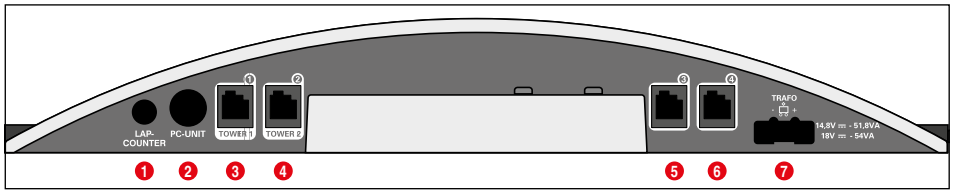
## 端口




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。

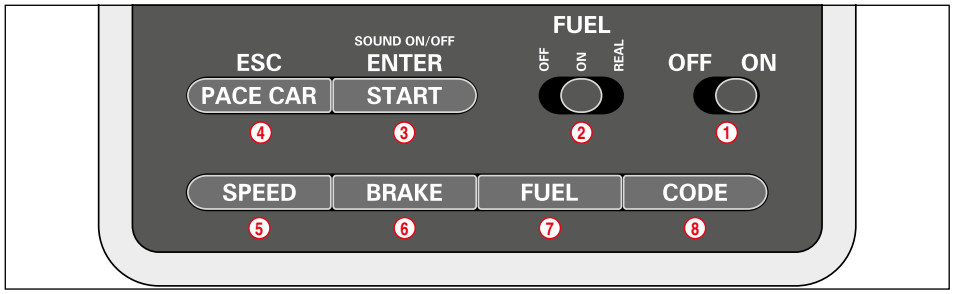
有线遥控器可使用接口3和4。请注意使用地址5和6。

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！

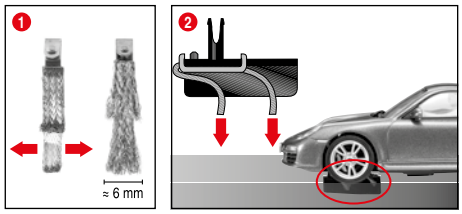
## 操作部件




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。

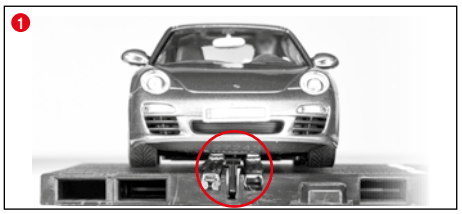
在游戏进行中,车辆上的小零件如仿真的扼流器或镜子可能会松动或断裂。为避免这一现象发生,可以在游戏开始前将它们取出。

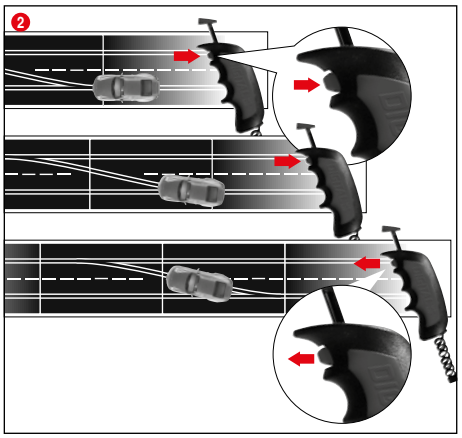
## 通过相应的遥控器对车辆的编码/编程




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。

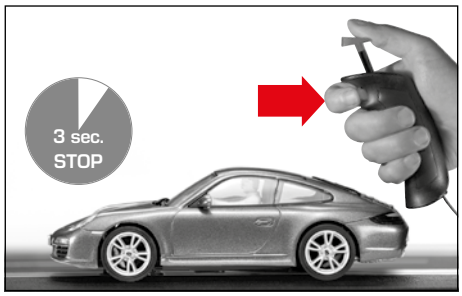
## 转辙功能




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。

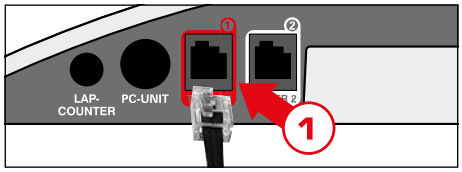
## 车灯 开/关




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。

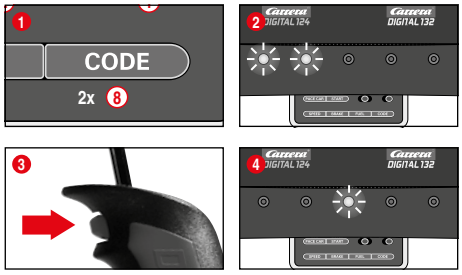
注意:
只适用于带车灯的型号

## 运行6辆赛车



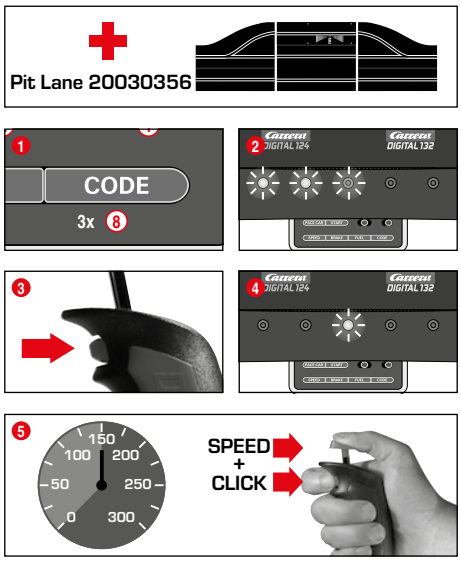

遥控器扩展盒（编号: 20030348）和Control Unit的1号插槽连接。进一步操作步骤请参看“通过相应遥控器对赛车编码”一节。

## 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。

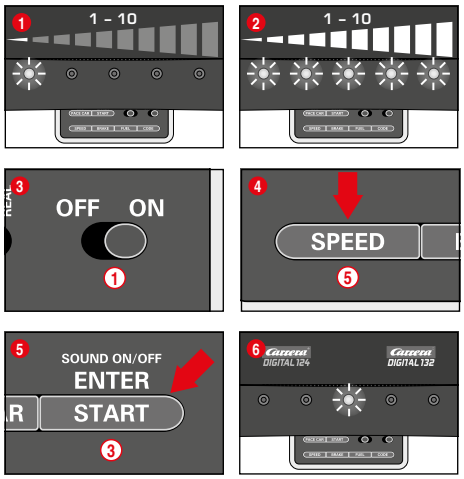
## 定速车编码/编程




（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。

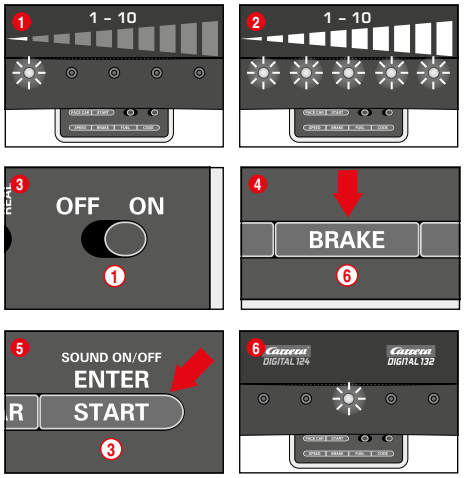
## 车辆基本速度设置




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。

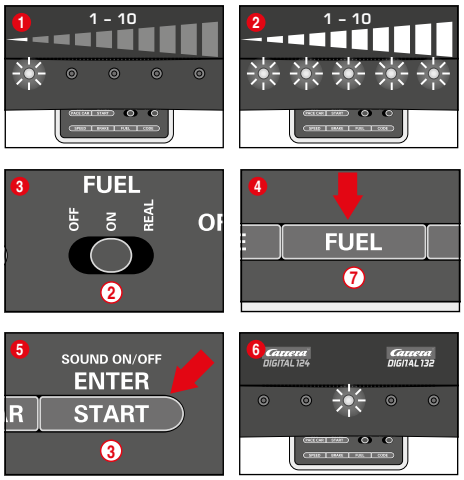
## 车辆制动性能设置




（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



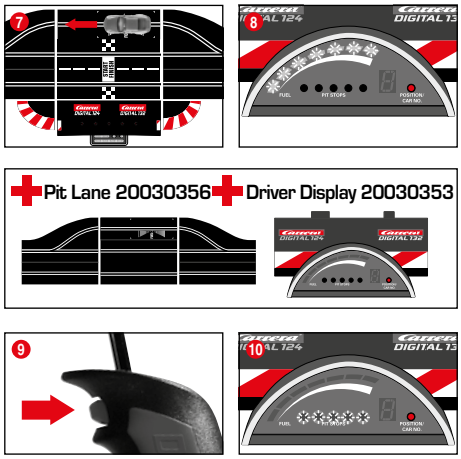

（仅适用于遥控车辆）
油箱容量的设置可在所有需要被设置的车辆与维修站（20030356）连接时同时进行。有10个档可供设置，不同的档可借由5个LED的闪烁或亮起显示。
❶ 1 LED 亮灯=油箱储量低
❷ 5 LED 亮灯=油箱储量高

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）

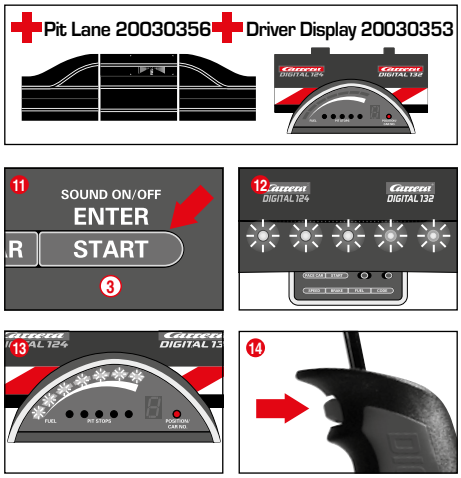
在“REAL-Mode”下，加满油的车身较“重”，行驶较慢，制动性能较低；油箱储量低时车身较“轻”，行驶速度较快，制动性能较高。油箱当前储量和“汽油消耗”仅在与驾驶显示器20030353和维修站20030356连接时能显示。

通过维修站20030356和驾驶显示器20030353给车辆加油



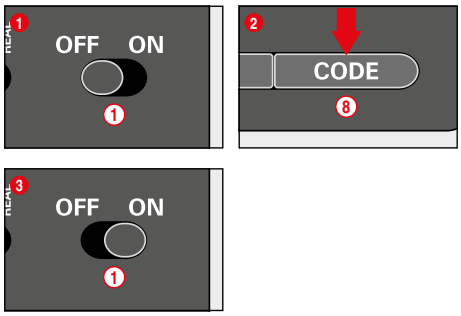

油箱的当前储量可通过驾驶显示器上5个绿色和2个红色的LED条状显示读取。加油时请驶过维修站的传感器，图❼。LED条状显示开始闪烁，图❽，长按道岔键开始加油，图❾。加油量可通过黄色LED的闪烁和亮起显示，图❿（亦可参见驾驶显示器）。
注意：位置塔20030357不会为油箱已空的赛车计圈。

在比赛开始时设置油箱容量



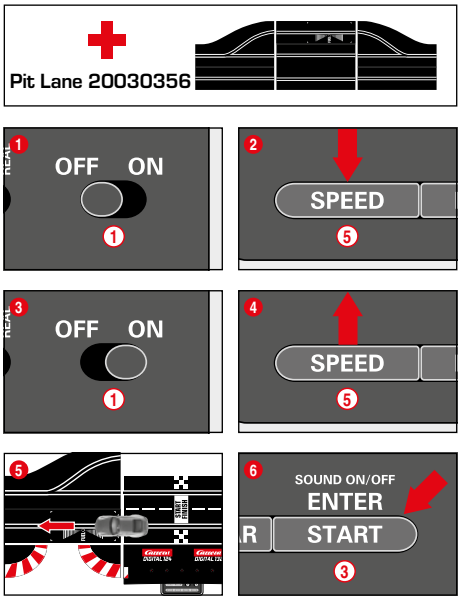

（仅与维修站20030356和驾驶显示器20030353连接时）
无论油箱容量的基本设定为多少，都可在开始比赛时设定一辆或多辆赛车直至下次进加油站之前的油箱容量。按下“START/ENTER” ③；Control Unit的5个LED长亮，图⓬，驾驶显示器上的条状LED闪烁，图⓭。通过点击相应遥控器上的道岔键可改变油箱的状态，图⓮。

## 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

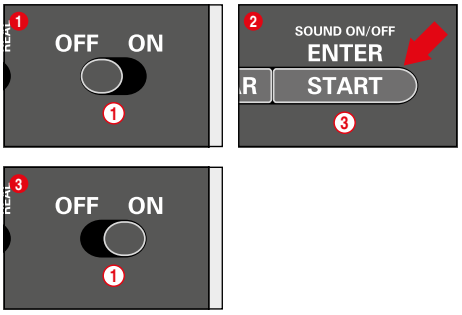



（仅与维修站20030356连接时）
维修站20030356，或者维修站20030346和进站适配部件20030361可以开启/关闭计圈功能。在Control Unit关闭的情况下长按“SPEED” ⑤，然后启动Control Unit并松开“SPEED” ⑤。重新按下按钮，根据设置，1或2个LED亮起。

- LED 1 = 计圈功能开启
- LED 1 + 2 = 计圈功能关闭

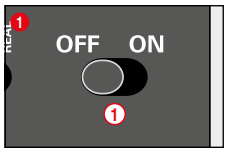
选择所需的设置，将车辆推过或驶过维修站感应器，图❺。过感应器时设置自动生效。返回请按“START/ENTER” ③。

## 声音开/关



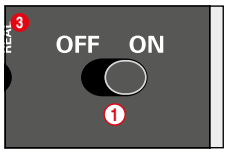

驶过感应器时的确认音和按键音可以关掉。在Control Unit未开启时长按“START/ENTER” ③ 直至跑道开启再松开。开启Control Unit时的确认音不能被关闭。

## 复位功能









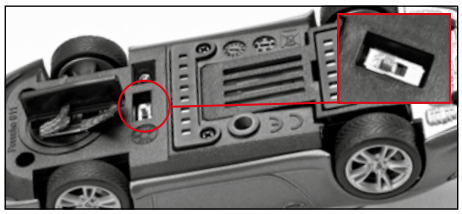

要恢复出厂设置，请使用Control Unit的复位功能。在Control Unit未开启时长按“ESC/PACE CAR”④直至跑道开启再松开。所有之前设置的速度，制动性能，油箱容量，声音和计圈功能都会被重置为出厂设置。车辆如未放置在跑道上，设置不会改变。

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

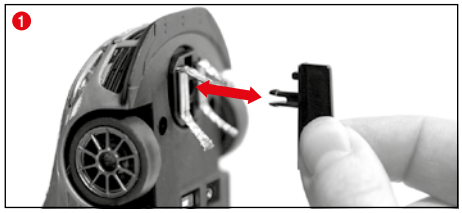
Control Unit在非使用状态下20分钟后自动切换到省电模式，所有位置塔，驾驶显示器和信号灯的显示都会自动关闭。如需重新激活遥控器，请先关闭2-3秒，然后重启遥控器。所有设置都将自动保存。

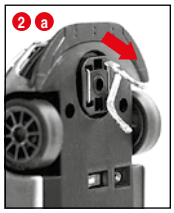
## 赛车编程—从DIGITAL（数码）132到Evolution（模拟）

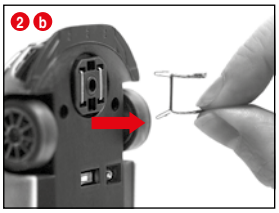


根据图❶所示调行车方向更换开关，将赛车放置于渐变跑道上，按冲杆3次。DIGITAL 132时状态，重新回置运行开关。

## 双滑触和主龙骨的更换



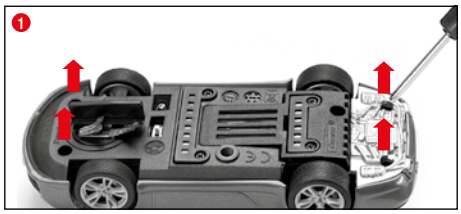




提示:
- 建议每次只取出并更换一个滑触。
- 绝不能从后面拉出车辆,否则会损坏滑触。

❶ 按照图 ❶ 小心地从支架上拔出主龙骨。

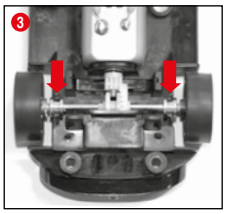
❷ 更换双滑触时必须注意首先只能拔出上部滑触的一部分 ❷ ⓐ ,然后再用滑触 ❷ ⓑ 全部拔出双滑触。
装入时的操作方法相同。

## 前、后轴更换



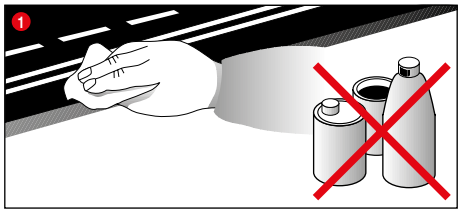


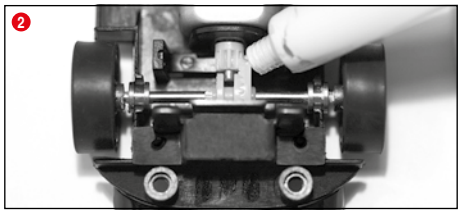





根据图 ❶ 将赛车上部和底盘分离。通过施压将车轴从轴承支架中取出(❷)。装入新车轴，注意保证轴轴承位置(❸)正确。

## 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

J

## 内容


安全上の注意事項 ..... 118
梱包内容 ..... 118
組み立て技術に関する注意点 ..... 118
重要事項 ..... 119
組み立て方 ..... 119
ガイドレールおよびサポート柱 ..... 119
電源接続 ..... 119
部品の名称 ..... 119
コネクター ..... 120
各種操作 ..... 120
走行準備 ..... 120
各コントローラーへの車のコーディング/プログラミング ..... 120
レーンチェンジ機能 ..... 120
照明オン・オフ ..... 121
6台同時走行 ..... 121
自動走行の設定 ..... 121
ペースカーの設定 ..... 121
基本速度設定 ..... 121
ブレーキ設定 ..... 122
燃料レベル設定 ..... 122
設定ボタンのロック ..... 122
ピットレーン機能 ..... 122
サウンドオン・オフ ..... 122
リセット機能 ..... 123
省電力モード ..... 123
デジタル132からEvolution（アナログ）への変更 ..... 123
ブラシおよびガイドの交換 ..... 123
フロント軸およびリア軸の交換 ..... 123
お手入れ ..... 123
トラブルシューティング ..... 123
テクニカルデータ ..... 123


## ようこそ

カレラ・チームへようこそ！
取扱説明書はCarrera DIGITAL 132コースの組立ておよび使用法に関する重要事項が記載されています。取扱説明書をよくお読みのうえ、大切に保管してください。
ご不明な点がありましたら販売店までお問い合わせいただくか、弊社ホームページ
carrera-toys.com をご覧ください。

製品不良でないか、あるいは運搬時の損害があるかどうかを確認してください。なお、包装箱は重要な製品情報が記載されていますので、大切に保管してください。

Carrera DIGITAL 132コースを思う存分にお楽しみください。

## 安全上の注意事項

• 「警告!
36ケ月未満のお子様には適しません！　誤って飲み込みかねない小さな部品による窒息の危険あり。注意：機能上挟まれる危険あり。

• 警告！この玩具は磁石又は磁気を帯びた構成部品を含みます。磁石が身体内で互いに引き付け合ったり又は他の金属物体を引き付けたりすると、重大な又は致命的な怪我の原因となることがあります。　磁石を飲み込んだり又は吸い込んだりした場合は、即座に医師に相談してください。

• お子様がカレラ製品で遊ぶときは、必ず大人の方が付き添い、安全に楽しんでください。
• コンセントは玩具ではありません。接続時に短絡が起きないよう、ご注意ください。
• コンセント、コード、プラグ、ケースなどに異常がないか、定期的に確認してください。
• 必ず指定のコンセントを使用してください。
• 損傷、異常のあるコンセントは絶対に使用しないでください。
• 走行レールの使用には指定のコンセント以外使用しないでください。
• 長時間使用しない場合は電源を切ってください。
• コンセント、コントローラーなど各種電源類を分解、改造しないでください。
• もしも短絡や過熱により自動的にスイッチオフした場合は、コンセントを抜きしばらく冷却してください。

• トラック、車両、ケーブル、プラグ、ケース、コントローラーなどに故障がないか、定期的に確認してください。
故障した部品は必ず交換してください。

• 本品を屋外や湿った場所で利用しないでください。また、故障の原因になりますので、本品に液体が触れないようにご注意ください。

• 短絡発生の事前防止として、トラックには金属製の部品を載せないようにしてください。車両がコースから脱線する場合がありますので、壊れやすいものの近くで使用しないでください。

• 清掃やメンテナンスは、必ず電源プラグを抜いてから行なってください。清掃には湿った布を用い、溶剤や化学薬品は使用しないでください。本品を使用しないときは、ホコリのかからない乾燥した場所に保管してください。購入時の包装箱をご利用することをお勧めします。

• レーストラックは顔や目の高さで使用しないください。スロットカーがコースから外れて飛び出るときに身体的な損傷が起こる恐れがあります。

• 変圧器の不適切な使用は感電の原因となることがあります。

• この玩具は感電保護クラスⅡの電気機器にのみに接続してください。

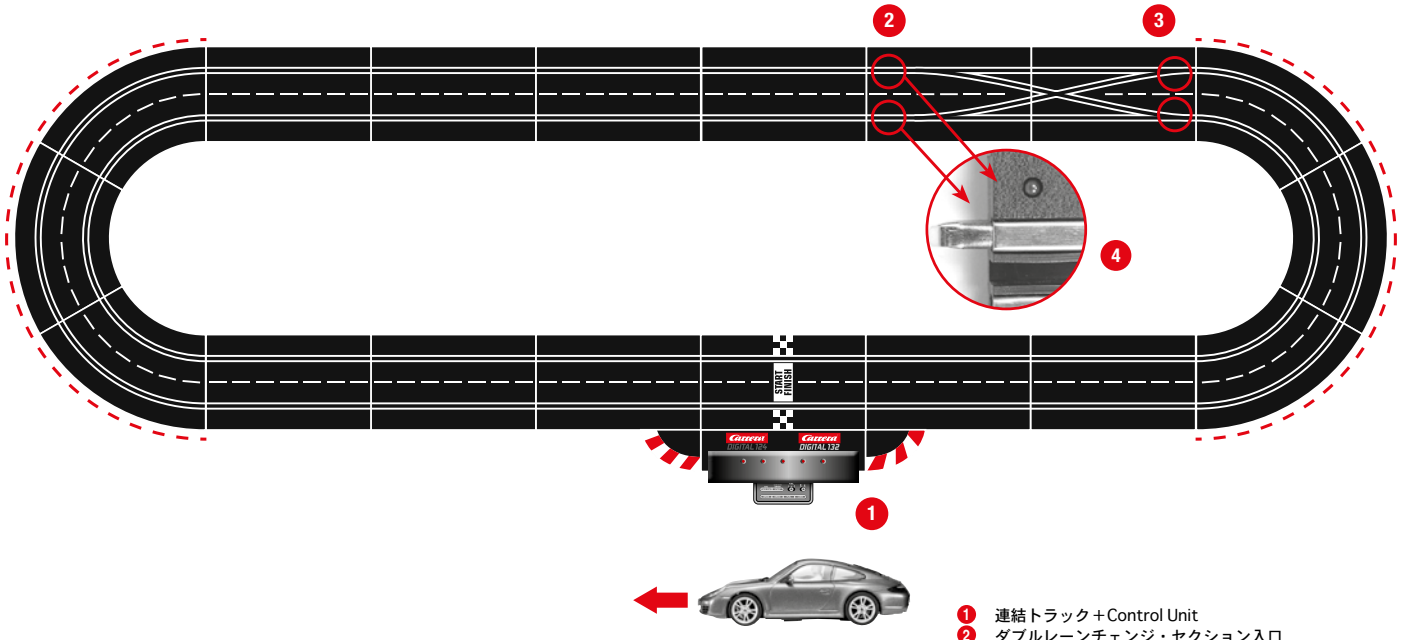
• この玩具は専用変圧器とでのみ使用してください。

• 容量設定が可能なトランスフォーマーは、使用しないでください！

• この機器の電源コードが故障した場合は、危険を避けるためにStadlbauer社のカスタマーサービスご送付なさるか、あるいは同様の知識のある専門技師が交換するようにしてください。

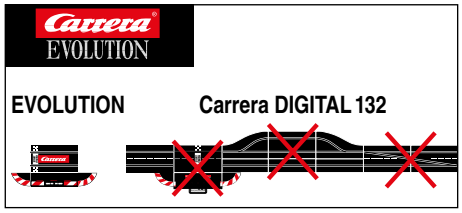
スロットカーは、コースの組み立てが完了してから電源をいれてください。また、組み立ては必ず保護者の方が行ってください。

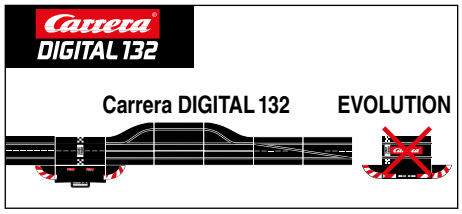
## 組立て技術に関する注意点




1 連結トラック＋Control Unit
2 ダブルレーンチェンジ・セクション入口
3 ダブルレーンチェンジ・セクション出口
4 赤外線レシーバー： 赤外線レシーバー（暗色のダイオード）は、入口レール として用いるレーンチェンジ・セクションに装着し てください。

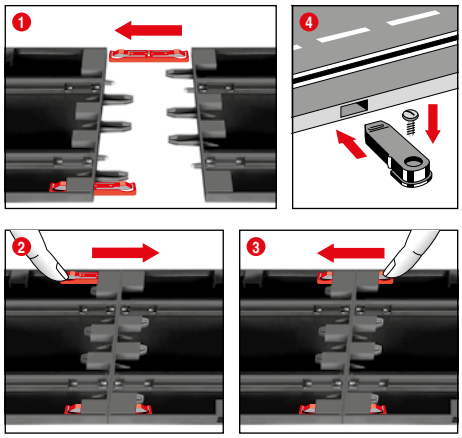
## 重要事項




カレラのEVOLUTION（アナログ式の）とDIGITAL 132（デジタル式）は、各構成が全く異なる独立したシステムです。コースを組み立てる場合、両システムを混ぜることがないようにしてください。また、EVOLUTIONの接続セクションとDIGITAL 132のブラックボックスつき接続セクションを同じコースで、ご使用になれません。さらに、EVOLUTIONの接続セクションまたはDIGITAL 132のブラックボックスつき接続セクションのどちらか一方の接続セクションのみを電源に接続する場合も、両システムを混ぜてお使いになれませんので、ご注意ください。
また、レーンチェンジ・セクション、エレクトロニック・ラップカウンター、ピットストップなど、カレラDIGITAL 132のその他の部品の場合でも、損傷する恐れがあるので、絶対にEVOLUTIONコースに装着しないでください。なお、間違った取付けによる損害については保証できませんので、ご了承ください。

## 組立て説明書

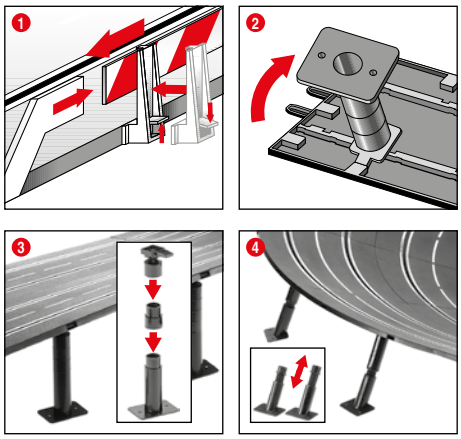



❶ + ❷ + ❸ 組立ての前に、接続クリップを図❶に示すとおりトラックに差入れてください。次に平らな所でトラックを互いに連結します。図❷に示すとおり、接続クリップはカチッという音が鳴って係合するまで矢印の方向に動かしてください。接続クリップは事後差し入れも可能です。接続クリップは渓合突起を両方向に押し下げると、簡単に取り外せます（図❸）。

❹ 固定：トラックをプレートに固定するためには、トラック固定具（品番20085209：非同梱）をご使用ください。

ご注意：
本品の土台としては、静電気や毛羽の発生する恐れや引火性があるので、カーペット敷きの床は不適当です。

## ガイドレールおよびサポート柱

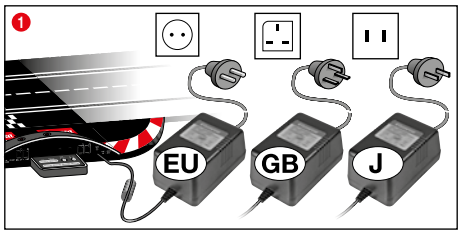


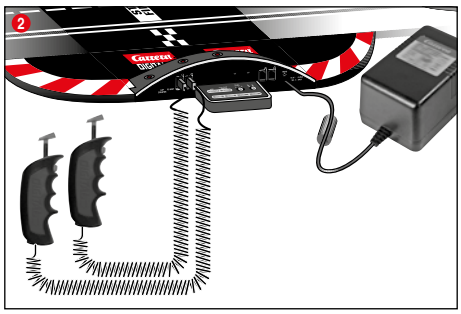

❶ ガイドレール：ガイドレールの固定具を装着するにはトラックの端に向かって上方に回してください。

❷ + ❸ 高位置にあるコースを支える：
ボールジョイントヘッドは差し込みピンと共にトラック下部にある角型受け部に挿入してください。サポート柱の高さを延長用中間部品を使って調整することができます。サポート柱の脚部をネジで固定することも可能です（ネジは非同梱）。

❹ ハイバンクカーブの支持：
ハイバンクカーブを支持するには、適合する長さ寸法の傾斜形サポート柱が用意されています。カーブの始点・終点には高さ調整不可のサポート柱をお使いください。サポート柱の先端はトラック下部の丸形受け部に差込んでください。

## 電源接続



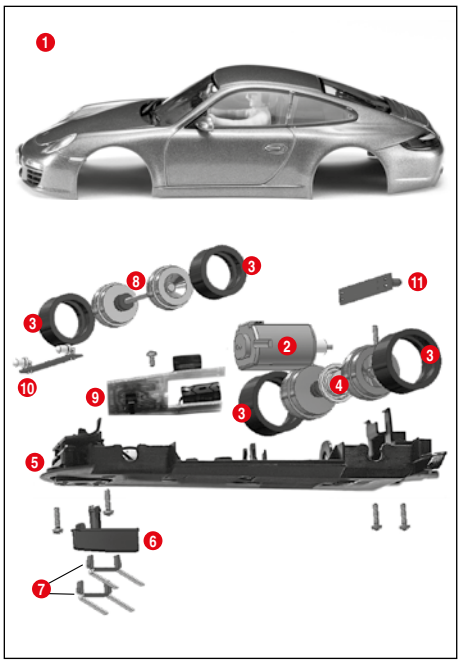

❶ トランスのプラグをコントロールユニットに接続してください。
❷ 同梱のコントローラーをコントロールユニットに接続してください。

ご注意：短絡および感電を防止するために、本品を指定以外の電気機器、プラグ、ケーブルなど、梱包セットに属さない部品と接続しないでください。カレラのDIGITAL 132コースのパフォーマンスを完全に発揮させるには、必ずオリジナルのDIGITAL 132シリーズのアダプタをご使用ください。

PCインターフェース(PC Unit)は、必ずオリジナルのカレラPCユニットと共にお使いください。

玩具に変圧器が付属している場合は、付属の変圧器または電源ユニットで玩具を使用する必要があります。

## 部品の名称

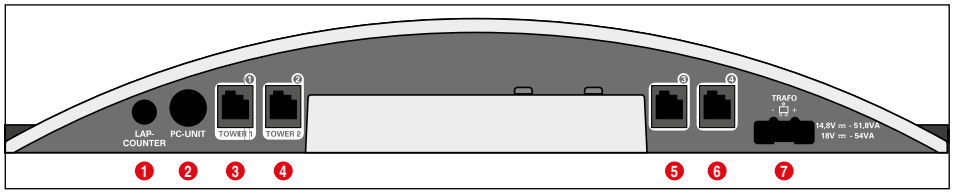



❶ 車体
❷ モータ
❸ タイヤ
❹ リア軸
❺ 車台
❻ ガイドキール
❼ ダブルスライド部品
❽ フロント軸
❾ 反転スイッチつきのカーボード
❿ ヘッドライトボード
⓫ テールライトボード

ご注意：スロットカーの組立てはモデルによって異なります。

部品の符号は商品番号として使用できません。

## コネクタ




コネクタ（左から右へ):
1 ラップカウンター20030342用コネクタ
2 PCユニット、またはラップカウンター20030355用コネクタ または App Connect 20030369
3 ハンドコントローラー、ハンドコントローラー拡充ボックス、またはWIRELESS+レシーバーのための接続ソケット1
4 WIRELESS-Tower 20010108のための接続ソケット2
5 ハンドコントローラーのための接続ソケット3
6 ハンドコントローラーのための接続ソケット4
7 DIGITAL 124 / DIGITAL 132パワーパックのための コネクタ

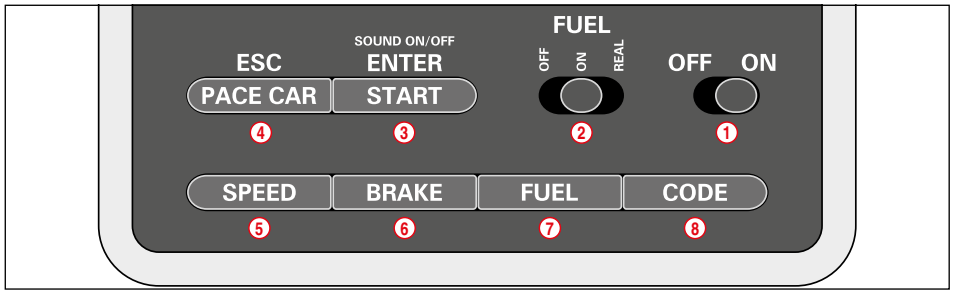
接続ソケット1- 4に関する一般的注意事項：
WIRELESS+ レシーバーを1機で使用する場合は接続ソケット1に接続します。他にもWIRELESS-Tower 20010108を接続ソケット2とつなぐ方法もあります。WIRELESS+ レシーバーだけを使用する場合は、接続ソケット2にはつながないでください。

接続ソケット3と4にはその場合、追加的にケーブル接続されたハンドコントローラーを適用できます。するとこれらがアドレス5と6を使用することに注意してください。

ハンドコントローラー拡充ボックス20030348の適用の際には、これを接続ソケット1につないでください。車アドレスの配分は次のように行います：
- ｺﾝﾄﾛｰﾗｰ追加ｺﾈｸﾀ＝アドレス1、3と4
- 接続ソケット2＝アドレス2
- 接続ソケット3＝アドレス5
- 接続ソケット4＝アドレス6

注意：
WIRELESSとｺﾝﾄﾛｰﾗｰ追加ｺﾈｸﾀをコンビネーションすることはできません！

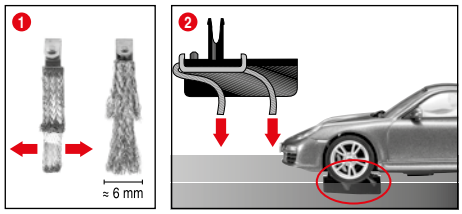
## 操作要素




① 切替スイッチ
② 給油機能のためのスイッチ
③ レーススタートのためのスタートボタン／プログラミングのための確認ボタン
④ ペースカー用ボタン／プログラミング中断
⑤ 基本速度の設定のためのボタン
⑥ 制動反応の設定のためのボタン
⑦ 燃料レベルの設定のためのボタン
⑧ 車のためのプログラミングボタン

操作のための一般的注意事項
ボタンのいくつかは何回も割り当て可能です。いくつかの機能の設定はボタンを組み合わせて行われます。全てのプログラミング過程は第4ボタン「ESC/PACECAR」によって中断できます。さらに詳しい情報については以下をご覧ください。

## 走行準備




カレラのCarrera DIGITAL 132スロットカーはカレラの1/24スケールのレールシステム用に最適です。

1 + 2 ブラシの最適位置
良好で持続性のある走行を実現するために、ブラシの先端は扇状に少し広げて1）、図2に示すとおり、トラックの方向に曲げます。ブラシの先端はトラックと接触するようにし、磨耗した部分は必要に応じてカットしてください。トラックおよびブラシはホコリがかからないよう、また磨耗部がないかどうか時々点検してください。

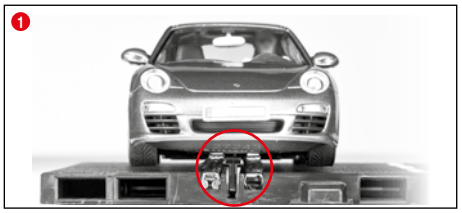
スポイラや装着ミラーなど、スロットカーの小部品は、実物の完全縮小版であるため、走行中に外れたり、壊れたりする恐れがあります。走行させる前に取り外しておけば、こうしたトラブルを回避することができます。

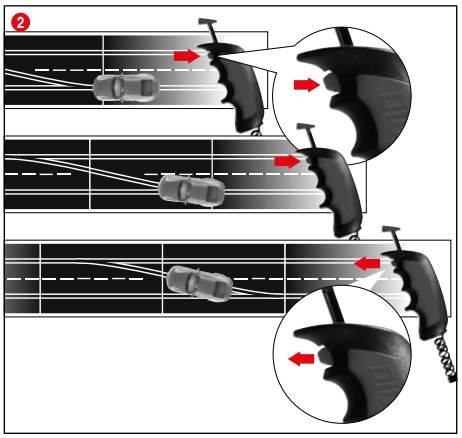
## 相当するハンドコントローラー上への車のコーディング／プログラミング




コーディングする車をレーンにのせてコントロールユニットをスイッチオンにします。
「CODE」ボタン⑧,を1回押します(図1)；第1LEDが点灯し始めます(図2)。続いて相当するハンドコントローラーのレーンチェンジボタンを1回押します(図3)。
ライトの付いた車ではライトが点滅し始め、コントロールユニットではLED2-4が次々に明るくなります。コーディングが完了すると真ん中のLEDが恒常的に点灯し(図4)、車がハンドコントローラーに割り当てられました。
注意：この種のコーディングではコーディングする車以外はレーンにのせないこと。

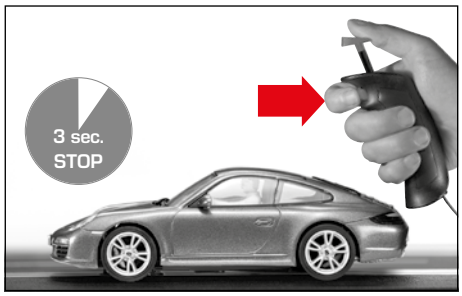
## レーンチェンジ機能




1 マシンのガイドキールはレール溝に装着され、ダブルブラシは導電レールと接触するようにしてください。マシンを接続セクションに置いてください。
2 レーンチェンジを行なう際、マシンがレーンチャンジを通過した時点まで、コントローラーのボタンを押し続けてください。

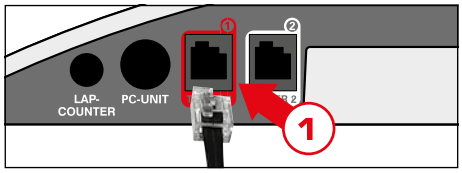
## 照明オン·オフ




スピードコントローラーに設定したスロットカーは、トラック上で少なくても 3 秒間停止させてから、車線変更ボタンを押すことにより照明をオン·オフに設定できます。

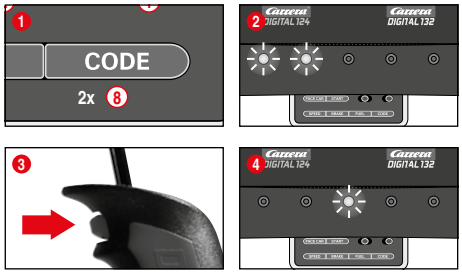
注意：
ライト付マシンモデルにのみ適用

## スロットカー六台走行



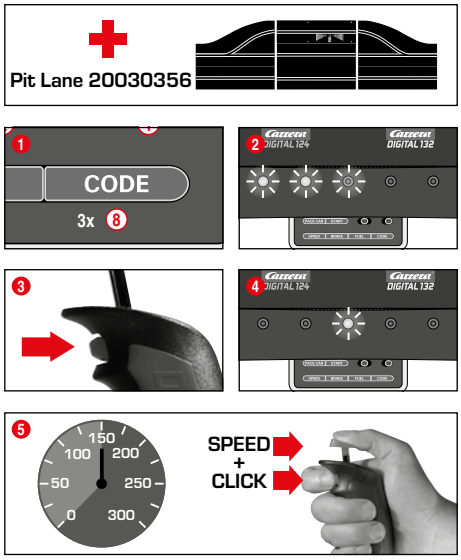

スピードコントローラー拡張ボックス(商品番号20030348号)をコントロールユニットのコネクター 1 に接続してください。その後、「スロットカーを当該スピードコントローラーにコード登録する」の説明に従い、続けてください。

## オートノーマスカーのコーディング／プログラミング




コントロールユニットをスイッチオンにしてコーディングする車をレーンにのせ、「CODE」ボタン⑧を2回押します(図❶)。コントロールユニットの最初の2つのLEDが点灯します(図❷)。次にハンドコントローラーのレーンチェンジボタンを押します(図❸)。
LED3-5が次々に点灯します。真ん中のLEDが点灯するまで待ちます(図❹)。ハンドコントローラーのタペットを操作し、車を希望の速度に上げます。速度が達成できたらもう 1 回レーンチェンジボタンを押してください(図❺)。
オートノーマスカーのコーディングはこれで完了しました。
注意：この種のコーディングの際は常に、コーディングする車以外はレーン上に置かないでください。オートノーマスカーのプログラミングは、車がコーディングし直されるまで保たれます。オートノーマスカーは、ポジションタワーとの組み合わせにおいて常にアドレス7で表示されます。

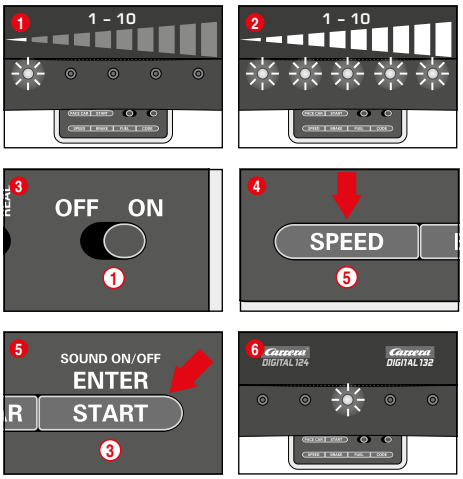
## ペースカーのコーディング／プログラミング




(ピットストップレーン#20030356との組合せにおいてのみ)
コントロールユニットをスイッチオンにしてコーディングする車をレーンにのせ、「CODE」ボタン⑧を 3 回押します(図❶)。コントロールユニットの最初の 3 つの LED が点灯します(図❷)。次にハンドコントローラーのレーンチェンジボタンを押します(図❸)；LED2-5が次々に点灯します。真ん中のLEDが点灯するまで待ちます(図❹)。ハンドコントローラーのタペットを操作し、車を希望の速度に上げます。速度が達成できたらもう1回レーンチェンジボタンを押してください(図❺)。ペースカーのコーディングはこれで完了し、車はピットストップレーン内に入ります。
注意：この種のコーディングの際は常に、コーディングする車以外はレーン上に置かないでください。ペースカーのプログラミングは、車がコーディングし直されるまで保たれます。ペースカーはポジションタワーとの組み合わせにおいて常にアドレス8で表示されます。

拡充されたペースカー機能
ペースカーのコーディングが完了すると、ペースカーは最初のラップ内に自動的にピットレーンに入ります。ペースカーをスタートするためには「PACE CAR」ボタン④を1回押します。コントロールユニットのLED2と3が点灯して、ペースカーがピットレーンから出ます。ペースカーはこれで、「PACE CAR」ボタンがあらためて押されるまで走り続けます。その際にはLED2が消えて、車は現ラップ内に自動的にピットレーンに入ります。

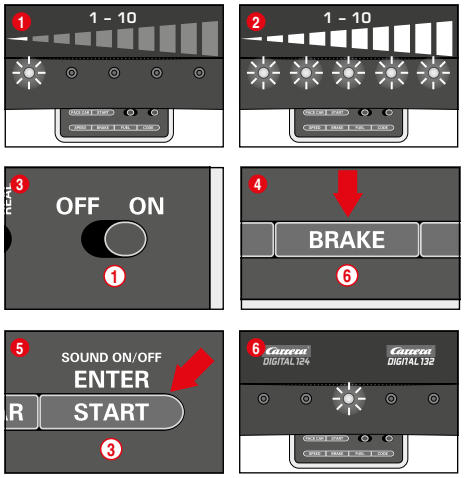
## 車の基本速度の設定




基本速度の設定は1台及び／又は複数台の車のために個別に行えます。設定する車をその際にはレーン上に置く必要があります。設定は10段階あり、5つのLEDが点滅したり恒常的に点灯して様々に異なる段階を信号で知らせます。
❶ 1 つのLEDが点灯 = 低速度
❷ 5つのLEDが点灯 = 高速度

コントロールユニットをスイッチオンにして設定する車をレーンにのせ、「SPEED」ボタン⑤を 1 回押します。一定数のLEDが点灯します。これらは最後に適用された速度段階を表わします。「SPEED」ボタン⑤を希望する速度が選択できるまで何回も押します。その選択を「START／ENTER」ボタン③で追認します。
走行灯が短く点灯そして真ん中のLEDが点灯して、設定の完了を確認します(図❻)。

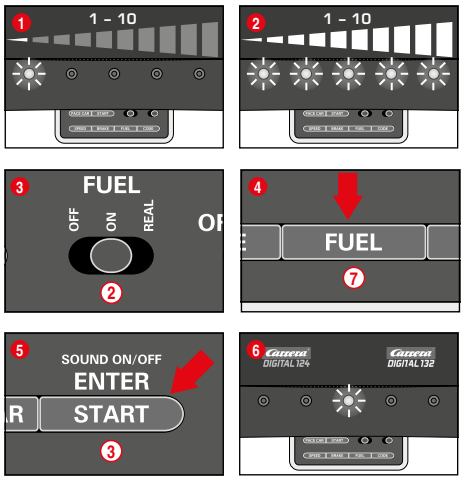
## 車の制動反応の設定




(ハンドコントローラー操作の車にのみ)
ブレーキ反応の設定は個別に1台及び／又は複数台の車のために行えます。設定する車をその際にはレーン上に置く必要があります。設定は10段階あり、5つのLEDが点滅したり恒常的に点灯して各段階を信号で知らせます。
❶ 1つのLEDが点灯 = 弱いブレーキ効果
❷ 5つのLEDが点灯 = 強いブレーキ効果

設定する車をコントロールユニットをスイッチオンにしてレーンにのせ、「BRAKE」ボタン⑥を１回押します。一定数のLEDが点灯します。これらは最後の適用されたブレーキ反応の段階を表わします。「BRAKE」ボタン⑥を希望するブレーキ反応が選択できるまで何回も押します。その選択を「START／ENTER」ボタン③で追認します。
走行灯が短くそして真ん中のLEDが点灯して、設定の完了を確認します(図⑥)。

## 燃料レベルの設定



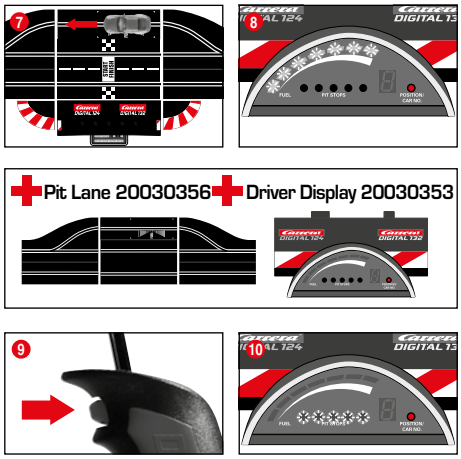

(ハンドコントローラー操作の車にのみ)
ピットレーン(20030356)との組合せにおける燃料レベルの設定は全車に対して同時に行われます。設定は10段階あり、5つのLEDが点滅したり点灯して様々に異なる段階を信号で知らせます。
❶ 1つのLEDが点灯 = 低い燃料レベル
❷ 5つのLEDが点灯 = 満タン

コントロールユニットをスイッチオンにして設定する車をレーンにのせ、スライドスイッチ②を介して給油機能を起動します(図❸)。「FUEL」ボタン⑦を１回押します。一定数のLEDが点灯します.。これらは最後に適用された燃料レベルを表わします。「FUEL」ボタン⑦を希望する燃料レベルが選択できるまで何回も押します。その選択を「START／ENTER」ボタン③で追認します。走行灯が短く点灯しそして真ん中のLEDが点灯して、設定の完了を確認します(図⑥)。

拡充された給油機能
スライドスイッチ②を介して3種のモードを選択可能(図❸)：
- OFF = 車は「ガソリン」を消費しない
- ON = 車は「ガソリン」を消費する
- REAL = 最高速度は燃料レベルに依存 / 車は「ガソリン」を消費　(ピットレーン20030356もしくはピットストップレーン20030346及びピットストップアダプターユニット20030361との組合せにおいてのみ)

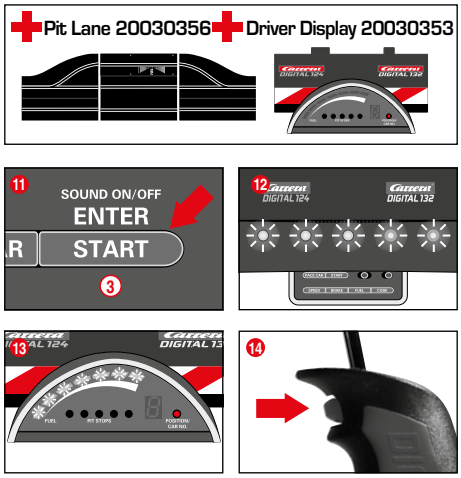
「REALモード」において車は満タンで「重く」、速度は遅くなり、ブレーキ反応は弱くなります：空タンクの車は速度が早く、ブレーキ反応が高くなります。現在の燃料レベルと「ガソリン消費」の表示はドライバディスプレイ20030353とピットストップ20030356との組合せでのみ可能です。

ピットレーン20030356とドライバディスプレイ20030353による車の燃料補給



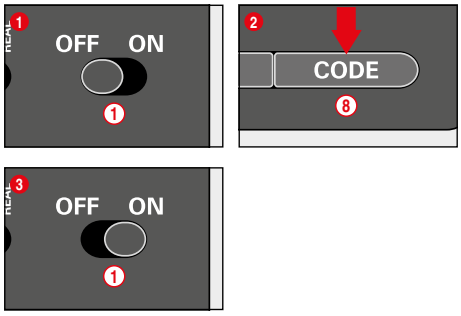

車の現在の燃料レベルは、ドライバディスプレイの5つの緑色LEDと2つの赤色LEDの付いた棒グラフにより読み取れます。燃料補給のために車は、給油センサを介してピットレーンに入ります(図❼)。棒グラフが点滅し始め(図❽)、車はレーンチェンジボタンを押し続けることにより燃料補給できます(図❾)。給油回数は黄色LEDの点滅もしくは点灯により表示されます(図❿)、ドライバディスプレイもご覧ください)。
注意：空タンクの車は、ポジションタワー20030357との組合せにおけるラップカウントの対象となりません。

レースの開始時の燃料レベルの設定



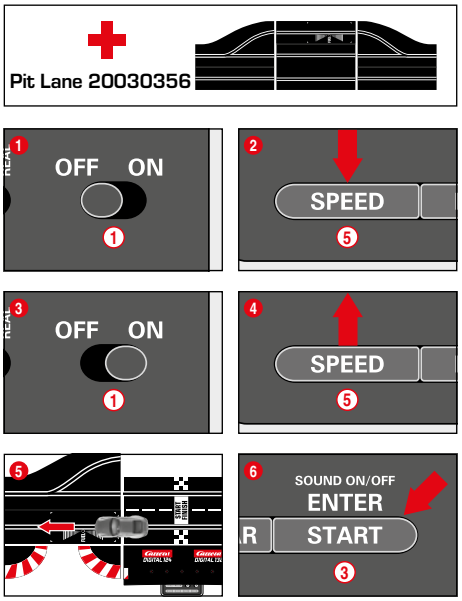

(ピットレーン20030356とドライバディスプレイとの組合せにおいてのみ)
燃料レベルの基本設定に無関係に、1台及び／又は複数台の車のために個別に次回燃料補給ストップまでの燃料レベルをレース開始時に設定できます。「START/ENTER」ボタン③を1回押します：コントロールユニットの5つのLEDが恒常的に点灯し(図⓬)、ドライバディスプレイの棒グラフが点滅します(図⓭)。相当するハンドコントローラーのレーンチェンジボタンをクリックすることにより、燃料レベルを変えることができます(図⓮)。

## 設定ボタンのロック




Speed（スピード）、Brake（ブレーキ）またはFuel（フュエール）の設定ボタンは次のようにロックできます。コントロールユニットがオフの状態でコードボタン ⑧ を押し、再びコントロールユニットをオンにしてコードボタンを離します。ロックの解除には、この操作を繰り返してください。

## 拡充ピットレーン機能

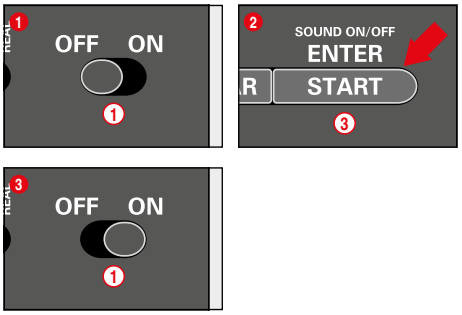



(ピットレーン20030356との組合せにおいてのみ)
ピットレーン20030356もしくはピットストップレーン20030346でのラップカウント機能をピットストップアダプターユニット20030361によりスイッチオン／オフすることができます。このためにはスイッチオフされたコントロールユニットで「SPEED」ボタン⑤を押し続けてコントロールユニットをスイッチオンにして、「SPEED」ボタン⑤から手を離します。あらためてボタンを押すことにより、設定に応じて1つ又は2つのLEDが点灯します。

- LED 1 = ラップカウント機能オフ
- LED 1 + 2 = ラップカウント機能オン

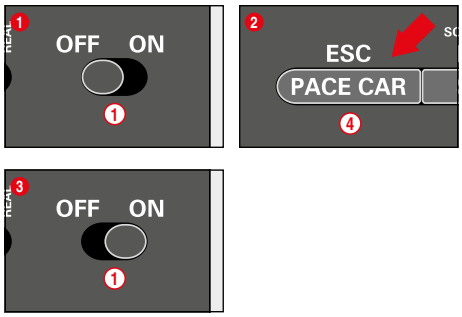
希望する設定を選択して、車をピットレーンセンサー上を走らせるかスライドさせます(図❺)。設定は通過の際に引き継がれます。設定から出るには「START/RNTER」ボタン③を押します。

## サウンドのオン／オフ




センサー及びタッチコントロールの通過の際の確認音はスイッチオフすることが可能です。そのためにはスイッチオフされたコントロールユニットで「START/RNTER」ボタン③を押し続け、コースをスイッチオンにし、再び「START/RNTER」ボタン③から手を離します。コントロールユニットのスイッチオンの際の確認音はスイッチオフにできません。

## リセット機能



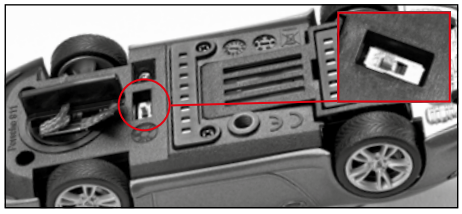

工場設定を回復するためにコントロールユニットはリセット機能を提供しています。
そのためにはスイッチオフにしたコントロールユニットで「ESC/PACECAR」ボタン④を押し続け、コースをスイッチオンにし、再びボタンから手を離します。速度・ブレーキ反応・燃料レベル・サウンド・ラップカウントのための以前の設定は全て工場設定に戻ります。車の設定は、車がコース上に置かれていない限りこれに影響されません。

工場設定：
- 速度 = 10
- ブレーキ反応 = 10
- 燃料レベル = 7
- サウンド = オン
- オートノーマスカーとペースカーのポジション表示 = オフ

## 節電機能

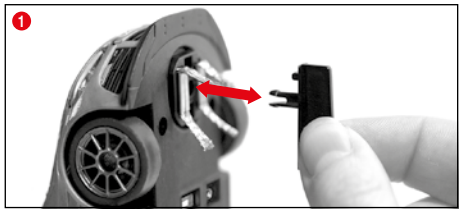
コントロールユニットは20分間使用されないと節電モードに切り替わり、ポジションタワー・ドライバディスプレイ・スタートライト等の表示は全てスイッチオフされます。コントロールユニットを再起動させるためには、2〜3秒間電源を切ってから再度スイッチを入れてください。設定は全て保持されます。

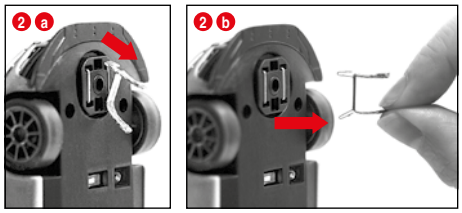
## デジタル１３２からエヴォルーション(アナログ)へのプログラミング



方向変更スイッチを図❶のように切り替えてください。カーをエヴォルーション･トラックに載せて枠を３回押してください。デジタル１３２方式に戻すには、スイッチを元の位置に切り替えてください。

## ダブルブラシおよびガイドキールの交換



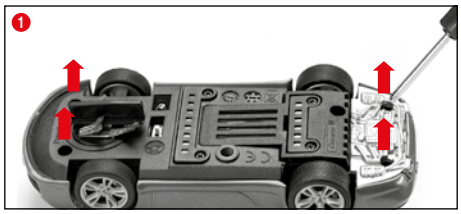




ご注意：
- ブラシの交換は、1本ずつ取り出して行なうにしてください。
- ブラシが損傷する原因となりますので、スロットーカーを後進させないようにしてください。

❶ ガイドキールは、図1に示すとおり、支持部から丁寧に取り出してください。

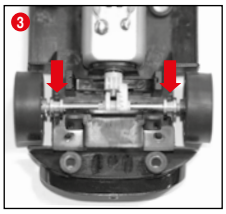
❷ ダブルブラシの交換は、図 ❷ ⓐ に示すとおり、まず上部ブラシの一部のみを引出し、次に図 ❷ ⓑ に示すとおり、ダブルブラシの全体を完全に引出してください。取付ける際も同様の手順で行なってください。

## フロント軸およびリア軸の交換



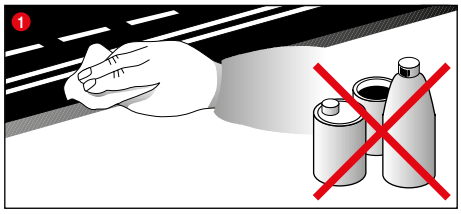


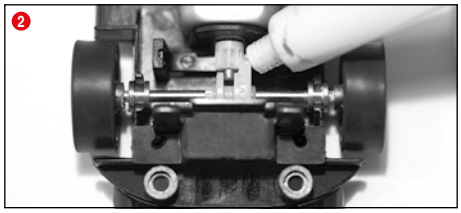





図❶に示すとおり、スロットカーの上部を車台から外してください。次に軸をその支承部から押し出して（図❷）、新しい軸を差入れてください。軸支承部の位置が正しいかどうか確認してください（図❸）。

## 手入れ




スロットカーコースの機能が十分に発揮できるように、全部品を定期的に清掃してください。また、清掃の際は、必ず電源プラグを外してから行なってください。

❶ コースの距離：トラック表面および溝の清掃には乾燥した布を用い、溶剤や化学薬品は使用しないでください。本品を使用しないときは、ホコリのかからない乾燥した場所に保管してください。購入時の包装箱をご利用することをお勧めします。

❷ スロットカーの点検：軸と車輪の支承部、スプロケット、変速機ギアを清掃し、樹脂や酸を含有しないグリースを塗ってください。その際、爪楊枝を用いると便利です。ブラシおよびタイヤの状態を定期的にチェックしてください。

## トラブルシューティング 走行技術

トラブルシューティング：
問題が発生した場合には次の事項をチェックしてください。
- 電源が正しく接続されていますか？
- 変圧器やコントローラーは正しく接続されていますか？
- トラックはきちんと連結されていますか？
- 走行面や溝は清潔に保たれており、また、異物などがありませんか。
- ブラシは良好な状態ですか？また、導電トラックと接触していますか？
- マシンは指定コントローラーにコード登録されていますか？
- 短絡した場合、コースの電源供給は約5秒間、自動停止となり、信号が鳴って、表示されます。
- マシンは、トラックのの走行方向と同じ方向に置かれていますか？走行不可となっている場合、マシンの裏面にある走行方向スイッチを切換えてください。

ご注意：
スポイラや装着ミラーなど、スロットカーの小部品は、実物の完全縮小版であるため、走行中に外れたり、壊れたりする恐れがあります。走行させる前に取り外しておけば、こうしたトラブルを回避することができます。

走行技術：
- ストレートトラックは迅速に走行しても、カーブの前ではスピードを落とし、カーブ終点からは再度スピードを上げるようにしてください。
- 過熱やエンジン破損の原因になりますので、駆動中にスロットカーを掴んだり、阻止したりしないでください。

ご注意：他メーカー製レールシステム上での走行では、既製ガイドキールではなく、必ず特種ガイドキール(商品番号20085309号)に交換してください。また、カレラ製のクロッシング(立体交差、商品番号20020587号)や1/30° ハイバンクカーブ(商品番号20020574号)での走行時に発生する軽い雑音は、縮小尺度の完全性を証明するものであり、走行性能に悪影響を及ぼすわけではありません。

## テクニカルデータ

玩具用変圧器の出力電圧

14,8 V ⎓ 51,8 W

電力モード
1.) プレイモード=カートをハンドコントローラーで操作
2.) 静止モード=ハンドコントローラーを操作せず、ノープレイ
3.) スタンドバイモード=静止モードが約20分継続すると接続レールはスタンドバイモードに切替. LEDが消灯した。
消費電力< 0,21W
コントロールユニットを再起動させるためには、2〜3秒間電源を切ってから再度スイッチを入れてください。そうすると、レーンはスリープモードにもどります。
4.) オフ状態=配電網への接続を分離

CE 0-3

ROK

## 목차


안전주의사항 ..... 116
포장내용물 ..... 116
조립할 때 기술상 주의사항 ..... 116
중요한 참고사항 ..... 117
조립 설명 ..... 117
가드레일과 지지대 ..... 117
전력연결 ..... 117
자동차 부속품 ..... 117
접속 ..... 118
작동요소 ..... 118
출발 준비 ..... 118
차량을 해당 속도조절기에 코딩/프로그래밍 하기 ..... 118
선로변경기능 ..... 118
조명기능 켜고 끄기 ..... 119
6대 차량을 이용한 게임작동 ..... 119
오토노머스 카 코딩/프로그래밍 ..... 119
패이스 카 코딩/프로그래밍 ..... 119
차량 속력 입력 ..... 119
차량의 브레이크 행태 입력 ..... 119
주유 탱크 용량 입력 ..... 119
설정을 위한 단추 잠금 ..... 120
확장 핏 래인 기능 ..... 120
음향 켜고 끄기 ..... 120
리셀 기능 ..... 120
절전 모드 ..... 120
디지털 132에서 에볼루션(아날로그)으로 변경 입력 ..... 120
이중접촉단자와 유도판 교체 ..... 121
앞축과 뒷축 교체 ..... 121
점검과 손질 ..... 121
결함 제거/주행기술 ..... 121
기술제원 ..... 121


## 반갑습니다

카레라 팀에서 만나게 되어 반갑습니다!
이 설명서는 카레라 디지털 132 경주로를 조립하고 조작하는데 중요한 정보를 담고있습니다. 설명서를 자세히 읽그신 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 튕겨저 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.

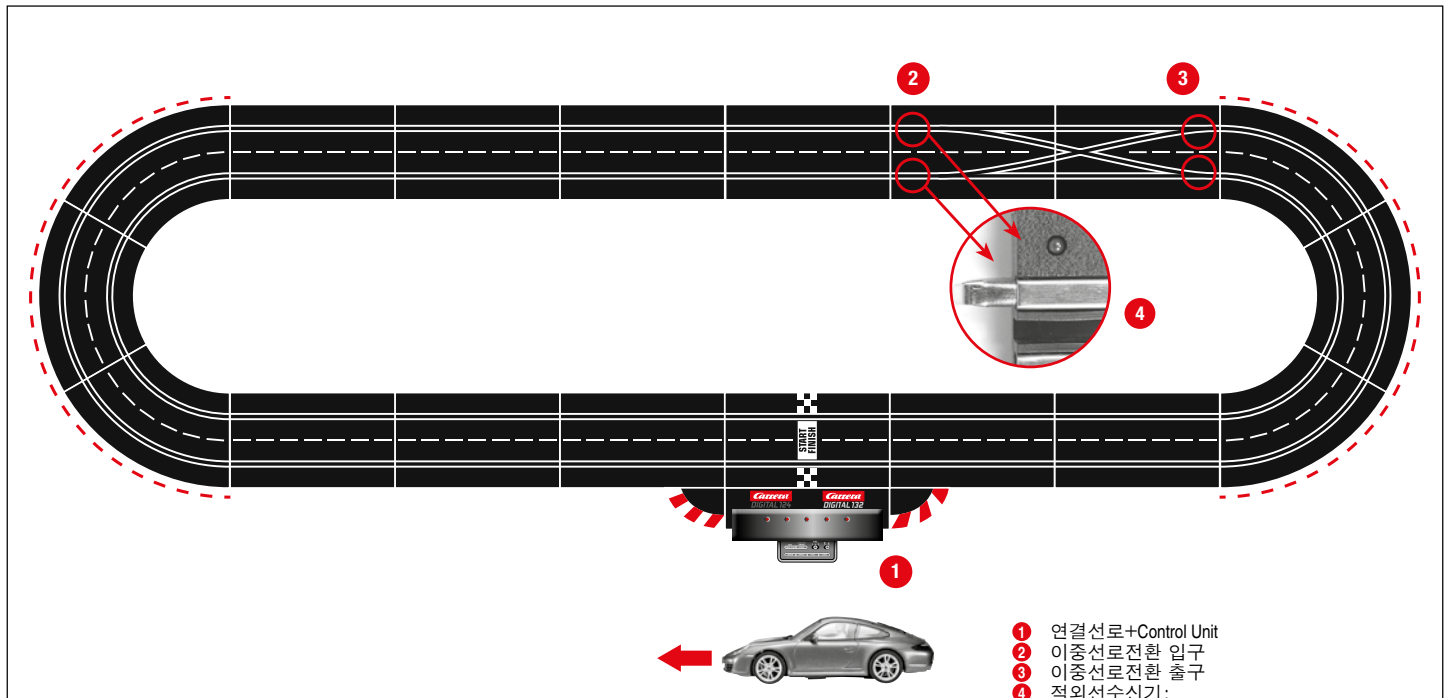
• 조절할 수 있는 변압기와 함께 사용하지 말 것!

• 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.

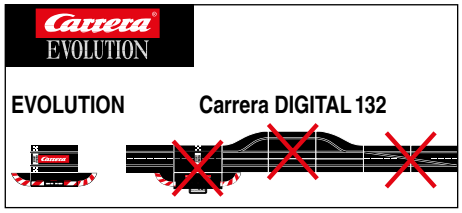
성인만이 조립을 해야 합니다. 8세 이상의 어린이를 비롯해 신체적, 감각적 또는 정신적 능력이 취약하거나 경험 및 지식이 부족한 사람은 장치의 안전한 사용에 대해 감독 또는 지시를 받고 이로 인한 위험을 완전히 이해할 경우에만 본 장치를 사용할 수 있습니다. 어린이가 장치를 가지고 놀면 안 됩니다. 세척 및 사용자-유지보수를 어린이가 감독 없이 실시해서는 안 됩니다. 폭발 위험이 있으므로 어린이에게 비충전식 배터리를 충전하면 안 된다고 반드시 알려주십시오.

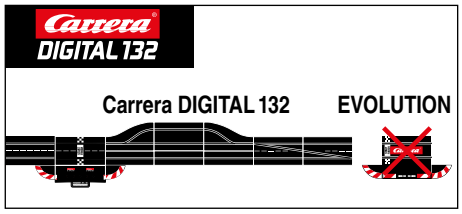
## 조립할 때 기술상 주의사항




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.

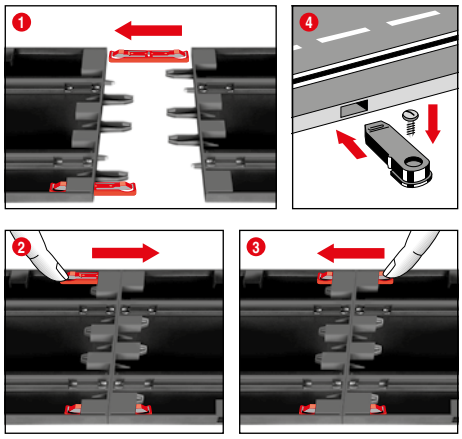
## 중요한 참고사항




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

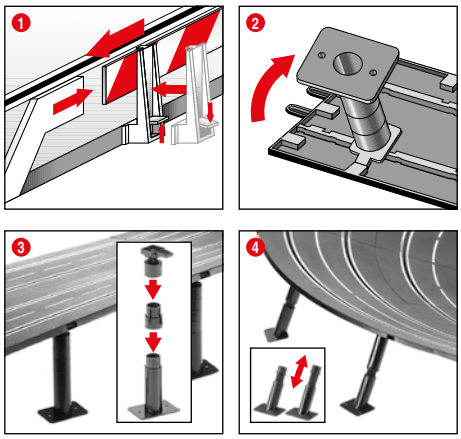



❶ + ❷ + ❸ 조립 전에 그림에 묘사된 것 처럼 연결고리를 선로에 끼우십시오. 선로를 평평한 바닥에서 맞춰 끼우십시오. 그림 1에 따라 연결고리를 그림❷에서와 같이 소리가 나서 장착될 때까지 화살표 방향으로 움직이십시오. 연결고리는 나중에 끼울 수도 있습니다. 연결고리는 끼워지는 부분을 가볍게 눌러 양쪽 방향으로 뺄 수 있습니다(그림❸을 보십시오).

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

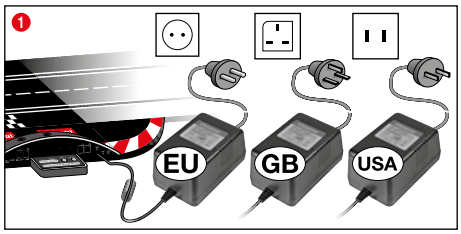


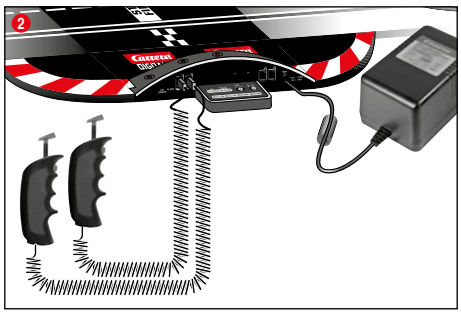

❶ 가드레일: 가드레일 고정대의 설치는 주행로 가장자리에 위로끼워서 부착합니다.

❷ + ❸ 고가주행로 받침대 설치: 구 와 관절머리를 삽입꼭지와 함께 선로 아랫부분의 각진 삽입구에 끼웁니다. 중간부분을 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



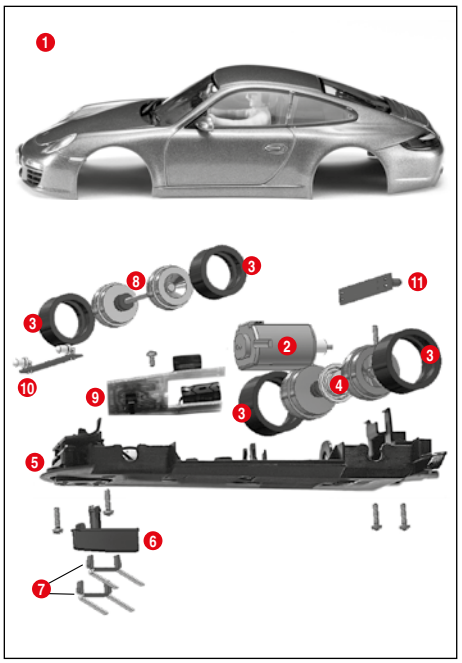

❶ 변압기 플러그를 컨트롤 유니트에 연결하십시오.
❷ 동봉된 조종기를 컨트롤 유니트에 연결하십시오.

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.

변압기가 함께 배송됐을 경우, 동봉된 변압기 또는 전원공급장치로 장난감을 사용해야 합니다.

## 자동차 부속품

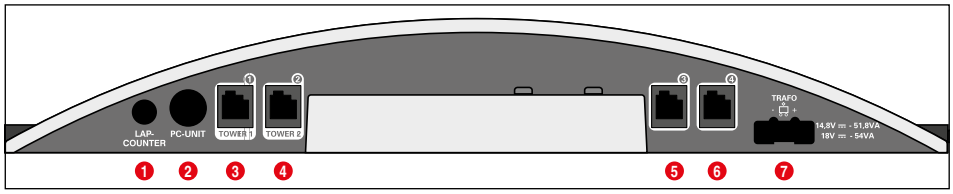



❶ 차체, 스포일러
❷ 엔진
❸ 타이어
❹ 뒷축
❺ 섀시
❻ 유도판
❼ 이중접촉단자
❽ 앞축
❾ 전환 스위치를 단 차량 덮게
❿ 전면 라이트 보드
⓫ 후면 라이트 보드

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.

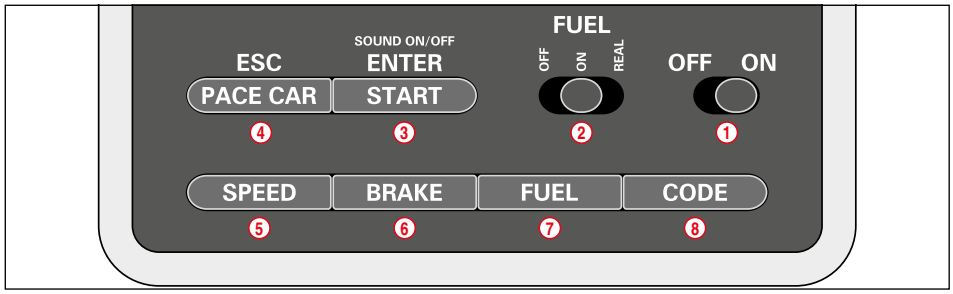
접속 소켓트 3과 4에는 추가로 유선 속도조절기를 연결하실 수 있습니다. 이 경우 수신처 5와 6을 사용해야 한다는 것에 유의하십시오.

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!

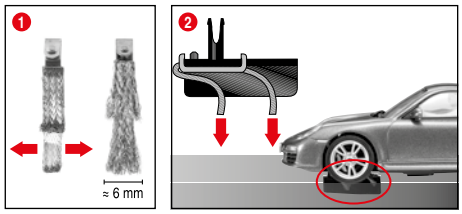
## 작동요소




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.

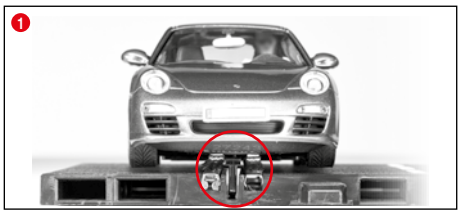
스포일러나 사이드 미러와 같은 원형과 같이 제작된 부품은 차량이 작동할 때 떨어져 나오거나 깨질 수 있습니다. 이런 위험을 피하기 위해 작동전에 그런 부품을 떼어낼수 있습니다.

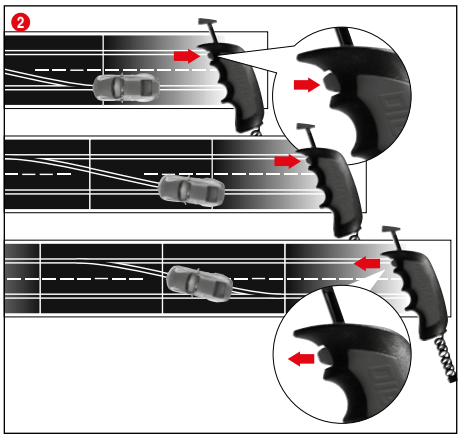
## 차량을 해당 속도조절기에 코딩/프로그래밍 하기




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.

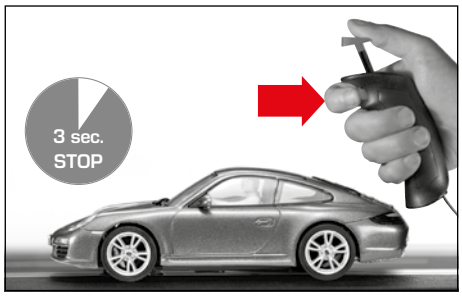
## 선로변경기능




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.

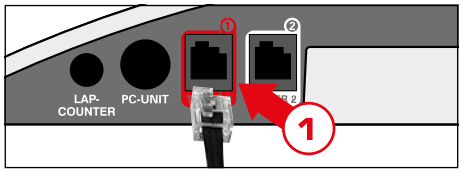
## 조명기능 켜고 끄기




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

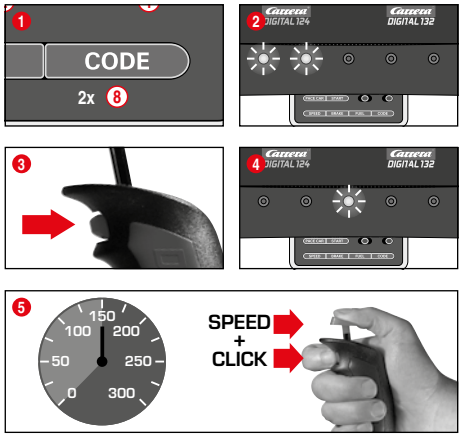
주의:
차량 조명을 겸비한 모델에만 유효함

## 6대 차량을 이용한 게임작동




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

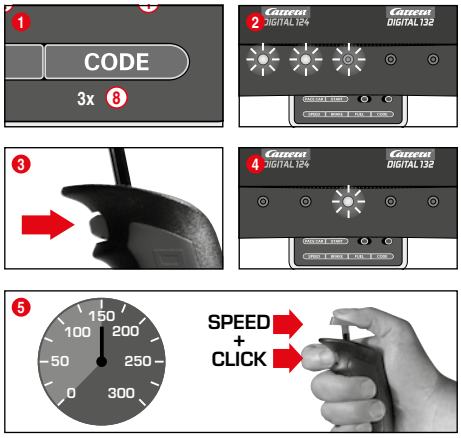
## 오토노머스 카 코딩/프로그래밍




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

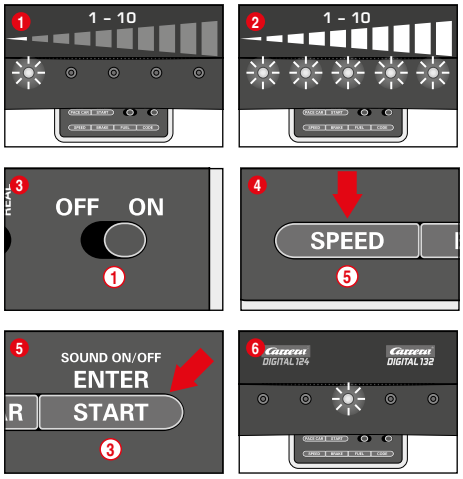



(핏 스톱 래인 #20030356과 연결된 상태에서만 가능)
코딩될 차량을 컨트롤 유니트가 켜진 상태에서 경주로 위에 올려 놓고,“Code“⑧ 단추를 3번 누릅니다, 그림 ❶. 컨트롤 유니트의 처음 발광점등 3개가 켜집니다, 그림 ❷. 속도조절기의 전철단추를 누르십시오, 그림 ❸. 발광점등 2-5가 차례로 켜집니다. 중간 발광점등이 켜질때 까지 기다리십시오, 그림 ❹. 속도조절기의 공이꼭지를 눌러 차량이 원하시는 속도에 이르게 하십시오. 원하시는 속도에 도달하였으면, 다시 전철단추를 누릅니다, 그림 ❺. 패이스 카 입력은 이로써 완료되었고, 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.

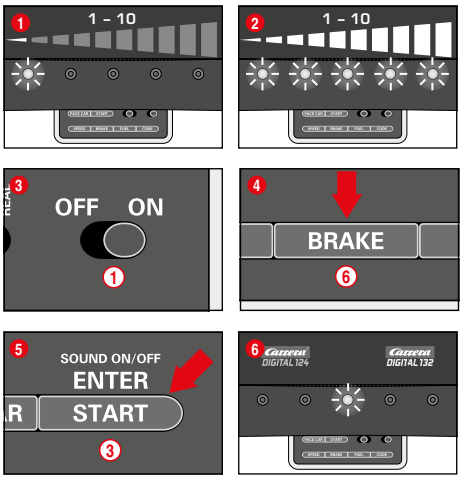
## 차량 속력 입력




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.

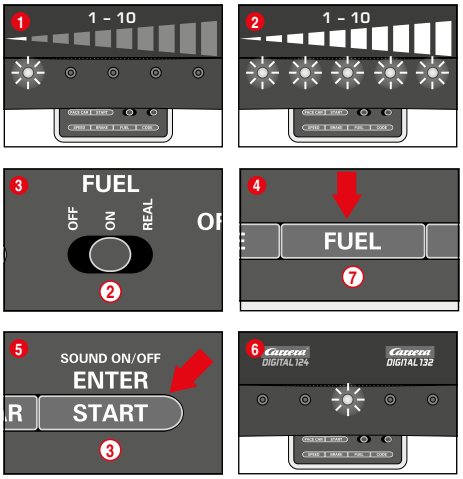
## 차량의 브레이크 행태 입력




(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



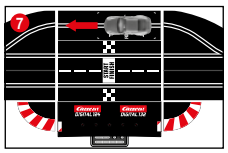
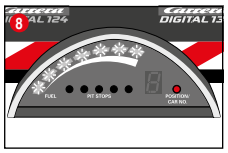

(속도조절기에 의해 작동되는 차량에만 해당됨)
핏 래인(20030356)과 연결된 상태에서 주유 탱크 용량 입력은 모든 차량에서 동시에 이루어집니다. 입력은 10단계로 이루어지는데, 발광점등 5개가 깜박거리거나 지속적으로 켜져 서로 다른 단계를 나타내줍니다.
❶ 발광점등 1개 켜짐 = 적은 탱크 용량
❷ 발광점등 5개 켜짐 = 가득 찬 탱크 용량

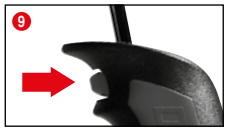
컨트롤 유니트가 켜진 상태에서 입력될 차량을 경주로 위에 올려 놓고, 미는 스위치②를 켜서 탱크 기능을 작동합니다, 그림 ❸. „FUEL“ 단추⑦를 1번 누르십시오. 그러면 발광점등이 일정 수 켜집니다. 켜진 발광점등은 마지막으로 입력된 탱크 용량을 나타내줍니다. "FUEL“ 단추⑦를 원하시는 탱크 용량에 이를 때 까지 반복하여 눌러주십시오. 선택된 단계를 „ENTER/START“ 단추③를 눌러 확인합니다. 주행 조명이 짧게 켜지고 중간 발광점등이 켜져서 입력이 완료된 것을 확인해줍니다, 그림 ❻.

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.

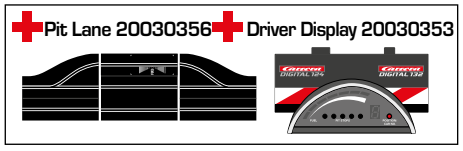
핏 래인 20030356과 드라이버 디스플레이 20030353을 함께 사용한 차량 주유

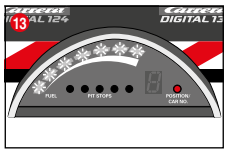
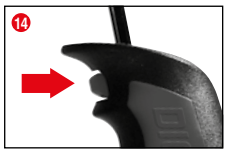



차량의 실시간 탱크 함량은 드라이버 디스플레이의 초록색 5개와 빨간색 2개 발광점등으로 된 막대표시기를 통해 알 수 있습니다. 주유를 하려면 탱크 센서를 통해 차량을 핏 래인으로 진입시킵니다, 그림 ❼. 막대표시기가 깜박이기 시작하고(그림 ❽), 전철 단추를 눌러 차량에 주유를 할 수 있습니다, 그림 ❾. 주유 절차의 횟수는 노란색 발광점등이 깜박이거나 켜지는 것을 통해 표시됩니다, 그림 ❿. (드라이버 디스플레이에 대한 설명도 참고하십시오).
주의: 주유 탱크가 빈 차량은 포지션 타워 20030357과 함께 사용하는 주행 횟수 계산시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

주행 출발시 탱크 용량 입력

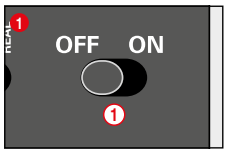


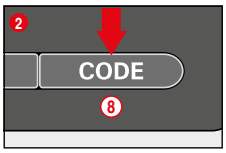


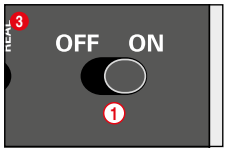




(핏 래인 20030356과 드라이버 디스플레이 20030353과 함께 사용하는 경우에만 해당)
탱크 용량 기본 입력과 관계없이 경주가 시작할 때 차량 1대, 혹은 여러 대의 탱크 용량을 다음 주유를 위한 스톱까지 지속되는 주행을 위해 개별적으로 입력할 수 있습니다. „START/ENTER“ 단추③를 1번 눌러주십시오. 컨트롤 유니트의 발광점등 5개가 지속적으로 켜지고 (그림 ⓬), 드라이버 디스플레이 1개, 혹은 여러 개의 막대표시기가 깜박입니다, 그림 ⓭. 해당 속도조절기의 전철 단추를 눌러 탱크가 채워진 상태를 조절하실 수 있습니다,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

## 설정을 위한 단추 잠금



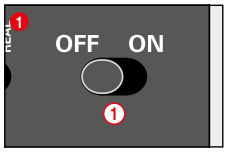


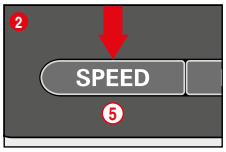


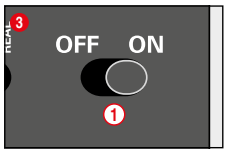

속력, 브레이크, 연료 설정 단추를 잠그려면 다음과 같이 진행하십시오:
꺼진 컨트롤 유니트의 코드 단추⑧를 누른 상태에서 컨트롤 유니트를 켠 다음, 코드 단추를 다시 놓습니다. 잠금을 다시 해제하려면 이 진행 절차를 한 번 반복하십시오.

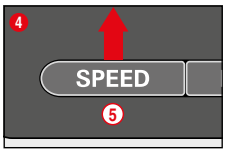
## 확장 핏 래인 기능

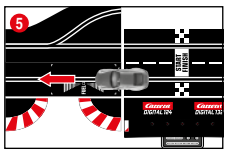












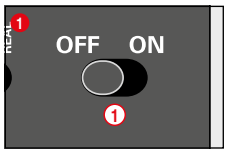


(핏 래인 20030356과 함께만 가능)
핏 레인 20030356 및 핏 스톱 어댑터 유니트 20030361을 부착한 핏 스톱 레인 20030346에서 주행 횟수 계산 기능을 켜고 끌 수 있습니다. 이를 위해서는 컨트롤 유니트가 꺼진 상태에서 „SPEED“ 단추⑤를 누르면서 컨트롤 유니트를 켜고, „SPEED“ 단추⑤를 놓습니다. 단추를 다시 누르면 입력 상태에 따라 발광점등 1개, 혹은 2개가 켜집니다.

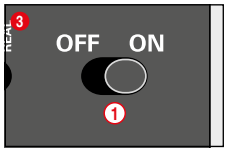
- 발광점등 1개 = 주행 횟수 계산 기능 꺼짐
- 발광점등 1+2 = 주행 횟수 계산 기능 켜짐

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

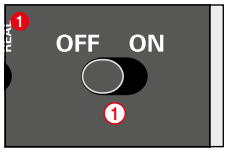




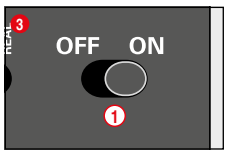



센서를 통과할 때와 단추 작동시 나는 확인음향은 끌 수 있습니다. 이를 위해서는 컨트롤 유니트가 꺼진 상태에서 „START/ENTER“ 단추③를 누르면서 경주로를 작동시키고, „START/ENTER“ 단추③를 다시 놓습니다. 컨트롤 유니트를 켤 때 나는 확인음은 하지만 끌 수 없습니다.

## 리셀 기능







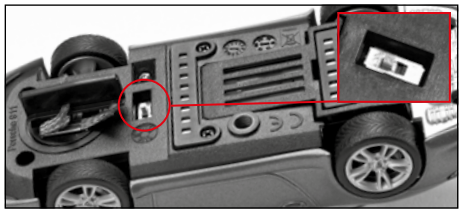

공장출하시 입력상태를 복원하기 위해 컨트롤 유니트는 리셀 기능을 가지고 있습니다.
이를 위해서는 컨트롤 유니트가 꺼진 상태에서 „ESC/PACE CAR“ 단추④를 누르면서 경주로를 작동시키고, 단추를 다시 놓습니다. 속도, 브레이크 행태, 탱크 용량, 음향, 주행 횟수 계산등 여태까지의 모든 입력상태가 공장 출하 상태로 되돌아 갑니다. 차량이 선로위에 놓여있지 않는 한에서는 차량의 입력상태는 변하지 않습니다.

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

## 절전 모드

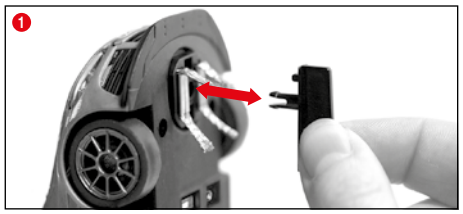
컨트롤 유니트는 사용하지 않은지 20분이 지나면 절전 모드로 바뀌고, 포지션 타워, 드라이버 디스플레이, 스타트 라이트등을 나타내는 표시도 꺼집니다. 재가동 하려면, 컨트롤 유니트를 약 2-3초 동안 껐다 다시 켜십시오.
모든 입력상태는 유지됩니다.

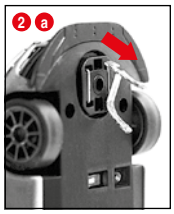
## 디지털 132에서 에볼루션(아날로그)으로 변경 입력

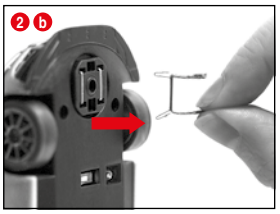


그림❶에 따라 주행방향전환기를 바꿉니다. 차량을 에볼루션 선로에 올려 놓고 조정기 상부버튼을 3번 누릅니다. 디지털 132 게임작동을 원하면, 전환기를 다시 바꿉니다.

## 이중접촉단자와 유도판 교체



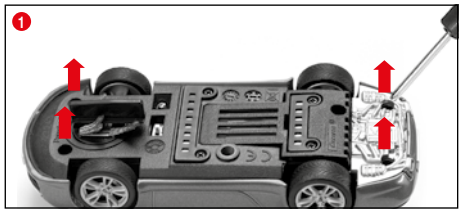




참고:
• 접촉단자는 항상 한 개씩 뽑아 교체하는 것이 좋습니다..
• 차량을 뒤쪽으로 당기지 마십시오. 접촉단자가 손상될 수 있습니다.
❶ 유도판을 그림❶에 따라 고정판에서 빼냅니다.

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





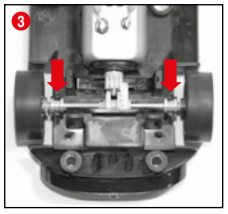
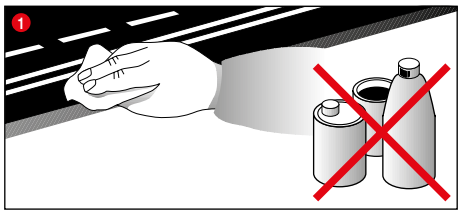
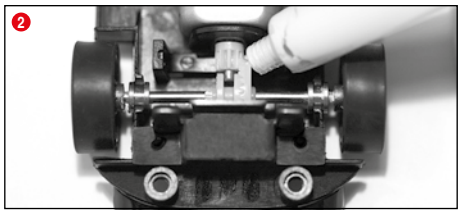


그림 ❶ 에서 보시듯이 섀시에서 차량의 윗부분을 떼어냅니다. 축을 받침대에서 눌러서 빼냅니다. 그림❷. 새 축을 끼워 넣습니다. 축이 받침대에 제대로 끼워졌는지를 확인합니다. 그림❸.

## 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 جُنبًا 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.

## 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 أخر داخل جسم الانسان أن تسبب جروح خطيرة أو جروح مميتة. 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 بعلو 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 ..... 122
محتويات الصندوق ..... 122
إرشادات تقنية البناء والتركيب ..... 122
تعليمات مهمة ..... 123
إرشادات البناءوالتركيب ..... 123
حواجز الحماية والمساند/الركائز ..... 123
التوصيلة الكهربائية ..... 123
أجزاء المركبة ..... 123
نقاط التوصيل والربط ..... 124
اجزاء التشغيل ..... 124
تهيئة الأنطلاق ..... 124
برمجة / اعادة ..... 124
برمجة العجلات للعمل مع المسيطر اليدوي الخاص بها ..... 124
وظيفة التفريعات ..... 124
عمل الأضوية الاشعال / الاطفا ..... 125
تشغيل اللعبة بستة مركبات ..... 125
تشفير / برمجة اتونومس كار Autonomous Car 125
تشفير / برمجة بيز كارPace Car ..... 125
ضبط وتحديد السرعة الاساسية للمركبات ..... 125
ضبط اسلوب أو طريقة الفرملة للمركبات ..... 125
ضبط وتحديد محتوى خزان الوقود ..... 126
إغلاق أزرار الإعدادات ..... 126
وظيفة جناح الصيانة 20030356 Pit Lane الموسعة ..... 126
تشغيل وايقاف او إلغاء الصوت ..... 126
وظيفة الضبط ثانية ..... 126
وظيفة توفير - الطاقة ..... 127
برمجة المركبة من رقمي 132 DIGITAL الى Evolution (كمي) ..... 127
تبديل القطع المنزلقة المزدوجة و موجه صالب القاعدة ..... 127
تبديل المحور الخلفي/كتلة المحرك ..... 127
الصيانة والرعاية ..... 127
أزالة الخطأ / تقنية السير ..... 127
البيانات التقنية ..... 127


## أهلا بكم

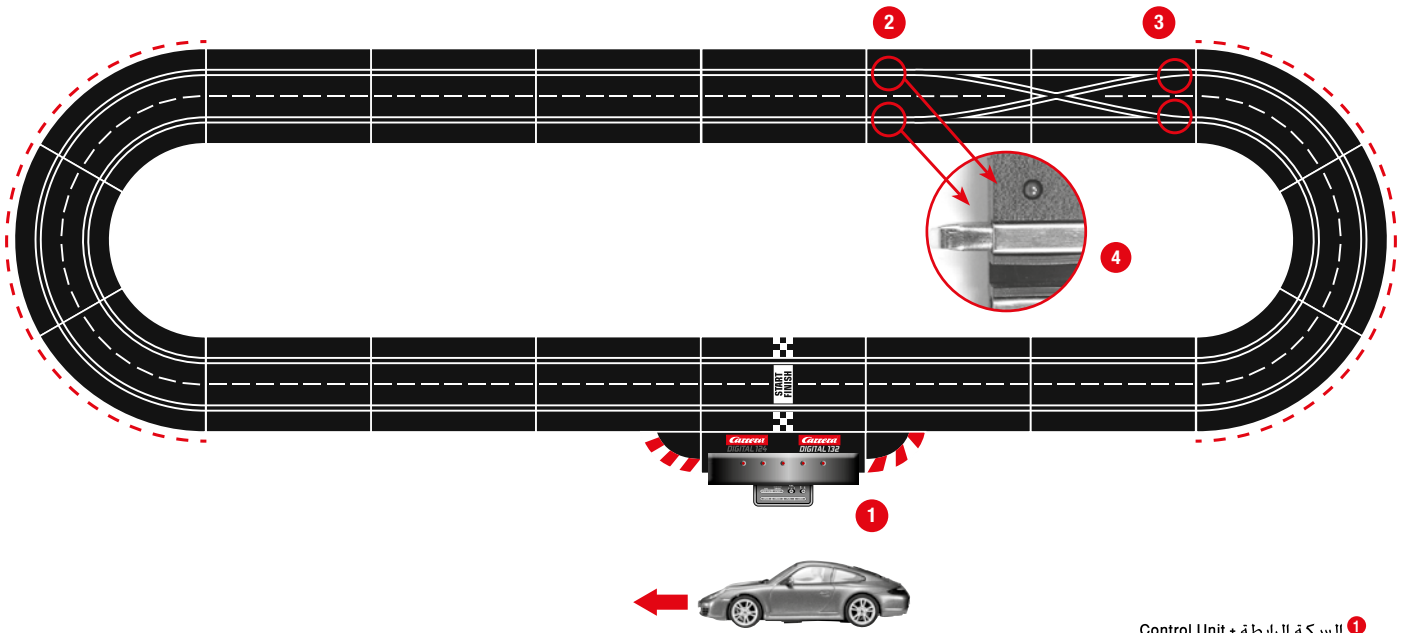
أهلا وسهلا بكم في فريق كاريرا Carrera Team!
تتضمن إرشادات الأستخدام معلومات مهمة حول بناء وتشغيل حلبة سباقكم Carrera DIGITAL132. يرجى قراءتها بعناية فائقة ومن ثم الأحتفاظ بها.

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.

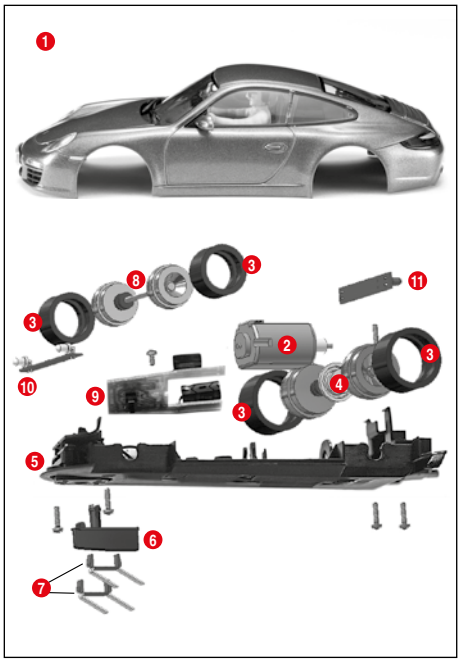
نتمنى لكم متعة كبيرة مع حلبتكم الجديدة Carrera DIGITAL132.

## 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.

## أجزاء المركبة

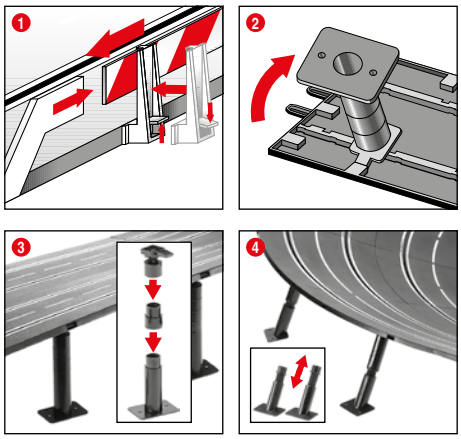


1 بدن المركبة والشبولير
2 المحرك
3 العجلات
4 المحور الخلفي
5 الهيكل الحامل
6 موجه صالب القاعدة
7 قطعة منزلقة مزدوجة
8 المحور الأمامي
9 لوحة الكترونية للمركبة مع المفتاح العاكس
10 لوحة الضوء الالكترونية الأمامية
11 لوحة الضوء الالكترونية الخلفية

**تنبيه:** يعتمد بناء وتركيب المركبة على موديلها.

**لا يمكن إستخدام أرقام هذة الأجزاء كأرقام للطلبيات عليها.**

## حواجز الحماية والمساند / الركائز

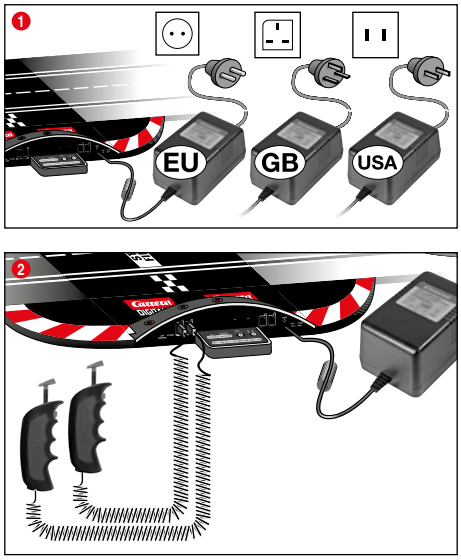


1 المساند/الركائز: يتم نصب ماسكات ومثبتات-المساند/الركائز من خلال قلبها على رصيف طريق السير.

2 + 3 **اسناد الطرق المرتفعة:** أدفع الرؤوس الكروية المتحركة مع أوتاد الدس في محلات الادخال المضلعة الموجودة على الجهة السفلى للطريق والمخصصة لذلك. يمكن من خلال القطع الوسطية زيادة أرتفاع المساند/الركائز. كما يمكن تثبيت أرجل المساند/الركائز من خلال ربطها بمسامير لولبية/براغي.
(المسامير اللولبية/البراغي غير موجودة مع المحتويات).

4 **اسناد المنحنيات:**
لغرض اسناد المنحنيات توجد مساند/ركائز مائلة بطول مناسب يمكن استخدامها لهذا الغرض. استخدم المساند/الركائز غير القابل ارتفاعها للتغيير لمداخل المنحنيات ومخارجها. ادخل ودس رؤوس المساند/الركائز في محلات الادخال الدائرية الموجودة على الجهة السفلى للطريق والمخصصة لها.

## التوصيلة الكهربائية

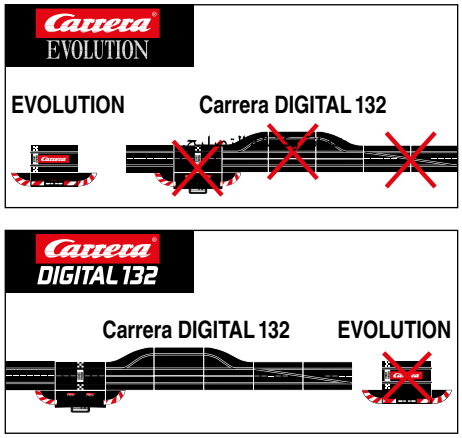



1 أربطوا قابس المحولة في وحدة التحكم والسيطرة Control Unit.
2 اربطوا المسيطر اليدوي المورد مع وحدة التحكم.

**تنبيه:** لتلافي قصر الدائرة الكهربائية والصعقات الكهربائية يتوجب عدم ربط اللعبة باجهزة كهربائية غريبة أو قابسات أو أسلاك أو أية معدات لألعاب أخرى غريبة. تعمل حلبة سباق السيارات لكاريرا DIGITAL 132 بشكل سليم وخالي من الأخطاء مع محولة كهربائية أصلية لكاريرا DIGITAL 132.

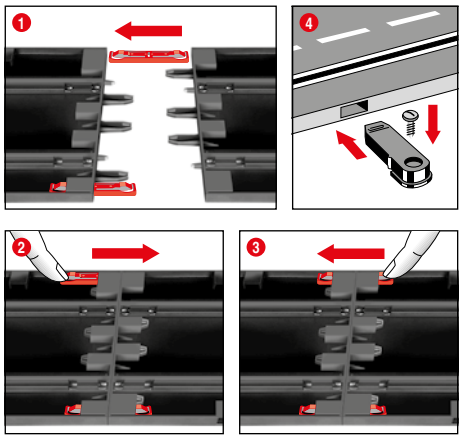
لا يجوز تشغيل وحدة الحاسوب (PC Unit) ألا بالإرتباط مع وحدة الحاسوب كاريرا PC Unit الأصلية.

## تعليمات مهمة




يرجى الأنتباه الى أن كل من Evolution (نظام كمي) و كاريراDIGITAL 132 (نظام رقمي) يمثلان نظامين منفصلين ومستقلين عن بعضهما البعض تماما. لذلك ننبهكم وبإلحاح على ضرورة فصل كلا النظامين عن بعضهما البعض عند بناء حلبة السباق. وهذا يعني لا يجوز استخدام قطع سكك رابطة من Evolution مع قطع السكك الرابطة ومن ضمنها الصندوق الأسود الخازن للمعلومات لنظام كاريراDIGITAL 132 في حلبة سباق مشتركة. لا يجوز هذا أيضا حتى ولو كانت قطعة وأحدة فقط من كلا قطع السكك الرابطة (قطعة سكة رابطة Evolution أو قطعة سكة رابطة كاريرا DIGITAL 132 مع الصندوق بالأضافة الى ذلك لا يجوز تركيب وبناء مركبات اخرى لكاريراDIGITAL 132 (كتفريعات. او عداد الدورات الألكتروني. او مر الصيانة) في حلبة سباق Evolution. وهذا يعني اللعب بها رقميا. وفي حالة عدم مراعاة المعلومات الأنفة الذكر فأنه لا يمكن الجزم بعدم أمكانية تعرض مركبات كاريرا132 DIGITAL الى التلف. حيث يسقط في هذة الحالة حق ضمانة وكفالة التصليح.

## إرشادات البناء والتركيب



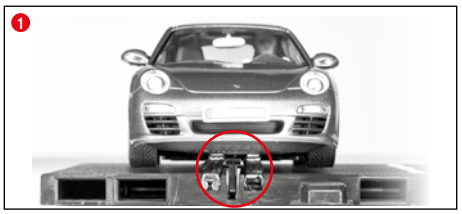
1 + 2 + 3 قبل البناء والتركيب أدخل ودس المشابك الرابطة كما موضح في صورة 1 في السكة. ضع قطع السكة على مفرشة مستوية وأربطها مع بعضها البعض. حرك المشابك الرابطة وفقا لصورة 2 بأتجاه السهم لغاية سماع صوت التعشيق. يمكن فك المشابك الرابطة وفي كلا الأتجاهين من خلال دفع بسيط للجزء البارز/الأنف المدسوس والى الأسفل (أنظر صورة 3).

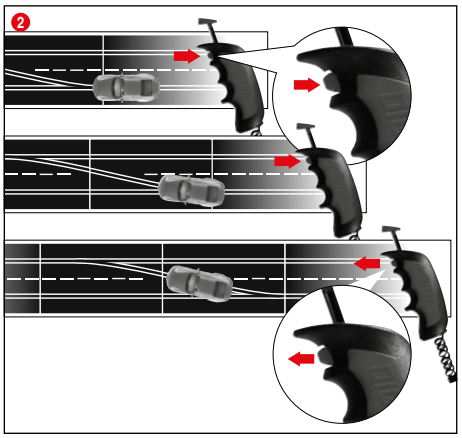
4 **التثبيت:** لغرض تثبيت قطع طريق حلبة السباق على لوح ما فيتوجب استخدام مثبتات قطع الطريق (رقم السلعة 20085209 .Art.Nr) (غير موجودة ضمن محتويات الصندوق).

**تنبيه:**
تعتبر أرضية السجاد غير ملائمة كمفرشة لبناء وتركيب اللعبة وذلك بسبب الشحن الأستاتيكي لها. وقطع الوبر المنفصلة عنها ولسهولة أشتعالها.

يجب استخدام اللعبة مع المحول أو مزود الطاقة، إذا كان المحول مزودًا باللعبة.

## وظيفة التفريعات

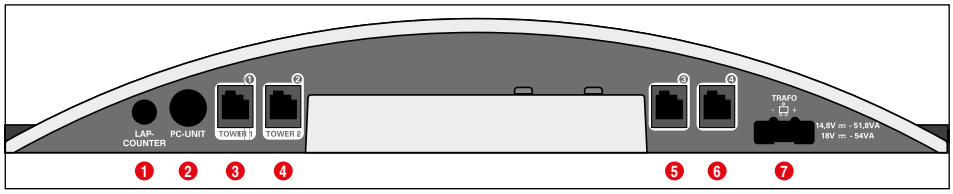




1 يتوجب الأنتباه بأن موجه صالب القاعدة للعجلة موجود داخل الأخدود/الحز وأن تكون القطعة المنزلقة المزدوجة على اتصال مع السكة المجهزة للتيار الكهربائي. ضع المركبات على قطع السكة الرابطة.

2 عند تبديل طريق السير يجب أن يبقى زر المسيطر اليدوي مضغوطا لغاية عبور المركبة على التفريعة.

## نقاط التوصيل والربط




ويمكن حينذاك بالاضافة الى ذلك ربط مسيطرين يدويين سلكيين عند بريزتي الربط والتوصيل 3 و 4. يرجى الأنتباه الى أنهما سيحملا حينئذ العنوانين 5 و 6.

عند استخدام صندوق توسيع المسيطر اليدوي 30348 فيجب ربطه ببريزة الربط والتوصيل 1. سيتم ترتيب عائدية عناوين المركبات حينئذ كما هو مبين ادناه:

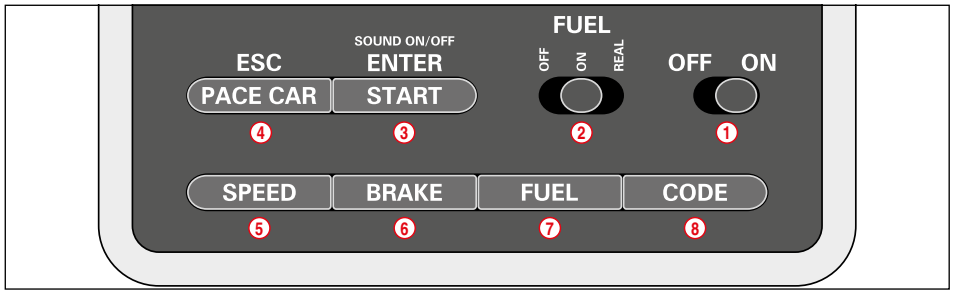
- صندوق توسيع المسيطر اليدوي = عناوين 1. و 3 و 4
- بريزة الربط والتوصيل 2 = عنوان 2
- بريزة الربط والتوصيل 3 = عنوان 5
- بريزة الربط والتوصيل 4 = عنوان 6
-

**تنبيه:**
لا يمكن الدمج بين +WIRELESS وصندوق توسيع نطاق جهاز التحكم اليدوي!

نقاط التوصيل والربط (من اليسار الى اليمين):
1 نقطة توصيل وربط عداد الدورات **20030342**
2 وصلة لوحدة الحاسوب أو العداد النقال **20030355** أو **App Connect 20030369**
3 مقبس 1 لوحدة التحكم اليدوي أو صندوق توسيع نطاق وحدة التحكم اليدوي أو جهاز الاستقبال +WIRELESS
4 مقبس 2 ل WIRELESS-Tower **20010108**
5 بريزة توصيل وربط 3 للمسيطر اليدوي
6 بريزة توصيل وربط 4 للمسيطر اليدوي
7 نقطة توصيل وربط لوحدة التجهيز الكهربائي / DIGITAL 132 DIGITAL 124

تعليمات عامة حول بريزات الربط والتوصيل 1 - 4:
عند استخدام جهاز استقبال +WIRELESS ينبغي ربطه بالمقبس 1.
يمكن اختيارياً ربط برج لاسلكي **20010108** بالمقبس 2. وعند استخدام جهاز الاستقبال +WIRELESS فقط لا يتم تخصيص المقبس 2.

## اجزاء التشغيل




تعليمات عامة حول الاستخدام
تستعمل بعض الأزرار أو المفاتيح لاغراض عدة. ويتم ضبط وتحديد بعض الوظائف عن طريق اختيار مجموعة من الأزرار. يمكن قطع مختلف عمليات البرمجة من خلال الزر 4 "ESC/PACE CAR". ستجدوا لاحقا تفاصيل أخرى حول ذلك.

1 زر التشغيل والاطفاء
2 زر لوظيفة ملأ الوقود
3 زر - التشغيل للبدء بالسباق / زر تأكيد البرمجة
4 زر بيز كار Pace Car / قطع عملية البرمجة
5 زر ضبط وتثبيت السرعة
6 زر ضبط وتثبيت طريقة الفرملة
7 زر ضبط وتثبيت محتوى خزان الوقود
8 زر برمجة المركبات

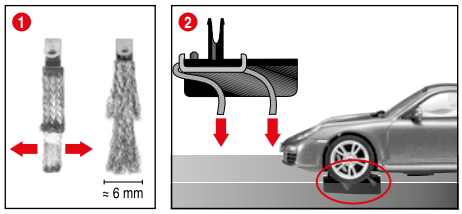
## برمجة / اعادة برمجة العجلات للعمل مع المسيطر اليدوي الخاص بها




عوا المركبة المراد تشفيرها وبرمجتها على مضمار السباق وشغلوا وحدة التحكم والسيطرة Control Unit
أضغطوا لمرة واحدة على زر "Code" 8، صورة 1. سيبدأ الصمام الثنائي أو الدايود المضئ الاول بالاشتعال. صورة .
أضغوا بعد ذلك لمرة واحدة على الزر الانضغاطي للمسيطر اليدوي المطلوب. صورة 3.
تبدأ أضوية المركبات الحاوية على أنارة بالخفقان وكما تبدأ في وحدة التحكم والسيطرة Control Unit الدايودات المضئية 2-4 بالأشتعال الواحد تلو الآخر. وبعد اتمام التشفير والبرمجة سيشتعل الدايود المضئ الوسطي بشكل دائم (صورة 4) وستحدد المركبة للمسيطر اليدوي المخصص لها.

تنبيه: في هذا النوع من التشفير لا يجوز أن يكون في مضمار السباق الا المركبة المراد تشفيرها فقط وبشكل دائم.

## تهيئة الأنطلاق

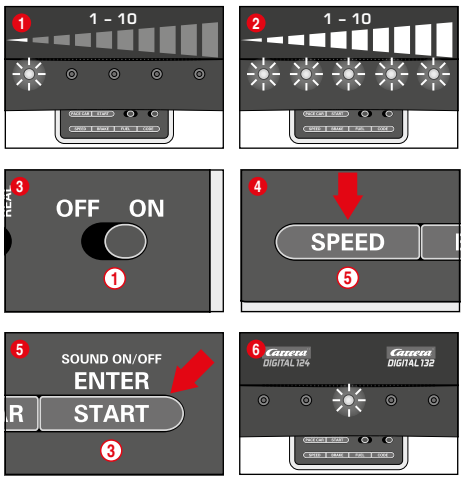



مركبة Carrera DIGITAL 132 مضبطة للعمل بشكل مثالي مع منظومة سكك 24:1.

**1 + 2 الوضع المثالي للقطع المنزلقة:**
لضمان سير جيد ومستمر رتب وأنشر نوعا ما نهايات القطع المنزلقة 1 وأثنيها وكما موضح في الصورة 2 بإتجاه السكة. يتوجب أن تكون نهايات القطع المنزلقة على إتصال مع السكة فقط ويمكن أيضا في حالة الإستهلاك قص جزء بسيط منها. يتوجب تنظيف السكك والقطع المنزلقة بين الحين والاخر من الغبار والأجزاء المنقشعة منها.

يمكن أثناء تشغيل اللعبة أن تنفصل أو تنكسر أجزاء صغيرة في المركبات. كالشبولير أو المرايا. والتي تم بناءها وتركيبها بمركبات اللعب لتكون مماثلة تماما للمركبات الأصلية. ولغرض تلافي ذلك لديكم القدرة على حماية هذة الأجزاء من خلال فكها وتنحيتها قبل البدء باللعب.

## ضبط وتحديد السرعة الاساسية للمركبات



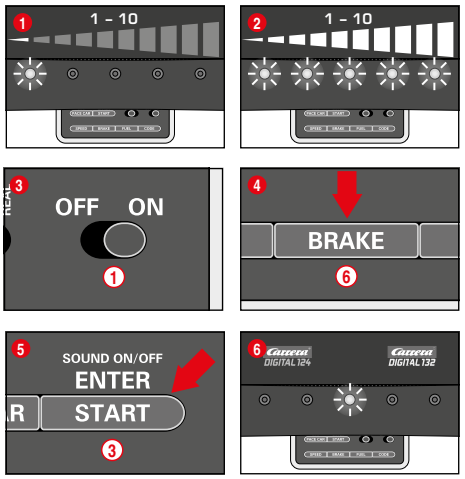

تابكرملل ةيساسالا ةعرسلا ديدحتو طبض

يمكن ضبط وتحديد السرعة الاساسية لمركبة واحدة و / أو لعدة مركبات وحسب الحاجة. يتوجب حينئذ ان تكون المركبات المراد ضبطها وتعييرها موجودة على مضمار السباق. يمكن ان يتم الضبط والتعيير خلال مراحل حيث ستشير الدايودات المضيئة الخمسة ومن خلال الخفقان أو الأشتعال الدائم الى كل مرحلة من هذة المراحل.

1 يشتعل الدايود المضئ = سرعة بطئية
2 تشتعل الدايودات المضئية الخمسة = سرعة عالية

ضعوا المركبات المراد ضبطها وتعييرها على مضمار السباق بالتزامن مع تشغيل وحدة التحكم والسيطرة Control Unit. أضغطوا لمرة واحدة على الزر "SPEED" (5). سيشتعل حينئذ عدد معين من الدايودات المضئية. وستبين هذة درجة السرعة المستخدمة لاخر مرة. أضغطوا على الزر "SPEED" (5) لمرات عديدة لغاية الوصول الى السرعة الاساسية المطلوبة. أكدوا خياركم من خلال الضغط على الزر "START/ENTER" (3).
سيتم تأكيد انتهاء عملية الضبط من خلال ضوء سيار لوهلة قصيرة ومن خلال اشتعال الدايود المضئ الوسطي. صورة 6.

## ضبط اسلوب أو طريقة الفرملة للمركبات




(يوديلا رطيسملاب قريسملا تابكرملل طقف)

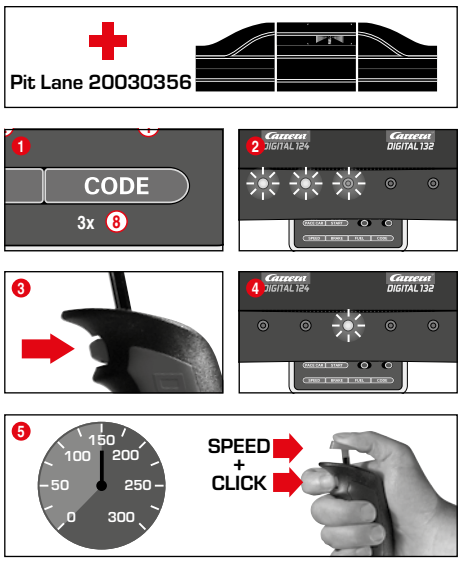
يمكن ضبط طريقة الفرملة لمركبة واحدة و / أو لعدة مركبات وحسب الحاجة. يتوجب حينئذ ان تكون المركبات المراد ضبطها وتعييرها موجودة على مضمار السباق. يمكن ان يتم الضبط خلال مراحل حيث ستشير الدايودات المضئية الخمسة ومن خلال الخفقان أو الأشتعال الدائم الى كل مرحلة من هذة المراحل.

1 يشتعل الدايود المضئ = فعل بطئ للفرملة
2 تشتعل الدايودات المضئية الخمسة = فعل قوي للفرملة

ضعوا المركبات المراد ضبطها وتعييرها على مضمار السباق بالتزامن مع تشغيل وحدة التحكم والسيطرة Control Unit. أضغطوا لمرة واحدة على الزر "BRAKE" (6). سيشتعل حينئذ عدد معين من الدايودات المضئية. وستبين هذة درجة قوة الفرملة المستخدمة لاخر مرة. أضغطوا على الزر "BRAKE" لمرات عديدة لغاية الوصول الى قوة الفرملة المطلوبة. أكدوا خياركم من خلال الضغط على الزر "START/ENTER" (3).

سيتم تأكيد انتهاء عملية الضبط والتعيير من خلال ضوء سيار لوهلة قصيرة ومن خلال اشتعال الدايود المضئ الوسطي. صورة 6.

## تشغيل / برمجة بيز كارPace Car

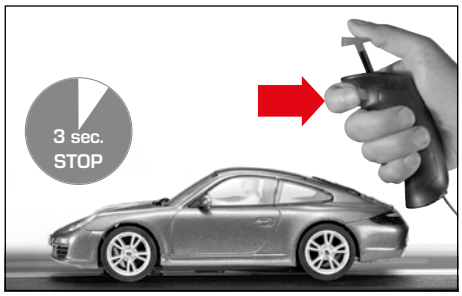



(فقط سوية مع مر وقفة الصيانة Pit Stop Lane# **20030356**)

ضعوا المركبة المراد تشفيرها وبرمجتها على مضمار السباق مع تشغيل متزامن لوحدة التحكم والسيطرة Control Unit وأضغطوا 3 مرات على زر "Code" (8). صورة 1. ستبدأ الدايودات المضيئة الثلاثة الاوائل في وحدة التحكم والسيطرة بالاشتعال. صورة 2.
أضغطوا الان على الزر الانضغاطي للمسيطر اليدوي . صورة 3 : ستشتعل الدايودات المضئية 2-5 الواحد تلو الآخر. أنتظروا لحين اشتعال الدايود المضئ الوسطي مرة أخرى. صورة 4. أضغطوا مكبس المسيطر اليدوي وأوصلوا المركبة الى السرعة المرغوبة. أضغطوا عند الوصول الى السرعة المطلوبة على الزر الانضغاطي مجددا صورة 5. سينتهي حينئذ تشفير بيز كار Pace Car وستسير المركبة في مر وقفة الصيانة Pit Stop Lane.
تنبيه: في هذا النوع من التشفير لا يجوز أن يكون في مضمار السباق الا المركبة المراد تشفيرها فقط وبشكل دائم. سيبقى تشفير بيز كار Pace Car باقيا لغاية تشفير المركبة من جديد. ستعرض بيز كار Pace Car عند استخدام برج الموقع Position Tower دوما على العنوان 8.

عمل ووظيفة بيز كار Pace Car الموسعة
بعد التشفير الناجح لبيز كارPace Car
ستسير المركبة وخلال الدورات الاولى وبشكل اوتوماتيكي الى جناح الصيانة Pit Lane. ولكي تنطلق بيز كار Pace Car أضغطوا على زر "Pace Car" (4).
سيشتعل الدايودان المضيئان 2 و 3 في وحدة التحكم والسيطرة Control Unit وستترك بيز كار Pace Car جناح الصيانة Pit Lane. تستمر الأن بيز كار Pace Car بالسير لغاية الضغط مجددا على زر "Pace Car". عندئذ سينطفئ الدايود المضئ 2 وستسير المركبة خلال دورتها الحالية بشكل اتوماتيكي في جناح الصيانة Pit Lane.

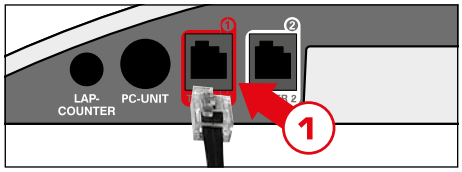
## عمل الأضوية الاشعال / الاطفاء




يجب على المركبات المبرمجة للعمل بالمسيطر اليدوي أن تكون موجودة وعلى الأقل 3 ثواني وفي حالة سكون على طريق السباق قبل أن يتم التمكن من اشعال واطفاء أضويتها ومن خلال الضغط على الزر الانضغاطي.

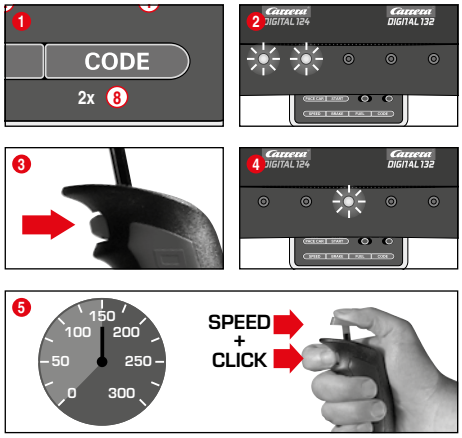
**ملحوظة:**
يسري فقط على الطرازات المزودة بإضاءة مركبات

## تشغيل اللعبة بستة مركبات




اربط صندوق توسيع المسيطر اليدوي (رقم السلعة **20030348**) عبر فتحة التعشيق 1 مع وحدة التحكم. انظر من أجل معرفة الخطوات اللاحقة إلى المقطع الخاص "ببرمجة المركبات للعمل مع المسيطر اليدوي الخاص بها".

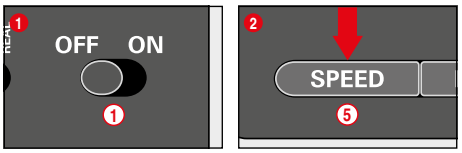
## تشفير / برمجة اتونومس كار AutonomousCar

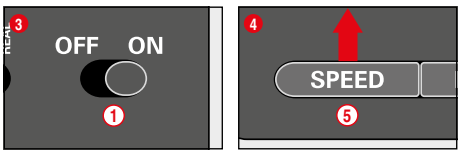


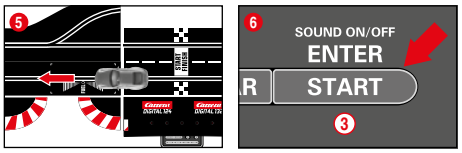

ضعوا المركبة المراد تشفيرها وبرمجتها على مضمار السباق مع تشغيل متزامن لوحدة التحكم والسيطرة Control Unit وأضغطوا 2 لمرتين على زر "Code" (8). صورة 1. سيبدأ الدايودان المضيئان الاولان في وحدة التحكم والسيطرة بالاشتعال. صورة 2.
أضغطوا الان على الزر الانضغاطي للمسيطر اليدوي . صورة 3: ستشتعل الدايودات المضئية الواحد تلو الآخر. أنتظروا لحين اشتعال الدايود المضئ الوسطي مرة أخرى. صورة 4.
أضغطوا مدق أو مكبس المسيطر اليدوي وأوصلوا من خلال ذلك المركبة الى السرعة المرغوبة. أضغطوا عند الوصول الى السرعة المطلوبة على الزر الانضغاطي مجددا صورة 5.
سينتهي بذلك تشفير اتونومس كار Autonomous Car.
تنبيه: في هذا النوع من التشفير لا يجوز أن يكون في مضمار السباق الا المركبة المراد تشفيرها فقط وبشكل دائم. سيبقى تشفير اتونومس كار Autonomous Car باقيا لغاية تشفير المركبة من جديد. ستعرض اتونومس كار Autonomous Car عند استخدام برج الموقع Position Tower دوما على العنوان .

## وظيفة جناح الصيانة Pit Lane 20030356 الموسعة



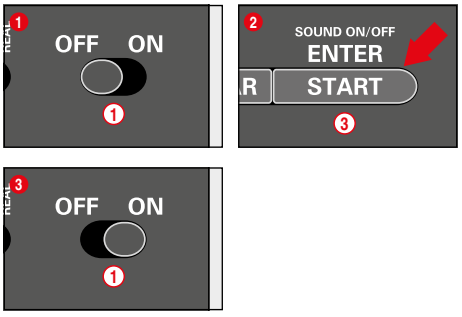




(فقط بالارتباط مع جناح الصيانة Pit Lane **20030356**)
توجد امكانية لتشغيل / أو اطفاء وظيفة عد الدورات في جناح الصيانة Pit Lane **20030356** أو مر وقفة الصيانة Pit Stop Lane **20030346** مع وحدة المهايئة لوقفة الصيانة Pit Stop Adapter **20030361** Unit. أضغطوا لهذا الغرض بإستمرار مع اطفاء متزامن لوحدة التحكم والسيطرة Control Unit على الزر "SPEED" (5)، ثم شغلوا وحدة التحكم والسيطرة Control Unit مع ترك الزر "SPEED" (5). سيشتعل من خلال الضغط مجددا على الزر وحسب الضبط والتعبيرالدايود المضئ الاول أو الثاني.

يشتعل الدايود المضئ 1 = عداد الدورات لا يشتغل
يشتعل الدايودان المضئيان 1 و 2 = وظيفة عد الدورات تشتغل

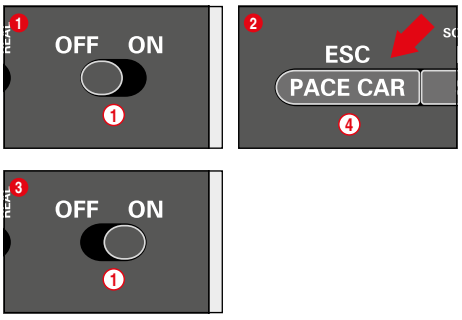
عليكم اختيار الضبط والتعبير المطلوب ثم ادفعوا أو قودوا المركبة على مجس جناح الصيانة Pit Lane Sensor صورة (5). سيتم تثبيت الضبط والتعبير عند اجتياز المجس. ولغرض ترك هذا الضبط والتعبير اضغطوا على زر /"START ENTER" (3).

## تشغيل وإيقاف او إلغاء الصوت

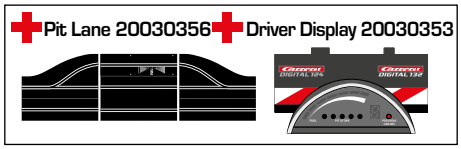


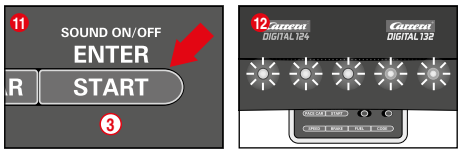

يمكن إيقاف أشارة صوت أو نغمة التأكيد الصادرة عند العبور على المجسات وتلك الصادرة عند الضغط على الأزرار. أضغطوا باستمرار ولهذا الغرض على زر "START/ENTER" (3) مع اطفاء متزامن لوحدة التحكم والسيطرة Control Unit. شغلوا أو ولعوا مضمار السباق ثم أتركوا زر "START/ENTER" (3). ولكن لا يمكن إيقاف نغمة الصفير الصادرة عند تشغيل أو توليع وحدة التحكم والسيطرة Control Unit.

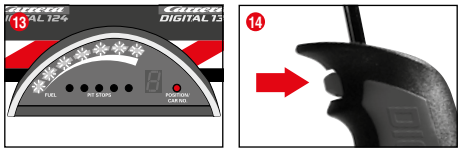
## وظيفة الضبط ثانية




كن قراءة مستوى ومحتوى الوقود اللحظي في خزان وقود المركبة عبر مؤشر وعارضة الأشرطة المستطيلة في عارضة السائق Driver Display وفيها دايودات مضئية خضراء و دايودين حمر مضئين. ولغرض تعبئة الوقود يتوجب السير بالمركبة في جناح الصيانةPit Lane وفوق مجس الخزان صورة (7). عندئذ ستبدأ عارضة الأشرطة المستطيلة بالخفقان. صورة (8). ويمكن تعبئة الوقود للمركبة عبر الزر الأنضغاطي صورة (9). يتم عرض عدد مرات ملأ الوقود من خلال خفقان أو اشتعال الدايود المضئ الأصفر. صورة (10) (أنظر أيضا الى عارضة السائق Driver Display).
تنبيه: لن يأخذ عداد الدورات بالارتباط مع برج الموقع Position Tower **20030357** المركبات التي سيكون خزان وقودها فارغا بنظر الاعتبار.

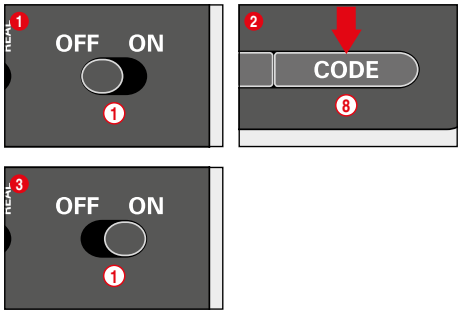


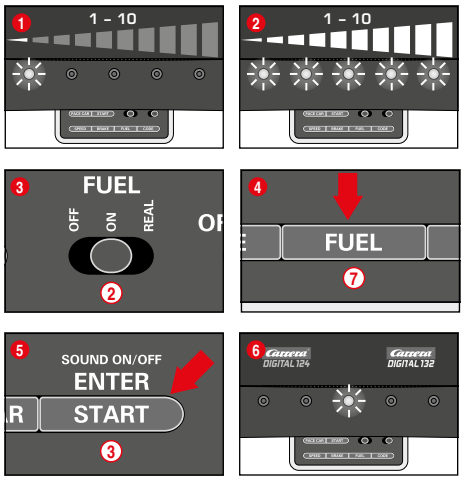

(فقط بالارتباط مع جناح الصيانة Pit Lane **20030356** وعارضة السائقDriver Display **20030353**)
بغض النظر عن الضبط الاساسي لمحتوى خزان الوقود فيمكن لمركبة واحدة / أو لعدة مركبات ضبط وتعبير محتوى خزان الوقود فيها عند انطلاقة السباق وخلال الدورات لحين أول توقف لغرض تعبئة الوقود Tankstop. أضغطوا لمرة واحدة على الزر "START/ENTER" (3). سيبدأ حينئذ الدايود الخامس في وحدة التحكم والسيطرة Control Unit بالاشتعال بشكل دائم. صورة (12). وتبدأ مؤشر الأشرطة المستطيلة في عارضة السائق Driver Display بالخفقان. صورة (13). ومن خلال الضغط على الزر المنزلق للمسيطر اليدوي المعني يمكن التوصل الى تغيير محتوى وكمية الوقود. صورة (14).

## إغلاق أزرار الإعدادات




لإغلاق الأزار الخاصة بإعدادات السرعة والمكابح والوقود تصرف على النحو التالي:
اضغط باستمرار على زر الرمز (8) عندما تكون وحدة التحكم متوقفة عن العمل، ثم قم بتشغيل وحدة التحكم وحرِّر زر الرمز مرة أخرى. لإلغاء القفل من جديد، أعد تنفيذ العملية مرة أخرى.

## ضبط وتحديد محتوى خزان الوقود




(فقط للمركبات المسيرة بالمسيطر اليدوي)
يمكن ضبط وتحديد محتوى خزان الوقود بالارتباط مع جناح الصيانة(20030356) Pit Lane. يمكن ان يتم الضبط والتعبيرخلال مراحل حيث ستشير الدايودات المضئية الخمسة ومن خلال الخفقان أو الأشتعال الدائم الى كل مرحلة من هذة المراحل.

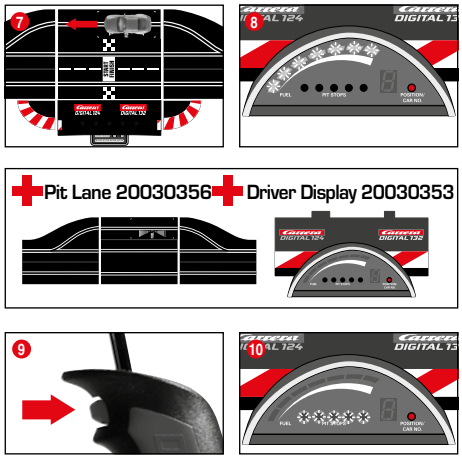
1 يشتعل الدايود المضئ = محتوى ضئيل لخزان الوقود
2 تشتعل الدايودات المضئية الخمسة = خزان الوقود ملؤء

ضعوا المركبات المراد ضبطها وتعبيرها على مضمار السباق بالتزامن مع تشغيل وحدة التحكم والسيطرة Control Unit وشغلوا وظيفة خزان الوقود عبر الزر المنزلق (2) صورة (3). أضغطوا لمرة واحدة على الزر "FUEL" (7). سيشتعل حينئذ عدد معين من الدايودات المضئية. وستبين هذة محتوى خزان الوقود المستخدم لاخر مرة. أضغطوا على الزر "FUEL" (7) لمرات عديدة لغاية الوصول الى محتوى خزان الوقود المطلوب. أكدوا خياركم من خلال الضغط على الزر "START/ENTER" (3).
سيتم تأكيد انتهاء عملية الضبط من خلال ضوء سيار لوهلة قصيرة ومن خلال اشتعال الدايود المضئ الوسطي. صورة (6).

عمل ووظيفة محتوى خزان الوقود الموسعة
يمكنكم عبر الزر المنزلق (2) الاختيار بين ٣ اطوار. صورة:
- OFF = المركبات لا تستهلك „بنزين"
- ON = المركبات تستهلك „بنزين"
- REAL = السرعة القصوى تعتمد على محتوى خزان الوقود / المركبات تستهلك „بنزين" (فقط بالارتباط مع جناح الصيانة Pit Lane **20030356** أو مر وقفة الصيانة Pit Stop Lane **20030346** مع وحدة المهايئة لوقفة الصيانة Pit Stop Adapter (Unit **20030361**

في طور - ريل "REAL-Mode" تكون المركبة بخزان ملؤء „ثقيل". وتسير ببطء وتكون قدرتها على الفرملة ضعيفة: في حين تكون المركبة مع خزان وقود فارغ „أخف" وتسير بشكل سريع وقدرتها على الفرملة أعلى وأكبر. يمكن عرض محتوى خزان الوقود اللحظي و معدل „استهلاك الوقود" فقط بالارتباط مع عارضة السائق Driver Display **20030353** و مر وقفة الصيانة Pit Stop **20030356**.

تعبئة الوقود للمركبات مع جناح الصيانة
Pit Lane **20030356** وعارضة السائق Driver Display **20030353**



## أزالة الخطأ
## تقنية السير

**أزالة الأخطاء:**
أفحصوا رجاءا عند الأعطال والتوقفات المفاجئة مايلي:
• هل أن توصيلات التيار الكهربائي مربوطة بشكل صحيح؟
• هل أن محولة التيار الكهربائي والمسيطر اليدوي مربوطان بشكل صحيح؟
• هل أن توصيلات طريق السير على مايرام وخالية من العيوب؟
• هل أن حلبة السباق والأخاديد/الحزوز نظيفة وخالية من أية أجسام غريبة؟
• هل القطع المنزلقة بحالة جيدة ولديها إتصال مع قطعة السكة المجهزة للتيار الكهربائي؟
• هل أن المركبات مشفرة بشكل صحيح مع المسيطرات اليدوية المخصصة لها؟
• في حالة حصول تماس كهربائي سينقطع التجهيز الكهربائي عن الحلبة أتوماتيكيا لما يقارب 5 ثواني وسيتم التأكيد على حدوثه من خلال أشارات صوتية وضوئية.
• المركبات واقفة على طريق السباق باتجاه السير؟ دون قدرتها على العمل

**أنتباه:**
يمكن أثناء تشغيل اللعبة أن تنفصل أو تنكسر أجزاء صغيرة في المركبات، كالشبولير أو المرايا، والتي تم بناءها وتركيبها بمركبات اللعب لتكون مماثلة تماما للمركبات الأصلية. ولغرض تلافي ذلك لديكم القدرة على حماية هذة الأجزاء من خلال فكها وتنحيتها قبل البدء باللعب.

**تقنية السير:**
• يمكن على الطريق المستقيم السير بسرعة. ولكن يتوجب الفرملة قبل المنحنيات. ثم يمكن وبعد الخروج من المنحنى تعجيل المركبة مجددا.

• لا تمسك ولا تحجز المركبات من السير عند دوران محركاتها لأن ذلك يمكن أن يؤدي الى تصاعد حرارة المحرك وحصول أضرار فية.

**تنبيه:** عند إستخدام منظومات سكك غير منتجة من قبل Carrera. فيتوجب تبديل موجه صالب القاعدة بموجه صالب للقاعدة خاص (#20085309). أن الضجيج البسيط أثناء السير عند إستخدام تقاطعات Carrera (#20020587) أو المنحنيات 30/1° (#20020574) هي بمكنة الحصول ضمن المقايس الأنتاجية الأصلية وهي غير مؤثرة على تشغيل اللعبة وبشكل سليم تماما.

## البيانات التقنية

الجهد أو الفولتية الخارجة: لمحولة اللعبة

14,8 V ⎓ 51,8 W

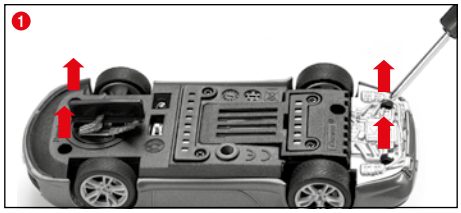
نمط التيار الكهربائي
1.) التشغيل عند اللعب = يتم تشغيل المركبات بالمسيطرات اليدوية
2.) التشغيل في حالة السكون = لن يتم تشغيل المسيطرات اليدوية، عدم اللعب
3.) /التشغيل البديل =بعد مرور 20 دقيقة في حالة السكون والتوقف ستقوم السكة الرابطة بالتحويل الى طور التشغيل البديل.
مصباح الدايود لم يعد يضيء.
إستهلاك التيار الكهربائي < ١ واط / 0,21W

4.) حالة الإطفاء = فصل سلك التوصيل الكهربائي عن شبكة التجهيز الكهربائي

لإعادة تنشيط وحدة التحكم أغلقها لمدة 2-3 ثواني ثم شغلها مجددًا.
ثم سيتحول القطار إلى وضع السكون مجددًا.

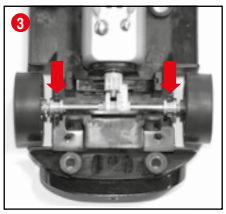
CE 0-3

## تبديل المحور الأمامي / أو الخلفي



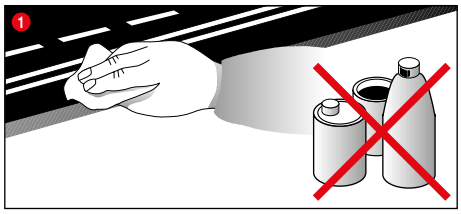


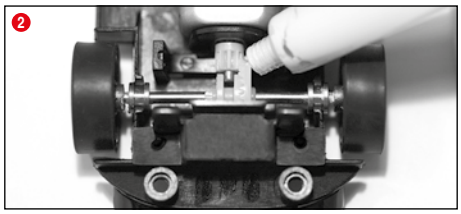





فك الجزء العلوي للمركبة من الهيكل الحامل وكما موضح في الصورة 1. أخلع المحورين بدفعهما من محلي تثبيتهما صورة 2. ثبت المحور الجديد. يتوجب الأنتباه الى الوضع الصحيح لصندوق المحور صورة.

## الصيانة والعناية




لضمان عمل دقيق ومضبوط لحلبة سباق السيارات يتوجب تنظيف جميع أجزاء حلبة السباق بشكل دوري. أسحب قبل التنظيف قابس التجهيز الكهربائي (الفيشه).

1 **طريق السباق:** أحفظ نظافة المساحة السطحية لطريق السير والأخاديد/الحزوز مستخدما منديلا جافا دون استخدام المذيبات أو أية مواد كيمياوية للتنظيف. أحفظ الطريق في حالة عدم أستخدامه محميا من الغبار وفي محل جاف ومن الأفضل بداخل صندوقه الكارتوني الأصلي.

2 **الفحص الدوري للمركبة:** شحم محامل المحاور والعجلات. وناقل الحركة بالترس الصغير. والعجلات المسننة لناقل الحركة ومحامله وذلك بإستخدام شحم خالي من الصموغ والحوامض. يمكنكم إستخدام معدات مساعدة على سبيل المثال عيطان تنظيف الأسنان الخشبية. أفحصوا وبشكل دوري حالة القطع المنزلقة والعجلات.

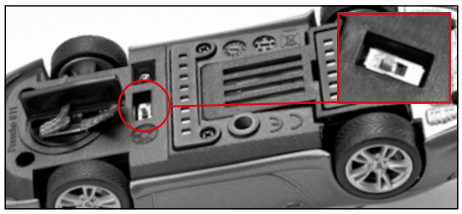
تمتلك وحدة التحكم والسيطرة Unit Control ولغرض إعادة قيم وحالة تضبيط المصنع على خاصية ووظيفة الضبط ثانية.
أضغطوا باستمرار لهذا الغرض على على زر "ESC/PACE CAR" 4 مع اطفاء متزامن لوحدة التحكم والسيطرة Control Unit: شغلوا أو ولعوا مضمار السباق ثم أتركوا الزر. أن كل الضبط والتعييرات المتخذة لحد الأن للسرعة و لطريقة الفرملة. ولمحتوى خزان الوقود. وللصوت ولعداد الدورات ستعاد الى تضبيط المصنع. أن ضبط وتعيير المركبات لن يتأثر بذلك طالما تكون هي غير موجودة على مضمار السباق.

تضبيط المصنع:
• السرعة =
• طريقة الفرملة =
• محتوى خزان الوقود =
• الصوت = مشغل أو مولع
• مؤشر وعارضة الموقع لاتونومس Autonomous وبيز كار Pace Car = مطفئ أو غير مولع

## وظيفة توفير - الطاقة

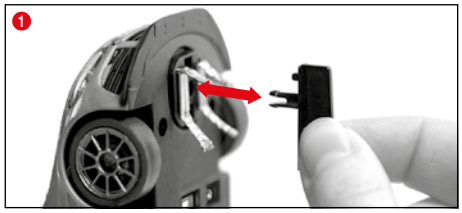
ستحول وحدة التحكم والسيطرة Control Unit بعد دقيقة من عدم الاستخدام الى طور - توفير - الطاقة وستقوم باطفاء كل العارضات الموجودة كبرج الموقع. وعارضة السائق Driver Displays و ضوء الانطلاق Startlight.
لإعادة تنشيط وحدة التحكم أغلقها لمدة 2-3 ثواني ثم شغلها مجددًا.
ستبقى كل التضبيطات والتعييرات محفوظة.

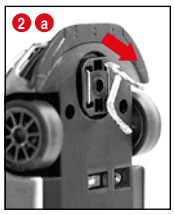
## برمجة المركبة من رقمي 132 DIGITAL الى Evolution (كمي)

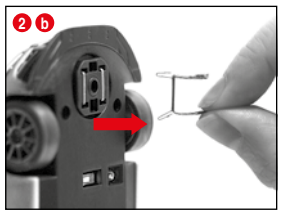


حرك زر عكس أتجاه السير طبقا للصورة 1 الى المحل الأخر.
ضع المركبة على طريق السير Evolution وأضغط المكبس ثلاثة مرات x3.
أعد زر تشغيل اللعبة بنظام 132 رقمي الى محله السابق.

## تبديل القطع المنزلقة المزدوجة و موجه صالب القاعدة




**تنبيه:**
• يُفضل دائما سحب أو نزع قطعة منزلقة واحدة فقط.
• لا تسحب المركبات نهائيا الى الخلف وألا سيتم التسبب بإضرار بالقطع المزدوجة.

أنزع وبحذر موجه صالب القاعدة وفقا للصورة 1 من مسنده ومحل تثبيته.

2 يجب الإنتباه عند تبديل القطع المنزلقة المزدوجة الى نزع وسحب القطعة المنزلقة العلوية (a) بشكل جزئي فقط ومن ثم يمكن ومن خلال القطعة المنزلقة (b) كما في الصورة 2 سحب ونزع القطعة المنزلقة المزدوجة بشكل كامل ونهائي. يرجى إستخدام نفس الطريقة عند التركيب أيضا.

TR

## İçindekiler


Emniyet bilgileri ..... 128
Ambalaj içeriği ..... 128
Kurma ile ilgili teknik bilgiler ..... 128
Önemli bilgi ..... 129
Kurma kılavuzu ..... 129
Korkuluklar ve destekler ..... 129
Elektrik bağlantısı ..... 129
Aracın yapı parçaları ..... 129
Bağlantılar ..... 130
Kullanma elemanları ..... 130
Start / Başlatma hazırlığı ..... 130
İlgili el ayarlayıcısına
araçların şifrelenmesi/programlanması ..... 130
Makas fonksiyonu ..... 130
Işık fonksiyonu açık/kapalı ..... 131
6 araçlı oyun ..... 131
Autonomous Car şifreleme/programlama ..... 131
Pace Car şifreleme/programlama ..... 131
Araçların temel hızlarının ayarlanması ..... 131
Araçların fren davranışının ayarlanması ..... 131
Deponun içindeki miktarı ayarlama ..... 131
Ayar tuşlarını kilitleme ..... 132
Genişletilmiş Pit Lane fonksiyonu ..... 132
Sound ON/OFF ..... 132
Reset fonksiyonu ..... 132
Elektrik tasarruf fonksiyonu ..... 132
Araç programlaması DİGİTAL 132'den Evolution'a (analog) ..... 132
Çift sürtünme parçalarını ve yönlendirici takozu değiştirme ..... 133
Ön ve arka dingilin değiştirilmesi ..... 133
Onarım ve bakım ..... 133
Hataların giderilmesi/Sürme tekniği ..... 133
Teknik bilgiler ..... 133


## Hoş geldiniz

Carrera ekibine candan hoş geldiniz!
Kullanım kılavuzu, Carrera DIGITAL 132 yarış pistinizi kurmak ve kullanmak için önemli bilgiler içermektedir. Lütfen bu kullanım kılavuzunu itinalı bir şekilde okuyunuz ve daha sonra saklayınız.
Sorularınız olduğunda lütfen pazarlama bölümümüze başvurunuz veya Web sitemizi ziyaret ediniz: **carrera-toys.com**

Lütfen ambalaj içeriğinin tam olup olmadığını ve muhtemelen nakliyat hasarları olup olmadığını kontrol ediniz. Ambalaj önemli bilgiler içermektedir ve aynı şekilde saklanmalıdır.

Yeni Carrera DIGITAL 132 pistiniz ile size bol zevkler diliyoruz.

## Emniyet bilgileri

• **DİKKAT!** 36 aylıktan daha küçük çocuklar için uygun değildir. Yutulabilir küçük parçalardan dolayı boğulma tehlikesi vardır. Dikkat: Fonksiyona dayalı sıkışma tehlikesi.

• **DİKKAT!** Bu oyuncakta mıknatıs veya manyetik yapı parçaları bulunmaktadır. İnsan vücudunda birbirini veya metal bir parçayı çeken mıknatıslar ağır veya ölümle sonuçlanan yaralanmalara sebebiyet verebilirler.Eğer mıknatıslar yutulacak veya nefes yolu ile içine çekilecek olursa, derhal bir doktora başvurunuz.

• Transformatör oyuncak değildir! Transformatörün bağlantılarını kısa devre yapmayınız! Anne ve babalar için bilgiler: Düzenli olarak trafonun kablosunda, fişinde ve gövdesinde hasar olup olmadığını kontrol ediniz. Oyuncağı sadece tavsiye edilen transformatörler ile işletiniz! Bir hasar durumunda, transformatörün kullanılması yasaktır! Yarış pistini sadece tek bir transformatör ile işletiniz. Oynamaya uzun süre ara verilecek olursa, o zaman transformatörün elektrik şebekesinden (elektrik prizinden) ayrılması tavsiye edilir. Trafonun ve hız ayarlayıcılarının gövdesini açmayınız!

**Anne ve babalar için bilgiler:**
Oyuncakların transformatörleri ve elektrik şebekesi aletleri oyuncak olarak kullanılmamalıdır. Bu ürünler her zaman anne ve babaların gözetimi altında kullanılmalıdır.

• Düzenli olarak yarış pistinin ve araçların hatlarında, prizlerinde ve gövdelerinde hasar olup olmadığının kontrol edilmesi gerekmektedir! Bozuk parçaları değiştiriniz.

• Araba yarış pisti dış alanlarda veya ıslak odalarda kullanmak için uygun değildir.! Sıvıları uzak tutunuz.

• Kısa devrelerden kaçınmak için pistin üzerine metal parçalar koymayınız. Pistten fırlayan araçlar hasar verebileceğinden dolayı, pisti hassas eşyaların hemen yakınına kurmayınız.

• Temizlemeden veya bakım yapmadan önce elektrik fişini prizden çekiniz! Temizlemek için nemli bir bez kullanınız, solven veya kimyasal maddeler kullanmayınız. Kullanılmadığı zaman yarış pistini toza karşı korunmuş ve kuru bir yerde saklayınız, en iyisi orjinal kartonunda muhafaza etmenizdir.

• Pistten dışarıya fırlayan araçlardan dolayı yaralanma tehlikesi bulunduğundan, araba yarış pistini yüz veya gözlerin hizasında çalıştırmayınız.

• Transformatörün uygun bir şekilde kullanılmaması elektrik çarpmasına sebebiyet verebilir.

• Oyuncak sadece koruyucu sınıfı II olan aletlere bağlanabilir.

• Oyuncak sadece oyuncaklar için olan bir transformatör ile kullanılabilir.

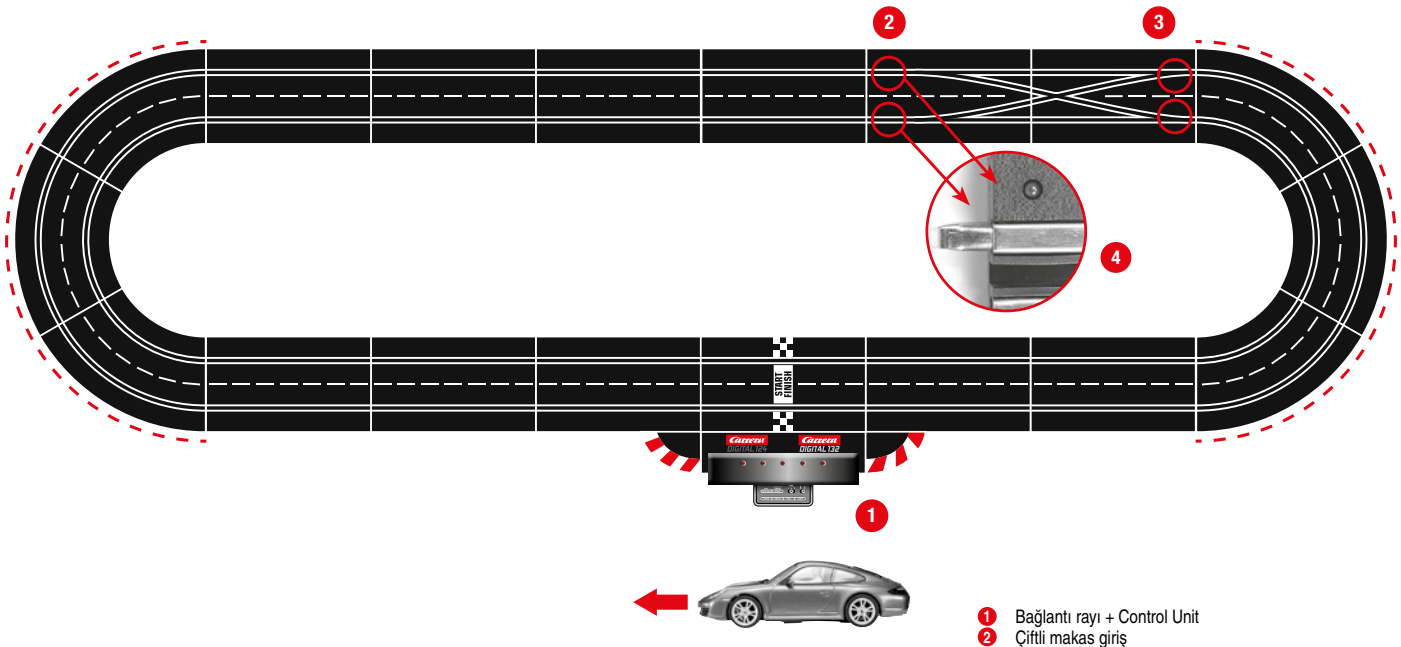
• Ayarlanabilir transformatörler ile kullanmayınız!

• Bu cihazın şebeke bağlantı prizi hasar görecek olursa, böyle bir durumda Carrera firmasının müşteri servisine gönderilmesi gerekmektedir veya tehlikelerden kaçınmak için benzeri bir uzman şahıs tarafından değiştirilmelidir.

**Uyarı:**
Araçlar ve Kontrol Ünitesi sadece tamamen birleştirilmiş durumda tekrar işletime alınabilir.

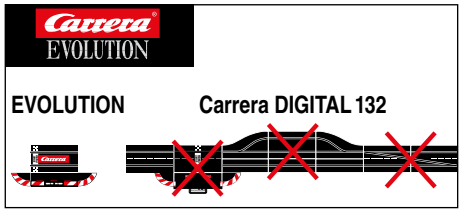
Birleştirme işlemi sadece yetişkinler tarafından yapılabilir. Gözetim altında oldukları ve cihazın güvenli kullanımı hakkında bilgilendirildikleri ve bundan doğacak tehlikeleri anladıkları takdirde bu cihaz 8 yaşından büyük çocuklar ve fiziksel, sensörik veya zihinsel becerileri kısıtlı veya eksik deneyime ve bilgiye sahip kişiler tarafından kullanılabilir. Çocuklar cihazla oynamamalıdır. Temizlik ve kullanıcı bakımı, gözetim altında olmayan çocuklar tarafından yapılmamalıdır. Çocuk, şarj edilmeyen pilleri patlama tehlikesinden dolayı tekrar şarj etmeme ve bunu denememe konusunda tembih edilmelidir.

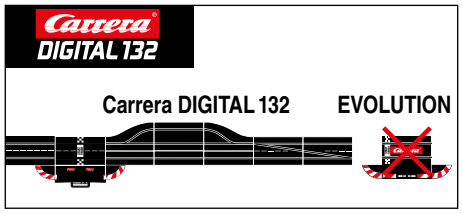
## Kurma ile ilgili teknik bilgiler




1. Bağlantı rayı + Control Unit
2. Çiftli makas giriş
3. Çiftli makas çıkış
4. İnfraruj alıcı:
   Giriş rayı olarak görev yapan makas üzerinde infraruj alıcı (Koyu diyod) olmak ZORUNDADIR.

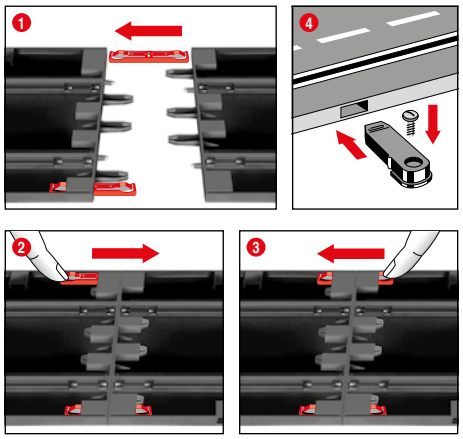
## Önemli bilgi




Evolution (Analog sistem) ve Carrera DIGITAL 132'in (Dijital sistem) kendi başına iki ayrı sistem olduğunu lütfen dikkate alınız. Pisti kurma esnasında her iki sistemin de birbirinden ayrı olması gerektiğine kesin olarak dikkatinizi çekeriz, yani Evolution'un bağlantı rayının Carrera DIGITAL 132'nin, Black Box dahil, bağlantı rayı ile birlikte tek bir hatta / pistte bulunması yasaktır. Bu aynı şekilde her iki bağlantı rayından (Evolution bağlantı rayı veya Carrera DIGITAL 132 bağlantı rayı, Black Box dahil) bir tanesi elektrik akım beslemesine bağlanmış olsa dahi geçerlidir.
Ayrıca Carrera DIGITAL 132'nin bütün diğer bileşkenlerinin (Makaslar, elektronik devir sayıcı, Pit Lane) bir Evolution pistine monte edilmesi yasaktır, yani analog olarak işletilmesi yasaktır. Yukarıda belirtilen bilgilere uyulmaması durumunda, Carrera DIGITAL 132'nin bileşkenleri hasar görebilirr. Böyle bir durumda garanti hakkı talep edilemez.

## Kurma kılavuzu

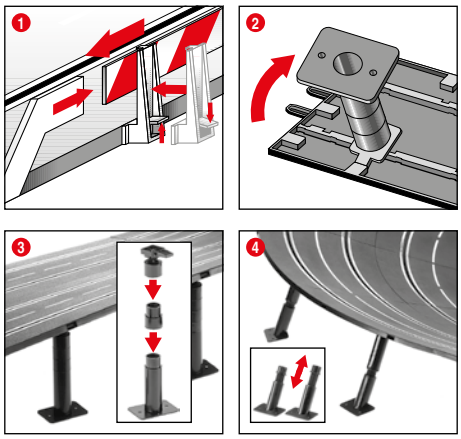


❶ + ❷ + ❸ Kurmadan önce şekil ❶'de gösterildiği gibi bağlantı kıskaçlarını raya taknız. Rayları düz bir altlık üzerinde birbirine takınız. Bağlantı kıskaçlarını şekil ❷'de gösterildiği gibi duyulacak şekilde oturuncaya kadar ok istikametinde hareket ettiriniz. Bağlantı kıskaçları sonradan da takılabilir. Bağlantı kıskaçları, her iki istikamete doğru bağlantı ucu hafif aşağıya bastırılarak sökülebilir (Bakınız şekil ❸).

❹ **Sabitleştirme:** Pist parçalarını bir levha üzerinde sabitleştirmek için pist parçası bağlantıları (Ürün No.20085209) kullanılmaktadır (Ambalajın içinde yoktur).

**Bilgi:** Statik yüklenme olduğunda, iplik oluşabileceğinden ve kolay yanıcı olduğundan halıfleks uygun bir kurma zemini değildir.

## Korkuluklar ve destekler

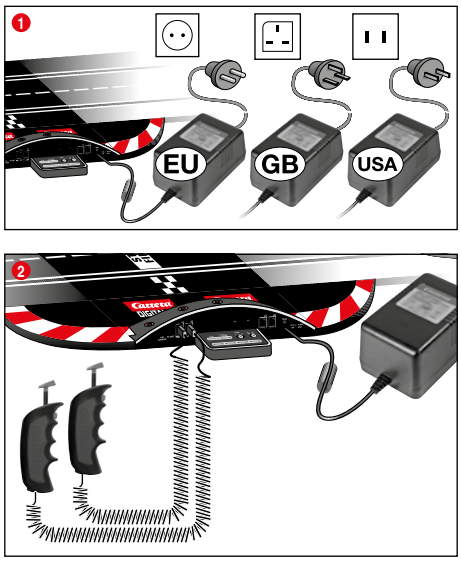


❶ **Korkuluklar:** Korkuluk tutucuları, pist kenarına doğru yukarıya devrilerek takılmaktadır.

❷ + ❸ **Yüksek yolları desteklemek:** Geçirme pimli küresel eklemli kafaları, pistin alt tarafında bulunan ve bunun için öngörülmüş olan köşeli kavramaların içine sokunuz. Ara parçalar ile destekler yükseltilebilir. Destek ayaklarının vidalanması mümkündür (Vidalar ambalajın içinde yoktur).

❹ **Dik virajları desteklemek:** Dik virajları desteklemek için uygun uzunlukta eğik destekler mevcuttur. Yükseklikleri ayarlanamayan destekleri virajların girişinde ve çıkışında kullanınız. Desteklerin kafasını, pistin alt tarafında bulunan ve bunun için öngörülmüş olan yuvarlak kavramalara takınız.

## Elektrik bağlantısı



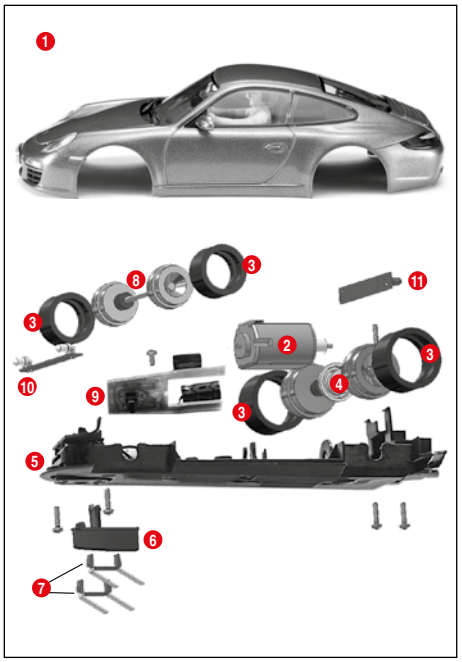

❶ Transformatör fişini Control Unit'e bağlayınız.
❷ Beraberinde teslim edilen el ayarlayıcısını Control Unit'e bağlayınız

**Bilgi:** Kısa devreden ve elektrik çarpmasından kaçınmak için, oyuncağın yabancı elektrikli aletlere, fişlere, kablolara veya oyuncağa ait olmayan diğer eşyalara bağlanması yasaktır. Carrera DIGITAL 132 araba yarış pisti sadece orjinal Carrera DIGITAL 132 transformatörü ile kusursuz bir şekilde çalışır.

PC (Bilgisayar) Kesit yeri (PC Unit) sadece orijinal Carrera PC Unit ile bağlantılı olarak işletilebilir.

Transformatör oyuncak ile birlikte teslim edildiği takdirde, oyuncak birlikte teslim edilen transformatör veya güç kaynağı ile kullanılmalıdır.

## Aracın yapı parçaları



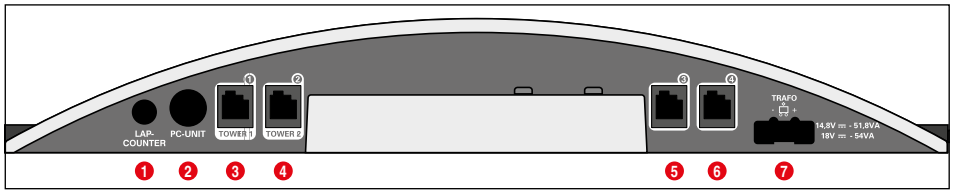
❶ Karoseri, Spoiler
❷ Motor
❸ Tekerlek lastikleri
❹ Arka dingil
❺ Şasi
❻ Yönlendirme takozu
❼ Çift sürtünme parçası
❽ Ön dingil
❾ Değiştirme şalterli araç platini
❿ Ön ışık platini
⓫ Arka ışık platini

**Bilgi:** Aracın kurulması modele bağlıdır.

**Tek tek parçaların tanımlamaları sipariş numarası olarak kullanılamaz.**

TR

## Bağlantılar




Bağlantılar (Soldan sağa doğru):
1. Tur sayıcısı 20030342 için bağlantı
2. PC-Unit veya Lap Counter 20030355 için bağlantı veya App Connect 20030369
3. El ayarlayıcısı, el ayarlayıcısını genişletme kutusu veya WIRELESS+ alıcı için bağlantı kovanı 1
4. El ayarlayıcısı veya WIRELESS-Tower 20010108 için bağlantı kovanı 2
5. El ayarlayıcısı için bağlantı kovanı 3
6. El ayarlayıcısı için bağlantı kovanı 4
7. DIGITAL 124 / DIGITAL 132 besleme bloku için bağlantı

**Bağlantı kovanları 1-4 ile ilgili genel bilgiler:**
Eğer bir WIRELESS+ alıcısı kullanılacaksa, o zaman bunun bağlantı kovanı 1 ile bağlanması gerekmektedir. Tercihe göre bir WIRELESS Tower 20010108, bağlantı kovanı 2 ile bağlanabilir. Sadece WIRELESS+ alıcısı kullanıldığında, bağlantı kovanı 2 boş bırakılmalıdır.

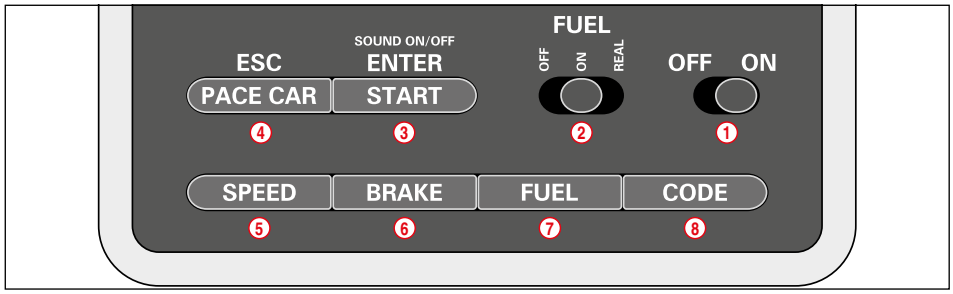
Bağlantı kovanı 3 ve 4 ilaveten kablolu el ayarlayıcısı için kullanılabilir. Bunların daha sonra 5 ve 6 adreslerini kullanmasına lütfen dikkat ediniz.

El ayarlayıcısını genişletme kutusu 20030348 kullanıldığında, bu bağlantı kovanı 1 ile bağlanmalıdır. Araç adreslerinin koordinesi daha sonra aşağıda belirtildiği şekilde yapılmaktadır:

- El ayarlayıcısını genişletme kutusu = adresler 1,3 ve 4
- Bağlantı kovanı 2 = adres 2
- Bağlantı kovanı 3 = adres 5
- Bağlantı kovanı 4 = adres 6

**Bilgi:**
WIRELESS ile el ayarlayıcısını genişletme kutusunun kombine edilmesi mümkün değildir!

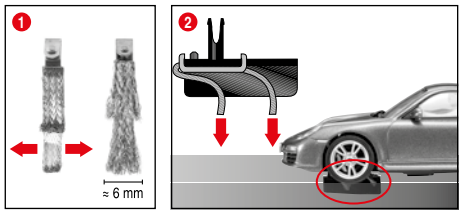
## Kullanma elemanları




1. Açma/kapatma şalteri
2. Depo fonksiyonu için şalter
3. Yarışı başlatmak için Start tuşu / Programlama için onay tuşu
4. Pace Care için tuş / programlamanın durdurulması
5. Temel hızı ayarlamak için tuş
6. Fren davranışını ayarlamak için tuş
7. Deponun içindeki miktarı ayarlamak için tuş
8. Araçlar için programlama tuşu

**Kullanma ile ilgili genel bilgiler**
Bazı tuşların birden fazla fonksiyonu bulunmaktadır. Bazı fonksiyonlar tuş kombinasyonları üzerinden yapılmaktadır. Bütün programlama işlemleri ‚ESC/PACE CAR' tuşu üzerinden durdurulabilir. Daha başka ayrıntıları aşağıda bulacaksınız.

## Start / Başlatma hazırlığı




Bu Carrera DIGITAL 132 aracı 1:24 Carrera ray sistemine optimal bir şekilde ayarlanmıştır.

**1 + 2 Optimal sürtünme parçası pozisyonu:**
İyi ve sürekli bir sürüş için sürtünme parçasının ucunu hafif yelpaze şeklinde yayınız 2 ve şekil 3'de gösterildiği şekilde raya doğru bükünüz. Sadece sürtünme parçasının ucu ray ile temas etmelidir ve aşındığında gerektiğinde biraz kesiniz. Zaman zaman raylar ve sürtünme parçaları tozdan ve aşınmadan kaynaklanarak yerleşen kirlerden temizlenmelidir.

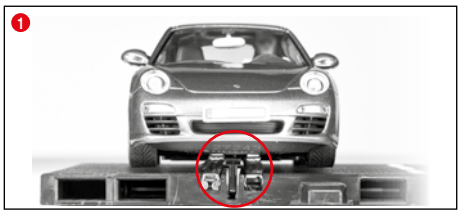
Bu araçlar orjinallerin taklitleri olduğundan, bunlara takılmış olan spoiler veya ayna gibi küçük araç parçaları oynama esnasında muhtemelen çıkabilir veya kırılabilir. Bundan kaçınmak için oynamadan önce bunları çıkartarak koruma olanağınız vardır.

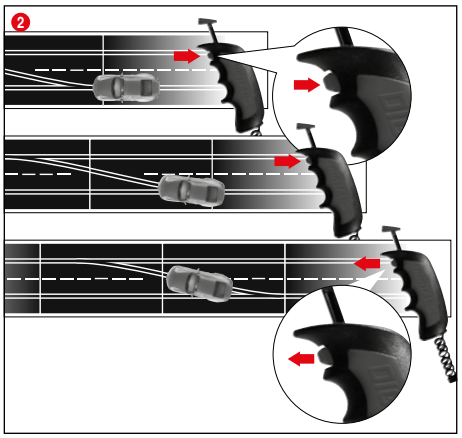
## İlgili el ayarlayıcısına araçların şifrelenmesi/ programlanması




Şifrelenecek olan aracı piste koyunuz ve Control Unit'i çalıştırınız/ açınız.
Bir defa 'Code' 8 tuşuna basınız, şekil 1; birinci LED (lambası) yanmaya başlar, şekil 2. Daha sonra ilgili el ayarlayıcısındaki yumuşak tuşa bir defa basınız, şekil 3.Işıklandırması bulunan araçlarda lambalar yanıp sönmeye başlar ve Control Unit'te 2-4 LED arka arkaya yanarlar. Şifreleme işlemi yapıldıktan sonra orta LED lambası sürekli yanar (Şekil 4) ve araç el ayarlayıcısına koordine edilmiştir.
**Bilgi:** Bu tür şifreleme işleminde sadece şifrelenecek olan araç pistte durmalıdır.

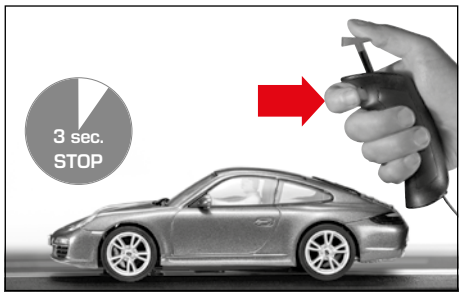
## Makas fonksiyonu




1 Aracın yönlendirme takozunun şerit kanalının içinde olduğuna ve çift sürtünme parçasının akım ileten raya temas etmesine dikkat ediniz. Araçları bağlantı rayının üzerine koyunuz.
**2 şerit değiştirilirken, araç makas üzerinden geçinceye kadar el ayarlayıcısındaki düğmenin basılı tutulması gerekmektedir.**

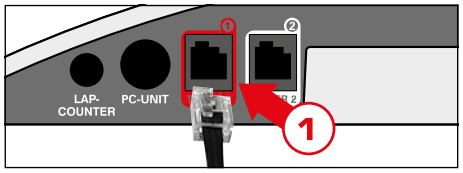
## Işık fonksiyonu açık/kapalı




Yumuşak tuşa basılarak ışık açılmadan veza kapatılmadan önce el ayarlayıcısına programlanmış araç en azından 3 saniye hareketsiz bir şekilde yarış pistinde durmalıdır.

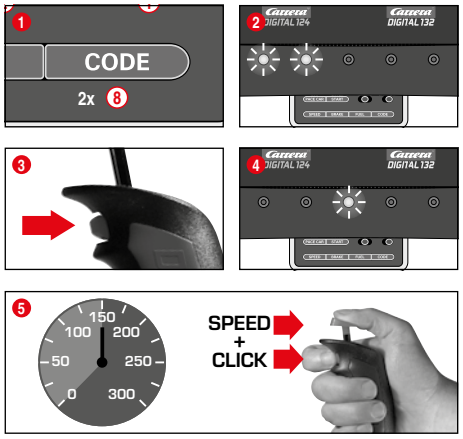
**Bilgi:**
Sadece araç ışıklandırması bulunan modeller için geçerlidir.

## 6 araçlı oyun




El ayarlayıcısını genişletme kutusunu (Ürün No. 20030348) Control Unit 1. duyuna takınız. Uygulamanın devamı için ‚Aracı ilgili el ayarlacısına şifreleme' bölümüne bakınız.

## Autonomous Car şifreleme/programlama

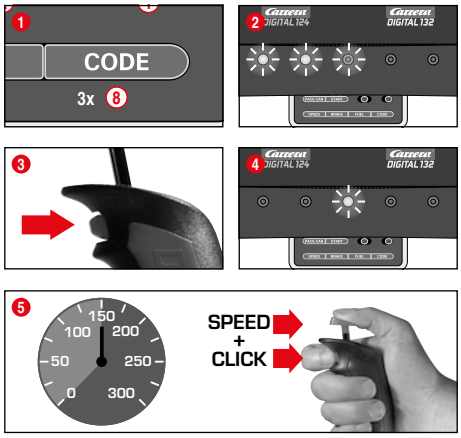



Şifrelenecek olan aracı Contol Unit çalışır durumdayken pistin üzerine koyunuz ve 2 defa 'Code' (8) tuşuna basınız, şekil (1). Control Unit'teki ilk iki LED yanar, şekil (2).Şimdi el ayarlayıcısındaki yumuşak tuşa basınız, şekil (3); LED 3-5 şimdi arka arkaya yanmaya başlar. Orta LED tekrar yanıncaya kadar bekleyiniz, şekil (4).El ayarlayıcısının iticisine dokununuz ve aracı arzu edilen hıza getiriniz. İstenilen hıza ulaşıldığında tekrar yumuşak tuşa basınız, şekil (5). Autonomous Car şifreleme işlemi böylece tamamlanmıştır.

**Bilgi:** Bu tür şifrelemede sadece şifrelenecek araç pistte durmalıdır. Autonomous Car programı araç yeniden şifreleninceye kadar kalır. Position Tower ile bağlantılı olarak Autonomous Car her zaman adres 7'de gösterilmektedir.

## Pace Car şifreleme/programlama

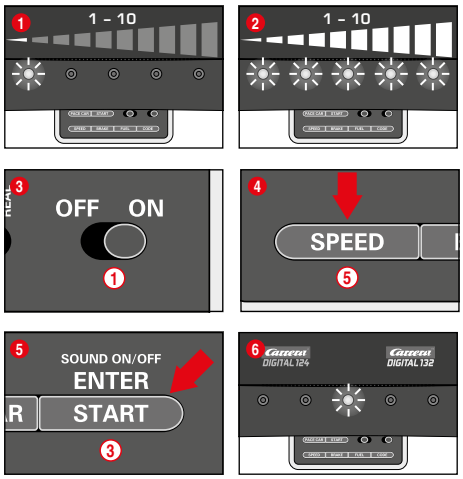



(Sadece Pit Stop Lane #20030356 ile bağlantılı olarak)
Şifrelenecek olan aracı Contol Unit çalışır durumdayken pistin üzerine koyunuz ve 3 defa 'Code' (8), tuşuna basınız, şekil (1). Control Unit'teki ilk üç LED yanar, şekil (2). Şimdi el ayarlayıcısındaki yumuşak tuşa basınız, şekil (3); LED lambaları 2-5 şimdi arka arkaya yanmaya başlar. Orta LED lambası tekrar yanıncaya kadar bekleyiniz, şekil (4). El ayarlayıcısının iticisine dokununuz ve arzu edilen hıza getiriniz. İstenilen hıza ulaşıldığında tekrar yumuşak tuşa basınız, şekil (5). Pace Car'ın şifreleme işlemi böylece tamamlanmıştır ve araç Pit Stop Lane'e girer.
**Bilgi:** Bu tür şifrelemede sadece şifrelenecek araç pistte durmalıdır. Pace Car programı araç yeniden şifreleninceye kadar kalır. Position Tower ile bağlantılı olarak Pace Car her zaman adres 8'de gösterilmektedir.

**Genişletilmiş Pace Car fonksiyonu**
Pace Car şifrelemesi yapıldıktan sonra, bu ilk turda otomatik olarak Pit Lane'ye girer. Pace Car'ı başlatabilmek için bir defa 'Pace Car' (4) tuşuna basınız. Control Unit'teki LED 2 ve 3 yanarlar ve Pace Car Pit Lane'yi terk eder. Pace Car tekrar 'Pace Car' tuşuna basılıncaya kadar sürmeye devam eder. Bu esnada LED 2 söner ve araç güncel turu içinde otomatik olarak Pit Lane'ye girer.

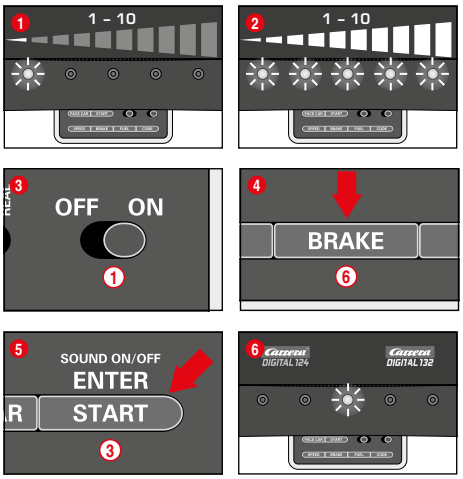
## Araçların temel hızlarının ayarlanması




Temel hızın ayarlanması bireysel olarak bir ve/veya birkaç araç için yapılabilir. Bu esnada ayarlanacak olan araçların pistte durması gerekmektedir. Ayarlama 10 kademede yapılabilir ve burada 5 LED yanıp sönerek veya sürekli yanarak değişik kademeleri sinyal vermektedir.
(1) 1 LED yanıyor = Yavaş hız
(2) 5 LED yanıyor = Yüksek hız

Ayarlanacak olan araçları Control Unit çalışır durumdayken pistin üzerine koyunuz ve bir defa 'SPEED' (5) tuşuna basınız. Şimdi belirli sayıda LED yanmaktadır. Bunlar en son kullanılan hız kademesini göstermektedir. İstenilen hız seçilinceye kadar 'SPEED' (5) tuşuna o kadar sık basınız. Tercihi 'ENTER/START' (3) tuşu ile onaylayınız.
Kısa bir sürüş ışığı ve orta LED lambasının yanması ayarlama işleminin tamamlanmış olduğunu onaylamaktadır, şekil (6).

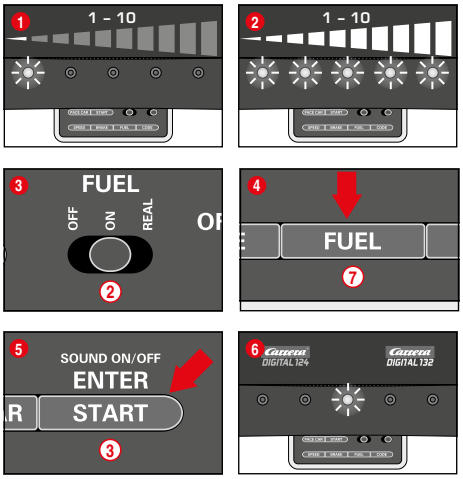
## Araçların fren davranışının ayarlanması




(Sadece el ayarlayıcısı ile kullanılan araçlar için)
Fren davranışının ayarlanması bireysel olarak bir ve/veya birkaç araç için yapılabilir. Bu esnada ayarlanacak olan araçların pistte durması gerekmektedir. Ayarlama 10 kademede yapılabilir ve burada 5 LED yanıp sönerek veya sürekli yanarak değişik kademeleri sinyal vermektedir.
(1) 1 LED yanıyor = Fren etkisi az
(2) 5 LED yanıyor = Fren etkisi çok

Ayarlanacak olan araçları Control Unit çalışır durumdayken pistin üzerine koyunuz ve bir defa 'BRAKE' (6) tuşuna basınız. Şimdi belirli sayıda LED yanmaktadır. Bunlar en son kullanılan fren kademesini göstermektedir. İstenilen fren davranışı seçilinceye kadar 'BRAKE' (6) tuşuna o kadar sık basınız. Tercihi 'ENTER/START' (3) tuşu ile onaylayınız.
Kısa bir sürüş ışığı ve orta LED'nin yanması ayarlama işleminin tamamlanmış olduğunu onaylamaktadır, şekil (6).

## Deponun içindeki miktarı ayarlama



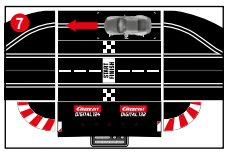
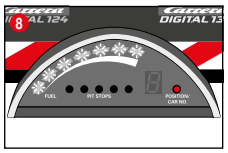
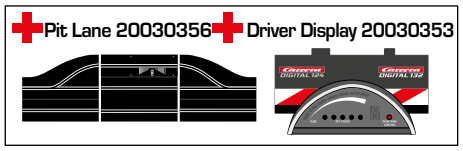

(Sadece el ayarlayıcısı ile kullanılan araçlar için)
Pit Lane (20030356) ile bağlantılı olarak deponun içindeki miktarın ayarı bütün araçlar için aynı anda yapılmaktadır. Ayarlama 10 kademede yapılabilir ve burada 5 LED yanıp sönerek veya sürekli yanarak değişik kademeleri sinyal vermektedir.
(1) 1 LED yanıyor = depo az dolu
(2) 5 LED yanıyor = depo tam dolu

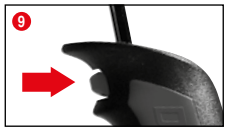
Ayarlanacak olan araçları Control Unit çalışır durumdayken pistin üzerine koyunuz ve sürgülü şalter (2) üzerinden depo fonksiyonunu çalıştırınız, şekil (3). Bir defa 'FUEL' (7) tuşuna basınız. Şimdi belirli sayıda LED yanmaktadır. Bunlar en son kullanılan depo miktarını göstermektedir. İstenilen depo miktarı seçilinceye kadar 'FUEL' (7) tuşuna o kadar sık basınız. Tercihi 'ENTER/START' (3) tuşu ile onaylayınız.
Kısa bir sürüş ışığı ve orta LED'nin yanması ayarlama işleminin tamamlanmış olduğunu onaylamaktadır, şekil (6).

**Genişletilmiş depo fonksiyonu**
Sürgülü şalter (2) üzerinden 3 modus seçilebilir, şekil (3):
- OFF =Araçlar'benzin' tüketmiyor
- ON = Araçlar 'benzin' tüketiyor
- REAL = Deponun içindeki miktara / araçlar 'benzin' tüketiyor bağlı olarak azami hız (Sadece Pit Lane 20030356 veya Pit Stop Lane 20030346 ve Pit Stop Adapter Unit 20030361 ile bağlantılı olarak)

REAL-Mode'de deposu tam dolu olan araç 'daha ağırdır' ve yavaş sürmektedir ve fren etkisi daha azdır; deposu boş olan araçlar 'daha hafiftir' ve daha hızlı sürerler ve fren etkileri daha fazladır. Güncel depo miktarının ve 'benzin tüketiminin' göstergesi sadece Driver Display 20030353 ve Pit Stop 20030356 ile bağlantılı olarak yapılabilir.

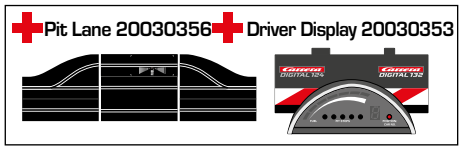
**Pit Lane 20030356 ve Driver Display 20030353 ile araçların depolarının doldurulması**

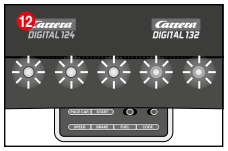
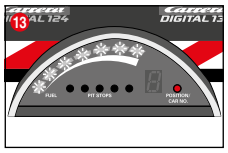
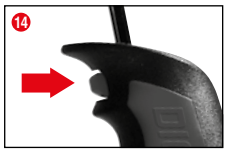



Aracın güncel depo miktarı Driver Display'in 5 yeşil ve 2 kırmızı LED lambalı sütun göstergesi üzerinden okunabilir. Depoyu doldurmak için araç ile depo senzörü üzerinden Pit Lane'ye sürünüz, şekil (7). Sütun göstergesi şimdi yanıp sönmeye başlamaktadır, şekil (8), ve yumuşak tuşun basılı tutulması ile aracın deposu doldurulabilir, şekil (9). Depoyu doldurma işlemlerinin sayısı sarı LED'lerin yanıp sönmesi ve yanması ile gösterilmektedir, şekil (10) (Driver Dipslay'e de bakınız).
**Bilgi: Deposu boş olan araçlar Position Tower 20030357 ile bağlantılı tur sayımında dikkate alınmazlar.**

**Yarış başladığında depo miktarının ayarlanması**

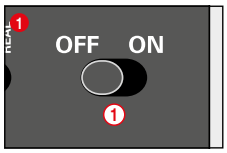


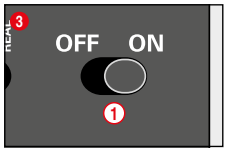


(Sadece Pit Lane 20030356 ve Driver Display 20030353 ile bağlantılı olarak)
Depo miktarının temel ayarına
bağımlı olmaksızın bireysel olarak bir ve/veya birkaç araç için depo miktarı turlar için ilk depo stopuna kadar ayarlanabilir. Bir defa 'START/ENTER' (3) tuşuna basınız; Control Unit'teki LED'ler sürekli yanmaya başlar, şekil (12), ve Driver Diplay'in sütun göstergesi yanıp söner, şekil (13). İlgili el ayarlayıcısındaki yumuşak tuşa tıklama ile depo seviyesi değiştirilebilir, şekil (14).

## Ayar tuşlarını kilitleme

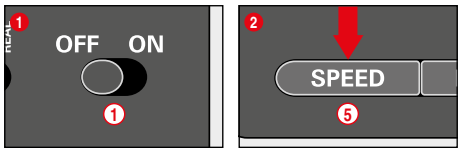


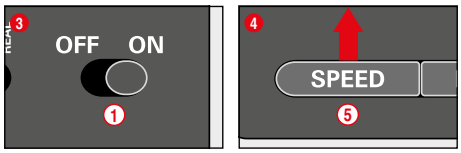


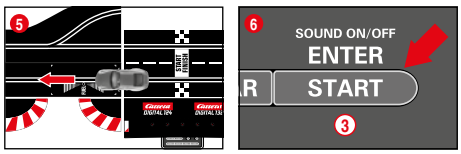

Speed, Brake ve Fuel ayarlarının tuşlarını kilitlemek için, aşağıda gösterildiği şekilde uygulayınız:
Control Unit kapalı durumdayken Code tuşunu (8) basılı tutunuz, daha sonra Control Unit'i çalıştırınız ve Code tuşunu tekrar bırakınız. Tuş kilitlemesini tekrar kaldırmak için bu işlemi tekrarlayınız.

## Genişletilmiş Pit Lane fonksiyonu







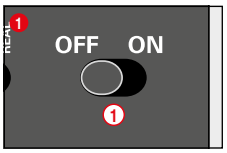


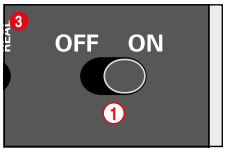

(Sadece Pit Lane 20030356 ile bağlantılı olarak)
Pit Lane 20030356 veya Pit Stop Lane 20030346'de tur sayma fonksiyonunu Pit Stop Adapter Unit 20030361 ile açma/kapatma olanağı bulunmaktadır. Bunun için Control Unit kapalı durumdayken 'SPEED' (5) tuşunu basılı tutunuz, Control Unit'i çalıştırınız ve 'SPEED' (5) tuşunu bırakınız. Tuşa yeniden basılması ile her defasındaki ayara göre 1 veya 2 LED yanar.

- LED 1 = Tur sayma fonksiyonu kapalı
- LED 1 + 2 = Tur sayma fonksiyonu açık

Arzu edilen ayarı seçiniz ve Pit
Lane senzörü üzerinden bir aracı itiniz veya aracı sürünüz, şekil (5). Ayarlar geçme esnasında üstlenilmektedir. Ayarları tekrar terk etmek için 'START/ENTER' (3) tuşuna basınız.

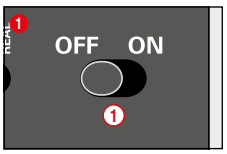
## Sound ON/OFF

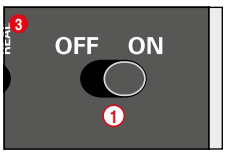





Senzörleri geçerken ve tuş kullanıldığında çıkan onay sesi kapatılabilir. Bunun için 'START/ENTER' (3) tuşunu Control Unit kapalı durumdayken basılı tutunuz, pisti çalıştırınız ve 'START/ENTER' (3) tuşunu tekrar bırakınız. Fakat Control Unit'in çalıştırılması esnasında da oluşan onaylama sesi kapatılamaz.

## Reset fonksiyonu





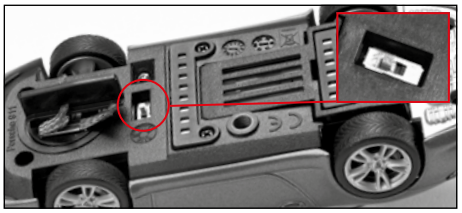

Fabrika tarafından yapılan ayarı tekrar sağlamak için Control Unit'te bir Reset fonksiyonu bulunmaktadır.
Bunun için Control Unit kapalı durumdayken 'ESC/PACE CAR' (4) tuşunu basılı tutunuz; pisti çalıştırınız ve tuşu tekrar bırakınız. Şimdiye kadarki hız, fren davranışı, depo miktarı, Sound ve tur sayma ayarları fabrika tarafından yapılan ayara getirilmektedir. Araçların ayarları, eğer araçlar pistte durmuyorsa, bundan etkilenmemektedir.

Fabrika ayarları:
- Hız = 10
- Fren davranışı = 10
- Depo miktarı = 7
- Sound =ON/açık
- Autonomous ve Pace Car pozisyonu için gösterge = OFF / kapalı

## Elektrik tasarruf fonksiyonu

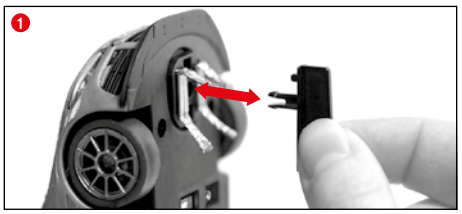
Control Unit kullanılmadığında 20 dakika sonra elektrik tasarruf modüsüne geçer ve Position Tower, Driver Display ve Startlight gibi bütün göstergeleri kapatır. Tekrar aktive etmek için yakl. 2-3 saniye için Control Unit'i kapatınız ve tekrar çalıştırınız. Bütün ayarlar kalır.

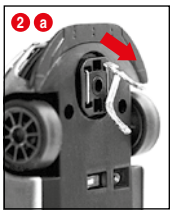
## Araç programlaması DIGITAL 132'den Evolution'a (analog)

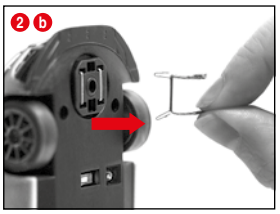


Sürüş istikametini değiştirme şalterini şekil (1)'de olduğu gibi çalıştırınız. Aracı Evolution pistinin üzerine koyunuz ve itiniye 3 x basınız. Carrera DİGİTAL 132 oyunu için şalteri tekrar geri alınız.

## Çift sürtünme parçalarını ve yönlendirici takozu değiştirme



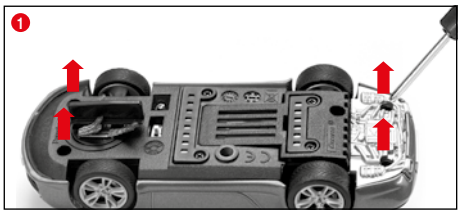




**Bilgiler:**
• Her defasında sadece tek bir sürtünme parçasının çıkartılması ve değiştirilmesi tavsiye olunur.
• Aracı kesinlikle geri geri çekmeyiniz, aksi takdirde sürtünme parçası hasar görebilir.
1 Yönlendirici takozu itinalı şekil 1'de olduğu gibi tutucularından çekip çıkartınız.

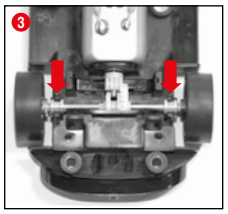
2 Çift sürtünme parçası değiştirilirken ilk önce üst sürtünme parçasının şekil 2 a sadece kısmen çekilmiş olmasına ve daha sonra da sürtünme parçası şekil 2 b ile çift sürtünme parçasının komple çekilip çıkartılmasına dikkat edilmelidir. Lütfen yerleştirme esnasında da aynı şekilde uygulayınız.

## Ön ve arka dingilin değiştirilmesi



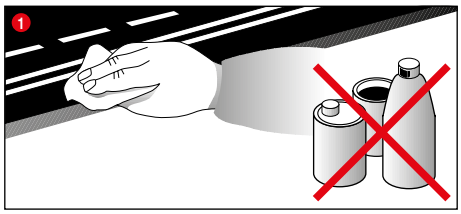


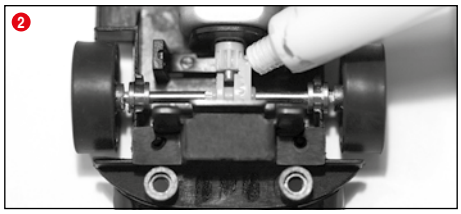





Aracın üst kısmını şekil 1'de olduğu gibi şasiden sökünüz. Dingilleri bastırarak yatak yerlerinden çıkartınız şekil 2. Yeni dingilleri yerleştiriniz. Dingil yatağının düzgün pozisyonuna dikkat ediniz, şekil 3.

## Onarım ve bakım




Araba yarış pistinin kusursuz bir şekilde fonksiyonunu sağlayabilmek için, yarış pistinin bütün parçalarının düzenli olarak temizlenmesi gerekmektedir. Temizleme işleminden önce elektrik fişini çekiniz.

1 **Yarış pisti:** Yol üst yüzeyini ve şerit kanallarını kuru bir bez ile temiz tutunuz. Solven veya kimyasal maddeler kullanmayınız. Kullanılmadığı zaman yarış pistini toza karşı korunmuş ve kuru bir yerde saklayınız, en iyisi orjinal kartonunda muhafaza etmenizdir.

2 **Araç kontrolü:** Dingillerin ve tekerleklerin yatak yerlerini, motorun pinyon dişlisini, şanzıman dişlilerini ve yatakları, reçine ve asit içermeyen gres yağı ile yağlayınız. Yardımcı malzeme olarak örneğin kürdan kullanınız. Düzenli olarak sürtünme parçalarının ve tekerlek lastiklerinin durumunu kontrol ediniz.

## Hataların giderilmesi Sürme tekniği

**Hataların giderilmesi:**
Arıza durumunda lütfen aşağıda belirtilenleri kontrol ediniz:
• Akım/elektrik bağlantıları düzgün mü?
• Transformatör ve el ayarlayıcısı düzgün bağlanmış mı?
• Pist bağlantıları kusursuz mu?
• Yarış pisti ve şerit kanalları temiz mi ve yabancı maddeler bulunuyor mu?
• Sürtünme parçası düzgün mü ve elektrik akımı ileten raylara temas ediyor mu?
• Araçlar ilgili el ayarlayıcısında doğru şifrelenmiş mi?
• Elektrik kısa devresi olduğunda, pistin elektrik beslemesi otomatik olarak yakl. 5 saniye için kapatılır ve bu sesli ve görülen sinyaller ile gösterilir.
• Araçlar pist üzerinde sürüş istikametinde mi duruyorlar?
Çalışmaması durumunda aracın alt tarafındaki sürüş istikameti şalterini değiştiriniz.

**Bilgi:**
Bu araçlar orjinallerin taklitleri olduğundan, bunlara takılmış olan spoiler veya ayna gibi küçük araç parçaları oynama esnasında muhtemelen çıkabilir veya kırılabilir. Bundan kaçınmak için oynamadan önce bunları çıkartarak koruma olanağınız vardır.

**Sürme tekniği:**
• Düzlüklerde (düz yollarda) hızlı sürülebilir, virajdan önce yavaşlamalıdır, virajın çıkışında tekrar hızlanılabilir.
• Motor çalışırken araçları tutmayınız veya bloke etmeyiniz, aksi takdirde fazla ısınabilir ve motor hasar görebilir.

**Bilgi:** Carrera tarafından üretilmemiş ray sistemlerinde kullanma durumunda, mevcut olan yönlendirici takozun özel yönlendirici takoz ile (20085309) değiştirilmesi gerekmektedir. Carrera geçitlerinde (20020587) veya dik virajlarda 1/30 (20020574) kullanıldığında oluşan hafif sürüş sesleri, orjinallinden dolayı zorunludur ve kusursuz oynamak için önem taşımamaktadır.

## Teknik bilgiler

Çıkış gerilimi · Oyuncak transformatörü

14,8 V ⎓ 51,8 W

| | |
|---|---|
| Üreticinin adı veya ticari markası, ticari sicil numarası ve adresi | Carrera Toys GmbH<br>Rennbahn Allee 1<br>5412 Puch<br>AUSTRIA<br>FN 52240 z |
| Model tanımı | STAD-HKYF-002A<br>STAD-HKYF-003A<br>STAD-HKYF-004A |
| Giriş gerilimi | 100-240 V~ |
| Giriş AC frekansı | 50/60 Hz |
| Çıkış gerilimi | DC 14.8 V |
| Çıkış akımı | 3.5 A |
| Çıkış gücü | 51.8 W |
| Çalıştırma sırasında ortalama verimlilik | 88.11 % |
| Düşük yükte verimlilik (% 10) | 83.46 % |
| Sıfır yükte güç tüketimi | 0.14 W |

**Elektrik akım modüsleri**
1.) Oyun işletmesi = Araçlar el regülatörü yardımı ile çalıştırılmaktadır
2.) Dinlenme işletmesi = El regülatörü işletilmemektedir, oyun yok
3.) Stand-by İşletmesi = Yakl. 20 dakika dinlenme işletmesi sonrası bağlantı rayı Stand-by modüsüne geçmektedir.
LED lambası artık yanmıyor.
**ELEKTRİK TÜKETİMİ < 0,21 W**
Tekrar aktive etmek için yakl. 2-3 saniye için Control Unit'i kapatınız ve tekrar çalıştırınız. Pist daha sonra tekrar bekleme modundadır.
4.) Kapalı durum = Elektrik aleti elektrik prizinden ayrılmıştır

CE 0-3

Bu ürün, atılan elektrikli ve elektronik ekipman (WEEE) için seçici sıralama sembolü içerir.
Bu da çevreye verdiği olumsuz etkiyi en aza indirmek için ürünün sökülmesi veya yeniden işlenmesi sırasında 2012/19/EU no'lu Avrupa Yönergesine uygun davranılması gerektiği anlamına gelir.
Ayrıntılı bilgi için lütfen bölgesel veya yerel yetkililer ile görüşünüz.
Seçici sıralama sürecine dahil edilmeyen elektronik ürünlerde tehlikeli maddeler bulunduğundan, çevre ve insan sağlığı için potansiyel tehlike taşımaktadır.

RUS

## Оглавление


Указания по технике безопасности ..... 134
Содержимое упаковки ..... 134
Технические указания по сборке ..... 134
Важное указание ..... 135
Руководство по сборке ..... 135
Направляющие планки и опоры ..... 135
Электрическое подключение ..... 135
Составные элементы машины ..... 135
Гнезда ..... 136
Элементы управления ..... 136
Подготовка к пуску ..... 136
Кодирование/программирование автомобилей на соответствующих ручных пультах управления ..... 136
функции стрелок ..... 136
Включить/выключить световую функцию ..... 137
Игровой процесс с шестью машинами ..... 137
Кодирование/программирование автономного автомобиля ..... 137
Кодирование/программирование пейс-кар ..... 137
Настройка базовой скорости автомобилей ..... 137
Настройка поведения автомобилей при торможении ..... 137
Настройка объема заливаемого топлива ..... 137
Блокировка кнопок для настроек ..... 138
Дополнительная функция пит-лейн ..... 138
ВКЛ./ВЫКЛ. Звука ..... 138
Функция сброса ..... 138
Функция экономии электроэнергии ..... 138
Программирование машины с системы DIGITAL 132 на Иволушн (аналоговый режим) ..... 138
Смена двойного скользящего контакта и направляющего киля ..... 139
Замена передней/задней оси ..... 139
Техобслуживание и ремонт ..... 139
Устранение неисправностей /и техника езды ..... 139
Технические данные ..... 139


## Добро пожаловать

Добро пожаловать в команду Carrera!
Руководство пользователя содержит важную информацию по монтажу иобслуживанию Вашей гоночной трассы Carrera DIGITAL 132. Пожалуйста, рочитайте ее внимательно, а затем сохраните. Если возникнут вопросы, обращайтесь, пожалуйста, к нашему сбытовику или зайдите на нашу страничку в Интернете: **carrera-toys.com**

Пожалуйста, проверьте содержимое на комплектность и наличие возможных транспортных повреждений. Упаковка содержит важную информацию, поэтому ее также следует сохранить.

Мы желаем Вам приятно провести время с Вашей новой трассой Carrera DIGITAL 132.

## Указания по технике безопасности

**• ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ!** Не годится для детей младше 36 месяцев. Опасность удушья вследствие проглатывания мелких деталей. Внимание: Опасность защемления вследствие функций игрушки.

**• ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ!**
Данная игрушка содержит магниты или магнитные части. Магниты, которые в теле человека притягиваются друг к другу или притягивают другой предмет, могут вызвать тяжёлые или даже смертельные повреждения. Немедленно вызовите врача, если магнит был проглочен или втянут внутрь дыханием.

• Трансформатор не является игрушкой! Не закорачивайте выводы трансформатора! Указание для родителей: Регулярно проверяйте трансформатор на наличие повреждений кабеля, штекера или корпуса. Разрешается пользоваться игрушкой только с рекомендуемым трансформатором! В случае поломки нельзя продолжать пользоваться трансформатором! Гоночную трассу следует включать только с одним трансформатором! При больших перерывах в игре рекомендуется отключать трансформатор от питающей сети. Не открывайте корпус трансформатора и регуляторов скорости!

**Указание для родителей:**
Трансформаторы и сетевые приборы для игрушек не пригодны для использования как игрушки. Использование этих изделий должно проходить под строгим контролем родителей.

• Дорогу и автомобили следует регулярно проверять на предмет наличия повреждений кабелей, штекеров и корпусов! Поломанные детали следует заменить.

• Гоночная дорога не предназначена для игры на открытом воздухе или в сырых помещениях! Беречь от влаги.

• Во избежание коротких замыканий не кладите на полотно дороги металлические детали. Не устанавливайте дорогу в непосредственной близи от хрупких предметов, поскольку вылетающие с трека автомобили могут повредить их.

• Перед чисткой или техобслуживанием выньте вилку из сети! Используйте для очистки влажную тряпочку, не применяйте растворители и химикаты. При неиспользовании дорогу следует хранить в защищенном от пыли сухом месте, лучше всего в оригинальной картонной упаковке.

• Игру "автогонки" не устанавливайте на уровне лица или глаз, поскольку существует опасность получения травм из-за могущих вылететь с трассы автомобилей.

• Неправильное использование трансформатора может привести к поражению электрическим током.

• Игрушку разрешается подключать только к приборам с классом защиты II.

• Игрушку разрешается использовать только с трансформатором для игрушек.

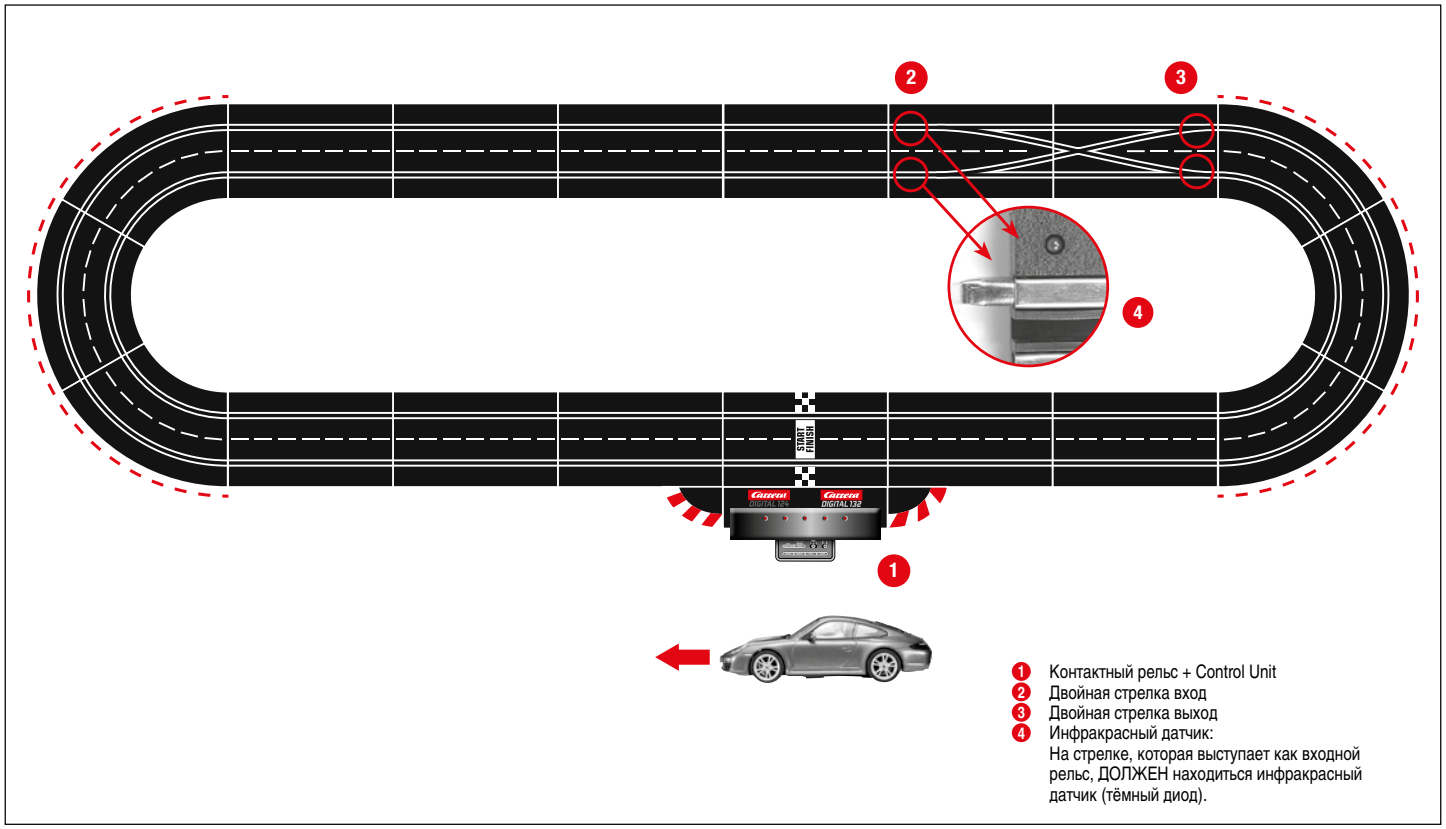
• Не используйте с регулируемыми трансформаторами!

• Во избежание опасности в случае повреждения сетевого кабеля этого прибора его следует отправить в службу сервисного обслуживания фирмы Carrera или заменить силами специалиста с подобной квалификацией.

**Примечание:**
повторно использовать машинки и пульт управления можно только в полностью собранном виде.

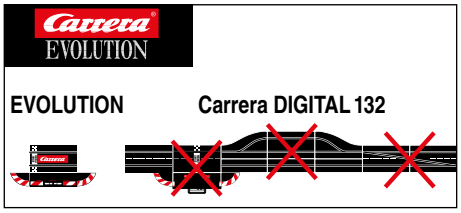
Собирать устройство имеют право только взрослые. Данное устройство могут использовать дети в возрасте от 8 лет и старше, а также лица с ограниченными физическими, сенсорными или умственными возможностями либо имеющие недостаточный опыт и (или) знания, если они находятся под надзором или прошли инструктаж по безопасному использованию устройства и осознают соответствующие опасности. Детям запрещено играть с устройством. Дети не должны проводить очистку и обслуживание без надзора взрослых. Детям следует запретить пытаться заряжать батарейки, не предназначенные для повторной зарядки. Опасность взрыва!

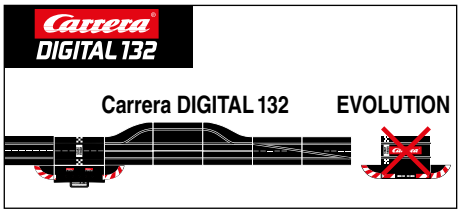
## Технические указания по сборке




1. Контактный рельс + Control Unit
2. Двойная стрелка вход
3. Двойная стрелка выход
4. Инфракрасный датчик:
   На стрелке, которая выступает как входной рельс, ДОЛЖЕН находиться инфракрасный датчик (тёмный диод).

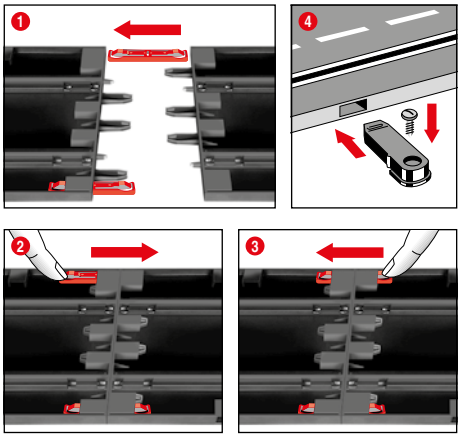
## Важное указание




Учтите, что «Эволюция» (аналоговая система) и «Каррера Дигиталь 132» (цифровая система) имеют две различных, совершенно самостоятельных системы. Обращаем особо Ваше внимание на то, что при сборке автодрома обе системы должны быть разделены, т. е. ни один из контактных рельсов «Эволюции» не должен находиться на одном участке с контактным рельсом, включая чёрную колонку «Карреры Дигиталь 132». Даже тогда, когда только один из контактных рельсов (контактный рельс «Эволюции» или контактный рельс или «Карреры Дигиталь 132», включая чёрный бокс) подключён к источнику питания.
Кроме того все следующие компоненты «Карреры Дигиталь 132» (стрелки, электрический счётчик кругов, «Пит Стоп») не должны быть встроены в дорогу «Эволюции», т. е. ими нельзя играть аналоговой системой. При невыполнении выше указанных сведений нельзя исключить, что компоненты «Карреры Дигиталь 132» будут повреждены. В таком случае претензия на гарантию будет недействительна.

## Руководство по сборке

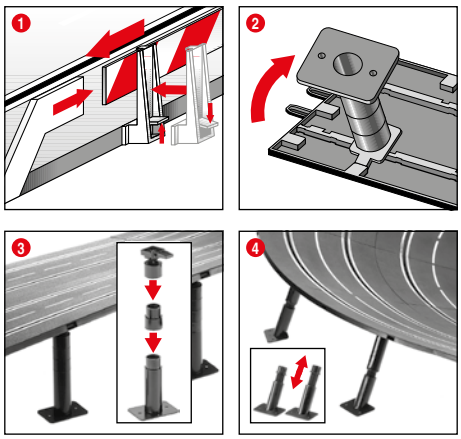



1 + 2 + 3 Перед установкой вставьте в направляющую соединительные пружинные зажимы, как показано на рис. 1. Соедините направляющие на ровной основе. Переместите соединительные пружинные зажимы в направлении стрелки в соответствии с рис. 2 до слышного вхождения в зацепления. Соединитель-ный пружинный зажим можно вставить и позже. Разъединить соединительные пружинные зажимы можно, просто нажав вниз на лапку пруж-инного зажима с лю-бой стороны (см. рис. 3).

4 **Фиксация:** для закрепления деталей полотна дороги на одной плите используются крепления деталей полотна (арт. No 20085209) (не входит в упаковку).

**Указание:** Ковровое покрытие не является подходящей основой для сборки в связи со статическим зарядом, образованием ворса и легкой воспламеняемостью.

## Направляющие планки и опоры

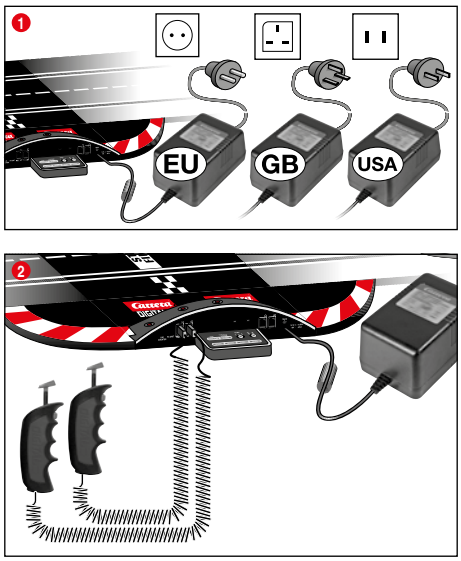



1 **Направляющие планки:** держатели направляющих планок крепятся путем опрокидывания наверх на обочину.

2 + 3 **Опора эстакад:** наконечники шариковых шарниров вставьте вставными шипами в предусмотренные под них многогранные приемные отверстия на нижней стороне трассы. С помощью вставок можно увеличить опоры. Возможно прикручивание ножек опор (винты не входят).

4 **Опора крутых поворотов:** Для опоры крутых поворотов имеются косые опоры соответствующей длины. Для заходов на крутые повороты и выходов с крутых поворотов используйте не изменяемые по высоте опоры. Наконечники опор вставьте в предусмотренные под них круглые приемные отверстия на нижней стороне трассы.

## Электрическое подключение



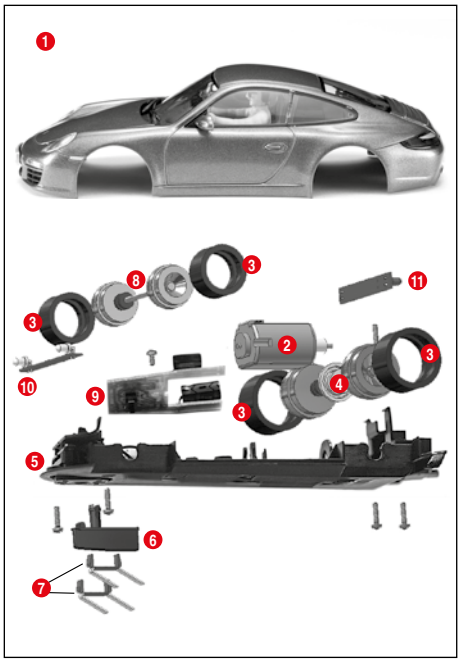

1 Подключите штекер трансформатора к блоку управления.
2 Подключите входящие в комплект поставки ручные регуляторы к блоку управления.

**Указание:** Во избежание коротких замыканий и ударов током игра не должна быть соединена с посторонними электрическими устройствами, штекерами, кабелями или прочими предметами, не относящимися к игре. Автогонки «Каррера Дигиталь 132» действует безотказно только с трансформатором «Карреры Дигиталь 132».

Гнездо подключения компьютера (компьютер «Юнит») можно использовать только при наличии компьютера «Юнит» фирмы Каррера

Игрушку следует использовать с прилагаемым трансформатором или блоком питания в случае наличия трансформатора в комплекте поставки.

## Составные элементы машины

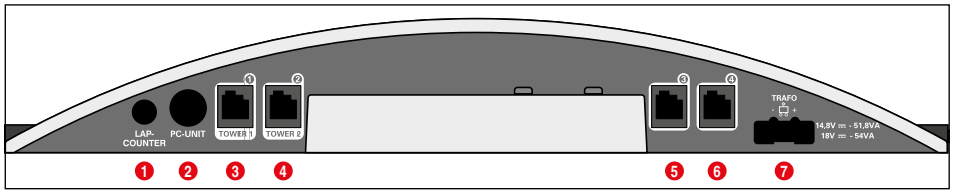



1 кузов, спойлер
2 двигатель
3 шины
4 задняя ось
5 шасси
6 направляющий киль
7 двойная ползушка
8 передняя ось
9 печатная плата с переключателем
10 печатная плата передних для фар
11 печатная плата для задних фар

**Указание:** Сборка машин зависит от модели.
**Обозначение отдельных деталей не является номером для заказов!**

RUS

## Гнезда




Гнезда (слева направо):
1. Гнездо для счетчика кругов 20030342
2. Гнездо для компьютера или счетчика кругов 20030355 или App Connect 20030369
3. Гнездо 1 для ручного пульта управления, дополнительного блока ручного пульта управления или приемника WIRELESS+
4. Гнездо 2 для башни WIRELESS 20010108
5. Гнездо 3 для ручного пульта управления
6. Гнездо 4 для ручного пульта управления
7. Гнездо для источника питания DIGITAL 124 / DIGITAL 132

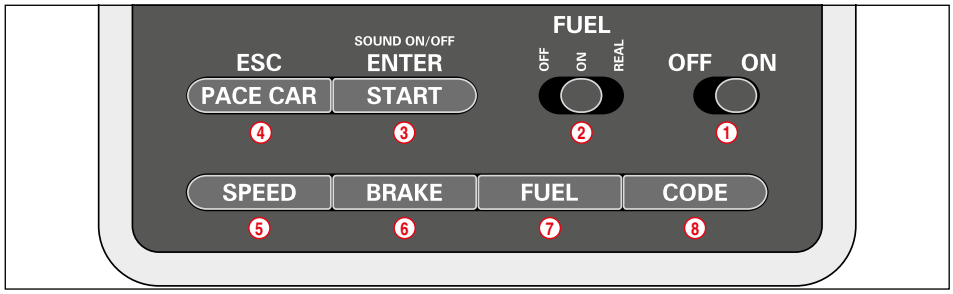
**Общие указания к гнездам 1-4:**
При использовании приемника WIRELESS+ его необходимо подключить к гнезду 1. На выбор можно подсоединить башню WIRELESS 20010108 к гнезду 2. При использовании только приемника WIRELESS+ гнездо 2 должно оставаться свободным.

В гнездах 3 и 4 можно дополнительно использовать соединенные кабелем ручные пульты управления. Обратите внимание на то, что они обращаются в таком случае к адресам 5 и 6.

При использовании дополнительного блока ручного пульта управления 20030348 его необходимо подключить к гнезду 1. Адреса автомобилей распределяются тогда следующим образом:
- дополнительный блок ручного пульта управления = адреса 1, 3 и 4
- гнездо 2 = адрес 2
- гнездо 3 = адрес 5
- гнездо 4 = адреса 6

**Примечание:** Комбинация WIRELESS и дополнительного блока ручного пульта управления не допускается!

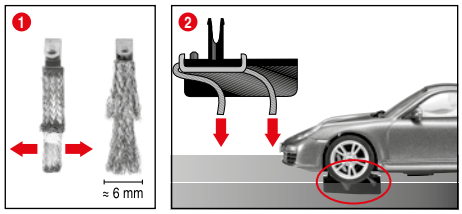
## Элементы управления




① Выключатель
② Выключатель функции заправки
③ Кнопка пуска для начала гонки/кнопка подтверждения программирования
④ Кнопка пейс-кар / прерывание программирования
⑤ Кнопка настройки базовой скорости
⑥ Кнопка настройки поведения автомобилей при торможении
⑦ Кнопка настройки объема заливаемого топлива
⑧ Кнопка программирования автомобилей

**Общие указания по эксплуатации**
Некоторые кнопки выполняют несколько функций. Некоторые функции настраиваются комбинацией кнопок. Все процессы программирования можно прервать с помощью кнопки ④ „ESC/PACE CAR“. Подробную информацию Вы найдете ниже.

## Подготовка к пуску




Эта машина Carrera DIGITAL 132 оптимально согласованна с рельсовой системой 1:24 производства компании Carrera.

**1 + 2 Оптимальное положение электрода**
Для хорошей и бесперебойной езды немного разверните ползушки 1 и отогните согласно рис. 2 в направление рельс. Контакт с рельсами должен установиться только лишь концом ползушки; при износе можно немного его обрезать. Рельсы и ползушки следует время от времени очищать от пыли и продуктов истирания.

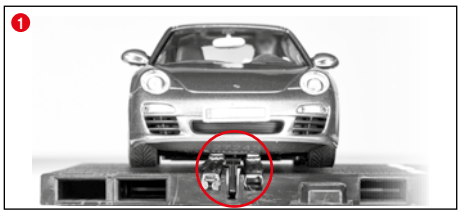
IB игровом режиме мелкие детали автомобиля, как, например, обтекатель или зеркало, которые должны быть смоделированы таким образом для соответствия оригиналу, возможно, могут расшататься или поломаться. Чтобы избежать этого, у Вас есть возможность защитить их, сняв их перед игрой.

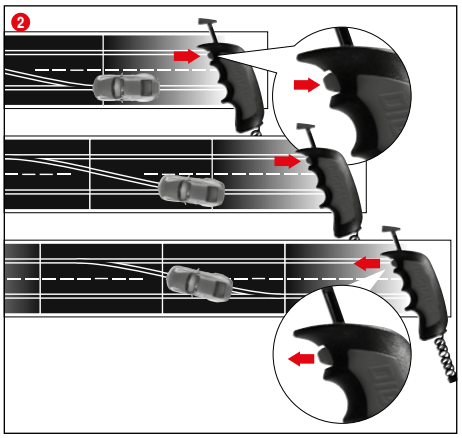
## Кодирование/программирование автомобилей на соответствующих ручных пультах управления




Установите автомобиль, который необходимо закодировать, на трассу и включите блок управления.
Нажмите один раз кнопку „Code“ ⑧, рис. 1; загорается первый светодиод, рис. 2. Затем нажмите один раз стрелочную кнопку на соответствующем ручном пульте управления, рис. 3. На автомобилях с подсветкой начинает мигать свет, а на блоке управления Control Unit загораются друг за другом светодиоды 2-4. После завершения кодирования постоянно горит средний светодиод (рис. 4). Автомобиль привязан теперь к соответствующему ручному пульту управления.
**Указание:** при этом способе кодирования на трассе должен всегда находиться **только автомобиль, который необходимо закодировать.**

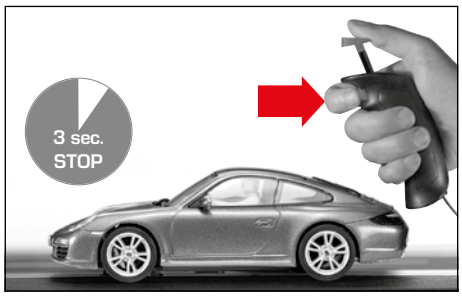
## Функции стрелок




1 Следите за тем, чтобы ведущий киль автомобиля находился в колее, а двойной скользящий контакт был соединён с проводящим ток рельсом.
Поставьте автомобили на соединительный рельс.
**2 При изменении колеи кнопку на ручке управления нужно нажимать до тех пор, пока автомобиль не переедет стрелку.**

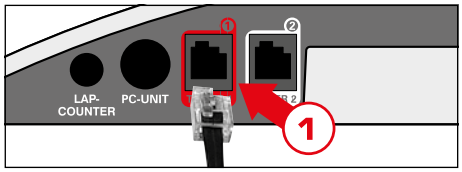
## Включить/выключить световую функцию




Машина, запрограммированная на ручной регулятор, должна находиться в неподвижном состоянии не менее 3 секунд, перед тем как станет возможно включение или выключение света нажатием на стрелочную кнопку.

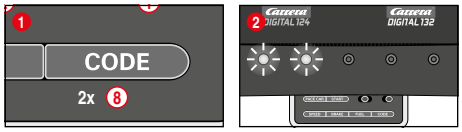
**Указание:** Действительно только для моделей со светом

## Игровой процесс с шестью машинами




Подключите коробку ручного регулятора (изд. № 20030348) к гнезду №1 блока управления. Дальнейшие действия см. раздел «Кодировка машин на соответствующие ручные регуляторы».

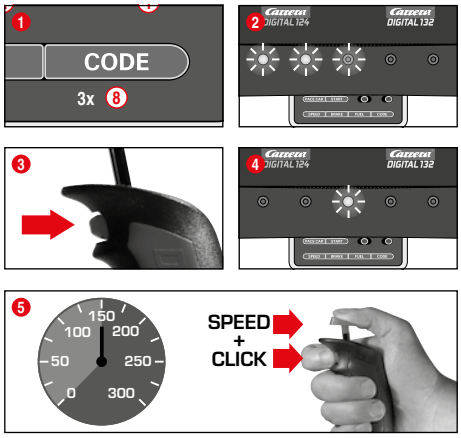
## Кодирование/программирование автономного автомобиля




Включите блок управления Control Unit, поставьте автомобиль, который необходимо закодировать, на трассу, и нажмите два раза кнопку „Code“ (8), рис. 1. На блоке управления Control Unit загораются первые два светодиода, рис. 2. Теперь нажмите стрелочную кнопку ручного пульта управления, рис. 3; светодиоды 3-5 загораются друг за другом. Подождите, пока снова не загорится средний светодиод, рис. 4. Нажмите рычажок на ручном пульте управления и задайте необходимую скорость автомобиля. При достижении необходимой скорости снова нажмите стрелочную кнопку, рис. 5.
Кодирование автономного автомобиля завершено.
**Указание:** при этом способе кодирования на трассе должен всегда находиться только тот автомобиль, который необходимо закодировать. Программирование автономного автомобиля сохраняется до тех пор, пока не будет осуществлено новое кодирование. Автономный автомобиль в сочетании с позиционной башней всегда отображается на дисплее под адресом 7.

## Кодирование/программирование пейс-кар

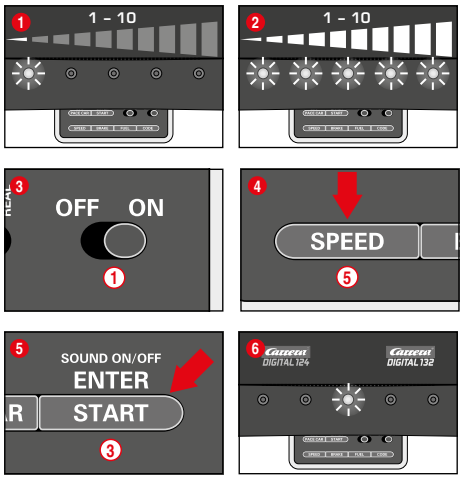



(только в сочетании с Pit Stop Lane #20030356)
Включите блок управления Control Unit, поставьте автомобиль, который необходимо закодировать, на трассу, и нажмите три раза кнопку „Code“ (8), рис. 1. На блоке управления Control Unit загораются первые три светодиода, рис. 2. Теперь нажмите стрелочную кнопку ручного пульта управления, рис. 3; светодиоды 2-5 загораются друг за другом. Подождите, пока не загорится средний светодиод, рис. 4. Нажмите рычажок на ручном пульте управления и задайте необходимую скорость автомобиля. При достижении необходимой скорости снова нажмите стрелочную кнопку, рис. 5. Кодирование пейс-кар завершено. Автомобиль заезжает на пит-лейн.
**Указание:** при этом способе кодирования на трассе должен всегда находиться **только автомобиль, который необходимо закодировать.** Программирование пейс-кар сохраняется до тех пор, пока не будет осуществлено новое кодирование. Пейс-кар в сочетании с позиционной башней всегда отображается на дисплее под адресом 8.

**Дополнительная функция пейс-кар**
После завершения кодирования пейс-кар автоматически заезжает на первых кругах на пит-лейн. Чтобы завести пейс-кар, нажмите один раз кнопку „Pace Car“ (4). На блоке управления Control Unit загораются светодиоды 2 и 3, и пейс-кар выезжает из пит-лейна. Пейс-кар ездит до тех пор, пока снова не будет нажата кнопка „Pace Car“. При этом светодиод 2 гаснет, и автомобиль автоматически заезжает на актуальном круге на пит-лейн.

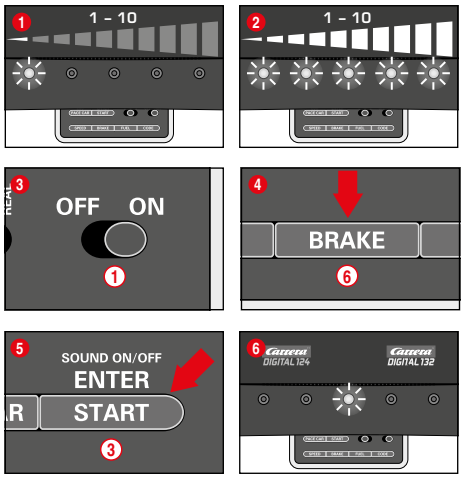
## Настройка базовой скорости автомобилей




Настройку базовой скорости можно осуществлять отдельно для каждого автомобиля и/или сразу для нескольких автомобилей. Автомобили, для которых осуществляется настройка, должны находиться при этом на трассе. Возможно 10 ступеней настройки, при этом 5 светодиодов сигнализируют миганием или постоянным свечением о различных настройках скорости.
1 1 светодиод горит = низкая скорость
2 5 светодиодов горят = высокая скорость

Установите автомобили, для которых необходимо осуществить настройку, при включенном блоке управления Control Unit на трассу и нажмите один раз кнопку „SPEED“ (5). Теперь загорается определенное количество светодиодов. Этим отображается настройка скорости, которая использовалась в последний раз. Нажимайте кнопку „SPEED“ (5) до тех пор, пока не будет выбрана необходимая настройка базовой скорости. Подтвердите настройку нажатием кнопки „ENTER/START“ (3).
Короткий бегущий свет и свечение среднего светодиода свидетельствуют о том, что настройка завершена, рис. 6.

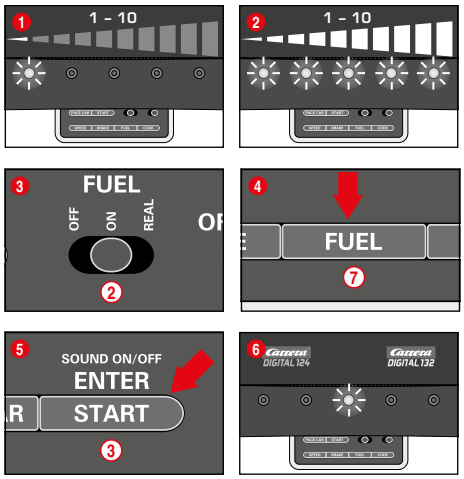
## Настройка поведения автомобилей при торможении




(только для автомобилей, управляемых от ручного пульта управления)
Настройку поведения автомобилей при торможении можно осуществлять отдельно для каждого автомобиля и/или сразу для нескольких автомобилей. Автомобили, для которых осуществляется настройка, должны находиться при этом на трассе. Возможно 10 ступеней настройки, при этом 5 светодиодов сигнализируют миганием или постоянным свечением о различных настройках силы торможения.
1 1 светодиод горит = слабое торможение
2 5 светодиодов горят = сильное торможение

Установите автомобили, для которых необходимо осуществить настройку, при включенном блоке управления Control Unit на трассу и нажмите один раз кнопку „BRAKE“ (6). Теперь загорается определенное количество светодиодов. Этим отображается настройка силы торможения, которая использовалась в последний раз. Нажимайте кнопку „BRAKE“ (6) до тех пор, пока не будет выбрана необходимая настройка силы торможения. Подтвердите настройку нажатием кнопки „ENTER/START“ (3).
Короткий бегущий свет и свечение среднего светодиода свидетельствуют о том, что настройка завершена, рис. 6.

## Настройка объема заливаемого топлива




(только для автомобилей, управляемых от ручного пульта управления)
Настройка объема заливаемого топлива в сочетании с пит-лейн (20030356) осуществляется для всех автомобилей одновременно. Возможно 10 ступеней настройки, при этом 5 светодиодов сигнализируют миганием или постоянным свечением о различных настройках.

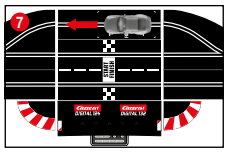
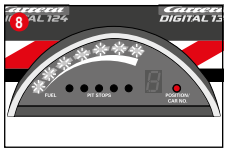
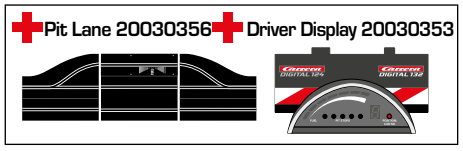
1 1 светодиод горит = небольшой объем топлива
2 5 светодиодов горят = полный бак

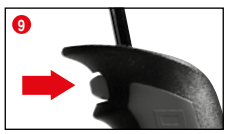
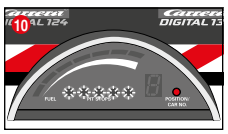
Установите автомобили, для которых необходимо осуществить настройку, при включенном блоке управления Control Unit на трассу и активируйте функцию заправки с помощью рычажка (2), рис. 3. Нажмите один раз кнопку „FUEL“ (7). Теперь загорается определенное количество светодиодов. Этим отображается настройка объема заливаемого топлива, которая использовалась в последний раз. Нажимайте кнопку „FUEL“ (7) до тех пор, пока не будет выбрана необходимая настройка для объема заливаемого топлива. Подтвердите настройку нажатием кнопки „ENTER/START“ (3). Короткий бегущий свет и свечение среднего светодиода свидетельствуют о том, что настройка завершена, рис. 6.

**Дополнительная функция заправки**
С помощью рычажка (2) можно выбрать 3 режима, рис. 3:
- OFF = автомобили не потребляют «бензина»
- ON = автомобили потребляют «бензин»
- REAL = максимальная скорость в зависимости от объема топлива / автомобили потребляют «бензин» (только в сочетании с Pit Lane 20030356 или Pit Stop Lane 20030346 и переходным устройством пит-лейн Pit Stop Adapter Unit 20030361)

В режиме REAL автомобиль с полным топливным баком «тяжелее», едет медленнее и имеет низкую силу торможения; автомобиль с пустым топливным баком «легче», едет быстрее и имеет большую силу торможения. Отображение актуального объема топлива и «расхода бензина» может осуществляться только в сочетании с дисплеем водителя Driver Display 20030353 и Pit Stop 20030356.

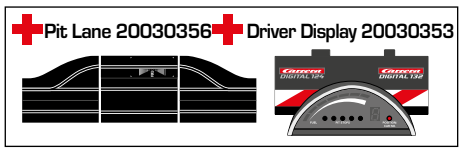
**Заправка автомобилей с Pit Lane 20030356 и Driver Display 20030353**

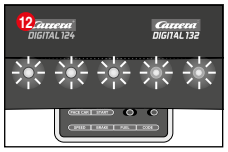



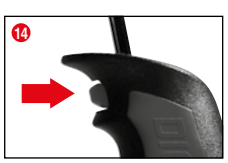
Актуальный объем топлива можно определить по штриховому индикатору, состоящему из 5 зеленых и 2 красных светодиодов, на диплее водителя Driver Display. Для заправки автомобиль должен заехать в пит-лейн через заправочный датчик, рис. 7. Штриховой индикатор начинает мигать, рис. 8. Придерживая стрелочную кнопку, Вы можете заправить автомобиль, рис. 9. Количество операций заправки отображается миганием/свечением желтого светодиода, рис. 10. (см. также Driver Display)
**Указание: автомобили с пустым топливным баком не принимаются во внимание при подсчетов кругов с позиционной башней 20030357.**

**Настройка объема топлива в начале гонки**





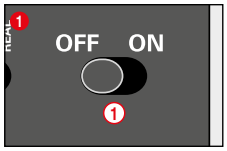


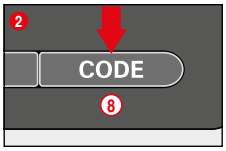


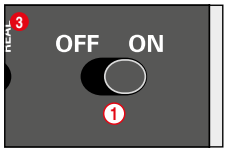
(только в сочетании с Pit Lane 20030356 и Driver Display 20030353)

Независимо от базовой настройки объема топлива объем топлива можно настраивать в начале гонки для кругов до первой остановки на заправку индивидуально для каждого автомобиля в отдельности и/или для нескольких автомобилей сразу. Нажмите один раз кнопку „START/ENTER“ (3); 5 светодиодов блока управления Control Unit светятся постоянно, рис. 12, и мигает штриховой индикатор одного или нескольких дисплеев водителя, рис. 13. Нажав стрелочную кнопку на соответствующем ручном пульте управления, можно изменить уровень топлива в баке, рис. 14.

## Блокировка кнопок для настроек



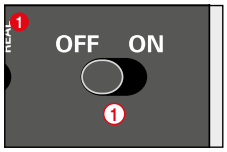


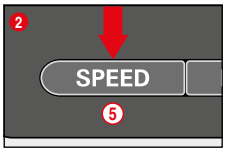


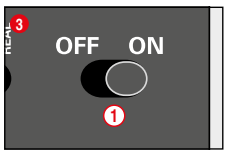

Чтобы заблокировать кнопки для настроек скорости, тормозов и горючего, действуйте следующим образом:
Нажмите и удерживайте нажатой кодовую кнопку (8) при выключенном Control Unit, включите Control Unit и отпустите кодовую кнопку. Чтобы снять блокировку, выполните вышеуказанные действия еще раз.

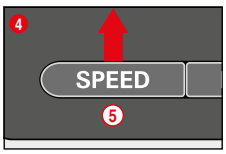
## Дополнительная функция пит-лейн

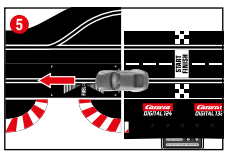












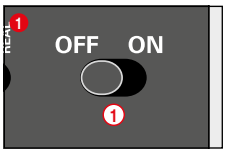


(только в сочетании с Pit Lane 20030356)
Существует возможность активации/деактивации функции счетчика кругов в Pit Lane 20030356 или Pit Stop Lane 20030346 через Pit Stop Adapter Unit 20030361. Для этого удерживайте при выключенном блоке управления Control Unit кнопку „SPEED“ (5) нажатой, включите Control Unit и отпустите кнопку „SPEED“ Taste (5). При повторном нажатии кнопки в зависимости от настройки загорается 1 или 2 светодиода.

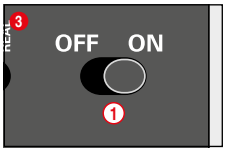
- светодиод 1 = функция счетчика кругов деактивирована
- светодиоды 1 + 2 = функция счетчика кругов активирована

Выберите необходимую настройку и пересеките автомобилем датчик пит-лейн, рис. 5. При пересечении датчика настройки перенимаются. Чтобы снова выйти из меню настроек, нажмите кнопку „START/ENTER“ (3).

## ВКЛ./ВЫКЛ. Звука

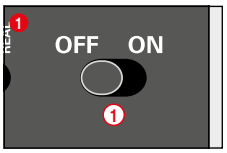




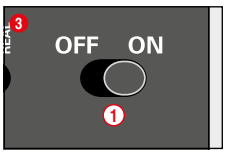



Звуковой сигнал подтверждения при пересечении датчиков и управлении кнопками можно отключить. Для этого удерживайте кнопку „START/ENTER“ (3) при выключенном блоке управления Control Unit нажатой, включите трассу и снова отпустите кнопку „START/ENTER“ (3). Сигнал квитирования при включении Control Unit отключить, однако, нельзя.

## Функция сброса





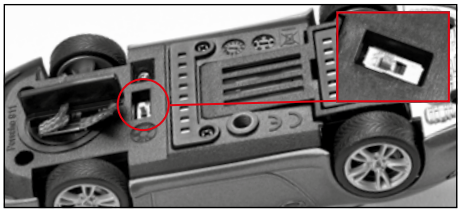



В целях возврата заводских настроек блок управления Control Unit оснащен функцией сброса.
Для этого удерживайте кнопку „ESC/PACE CAR“ (4) при выключенном блоке управления Control Unit нажатой; включите трассу и снова отпустите кнопку. Все предыдущие настройки скорости, поведения при торможении, объема топлива, звука и подсчета кругов сбрасываются до значений заводских настроек. Настройки автомобилей при этом не изменяются при условии, что автомобили не находятся на трассе.
Заводские настройки:
- скорость = 10
- поведение при торможении = 10
- объем топлива = 7
- звук = ВКЛ.
- индикатор позиции автономного автомобиля и пейс-кар = ВЫКЛ.

## Функция экономии электроэнергии

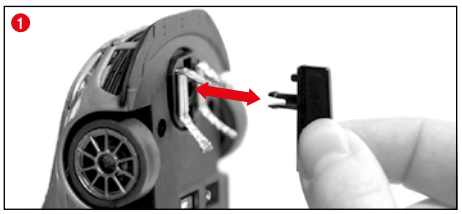
Если блок управления Control Unit не используется, то через 20 минут он переключается в режим экономии электроэнергии, при этом отключаются все индикаторы, такие, как позиционная башня, дисплей водителя Driver Display и устройство стартового сигнала Startlight. Для реактивации выключите Control Unit на прибл. 2-3 секунды и снова включите.
Все настройки сохраняются.

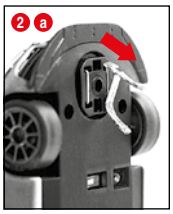
## Программирование машины с системы DIGITAL 132 на Иволушн (аналоговый режим)

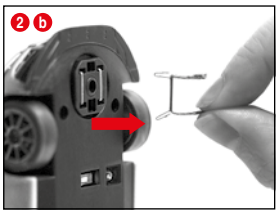


Переключите направление движения машины соответственно рис. 1. Поместите машину на трассе Иволушн и трижды нажмите на толкатель. Для продолжения игры в режиме Digital 132 верните переключатель в исходное положение.

## Смена двойного скользящего контакта и направляющего киля



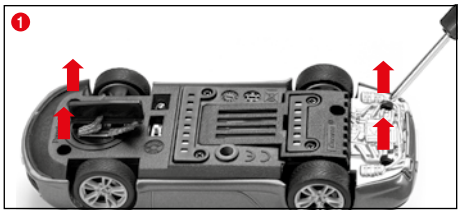




**Указания:**
• Рекомендуется вынимать и заменять только один скользящий контакт.
• Никогда не следует тянуть автомобиль назад, иначе повреждаются скользящие контакты.

1 Осторожно вытянуть направляющий киль из держателя в соответствии с рис. 1.

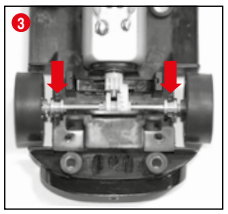
2 При замене двойного скользящего контакта необходимо следить за тем, чтобы вначале верхний контакт 2 a был вытянут только частично и затем с контактом 2 b вытягивался весь скользящий контакт в комплекте.
При вставке киля надо поступать аналогично.

## Замена передней/ задней оси



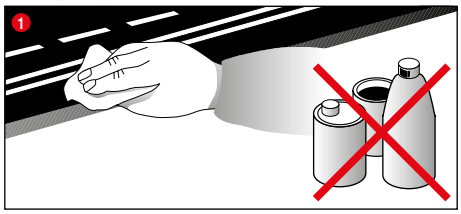


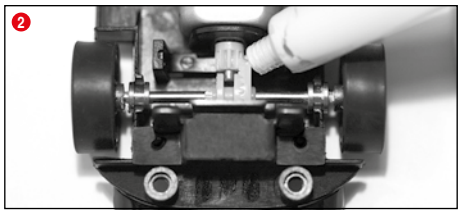





Снимите верхнюю часть машины с шасси согл. рис. 1. Вытащите оси при помощи давления из шейки оси (рис. 2). Вставьте новую ось. Обратите внимание на правильное положение подшипников оси (рис. 3).

## Техобслуживание и ремонт




Для обеспечения безупречной работы гоночной автодороги следует регулярно чистить все детали гоночной трассы. Перед очисткой выдерните штепсельную вилку из сети.

1 **Гоночная трасса:** поверхность полотна дороги и выточенную бороздку следует очищать сухой тряпкой. Не используйте для чистки растворители или химикаты. При неиспользовании дорогу следует хранить в защищенном от пыли сухом месте, лучше всего в оригинальной картонной упаковке.

2 **Проверка автомобиля:** очистите опоры подшипников осей и колес, малое зубчатое колесо двигателя, приводные зубчатые колеса и подшипники и смажьте их консистентной смазкой, не содержащей смолы и кислоты. Используйте в качестве вспомогательного средства, например, зубочистку. Регулярно проверяйте состояние скользящего контакта и шин.

## Устранение неисправностей и техника езды

**Устранение неисправностей:**
При возникновении неисправностей проверьте, пожалуйста, следующее:
• Правильно ли произведено электрическое подключение?
• Правильно ли подключены трансформатор и ручной регулятор?
• Правильно ли произведено соединение деталей полотна?
• Чисты ли гоночная трасса и выточенная бороздка, и нет ли на них посторонних предметов?
• В порядке ли скользящие контакты, и имеют ли они контакт с питающей шиной?
• Правильно ли закодированы автомобили на ручном регуляторе?
• При коротком замыкании подача тока на дорогу будет автоматически на 5 секунд прервана и показана путём акустического и оптического сигнала.
• Стоят ли автомобили по направлению движения? Если игра не включается, то нужно переключить регулятор направления движения на нижней части автомобиля.

**Внимание:**
IB игровом режиме мелкие детали автомобиля, как, например, обтекатель или зеркало, которые должны быть смоделированы таким образом для соответствия оригиналу, возможно, могут расшататься или поломаться. Чтобы избежать этого, у Вас есть возможность защитить их, сняв их перед игрой.

**Техника вождения:**
• На прямых участках можно ехать быстро, на поворотах следует притормаживать, при выходе из поворота можно производить разгон.
• Не удерживайте и не блокируйте автомобили с работающими двигателями, это может привести к перегреву и поломке двигателя.

**Внимание:** при использовании машины на рельсовой системе, производителем которой является не компания Carrera, необходимо заменить настоящий направляющий киль специальным направляющим килем (#20085309). При использовании элементов Переезд (#20020587) или Крутой вираж 1/30° (#20020574) от Carrera небольшой шум от движения происходит из-за конструкции по оригинальному масштабу и не имеют влияния на безупречную эксплуатацию в игре.

## Технические данные

Напряжение на выходе · Трансформатор игрушки

14,8 V ⎓ 51,8 W

**Режимы сетевого питания**
1.) Режим игры = автомобили приводятся в действие с помощью ручных регуляторов
2.) Режим покоя = ручные регуляторы не приводятся в действие, игра невозможна,
3.) Режим ожидания = приблизительно через 20 минут режима покоя присоединительная шина переключает прибор в режим ожидания. Светодиод больше не горит.
**ПОТРЕБЛЕНИЕ ЭЛЕКТРОЭНЕРГИИ < 0,21 W**
Для реактивации выключите Control Unit на прибл. 2-3 секунды и снова включите. Трек снова переходит в режим ожидания.
4.) Режим выключения = прибор отсоединен от сети питания

CE 0-3

Carrera Toys GmbH · Rennbahn Allee 1 · 5412 Puch / Salzburg · Austria
Carrera Revell of Americas Inc. · Suite 307N · 197 Route 18 South · East Brunswick, NJ 08816 · USA
Carrera Revell UK Ltd. · Old Airfield Industrial Estate · Cheddington Lane · Tring HP23 4QR · United Kingdom
carrera-toys.com