이버 디스플레이 20030353을 함께 사용한 차량 주유





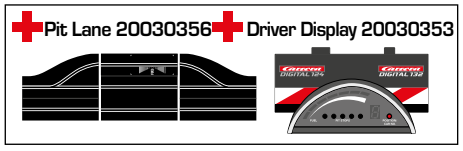






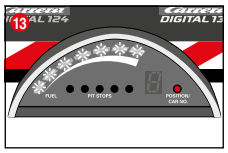
차량의 실시간 탱크 함량은 드라이버 디스플레이의 초록색 5개와 빨간색 2개 발광점등으로 된 막대표시기를 통해 알 수 있습니다. 주유를 하려면 탱크 센서를 통해 차량을 핏 래인으로 진입시킵니다, 그림 ❼. 막대표시기가 깜박이기 시작하고(그림 ❽), 전철 단추를 눌러 차량에 주유를 할 수 있습니다, 그림 ❾. 주유 절차의 횟수는 노란색 발광점등이 깜박이거나 켜지는 것을 통해 표시됩니다, 그림 ❿. (드라이버 디스플레이에 대한 설명도 참고하십시오).
주의: 주유 탱크가 빈 차량은 포지션 타워 20030357과 함께 사용하는 주행 횟수 계산시 고려되지 않습니다.

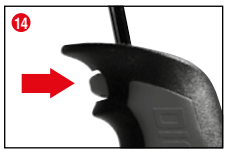
주행 출발시 탱크 용량 입력





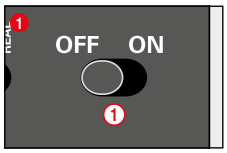


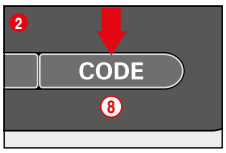


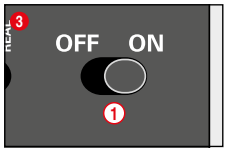


(핏 래인 20030356과 드라이버 디스플레이 20030353과 함께 사용하는 경우에만 해당)
탱크 용량 기본 입력과 관계없이 경주가 시작할 때 차량 1대, 혹은 여러 대의 탱크 용량을 다음 주유를 위한 스톱까지 지속되는 주행을 위해 개별적으로 입력할 수 있습니다. „START/ENTER“ 단추③를 1번 눌러주십시오. 컨트롤 유니트의 발광점등 5개가 지속적으로 켜지고 (그림 ⓬), 드라이버 디스플레이 1개, 혹은 여러 개의 막대표시기가 깜박입니다, 그림 ⓭. 해당 속도조절기의 전철 단추를 눌러 탱크가 채워진 상태를 조절하실 수 있습니다, 그림 ⓮.

설정을 위한 단추 잠금



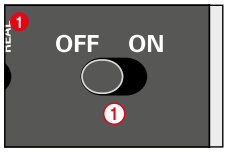


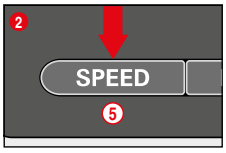


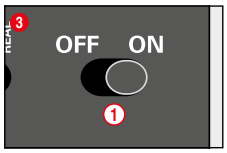
속력, 브레이크, 연료 설정 단추를 잠그려면 다음과 같이 진행하십시오:
꺼진 컨트롤 유니트의 코드 단추⑧를 누른 상태에서 컨트롤 유니트를 켠 다음, 코드 단추를 다시 놓습니다. 잠금을 다시 해제하려면 이 진행 절차를 한 번 반복하십시오.

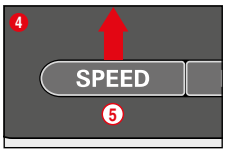
확장 핏 래인 기능

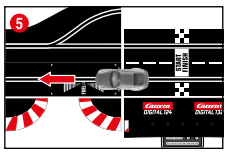












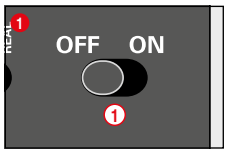


(핏 래인 20030356과 함께만 가능)
핏 레인 20030356 및 핏 스톱 어댑터 유니트 20030361을 부착한 핏 스톱 레인 20030346에서 주행 횟수 계산 기능을 켜고 끌 수 있습니다. 이를 위해서는 컨트롤 유니트가 꺼진 상태에서 „SPEED“ 단추⑤를 누르면서 컨트롤 유니트를 켜고, „SPEED“ 단추⑤를 놓습니다. 단추를 다시 누르면 입력 상태에 따라 발광점등 1개, 혹은 2개가 켜집니다.

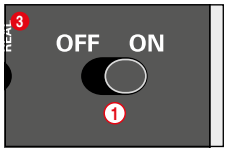
- 발광점등 1개 = 주행 횟수 계산 기능 꺼짐
- 발광점등 1+2 = 주행 횟수 계산 기능 켜짐

원하시는 입력상태를 선택하고, 차량을 핏 레인 센서위로 밀거나 가져가십시오, 그림 ❺. 입력상태는 센서를 통과하는 동안 수신됩니다. 입력상태에서 다시 벗어나기 위해서는 „START/ENTER“ 단추③을 누르십시오.

음향 켜고 끄기

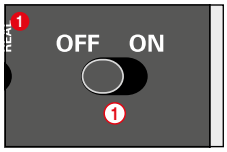




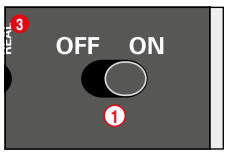


센서를 통과할 때와 단추 작동시 나는 확인음향은 끌 수 있습니다. 이를 위해서는 컨트롤 유니트가 꺼진 상태에서 „START/ENTER“ 단추③를 누르면서 경주로를 작동시키고, „START/ENTER“ 단추③를 다시 놓습니다. 컨트롤 유니트를 켤 때 나는 확인음은 하지만 끌 수 없습니다.

리셀 기능







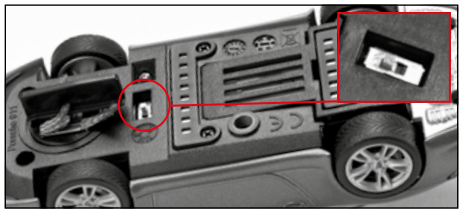
공장출하시 입력상태를 복원하기 위해 컨트롤 유니트는 리셀 기능을 가지고 있습니다.
이를 위해서는 컨트롤 유니트가 꺼진 상태에서 „ESC/PACE CAR“ 단추④를 누르면서 경주로를 작동시키고, 단추를 다시 놓습니다. 속도, 브레이크 행태, 탱크 용량, 음향, 주행 횟수 계산등 여태까지의 모든 입력상태가 공장 출하 상태로 되돌아 갑니다. 차량이 선로위에 놓여있지 않는 한에서는 차량의 입력상태는 변하지 않습니다.

공장 출하시 입력상태:
- 속도 = 10
- 브레이크 행태 = 10
- 주유 용량 = 7
- 음향 = 켜짐
- 오토노머스 카와 패이스 카 상태 표시 = 꺼짐

절전 모드

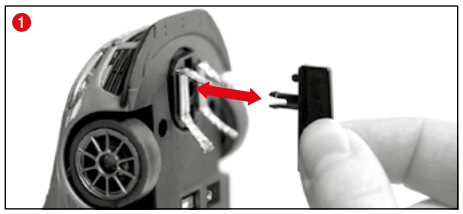
컨트롤 유니트는 사용하지 않은지 20분이 지나면 절전 모드로 바뀌고, 포지션 타워, 드라이버 디스플레이, 스타트 라이트등을 나타내는 표시도 꺼집니다. 재가동 하려면, 컨트롤 유니트를 약 2-3초 동안 껐다 다시 켜십시오.
모든 입력상태는 유지됩니다.

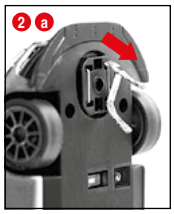
디지털 132에서 에볼루션(아날로그)으로 변경 입력

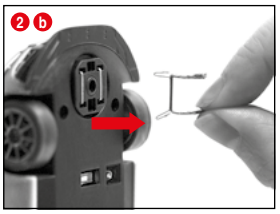


그림❶에 따라 주행방향전환기를 바꿉니다. 차량을 에볼루션 선로에 올려 놓고 조정기 상부버튼을 3번 누릅니다. 디지털 132 게임작동을 원하면, 전환기를 다시 바꿉니다.

이중접촉단자와 유도판 교체



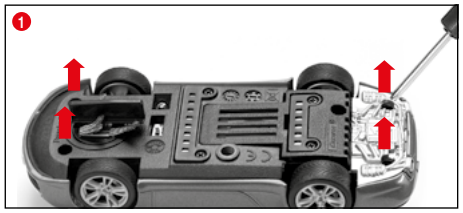




참고:
• 접촉단자는 항상 한 개씩 뽑아 교체하는 것이 좋습니다..
• 차량을 뒤쪽으로 당기지 마십시오. 접촉단자가 손상될 수 있습니다.
❶ 유도판을 그림❶에 따라 고정판에서 빼냅니다.

❷ 이중접촉단자를 교체할 때는, 그림 ❷ ⓐ에서 보시듯이 먼저 윗쪽 접촉단자를 부분적으로 빼낸 다음, 접촉단자와 함께 그림 ❷ ⓑ 이중접촉단자를 완전히 빼내야 한다는 것에 주의하십시오. 다시 끼울 때도 마찬가지로 진행하십시오.

앞축과 뒷축 교체





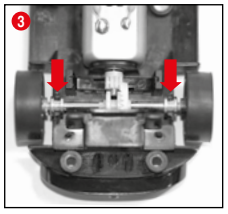
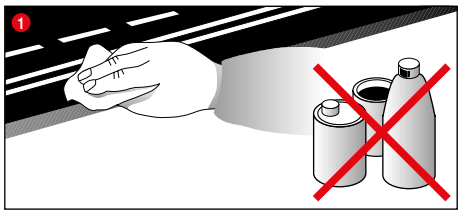
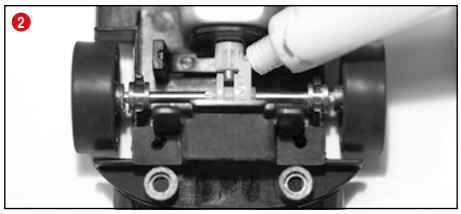


그림 ❶ 에서 보시듯이 섀시에서 차량의 윗부분을 떼어냅니다. 축을 받침대에서 눌러서 빼냅니다. 그림❷. 새 축을 끼워 넣습니다. 축이 받침대에 제대로 끼워졌는지를 확인합니다. 그림❸.

점검과 손질





경주선로가 이상없이 작동하게 하려면 경주로의 모든 부분을 정기적으로 닦아야 합니다. 청소하기 전에 전원을 뽑아주십시오.

❶ 경주로: 주행로 표면과 궤도홈을 마른 헝겊으로 닦아주십시오. 세척할 때 용매나 화학물질을 사용하지 마십시오. 사용하지 않을 때는 먼지가 끼지 않게, 그리고 건조하게 보관해야 하는데, 오리지널 포장상자가 가장 좋습니다.

❷ 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 궤도홈은 깨끗하고 이물질이 없습니까?
• 접촉단자는 이상이 없으며 전력유도선에 닿아있습니까?
• 차량이 해당 조종기에 제대로 코딩되어 있습니까?
• 합선이 생기면 전력공급이 대략 5초 동안 차단되며, 음향시그널과 시각 시그널로 표시 됩니다.
• 차량이 선로 위에 주행방향으로 세워져 있습니까? 작동하지 않으면, 차량 아랫쪽에 달려있는 주행방향전환스위치를 바꾸십시오.

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. 과열되거나 엔진손상이 생길 수 있습니다.

참고: 카레라 제품이 아닌 선로시스템을 사용할 경우에는 기존의 유도판을 특수유도판(#20085309)으로 교체해야 합니다. 급경사로(#20020587)나 1/30도 급커브로(#20020574)를 사용할 때 생기는 약간의 주행소음은 원본을 정확한 척도에 맞추어 제작되었기 때문에 생기는 것이며 작동에는 영향을 미치지 않습니다.

기술제원

전압출력 · 완구용 어답터

14,8 V ⎓ 51,8 W

전류형태
1.) 작동형태 = 조종기를 통해 차량 작동
2.) 휴식형태 = 조종기를 작동하지 않으면 동작이 안됨.
3.) 대기형태 = 휴식상태가 20여분 지나면 연결선로는 대기모드로 전환됨.
LED 가 더이상 빛을 발하지 않습니다.
전력소비 0,21 W 미만
재가동 하려면, 컨트롤 유니트를 약 2-3초 동안 껐다 다시 켜십시오. 그러면 철도는 다시 휴식 상태가 됩니다.
4.) 꺼진 상태 = 전원 공급장치가 전원에서 분리됨

CE 0-3

• إذا تعرّض سلك التوصيل الرئيسي الخاص بالجهاز للتلف، فعليك إرساله لخدمة العملاء التابعة لشركة شتادل باور، أو أن يقوم أحد الأشخاص المؤهلين تأهيلاً مشابهًا 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.

محتويات الصندوق

1 **Audi R8 LMS "No.22A"**
1 **BMW M6 GT3 "ROWE RACING, No.99"**
11 قطعتان مستقيمتان قياسيتان
1 وحدة التحكم
1 تحويلة مزدوجة (2 قطعتي سكة)
8 منحنين 1/60°
1 محولة
حواجز الصدمات
صافل بديل
تامليعت لىغشتلا
ريسلا تارمم تيبثت طباور
قطع رابطة للحافات الخارجية

طول حلبة السباق:
7,3 m
القياسات والابعاد:
305 x 170 cm

إرشادات الأمان

•تحذير! غير مخصصة للأطفال تحت سن 36 شهرا. خطر الأختناق بسبب وجود أجزاء صغيرة قابلة للبلع.

•تحذير! تحتوي هذة اللعبة على مغانيط أو أجزاء مغناطسية. يمكن للمغانيط التي تتجاذب مع بعضها البعض أو مع شئ معدني آخر داخل جسم الانسان أن تسبب جروح خطيرة أو جروح ميتة. أتصلوا فورا بطبيب عند بلع مغانيط أو عند دخولها مع شهيق التنفس.

• أن المحولة الكهربائية غير ملائمة للإستخدام كلعبة!
دارة اللعبة و أبق الأقطاب المتعاكسة بعيدة عن بعضها. تعليمات للأبوين:
يتوجب فحص المحولة بشكل دوري ومنتظم نحو الأضرار في الأسلاك أو في قابس الكهرباء (الفيشه) أو في صندوقها. يتم تشغيل اللعبة فقط بالمحولات المنصوح بها! وفي حالة وجود عطل أو ضرر يجب التوقف عن استعمال المحولة! يتم تشغيل حلبة السباق فقط باستخدام المحولة! يُنصح في حالة أستراحات اللعب الطويلة فصل المحولة من الشبكة الكهربائية. لا يجوز فتح صندوق المحولة أو صناديق أجهزة التحكم بالسرعة!

تعليمات للأبوين:
أن المحولات ومجهزات الطاقة الكهربائية للألعاب غير ملائمة للإستخدام كلعبة. ويتوجب إستخدام هذة المنتجات تحت مراقبة مستمرة من الأبوين.

• يتوجب فحص حلبة السباق والسيارات بشكل دوري ومنتظم نحو الأضرار في الأسلاك أو في قابس الكهرباء (الفيشه) أو في صناديقها! قم بتبديل الأجزاء العاطلة.

• 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! أستخدم لغرض التنظيف منديلا رطبا. دون استخدام المذيبات أو أية مواد كيمياوية. أحفظ الطريق في حالة عدم أستخدامه محميا من الغبار وفي محل جاف ومن الأفضل بداخل صندوقه الكارتوني الأصلي.

• لا يجوز تركيب وأستعمال طريق سباق السيارات على أرتفاع يعلو الوجه أو العيون وذلك لوجود خطورة الأصابة بجروح بالمركبات المقذوفة من طريق السباق بقوة الطرد المركزي.

• قد يسبب سوء استخدام المحول حدوث صدمة كهربية.

• لا يسمح بتوصيل اللعبة إلا بجهاز من فئة الحماية II.

• يحظر استخدام اللعبة إلا مع المحول الخاص بالألعاب.

• لا تستخدم مع المحولات القابلة للضبط!

فهرست المحتويات

إرشادات الأمان 130
محتويات الصندوق 130
إرشادات تقنية البناء والتركيب 130
تعليمات مهمة 131
إرشادات البناءوالتركيب 131
حواجز الحماية والمساند/الركائز 131
التوصيلة الكهربائية 131
أجزاء المركبة 131
نقاط التوصيل والربط 132
اجزاء التشغيل 132
تهيئة الأنطلاق 132
برمجة / اعادة
برمجة العجلات للعمل مع المسيطر اليدوي الخاص بها 132
وظيفة التفريعات 132
عمل الأصوية الاشعال / الاطفا 133
تشغيل اللعبة بستة مركبات 133
تشفير / برمجة اتونومس كار Autonomous Car
تشفير / برمجة بيز كار Pace Car 133
ضبط وتحديد السرعة الاساسية للمركبات 133
ضبط اسلوب أو طريقة الفرملة للمركبات 133
ضبط وتحديد محتوى خزان الوقود 134
إغلاق أزرار الإعدادات 134
وظيفة جناح الصيانة **20030356** Pit Lane الموسعة 134
تشغيل وايقاف او إلغاء الصوت 134
وظيفة الضبط ثانية 134
وظيفة توفير - الطاقة 135
برمجة المركبة من رقمي DIGITAL 132 الى Evolution (كمي) 135
تبديل القطع المنزلقة المزدوجة و موجه صالب القاعدة 135
تبديل المحور الخلفي/كتلة المحرك 135
الصيانة والرعاية 135
أزالة الخطأ / تقنية السير 135
البيانات التقنية 135

أهلا بكم

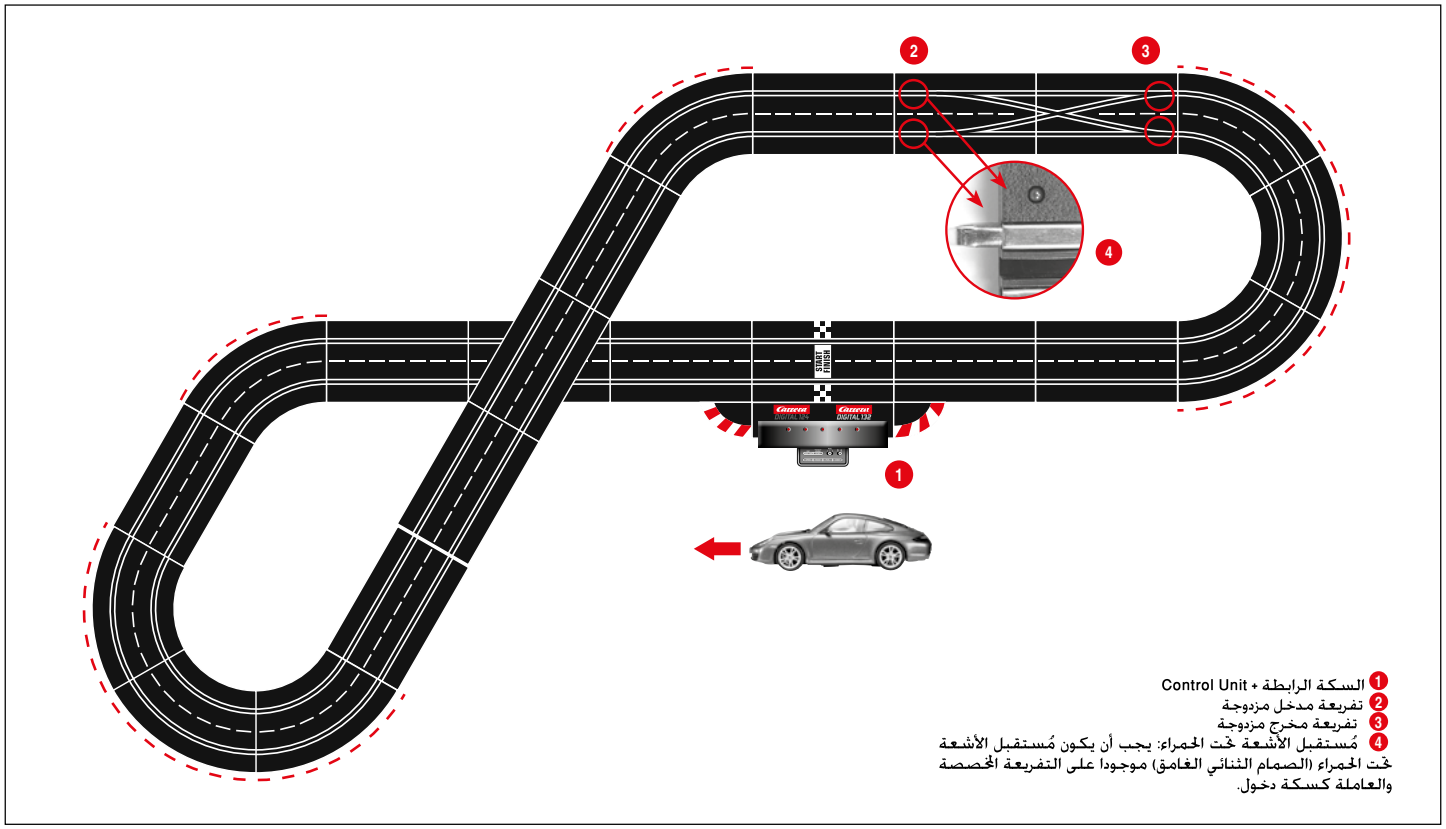
أهلا وسهلا بكم في فريق كاريرا Carrera Team!
تتضمن إرشادات الأستخدام معلومات مهمة حول بناء وتشغيل حلبة سباقكم Carrera DIGITAL132. يرجى قراءتها بعناية فائقة ومن ثم الأحتفاظ بها.

أي استفسارات يرجى التوجه إلى مركز التوزيع لدينا أو زيارة موقعنا الإلكتروني: carrera-toys.com

يرجى الفحص والتأكد من اكتمال محتويات الكارتون وفيما أذا كانت قد تعرضت لأضرار بسبب الشحن. يتضمن الكارتون معلومات مهمة ويتوجب أيضا الإحتفاظ به.

نتمنى لكم متعة كبيرة مع حلبتكم الجديدة Carrera DIGITAL132.

إرشادات تقنية البناء والتركيب



1 السكة الرابطة + Control Unit
2 تفريعة مدخل مزدوجة
3 تفريعة مخرج مزدوجة
4 مُستقبل الأشعة تحت الحمراء: يجب أن يكون مُستقبل الأشعة تحت الحمراء (الصمام الثنائي الغامق) موجودا على التفريعة المخصصة والعاملة كسكة دخول.