

Sommario

Indicazioni per la sicurezza	32
Contenuto della confezione	32
Indicazione tecnica per il montaggio	32
Avviso importante	33
Istruzioni di montaggio	33
Guardrail e appoggi	33
Allacciamento elettrico	33
Componenti degli autoveicoli	33
Connessioni	34
Elementi di comando	34
Preparazione per lo start	34
Codifica / programmazione delle vetture sui relativi comandi manuali	34
Funzione di scambio corsia	34
Funzione luce On/Off	35
Funzionamento del gioco con 6 auto	35
Codifica/programmazione Autonomous Car	35
Codifica/programmazione Pace Car	35
Impostazione della velocità base delle vetture	35
Impostazione del comportamento in frenata delle vetture	36
Impostazione del livello del carburante	36
Blocco dei tasti per impostazioni	36
Funzione Pit Lane estesa	36
Sound ON/OFF	36
Funzione reset	36
Funzione risparmio corrente	37
Programmazione auto da DIGITAL 132 a Evolution (analogico)	37
Sostituzione di contatti striscianti e linguetta guida	37
Sostituzione dell'asse posteriore	37
Manutenzione e cura	37
Rimozione dei disturbi/Tecnica di guida	37
Dati tecnici	37

Benvenuti

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

Controllare la completezza del contenuto e l'eventuale presenza di danni dovuti al trasporto. La confezione contiene anche delle informazioni importanti e quindi deve essere anche conservata. Vi auguriamo buon divertimento con il vostro autodromo Carrera DIGITAL 132.

Indicazioni per la sicurezza

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

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

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

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

• Controllare regolarmente la pista e gli autoveicoli per la presenza di eventuali danni dei conduttori, spine e contenitori! Sostituire i componenti difettosi.

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

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

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

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

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

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

• Il giocattolo può essere usato solo con un trasformatore per giocattoli.

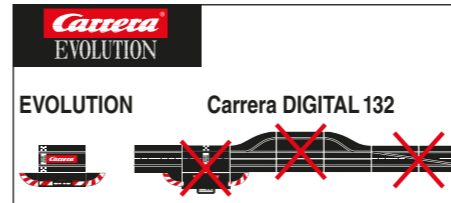
• Non usare con trasformatori regolabili!

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

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

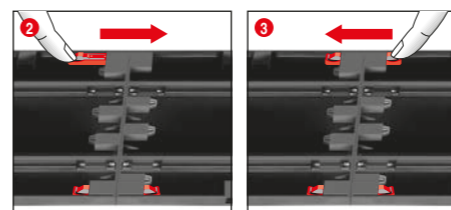
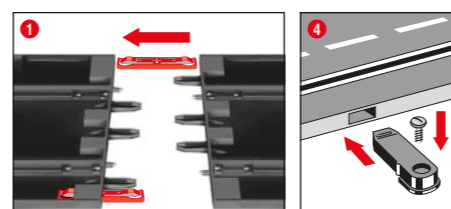
Il montaggio può essere eseguito solo da persone adulte. Questo apparecchio può essere utilizzato da bambini dagli 8 anni in su e da persone con ridotte capacità fisiche, sensoriali o mentali o con scarsa esperienza e conoscenza, a condizione che siano sorvegliate o istruite sull'uso in sicurezza dell'apparecchio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

Avviso importante



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

Istruzioni di montaggio

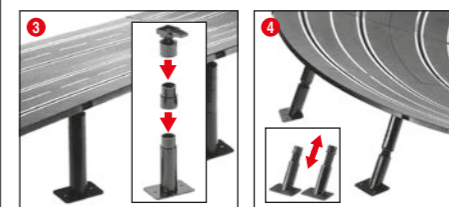
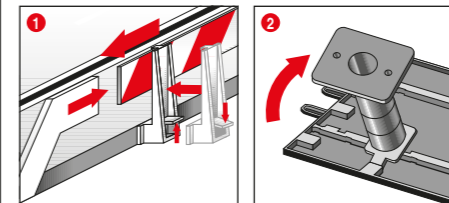


1 + 2 + 3 Prima del montaggio inserire le clip di collegamento nella rotaia come illustrato nella fig. 1. Unire le rotaie su una base piana. Muovere le clip di collegamento come nella fig. 2 in direzione della freccia fino a che si sente lo scatto d'incastro. La clip di collegamento può essere inserita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

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

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

Guardrail e appoggi

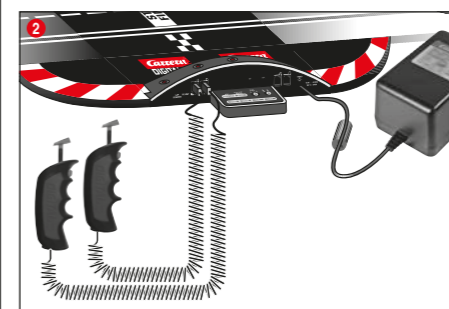
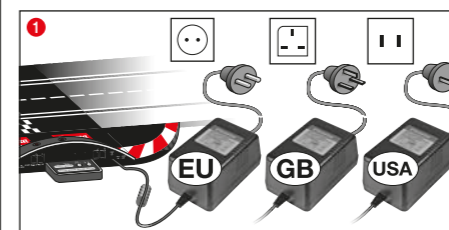


1 Guardrail: L'applicazione dei supporti per i guardrail viene eseguita sollevando il bordo della pista.

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

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

Allacciamento elettrico

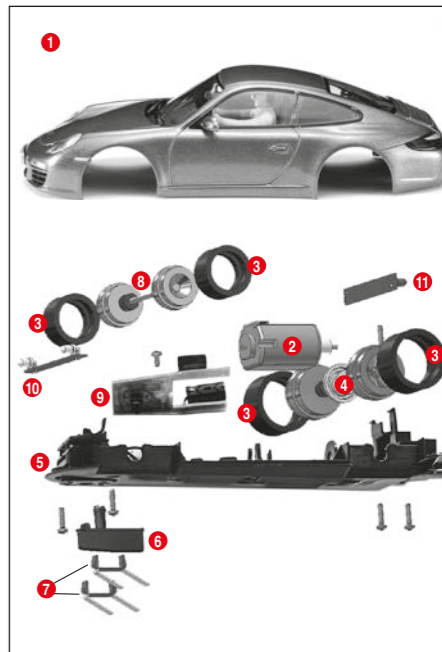


1 Collegare la spina del trasformatore alla Control Unit.
2 Collegare il comando manuale, fornito a corredo, al Control Unit.

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

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

Componenti degli autoveicoli

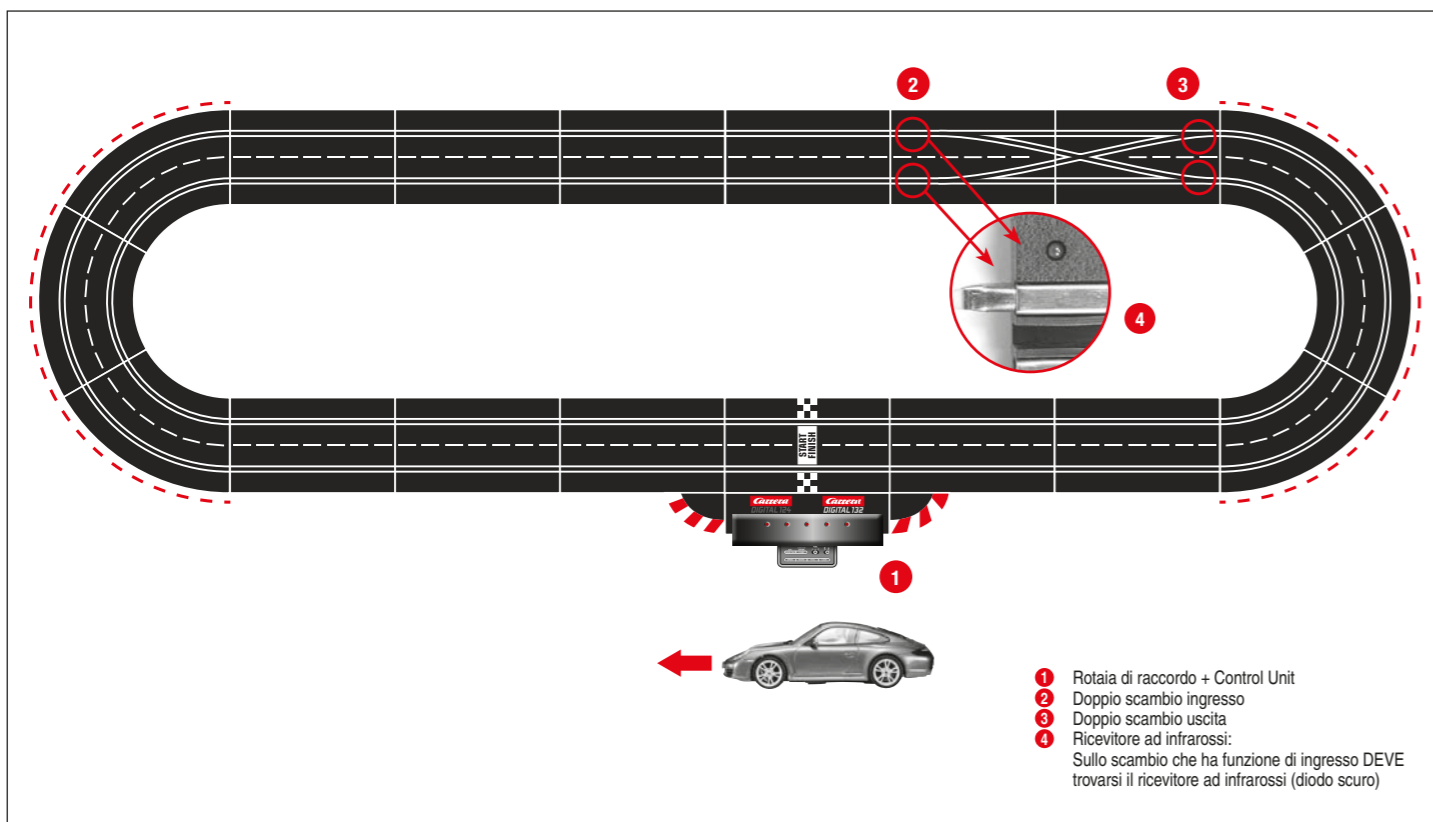


- 1 Carrozzeria, spoiler
- 2 Motore
- 3 Pneumatici
- 4 Asse posteriore
- 5 Chassis
- 6 Linguetta guida
- 7 Doppio contatto strisciante
- 8 Asse anteriore
- 9 Placca del veicolo con commutatore
- 10 Placca di luce anteriore
- 11 Placca di luce posteriore

Avvertenza: la struttura delle vetture dipende dal modello.

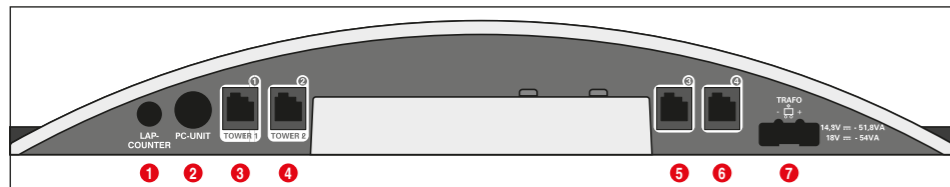
Il codice dei singoli pezzi non può essere usato come numero d'ordine.

Indicazione tecnica per il montaggio



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

Connessioni



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

Indicazioni generali sui connettori 1-4:

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

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

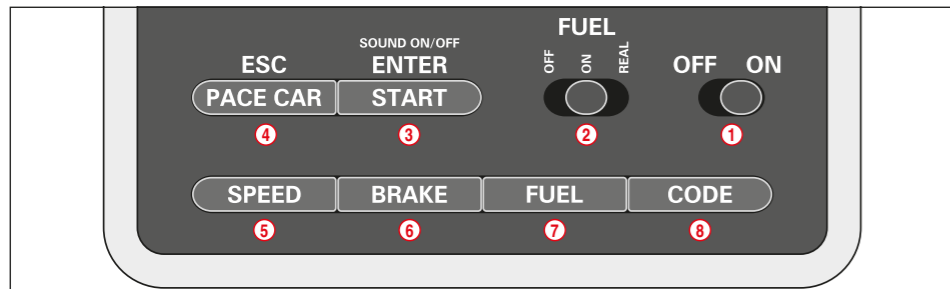
Se viene usata una scatola di estensione del comando manuale 20030348, deve essere collegata con il connettore 1. L'associazione degli indirizzi delle vetture avviene poi come indicato qui di seguito:

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

NB:

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

Elementi di comando

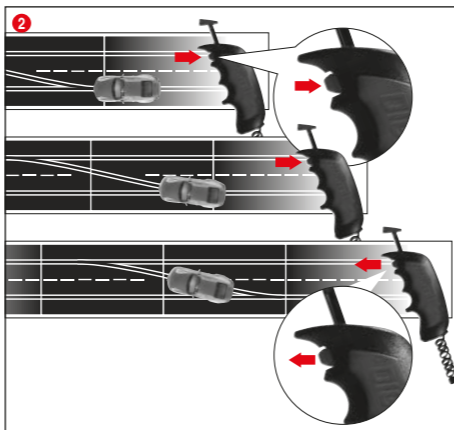


- 1 Interruttore ON/OFF
- 2 Interruttore per la funzione rifornimento
- 3 Tasto avvio per l'inizio della gara / tasto di conferma per la programmazione
- 4 Tasto per pace Car / interruzione della programmazione
- 5 Tasto per l'impostazione della velocità base
- 6 Tasto per l'impostazione del comportamento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

Indicazioni generali per l'uso

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

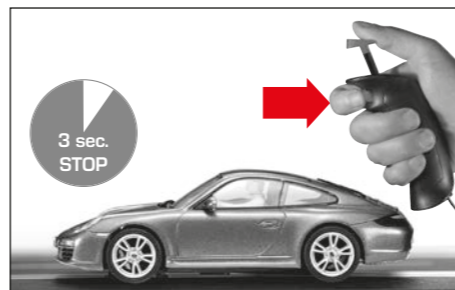
Funzione di scambio corsia



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

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

Funzione luce On/Off

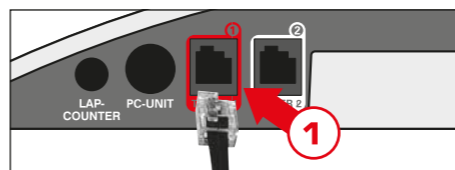


L'auto programmata sul comando manuale deve trovarsi almeno 3 sec. in sosta sulla pista prima che si possa accendere o spegnere la luce premendo il pulsante deviatore.

Nota:

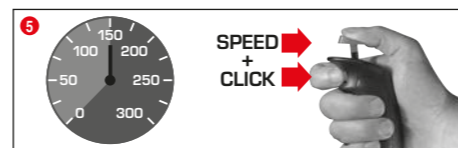
vale solo per modelli con illuminazione della vettura

Funzionamento del gioco con 6 auto



Collegare la scatola di ampliamento del comando manuale (n. art. 20030348) alla presa 1 della Control Unit. Per i passaggi successivi della procedura vedi sezione "Codificazione delle auto sul relativo comando manuale".

Codifica/programmazione Autonomous Car

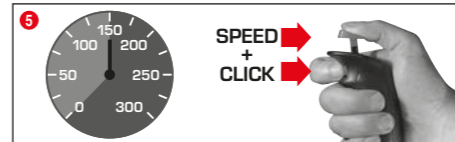
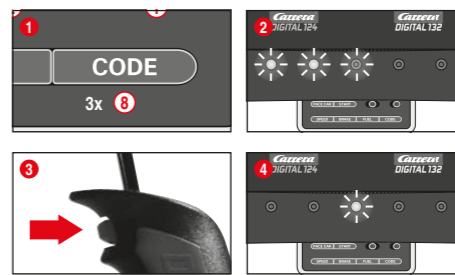
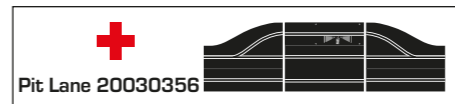


A Control Unit inserita, mettere la vettura da codificare sulla pista e premere 2 volte il tasto „Code“ (8), ill. 1. I primi due LED sulla Control Unit si illuminano, ill. 2. Ora premere il tasto scambio del comando manuale, ill. 3; i LED 3-5 si accendono uno dopo l'altro. Attendere finché il LED centrale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

La codifica dell'Autonomous Car è così conclusa.

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

Codifica/programmazione Pace Car



(solo in collegamento con Pit Stop Lane #20030356)

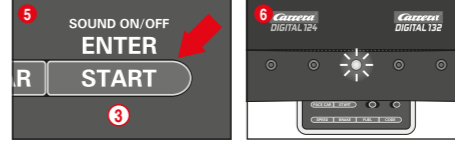
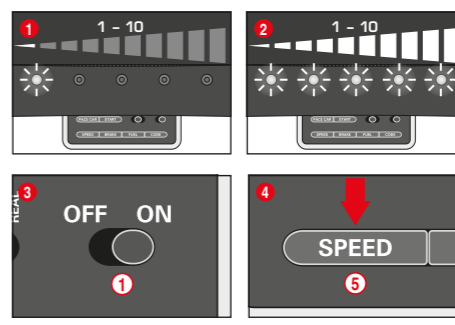
A Control Unit inserita, mettere la vettura da codificare sulla pista e premere 3 volte il tasto „Code“ (8), ill. 1. I primi tre LED sulla Control Unit si illuminano, ill. 2. Ora premere il tasto scambio del comando manuale, ill. 3; i LED 2-5 ora si accendono uno dopo l'altro. Attendere finché il LED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

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

Funzione Pace Car estesa

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

Impostazione della velocità base delle vetture



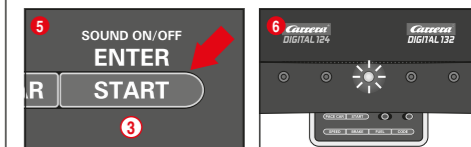
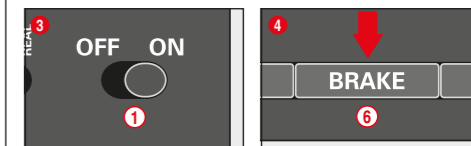
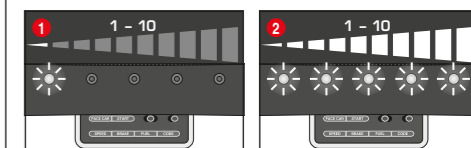
L'impostazione della velocità base può essere eseguita individualmente o per più vetture. Quelle da impostare devono trovarsi sulla pista. L'impostazione può essere eseguita in 10 livelli. I 5 LED segnalano i diversi livelli lampeggiando o illuminandosi permanentemente.

- 1 1 LED illuminato = bassa velocità
- 2 5 LEDs illuminati = alta velocità

A Control Unit attivata, mettere le vetture da impostare sulla pista e premere una volta il tasto „SPEED“ (5). Si illumina un determinato numero di LED che indicano il livello di velocità utilizzato per ultimo. Premere il tasto „SPEED“ (5) finché viene selezionata la velocità base desiderata. Confermare la scelta con il tasto „ENTER/START“ (3).

Una breve accensione della luce a scorrimento e l'illuminarsi del LED centrale confermano la conclusione dell'impostazione, ill. 6.

Impostazione del comportamento in frenata delle vetture



(solo per vetture controllate con comando manuale)

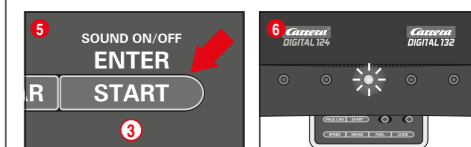
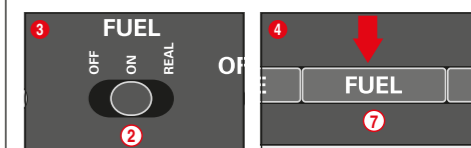
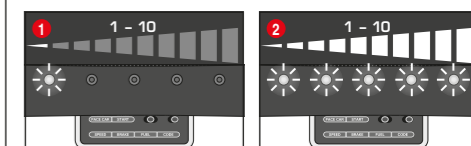
L'impostazione del comportamento in frenata può avvenire individualmente per una e/o più vetture. Quelle da impostare devono trovarsi sulla pista. L'impostazione può avvenire in 10 livelli. Lampeggiando o illuminandosi permanentemente, i 5 LED segnalano i diversi livelli.

- 1 1 LED illuminato = debole effetto frenante
- 2 5 LEDs illuminati = forte effetto frenante

A Control Unit attivata, mettere le vetture da impostare sulla pista e premere una volta il tasto „BRAKE“ (6). Si illumina un determinato numero di LED che indicano il livello di frenata utilizzato per ultimo. Premere il tasto „BRAKE“ (6) finché viene selezionato il comportamento in frenata desiderato. Confermare la scelta con il tasto „ENTER/START“ (3).

Una breve accensione della luce a scorrimento e l'illuminarsi del LED centrale confermano la conclusione dell'impostazione, ill. 6.

Impostazione del livello del carburante



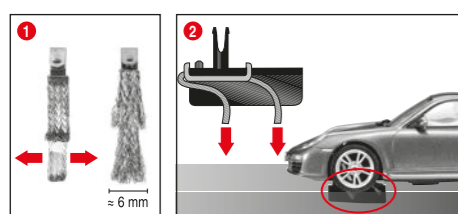
(solo per vetture controllate con comando manuale)

L'impostazione del livello del carburante in collegamento con la Pit Lane (20030356) avviene contemporaneamente per tutte le vetture. Può avvenire in 10 stadi. Lampeggiando o illuminandosi permanentemente, i 5 LED segnalano i diversi stadi.

- 1 1 LED illuminato = basso livello del carburante
- 2 5 LEDs illuminati = serbatoio pieno

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

Preparazione per lo start



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

1 + 2 Posizione ottimale del contatto strisciante:

Per una corsa ottimale e continua, aprire leggermente a ventaglio l'estremità del contatto strisciante (1) e piegarla verso la rotaia, come da ill. 2. Solo l'estremità del contatto strisciante dovrebbe essere in contatto con la rotaia e può essere tagliata leggermente se consumata. Di tanto in tanto eliminare la polvere e il materiale asportato per sfregamento dalle rotaie e dal contatto strisciante.

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

Codifica / programmazione delle vetture sui relativi comandi manuali



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

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

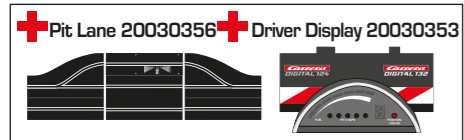
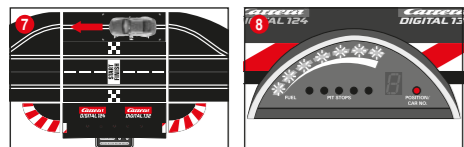
Nota: con questo tipo di codifica, sulla pista deve sempre trovarsi solo la vettura da codificare.

Funzione di rifornimento estesa
 Con l'interruttore a scorrimento (2) si possono selezionare 3 modi, ill. (3):

- OFF = le vetture non consumano „benzina“
- ON = le vetture consumano „benzina“
- REAL = velocità massima dipendente dal livello del carburante / le vetture consumano „benzina“ (solo in collegamento con Pit Lane 20030356 o Pit Stop Lane 20030346 e Pit Stop Adapter Unit 20030361)

Nel „REAL-Mode“, con il serbatoio pieno la vettura è „più pesante“, è più lenta e ha un minor effetto frenante; la vettura con il serbatoio vuoto è „più leggera“, è più veloce e ha un maggior effetto frenante. Un'indicazione del livello attuale del serbatoio e del „consumo di benzina“ può avvenire solo in collegamento con il Driver Display 20030353 e Pit Stop 20030356.

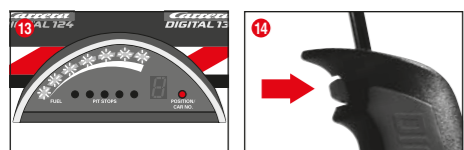
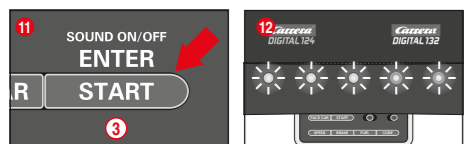
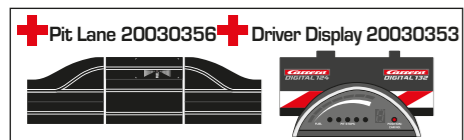
Rifornimento delle vetture con Pit Lane 20030356 e Driver Display 20030353



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

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

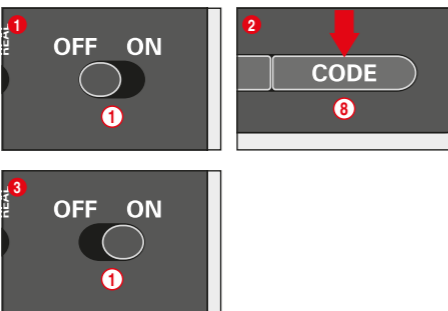
Impostazione del livello del carburante all'avvio della gara



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

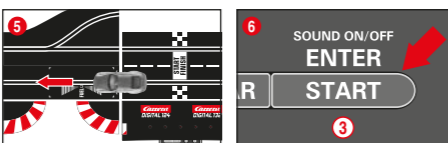
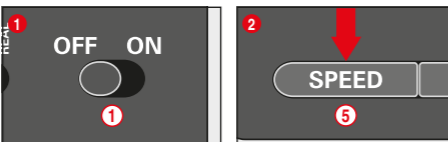
Indipendentemente dall'impostazione base del livello del carburante, all'inizio di una gara si può impostare il livello del carburante individualmente per una e/o più vetture per i giri fino al primo rifornimento. Premere una volta il tasto „START/ENTER“ (3); i 5 LED sulla Control Unit si illuminano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

Blocco dei tasti per impostazioni



Per bloccare i tasti per le impostazioni di Speed, Brake e Fuel, procedere come segue:
 A Control Unit disattivata, tenere premuto il tasto „CODE“ (8), attivare poi la Control Unit e rilasciare il tasto. Per annullare il blocco, ripetere il procedimento.

Funzione Pit Lane estesa

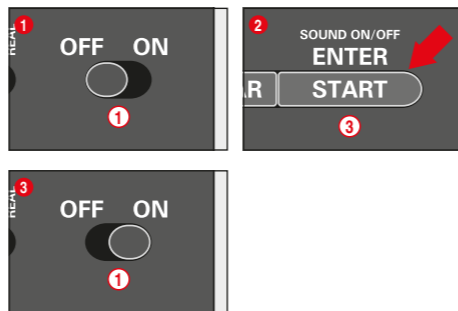


(solo in collegamento con Pit Lane 20030356)
 Esiste la possibilità di attivare/disattivare la funzione conteggio giri nella Pit Lane 20030356 o Pit Stop Lane 20030346 con la Pit Stop Adapter Unit 20030361. A Control Unit disattivata, tenere premuto il tasto „SPEED“ (5), attivare la Control Unit e rilasciare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

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

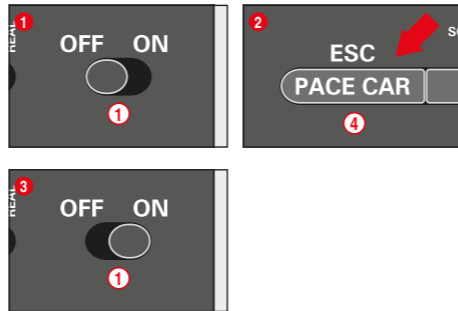
Scegliere l'impostazione desiderata e transitare con un veicolo sopra il sensore della Pit Lane, ill. (5). Le impostazioni vengono salvate durante il passaggio. Per terminare le impostazioni, premere il tasto „START/ENTER“ tasto (3).

Sound ON/OFF



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

Funzione reset



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

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

Funzione risparmio corrente

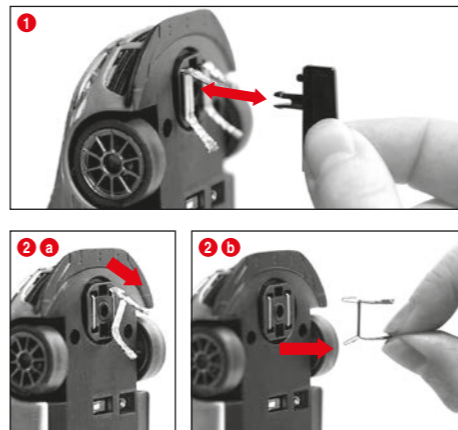
Se inutilizzata per 20 minuti, la Control Unit commuta nel modo risparmio corrente e disattiva tutte le indicazioni come Position Tower, Driver Display e Startlight. Per riattivare, spegnere la Control Unit per ca. 2-3 secondi e riaccendere. Tutte le impostazioni vengono mantenute.

Programmazione auto da DIGITAL 132 a Evolution (analogico)



Effettuare il cambio direzione di corsa con l'interruttore come in fig. (1). Collocare l'auto sulla pista Evolution e premere 3 volte il pulsante. Per il funzionamento con Carrera DIGITAL 132 rimettere l'interruttore nella posizione iniziale.

Sostituzione di contatti striscianti e linguetta guida



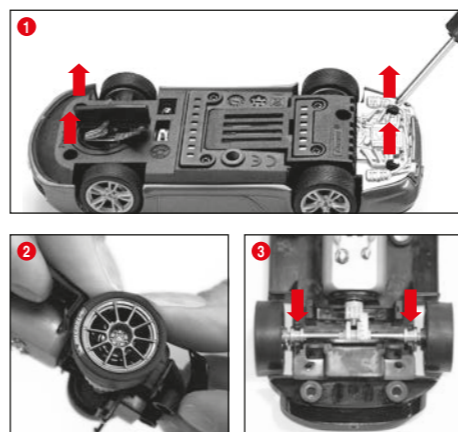
Note:

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

(1) Sfilare con cautela la linguetta guida dal supporto come nella fig. (1).

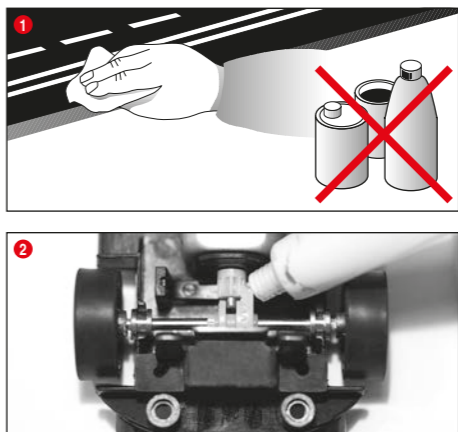
(2) Quando si sostituiscono i doppi contatti striscianti è necessario fare attenzione ad estrarre prima e solo in parte il cursore superiore (2 a) e poi con il cursore (2 b) può essere estratto il doppio contatto completo. Seguire gli stessi passaggi quando si sinserisce.

Sostituzione dell'asse posteriore



Staccare la parte superiore della vettura dallo chassis come da ill. (1). Premendo, togliere gli assi dagli alloggiamenti (2). Inserire l'asse nuovo, assicurandosi che la posizione dei cuscinetti sia corretta (3).

Manutenzione e cura



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

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

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

**Rimozione dei disturbi
 Tecnica di guida**

Rimozione dei disturbi:
 In caso di disturbi controllare i seguenti punti:

- Allacciamenti elettrici corretti?
- Trasformatore e comando manuale sono collegati correttamente?
- Il collegamento degli elementi ad innesto della pista è in ordine?
- La pista e le gole della rotaia sono pulite ed esenti da corpi estranei?
- I contatti striscianti sono in ordine e hanno il contatto con la rotaia della corrente?
- Le auto sono codificate correttamente sul comando manuale corrispondente?
- In caso di cortocircuito elettrico, l'alimentazione di corrente della pista viene interrotta automaticamente per 5 secondi e vengono emessi segnali acustici e ottici.
- Le auto sono in direzione di corsa sulla pista? Se l'interruttore per la direzione della corsa non funziona cambiare sul lato inferiore dell'auto.

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

Tecnica di guida:

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

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

Dati tecnici

Tensione d'uscita - Trasformatore per giocattoli

14,8 V = 51,8 W

Nome o marchio del fabbricante, numero di iscrizione nel registro delle imprese e indirizzo del fabbricante	Carrera Toys GmbH Rennbahn Allee 1 5412 Puch AUSTRIA FN 52240 z
Identificativo del modello	STAD-HKYF-002A STAD-HKYF-003A STAD-HKYF-004A
Tensione di ingresso	100-240 V~
Frequenza di ingresso CA	50/60 Hz
Tensione di uscita	DC 14.8 V
Corrente di uscita	3.5 A
Potenza di uscita	51.8 W
Rendimento medio in modo attivo	88.11 %
Rendimento a basso carico (10 %)	83.46 %
Potenza assorbita nella condizione a vuoto	0.14 W

Modi elettrici

- 1.) Gioco attivo = le vetture vengono azionate con i comandi manuali
- 2.) Gioco inattivo = i comandi manuali non vengono azionati, nessun gioco
- 3.) Stand-by = dopo ca. 20 minuti di gioco inattivo, la rotaia di collegamento commuta nel modo stand-by. Il LED non è più acceso.
CONSUMO DI CORRENTE < 0.21 W
 Per riattivare, spegnere la Control Unit per ca. 2-3 secondi e riaccendere. La pista si ritrova poi nella modalità standby.
- 4.) Stato OFF = alimentatore staccato dalla rete elettrica



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

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

Inhoudsopgave

Veiligheidsinstructies	38
Verpakkingsinhoud	38
Technische instructie voor de opbouw	38
Belangrijk advies	39
Opbouwhandleiding	39
Vangrail en stutten	39
Elektrische aansluiting	39
Voertuigbouwdelen	39
Aansluitingen	40
Bedieningselementen	40
Startvoorbereiding	40
Codering/Programmering van de voertuigen op de overeenkomstige handregelaars	40
Wisselfunctie	40
Lichtfunctie aan/uit	41
Speelmodus met 6 voertuigen	41
Codering/Programmering Autonomous Car	41
Codering/Programmering Pace Car	41
Instelling van de basissnelheid van de voertuigen	41
Instelling van het remgedrag van de voertuigen	41
Instelling van de tankinhoud	41
Toetsenverdeling voor instellingen	42
Uitgebreide Pit Lane functie	42
Sound ON/OFF	42
Reset-functie	42
Stroombesparingsfunctie	42
Voertuigprogrammering van DIGITAL 132 op Evolution (analoog)	42
Vervanging van slepers en geleidepen	43
Vervanging achteras	43
Onderhoud en verzorging	43
Oplossen van fouten/Rijtechniek	43
Technische gegevens	43

Welkom

Hartelijk welkom in het team Carrera!
De bedieningshandleiding bevat belangrijke informatie over de opbouw en bediening van uw Carrera DIGITAL 132 Racebaan. Gelieve deze zorgvuldig te lezen en aansluitend te bewaren. Met eventuele vragen kunt u terecht bij onze verkoopafdeling; of bezoek onze website: carrera-toys.com

Gelieve de inhoud op volledigheid en eventuele transportschade te controleren. De verpakking bevat belangrijke informatie en dient eveneens te worden bewaard. Wij wensen u veel pret met uw nieuwe Carrera DIGITAL 132 Racebaan.

Veiligheidsinstructies

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

• **WAARSCHUWING!** Dit speelgoed bevat magneten of magnetische onderdelen. Magnetten die in het menselijk lichaam aan elkaar of aan een metaal worden hechten, kunnen een ernstig of dodelijk letsel veroorzaken. Raadpleeg onmiddellijk een arts indien magneten worden ingeslikt of ingeademd.

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

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

• De baan en de voertuigen dienen regelmatig op schade aan leidingen, stekkers en behuizingen te worden gecontroleerd! Defecte delen uitwisselen.

• De autoracebaan is niet geschikt voor het gebruik in open lucht of in vochtige ruimtes! Houd vloeistoffen uit de buurt van de baan.

• Leg geen metalen delen op de baan, om kortsluiting te vermijden. De baan niet opstellen in de buurt van gevoelige voorwerpen, omdat uit het circuit geslingerde voertuigen beschadigingen kunnen veroorzaken.

• Haal voor de reiniging of het onderhoud de stekker uit het stopcontact! Gebruik voor de reiniging een vochtige doek, geen oplosmiddelen of chemische producten. Bij het niet gebruiken van de racebaan dient deze beschermd tegen stof en droog te worden bewaard, best in het originele karton.

• Racebaan niet op gezichts- of ooghoogte gebruiken om de kans bestaat dat eruit slingerende auto's letsel veroorzaken.

• Ondeskundig gebruik van de transformator kan een elektrische schok veroorzaken.

• Het speelgoed mag uitsluitend worden aangesloten op apparaten van beschermklasse II.

• Het speelgoed mag uitsluitend met een transformator voor speelgoed worden gebruikt.

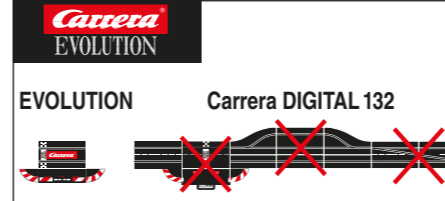
• Niet met regelbare transformatoren gebruiken!

• Als het netsnoer van dit apparaat beschadigd is, moet het naar de klantenservice van de firma Carrera worden gestuurd, of door een andere gekwalificeerde persoon worden vervangen, om risico's te vermijden.

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

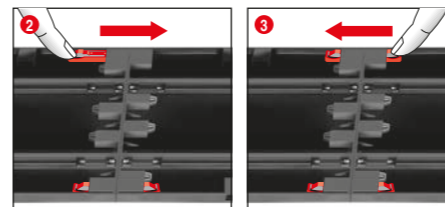
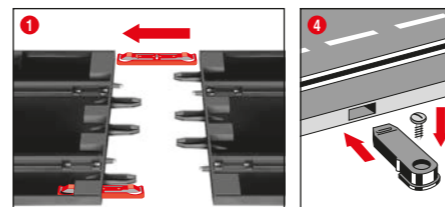
De montage mag enkel door volwassenen worden uitgevoerd. Dit apparaat kan door kinderen vanaf 8 jaar en ouder, alsook door personen met verminderde fysieke, sensorische of mentale vaardigheden of gebrek aan ervaring en kennis, worden gebruikt als ze onder toezicht staan of werden onderricht betreffende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

Belangrijk advies



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

Opbouwhandleiding

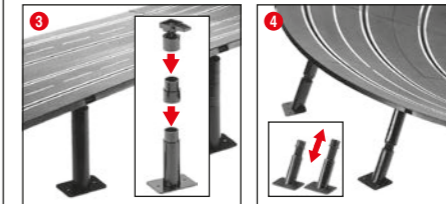
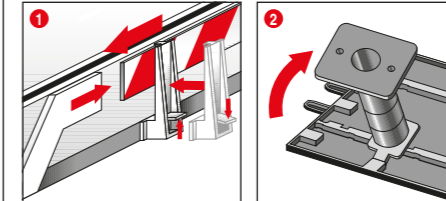


1 + 2 + 3 Voor de constructie verbindingsclips zoals in afb. 1 beschreven in de rail steken. Rails op een vlakke ondergrond in elkaar steken. Verbindingsclips zoals in afb. 2 in de richting van de pijl bewegen tot ze hoorbaar in elkaar klikken. Verbindingsclip kan er ook later worden ingestoken. Het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

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

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

Vangrail en stutten

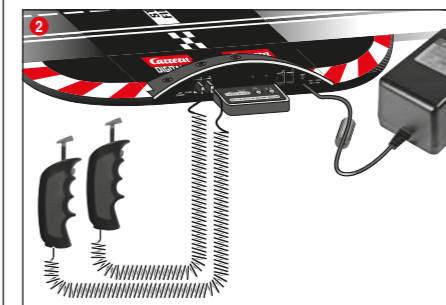
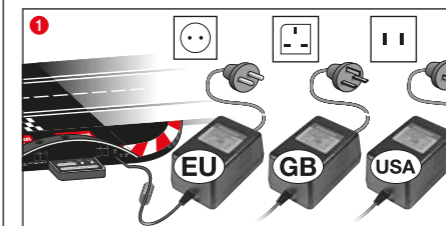


1 Vangrails: Het aanbrengen van de vangrailhouders gebeurt door het omhoog kantelen aan de rijbaanrand.

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

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

Elektrische aansluiting

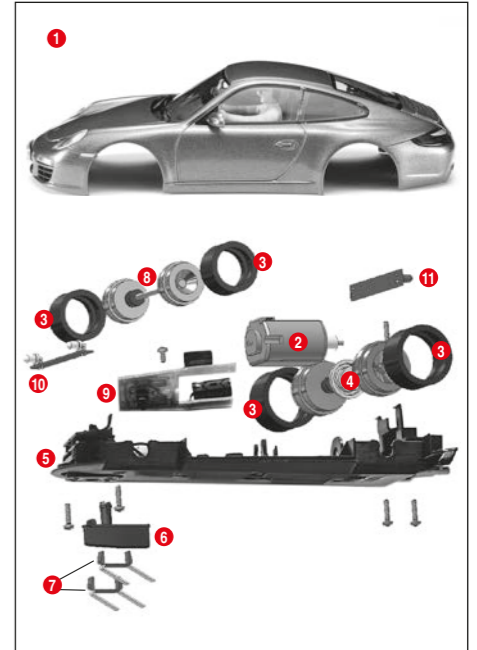


1 Sluit de stekker van de transformator aan op de Control Unit.
2 Sluit de meegeleverde handregelaars aan op de Control Unit.

Instructie: Om kortsluitingen en stroomschokken te vermijden mag het speelgoed niet worden verbonden met vreemde elektrische toestellen, stekkers, kabels of andere niet bij het speelgoed horende voorwerpen. De Carrera DIGITAL 132 Autoracebaan functioneert alleen correct met een originele Carrera DIGITAL 132 transformator.

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

Voertuigbouwdelen

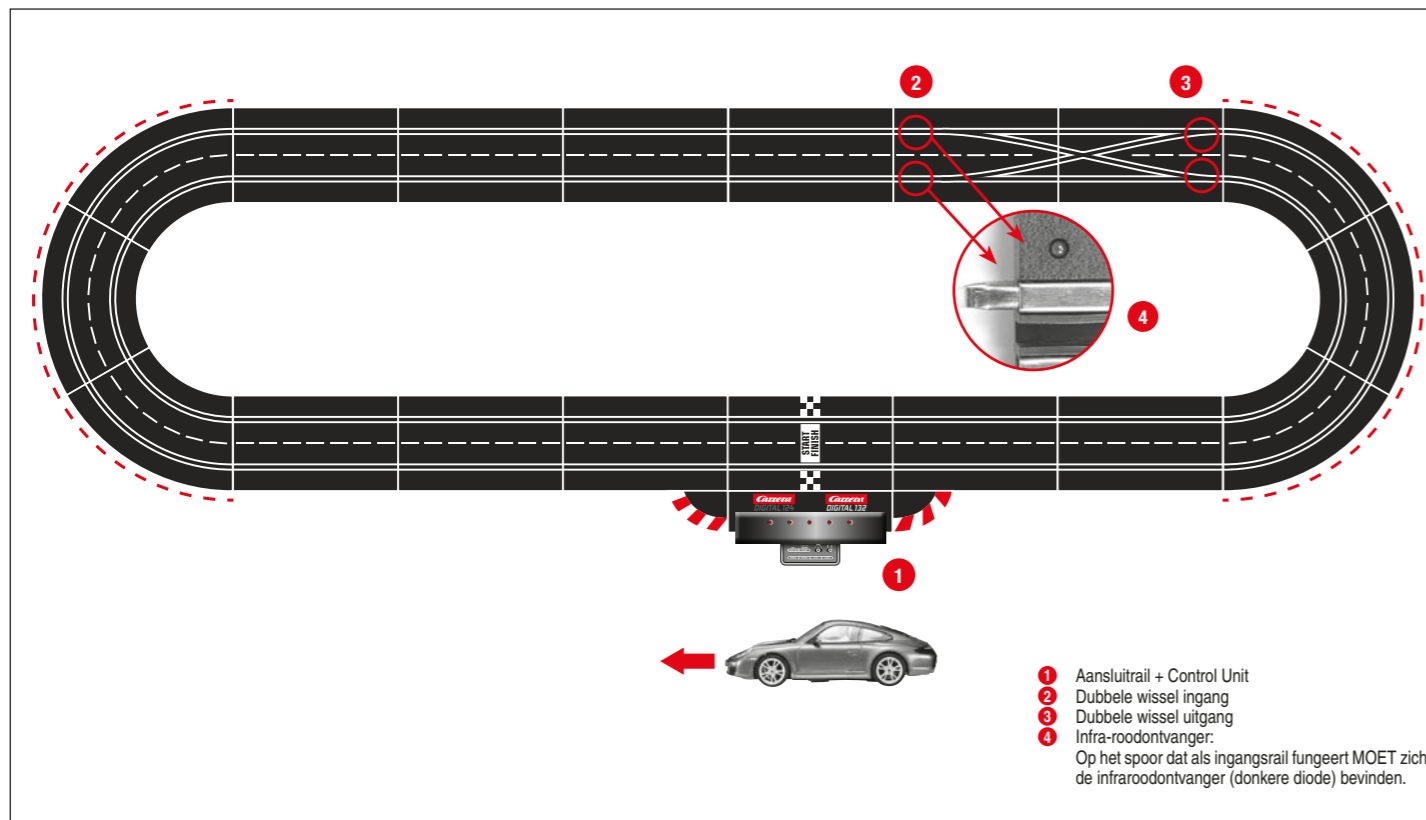


- 1 Carrosserie, spoiler
- 2 Motor
- 3 Banden
- 4 Achteras
- 5 Chassis
- 6 Leikop
- 7 Dubbele sleper
- 8 Vooras
- 9 Voertuigprintplaat met keuzeschakelaar
- 10 Voorste lichtprintplaat
- 11 Achterste lichtprintplaat

Instructie: Voertuigopbouw is afhankelijk van het model.

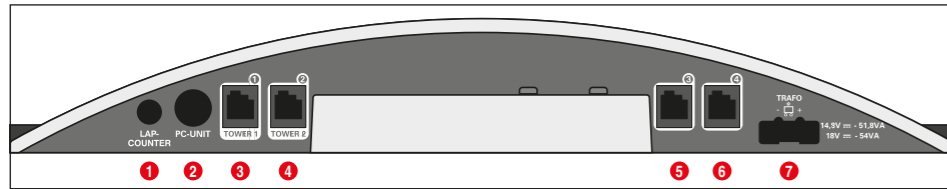
De aanduiding van de afzonderlijke onderdelen kan niet als bestelnummer worden gebruikt.

Technische instructie voor de opbouw



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

Aansluitingen



Aansluitingen (van links naar rechts):

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

Algemene instructies over de aansluitbussen 1-4:

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

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

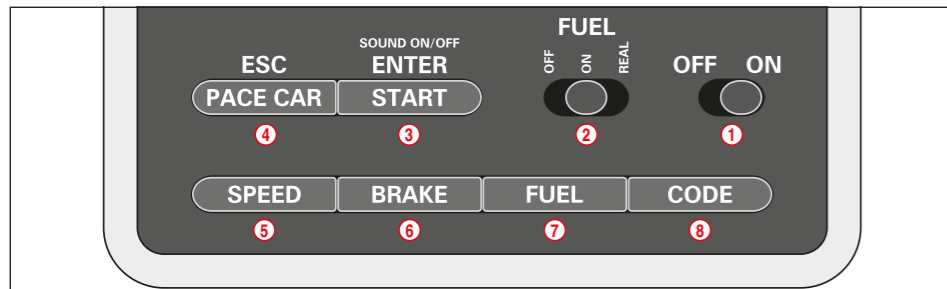
Bij gebruik van een uitbreidingsbox voor handregelaar 20030348 dient deze met aansluitbus 1 te worden verbonden. De toewijzing van voertuigadressen gebeurt dan zoals onderstaand is beschreven:

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

Opmerking:

WIRELESS kan niet worden gecombineerd met een uitbreidingsbox voor handregelaars.

Bedieningselementen



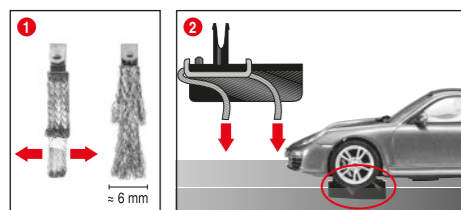
- 1 In-/uitschakelaar
- 2 Schakelaar voor tankfunctie
- 3 Starttoets voor racesstart / bevestigingstoets voor programmering
- 4 Toets voor Pace Car / annulering van de programmering
- 5 Toets voor instelling van de basissnelheid
- 6 Toets voor instelling van het remgedrag
- 7 Toets voor instelling van de tankinhoud

- 8 Programmeertoets voor voertuigen

Algemene instructies over de bediening

Enkele toetsen zijn meervoudig toegewezen. Het instellen van enkele functies gebeurt met een toetsencombinatie. Alle programmeringsprocessen kunnen met toets 4 „ESC/PACE CAR“ worden geannuleerd. Verdere details vindt u in het verdere verloop.

Startvoorbereiding



Dit Carrera DIGITAL 132 voertuig is optimaal afgestemd op het Carrera railsysteem 1:24.

1 + 2 Optimale sleperstand:

Om goed en continu te rijden, de sleper licht open waaien 1 en overeenkomstig afb. 2 naar de rails toe buigen. Alleen het uiteinde van de sleper mag contact met de rails hebben en kan bij slijtage evt. een beetje worden afgeknipt. De rails en de sleper moeten af en toe van stof en slijpsel worden bevrijd.

Tijdens het spelen kunnen kleine voertuigonderdelen zoals spijlers of spiegels, die door hun zo waarheidsgetrouw mogelijke uitvoering zo gevormd moeten worden, mogelijk losraken of breken. Om dit te voorkomen, heeft u de mogelijkheid om ze te beschermen door ze voor het spelen te verwijderen.

Codering/Programmering van de voertuigen op de overeenkomstige handregelaars

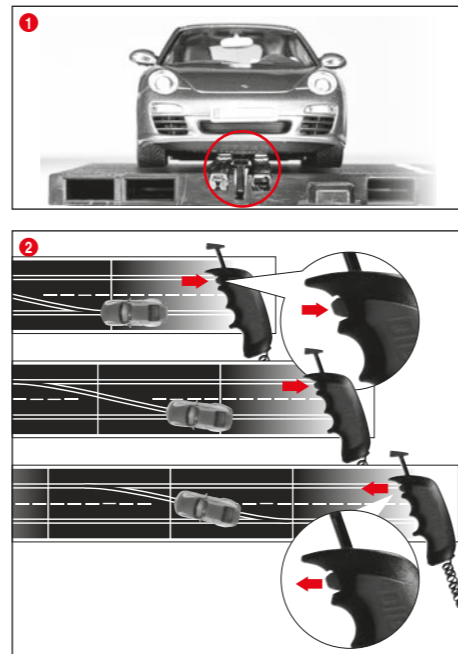


Plaats het te coderen voertuig op de baan en schakel de Control Unit in.

Druk eenmaal op toets „Code“ 8, afb. 1. De eerste LED licht op, afb. 2. Druk aansluitend eenmaal op de wisseltoets op de overeenkomstige handregelaar, afb. 3. Bij voertuigen met verlichting beginnen de lampen te knipperen en op de Control Unit lichten de LED's 2-4 na elkaar op. Na uitgevoerde codering licht de middelste LED continu op (afb. 4) en het voertuig werd aan de handregelaar toegewezen.

Instructie: Bij deze wijze van codering mag zich altijd **alleen het te coderen voertuig** op de baan bevinden.

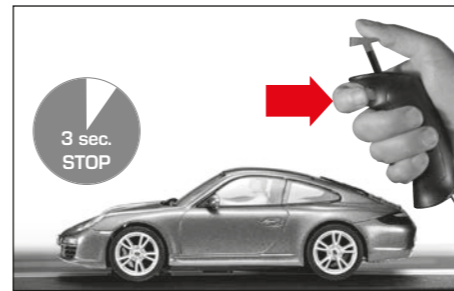
Wisselfunctie



1 Let er op, dat de leikop van het voertuig zich in de spoorseur bevindt en de dubbele sleepplaten contact met de stroomaansluitingrail bezitten. Plaats de voertuigen op de aansluitrail.

2 Bij spoorwisseling dient de knop op de handregelaar zolang ingedrukt te blijven, tot het voertuig over de wissel is gereden.

Lichtfunctie aan/uit

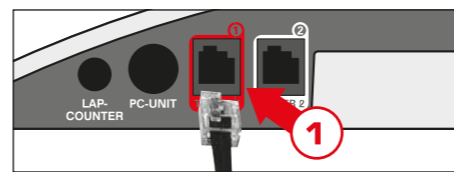


Op handregelaar geprogrammeerd voertuig moet zich minstens 3 seconden lang in stilstand op het parcours bevinden, voordat door het indrukken van de wisseltoets het licht respectievelijk in- en uitgeschakeld kan worden.

Opmerking:

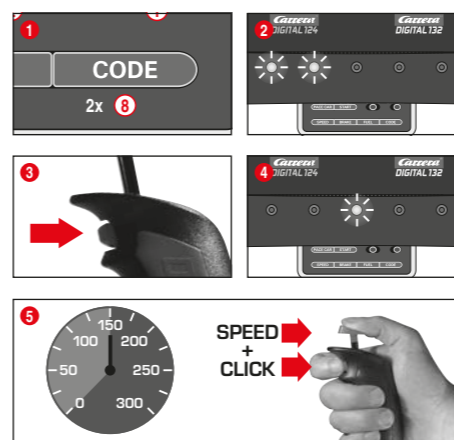
geldt alleen voor modellen met voertuigverlichting

Speelmodus met 6 voertuigen



Uitbreidingsbox (art.-nr. 20030348) voor de handregelaar op contactvoetje 1 van de Control Unit aansluiten. Voor de verdere werkwijze verwijzen wij naar de paragraaf "Codering van de voertuigen op corresponderende handregelaar".

Codering/Programmering Autonomous Car

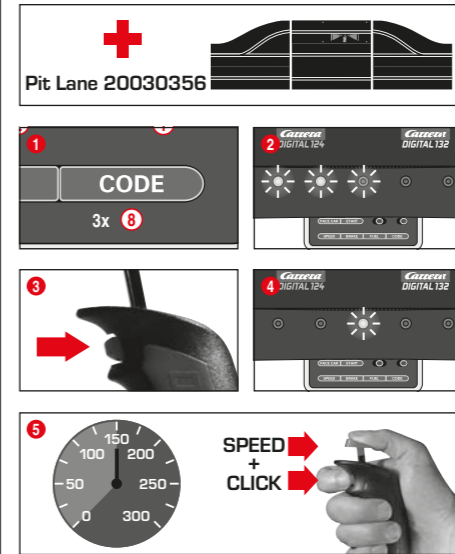


Plaats het te coderen voertuig bij ingeschakelde Control Unit op de baan en druk 2 maal op toets „Code“ 8, afb. 1. De eerste beide LED's op de Control Unit lichten op, afb. 2. Druk nu op de wissel-schakelaar van de handregelaar, afb. 3; de LED's 3-5 lichten nu na elkaar op. Wacht tot de middelste LED weer oplicht, afb. 4. Druk op de drukschakelaar van de handregelaar en breng het voertuig op de gewenste snelheid. Druk bij het bereiken van de snelheid opnieuw op de wissel-schakelaar, afb. 5.

De codering van de Autonomous Car is daarmee beëindigd.

Instructie: Bij deze wijze van codering mag zich altijd **alleen het te coderen voertuig** op de baan bevinden. De Programmering van de Autonomous Car blijft zo lang behouden, tot het voertuig opnieuw wordt gecodeerd. De Autonomous Car wordt in verbinding met de Position Tower altijd met adres 7 aangebond.

Codering/Programmering Pace Car



(alleen in verbinding met Pitsstop Lane #20030356)

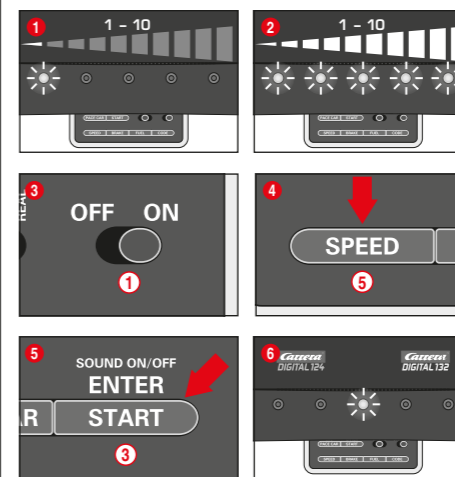
Plaats het te coderen voertuig bij ingeschakelde Control Unit op de baan en druk 3 maal op toets „Code“ 8, afb. 1. De eerste drie LED's op de Control Unit lichten op, afb. 2. Druk nu op de wissel-schakelaar van de handregelaar, afb. 3; de LED's 2-5 lichten nu na elkaar op. Wacht tot de middelste LED opnieuw oplicht, afb. 4. Druk op de drukschakelaar van de handregelaar en breng het voertuig op de gewenste snelheid. Druk bij het bereiken van de snelheid opnieuw op de wisseltoets, afb. 5. De codering van de Pace Car is daarmee beëindigd en het voertuig rijdt in de Pitsstop Lane.

Instructie: Bij deze wijze van codering mag zich altijd **alleen het te coderen voertuig** op de baan bevinden. De programmering van de Pace Car blijft zo lang behouden, tot het voertuig opnieuw wordt gecodeerd. De Pace Car wordt in verbinding met de Position Tower altijd met adres 8 aangebond.

Uitgebreide Pace Car-functie

Na uitvoering van de codering van de Pace Car rijdt dit voertuig tijdens de eerste rondes automatisch in de Pit Lane. Om de Pace Car te starten drukt u eenmaal op toets „Pace Car“ 4. De LED's 2 en 3 op de Control Unit lichten op en de Pace Car verlaat de Pit Lane. De Pace Car rijdt nu zo lang, tot er opnieuw op toets „Pace Car“ wordt gedrukt. Daarbij dooft LED 2 uit en het voertuig rijdt binnen de actuele ronde automatisch in de Pit Lane.

Instelling van de basissnelheid van de voertuigen



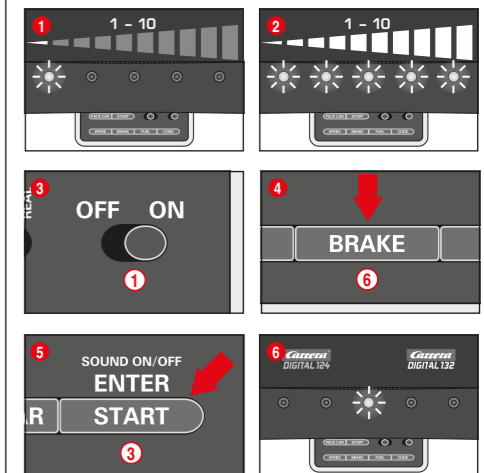
De instelling van de basissnelheid kan individueel voor één en/of meerdere voertuigen gebeuren. De in te stellen voertuigen moeten zich daarbij op de baan bevinden. De instelling kan in 10 trappen gebeuren, waarbij de 5 LED's door knipperen resp. continu oplichten de verschillende trappen signaleren.

- 1 LED licht op = lage snelheid
- 5 LED's lichten op = hoge snelheid

Plaats de in te stellen voertuigen bij ingeschakelde Control Unit op de baan en druk eenmaal op toets „SPEED“ 5. Een bepaald aantal LED's licht op. Deze tonen de laatste gebruikte snelheids-trap aan. Druk zo vaak op toets „SPEED“ 5 tot de gewenste basis-

snelheid is geselecteerd. Bevestig de selectie met toets „ENTER/START“ 3. Een kort loopplicht en het oplichten van de middelste LED bevestigen, dat de instelling is beëindigd, afb. 6.

Instelling van het remgedrag van de voertuigen



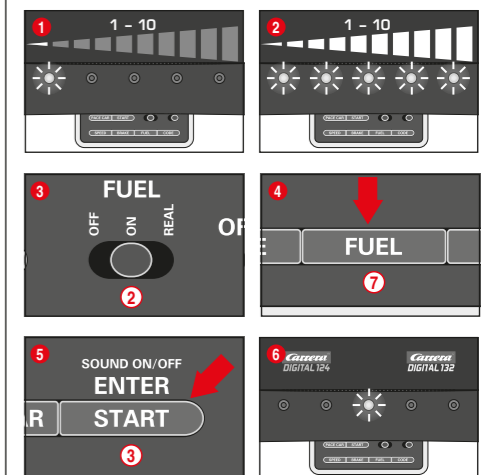
(alleen voor met de handregelaar bediende voertuigen)

De instelling van het remgedrag kan individueel voor één en/of meerdere voertuigen gebeuren. De in te stellen voertuigen moeten zich daarbij op de baan bevinden. De instelling kan in 10 trappen gebeuren, waarbij de 5 LED's door knipperen resp. continu oplichten de verschillende trappen signaleren.

- 1 LED licht op = zwakke remwerking
- 5 LED's lichten op = sterke remwerking

Plaats de in te stellen voertuigen bij ingeschakelde Control Unit op de baan en druk eenmaal op toets „BRAKE“ 6. Er licht nu een bepaald aantal LED's op. Deze tonen de laatste gebruikte remtrap aan. Druk zo vaak op toets „BRAKE“ 6 tot de gewenste remwerking is geselecteerd. Bevestig uw selectie met toets „ENTER/START“ 3. Een kort loopplicht en het oplichten van de middelste LED bevestigen, dat de instelling in beëindigd, afb. 6.

Instelling van de tankinhoud



(alleen voor met handregelaar bediende voertuigen)

De instelling van de tankinhoud in verbinding met de Pit Lane (20030356) gebeurt gelijktijdig voor alle voertuigen. De instelling kan in 10 trappen gebeuren, waarbij de 5 LED's door knipperen of continu oplichten de verschillende trappen signaleren.

- 1 LED licht op = geringe tankinhoud
- 5 LED's lichten op = volle tankinhoud

Plaats de in te stellen voertuigen bij ingeschakelde Control Unit op de baan en schakel de tankfunctie in met de schuifschakelaar 2 afb. 3. Druk eenmaal op toets „FUEL“ 7. Er licht nu een bepaald aantal LED's op. Deze tonen de laatste gebruikte tankinhoud aan. Druk zo vaak op toets „FUEL“ 7 tot de gewenste tankinhoud is geselecteerd. Bevestig de selectie met toets „ENTER/START“ 3. Een kort loopplicht en het oplichten van de middelste LED bevestigen, dat de instelling is beëindigd, afb. 6.

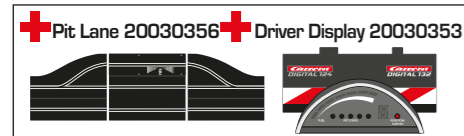
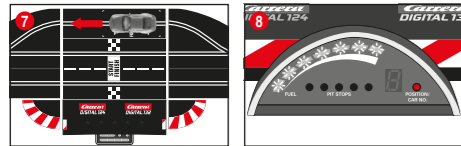
Uitgebreide tankfunctie

Met de schuifschakelaar (2) kunnen 3 modi worden geselecteerd, afb. (3).

- OFF = Voertuigen verbruiken geen „benzine“
- ON = Voertuigen verbruiken „benzine“
- REAL = Maximale snelheid afhankelijk van tankinhoud / voertuigen verbruiken „benzine“ (alleen in verbinding met Pit Lane 20030356 resp. Pitsstop Lane 20030346 en Pitsstop Adapter Unit 20030361)

In de „REAL-modus“ is het voertuig met volle tank „zwaarder“, rijdt langzamer en heeft geringere remwerking; een voertuig met lege tank is „lichter“, rijdt sneller en heeft een hogere remwerking. Een indicatie van de actuele tankinhoud en het „benzineverbruik“ kan alleen in verbinding met het Driver Display 20030353 en Pitsstop 20030356 gebeuren.

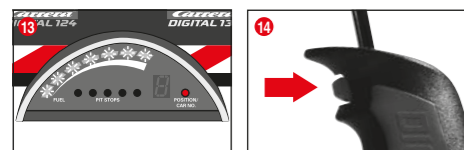
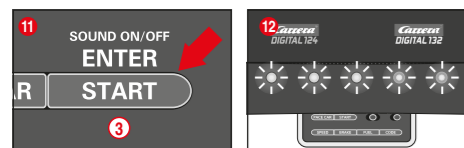
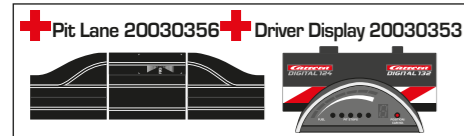
Tanken van de voertuigen met Pit Lane 20030356 en Driver Display 20030353



De actuele tankinhoud kan op het staafdisplay met 5 groene en 2 rode LED's van het Driver Display worden afgelezen. Rijd om te tanken met het voertuig in de Pit Lane via de tanksensor, afb. (7). De staafindicatie begint nu te knipperen, afb. (8), en het voertuig kan nu door de wisseltoets ingedrukt te houden worden bijgetankt, afb. (9). Het aantal tankcyclussen wordt door knipperen resp. oplichten van de gele LED's aangetoond, afb. (10) (zie ook Driver Display).

Instructie: Met voertuigen met lege tank wordt bij de rondetelling in verbinding met Position Tower 20030357 geen rekening gehouden.

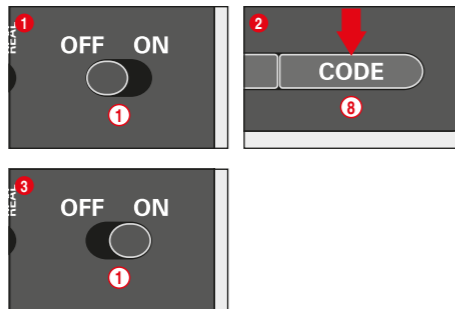
Instellen van de tankinhoud bij de racestart



(alleen in verbinding met Pit Lane 20030356 en Driver Display 20030353)

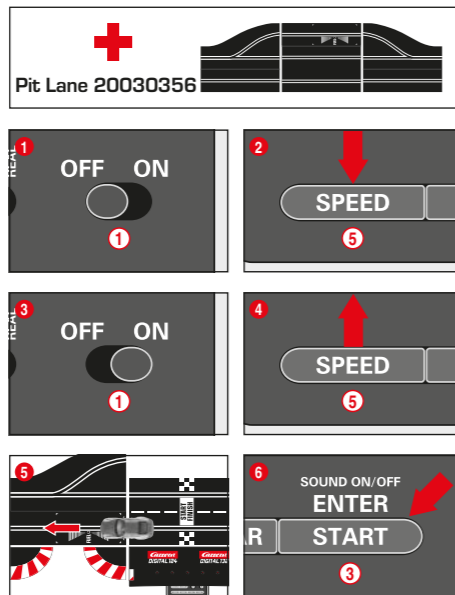
Onafhankelijk van de basisinstelling van de tankinhoud kan individueel voor één en/of meerdere voertuigen de tankinhoud bij de start van een race voor de rondes tot bij de eerste tankstop worden ingesteld. Druk eenmaal op toets „START/ENTER“ (3); de 5 LED's op de Control Unit lichten continu op, afb. (12), en de staafindicatie(s) van het/de Driver Display(s) knipperen, afb. (13). Door op de wissel-schakelaar van de overeenkomstige handregelaar te drukken, kan het tankniveau worden gewijzigd, afb. (14).

Toetsenvergrendeling voor instellingen



Ga als volgt te werk, om de toetsen voor de instellingen van Speed, Brake en Fuel te blokkeren: Houd de Code-toets (8) ingedrukt als de Control Unit is uitgeschakeld. Schakel vervolgens de Control Unit aan en laat de Code-toets weer los. Om de blokkering weer ongedaan te maken, voert u dit proces nogmaals uit.

Uitgebreide Pit Lane functie

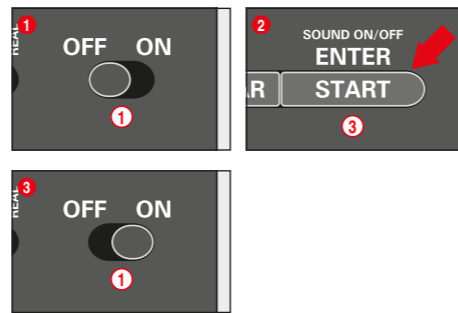


(alleen in verbinding met Pit Lane 20030356)
Er bestaat een mogelijkheid om de rondetelling in de Pit Lane 20030356 resp. Pitsstop Lane 20030346 met Pitsstop Adapter Unit 20030361 in/uit te schakelen. Druk hiervoor bij uitgeschakelde Control Unit op toets „SPEED“ (5), schakel de Control Unit in en laat toets „SPEED“ (5) los. Door opnieuw op de toets te drukken lichten naargelang de instelling 1 of 2 LED's op.

- LED 1 = Rondetelling uit
- LED 1 + 2 = Rondetelling aan

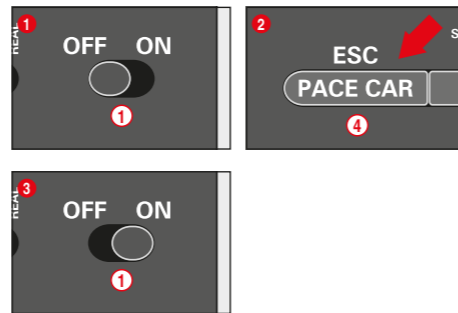
Selecteer de gewenste instelling en schuif of rijd met een voertuig over de Pit Lane Sensor afb. (6). De instellingen worden bij het overrijden overgenomen. Om de instellingen weer te verlaten drukt u op toets „START/ENTER“ (3).

Sound ON/OFF



De bevestigingstoon bij het overrijden van de sensoren en de toetsenbediening kan worden uitgeschakeld. Houd hiervoor de toets „START/ENTER“ (3) bij uitgeschakelde Control Unit ingedrukt, schakel de baan in en laat toets „START/ENTER“ (3) weer los. De bevestigingstoon bij het inschakelen van de Control Unit kan echter niet worden uitgeschakeld.

Reset-functie



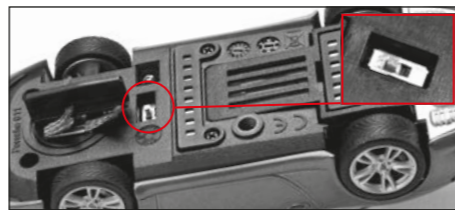
Om de fabrieksinstellingen opnieuw tot stand te brengen beschikt de Control Unit over een reset-functie. Houd hiervoor toets „ESC/PACE CAR“ (4) bij uitgeschakelde Control Unit ingedrukt; schakel de baan in en laat de toets weer los. Alle tot nu toe uitgevoerde instellingen voor snelheid, remgedrag, tankinhoud, sound en rondetelling worden terug op de fabrieksinstelling geplaatst. Instellingen van de voertuigen blijven echter behouden, voor zover deze zich niet op de baan bevinden..

- Fabrieksinstellingen:
- Snelheid = 10
 - Remgedrag = 10
 - Tankinhoud = 7
 - Sound = On
 - Indicatie van de positie voor Autonomous en Pace Car = OFF

Stroombesparingsfunctie

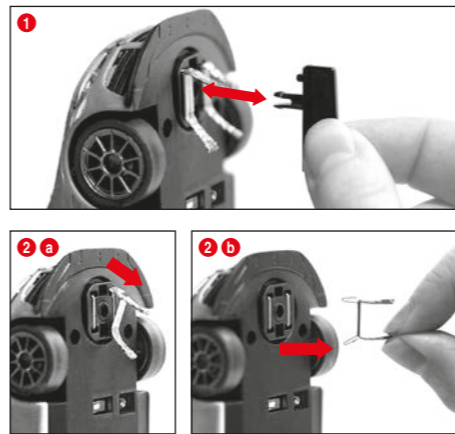
De Control Unit wordt na 20 minuten niet-gebruik naar de stroombesparingsmodus omgeschakeld en schakelt alle indicaties zoals Position Tower, Driver Displays en Startlight uit. Om te reactiveren, dient u de Control Unit ca. 2-3 seconden uit te schakelen en vervolgens opnieuw in te schakelen. Alle instellingen blijven behouden.

Voertuigprogrammering van DIGITAL 132 op Evolution (analog)



Rijrichtingwisselende schakelaar in overeenstemming met afbeelding (1) omschakelen. Voertuig op Evolution op piste zetten en klepstoter 3x indrukken. Voor Carrera DIGITAL 132 speelmodus-schakelaar opnieuw terugstellen.

Vervanging van slepers en geleidepen



Instructies:
• Het is steeds aanbevolen slechts één sleper uit te nemen en te wisselen.

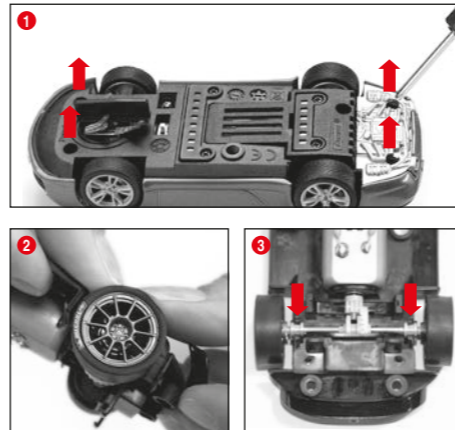
• Trek het voertuig nooit achteruit, omdat anders de slepers beschadigd worden.

(1) Leikop voorzichtig volgens afbeelding (1) uit de houder trekken.

(2) Bij het vervangen van de dubbele sleper moet erop gelet worden dat eerst de bovenste sleper (2a) slechts gedeeltelijk eruit wordt getrokken en vervolgens met sleper (2b) de dubbele sleper compleet eruit kan worden getrokken.

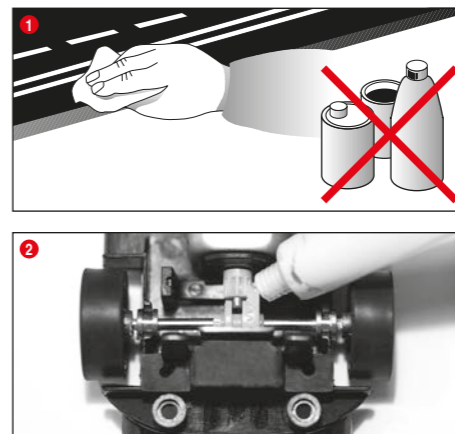
Ga bij het erin zetten op dezelfde manier te werk.

Vervanging achteras



Het bovendeel van het voertuig overeenkomstig afb. (1) van het chassis losmaken. De assen met druk uit de lagerpunten losmaken (2). Nieuwe as inleggen. Op correcte positie van de aslagers letten (3).

Onderhoud en verzorging



Om een correcte functie van de racebaan te vrijwaren, dienen alle delen van de racebaan regelmatig te worden gereinigd. Haal voor de reiniging de stekker uit de contactdoos.

(1) **Racetraject:** het oppervlak van de racebaan en de spoorseuven met een droge doek zuiver houden. Geen oplosmiddelen of chemische producten gebruiken voor de reiniging. Wanneer de baan niet wordt gebruikt tegen stof beschermd en droog bewaren, best in het originele karton.

(2) **Voertuigcontrole:** lagerpunten van de assen en wielen, motordrijfwiel, drijfwerkandwielen en lagers reinigen en met hars- en zuurvrij vet smeren. Gebruik als hulpmiddel bijv. een tandenstoker. Controleer regelmatig de toestand van de slepers en de banden.

Oplossen van fouten Rijtechniek

Oplossen van fouten:

Gelieve bij storingen het volgende te controleren:

- Zijn de stroomaansluitingen correct?
- Transformator en handregelaars correct aangesloten?
- Zijn de baanverbindingen correct in elkaar?
- Zijn de racebaan en de spoorseuven zuiver en vrij van vreemde voorwerpen?
- Zijn de slepers in orde en hebben zij contact met de spoorseuf?
- Zijn de voertuigen correct op de overeenkomstige handregelaar gecodeerd?
- Bij elektrische kortsluiting wordt de stroomtoevoer van de baan automatisch gedurende 5 seconden uitgeschakeld en wordt dit door akoestische en optische signalen aangetoond.
- Staan de voertuigen in rijrichting op de piste? Indien dit niet functioneert, rijrichtingschakelaar aan de onderzijde van het voertuig overschakelen.

Instructie:

Tijdens het spelen kunnen kleine voertuigonderdelen zoals spoulers of spiegels, die door hun zo waarheidsgetrouw mogelijke uitvoering zo gevormd moeten worden, mogelijk losraken of breken. Om dit te voorkomen, heeft u de mogelijkheid om ze te beschermen door ze voor het spelen te verwijderen.

Rijtechniek:

- Op de rechte stukken kan snel gereden worden, voor de bochten dient afgeremd te worden, in de uitgang van de bocht kan dan weer versneld worden.
- Houd de voertuigen niet met lopende motor vast of blokkeer ze niet, daardoor kunnen oververhitting of motorschade ontstaan.

Instructie: Bij toepassing op railsystemen, die niet door Carrera zijn geproduceerd, moet de bestaande leischeen door de speciale leischeen (#20085309) worden vervangen. Lichte loopgeluiden bij gebruik van de Carrera brug (#20020587) of de steile bocht 1/30° (#20020574) zijn veroorzaakt door de originaliteit van het schaalmodel en zijn onbelangrijk voor de onberispelijke speelfunctie.

Technische gegevens

Uitgangsspanning · Speelgoedtransformator

14,8 V = 51,8 W

Naam of handelsmerk van de fabrikant, handelsregisternummer en adres
Carrera Toys GmbH
Rennbahn Allee 1
5412 Puch
AUSTRIA
FN 52240 z

Typeaanduiding
STAD-HKYF-002A
STAD-HKYF-003A
STAD-HKYF-004A

Voedingsspanning 100-240 V~

Voedingsfrequentie 50/60 Hz

Uitgangsspanning DC 14.8 V

Uitgangsstroom 3.5 A

Uitgangsvermogen 51.8 W

Gemiddelde actieve efficiëntie 88.11 %

Efficiëntie bij lage belasting (10 %) 83.46 %

Energieverbruik in niet-belaste toestand 0.14 W

Stroommodi

- 1.) Speelmodus = Voertuigen worden met de handregelaar bediend
- 2.) Rustmodus = De handregelaars worden niet bediend, geen spel
- 3.) Stand-by modus = Na ca. 20 minuten rustmodus wordt de aansluitrail in stand-by modus geschakeld. De led brandt niet meer.
STROOMVERBRUIK < 0,21 W
Om te reactiveren, dient u de Control Unit ca. 2-3 seconden uit te schakelen en vervolgens opnieuw in te schakelen. De baan bevindt zich dan weer in de rustmodus.
- 4.) Uit toestand = De netvoeding is gescheiden van het stroomnet



Dit product draagt het selectieve klasseringssymbool voor elektrisch afval en elektronische apparatuur (WEEE). Dit betekent dat dit product moet worden behandeld overeenkomstig Europese Richtlijn 2012/19/EU teneinde te worden gerecycled of gesloopt om het effect op de omgeving zo klein mogelijk te maken. Zoek alstublieft contact met uw plaatselijke of regionale bevoegde instantie voor verdere informatie.

Elektronische producten niet inbegrepen in het selectieve klasseringsproces zijn potentieel gevaarlijk voor het milieu en de menselijke gezondheid ten gevolge van de tegenwoordigheid van gevaarlijke substanties.

Innehåll

Säkerhetsanvisningar	44
Innehållet i förpackningen	44
Teknisk hänvisning avs. uppbyggnaden	44
Viktig upplysning	45
Monteringsanvisningar	45
Ledplankor och stöd	45
Elektrisk anslutning	45
Fordonskomponenter	45
Anslutningar	46
Manöverelement	46
Förberedelse för start	46
Kodning/programmering av bilarna till respektive handkontroll	46
Växelfunktion	46
Belysning på/av	47
Spel med 6 bilar	47
Kodning/programmering av Autonomous Car	47
Kodning/programmering Pace Car	47
Inställning av bilarnas grundhastighet	47
Inställning av bilarnas bromsverkan	47
Inställning av tankens innehåll	47
Knappspärr för inställningar	48
Utökad Pit Lane funktion	48
Sound ON/OFF	48
Resetfunktion	48
Energisparfunktion	48
Programmering av bilen från DIGITAL 132 till Evolution (analogt)	48
Byta ut slipskovel och styrköl	49
Byta av bakaxel	49
Underhåll och skötsel	49
Åtgärdande av fel/Körteknik	49
Tekniska data	49

Välkommen

Hjärtligt välkommen till Team Carrera!
Den här bruksanvisningen innehåller viktiga informationer för montering av Din Carrera DIGITAL 132 bilbana. Var vänlig och läs igenom den noggrant och förvara den därefter.
Om Du har frågor: kontakta vår distributör, eller besök vår hemsida: carrera-toys.com

Kontrollera vänligen att innehållet i förpackningen är fullständigt och fritt från eventuella transportskador. Förpackningen innehåller viktiga informationer och bör också förvaras.

Vi önskar Dig mycket nöje med Din nya Carrera DIGITAL 132 bana.

Säkerhetsanvisningar

• **VARNING!** Inte lämpligt för barn under 36 mån. Kvävningsrisk på grund av smådelar som kan sväljas. OBS! Funktionsbetingad klämrisk.

• **VARNING!** Denna leksak innehåller magneter eller magnetiska delar. Magneter som fastnar vid varandra eller vid ett metallföremål inuti kroppen kan orsaka allvariga skador och dödsfall. Uppsök omedelbart läkare om någon har svält eller andats in magneter.

• Transformatorn är ingen leksak! Kortslut ej anslutningarna på transformatorn! Hänvisning till föräldrarna: Kontrollera regelbundet att kabeln, stickkontakten och kåpan till transformatorn inte är skadade! Använd endast leksaken med den rekommenderade transformatorn! Det är inte tillåtet att använda transformatorn om den är skadad! Vi rekommenderar att skilja transformatorn från strömförsörjningen vid längre pauser. Öppna ej kåporna på transformatorn eller handreglagen!

Anvisningar till föräldrarna:
Transformatorer och nätaggregat till leksaker är inte avsedda att användas som leksaker. Dessa produkter får enbart användas under ständig tillsyn av föräldrarna.

• Kontrollera regelbundet eventuella skador på ledningar, stickkontakter och kåpor på banan och fordonen! Byt ut defekta delar.

• Bilbanan är inte lämpad för drift utomhus eller i fuktiga rum! Håll vätskor borta.

• Lägg inga metalldelar på banan, så att kortslutning förhindras. Ställ inte upp banan direkt bredvid ömtåliga föremål, eftersom fordon som flyger av banan kan förorsaka skador.

• Dra ut stickkontakten före rengöring eller underhåll! Använd en fuktig trasa för rengöring, och inte lösningsmedel eller kemikalier. Förvara banan torr och dammfritt om den inte används, helst i originalkartongen.

• Använd inte bilracerbanan i ansikts- eller ögonhöjd. Det finns risk för skador p.g.a. att fordon slungas ut.

• Felaktig användning av transformatorn kan orsaka elektriska stötar.

• Leksaken får anslutas endast till produkter i kapslingsklass II.

• Leksaken får användas endast med en transformator för leksaker.

• Får ej användas med reglerbara transformatorer!

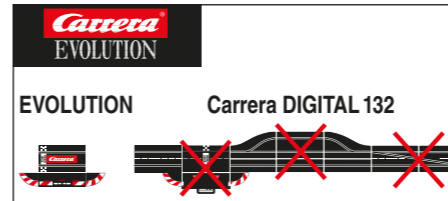
• Om nätslutningskabeln till denna enhet skadas, måste den skickas in till företaget Carrera kundtjänst, eller bytas ut av en person med motsvarande kvalifikationer, så att faror undviks.

Anmärkning:
Fordonen och Control Unit får bara tas i bruk igen i helt monterat tillstånd.

Endast vuxna får utföra monteringen. Den här apparaten får användas av barn från 8 års ålder och personer med fysiolgiska, sensoriska eller kognitiva begränsningar eller bristande erfarenhet och kunskaper om de överses eller fått instruktioner om hur apparaten används på ett säkert sätt och därmed har förstått de risker som kommer därav. Barn får inte leka med apparaten. Rengöring och underhåll av användare får inte utföras av barn utan uppsikt. Du ska förklara för barnet att ej laddbara batterier inte får laddas upp och att barnet inte ska försöka det p.g.a. explosionsrisken.

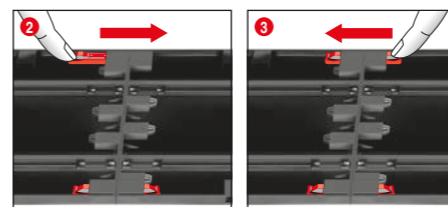
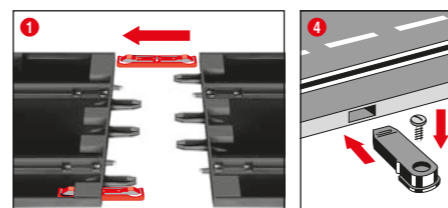
Montering får endast ske av vuxna personer.

Viktig upplysning



Observera att det vid Evolution (analogt system) och Carrera DIGITAL 132 (digitalt system) handlar om två separata och fullständigt oberoende system. Vi upplyser uttryckligen om att de båda systemen skall separeras vid uppbyggnad av banan. Dvs, det får inte finnas några anslutningskabler från Evolution med anslutningskabeln inkl. Black Box från Carrera DIGITAL 132 i en sträcka. Inte heller när endast en av de båda anslutningskablarna (Evolution anslutningskabel eller Carrera DIGITAL 132 anslutningskabel inkl. Black Box) är ansluten till strömförsörjningen. Vidare får inte heller några andra komponenter av Carrera DIGITAL 132 (växlar, elektronisk varvtalsräknare, Pit Lane) byggas in i en Evolution bana, dvs. köras analogt. Om inte ovanstående uppgifter beaktas, kan det inte uteslutas att Carrera DIGITAL 132 komponenter förstörs, i vilket fall inga garantianspråk kan göras gällande.

Monteringsanvisningar

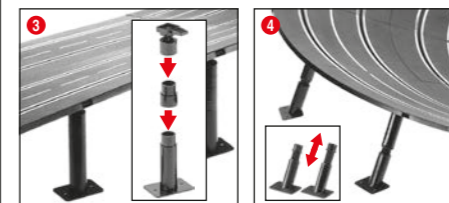
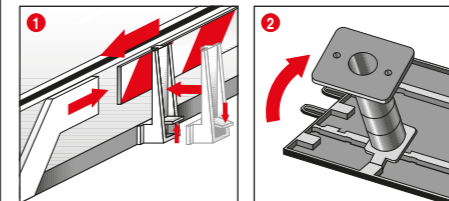


1 + 2 + 3 Stick före monteringen in anslutningsklips i skenan, som beskrivs i bild 1. Stick ihop skenorna på ett jämnt underlag. För anslutningsklips enligt bild 2 i pilriktningen, tills det hakar i hörbart. Anslutningsklämman kan även stickas in i efterhand. Det är möjligt att lossa anslutningsklämman i båda riktningarna genom att enkelt trycka ned klämman (se bild 3).

4 **Fästning:** Använd bansegmentfästena för att fästa bansegmenten på en platta (Art.Nr. 20085209) (ingår ej i förpackningen).

Hänvisning:
Det är inte lämpligt att bygga upp bilbanan direkt på en heltäckningsmatta på grund av statisk uppladdning, dammbildning och brandfara.

Ledplankor och stöd

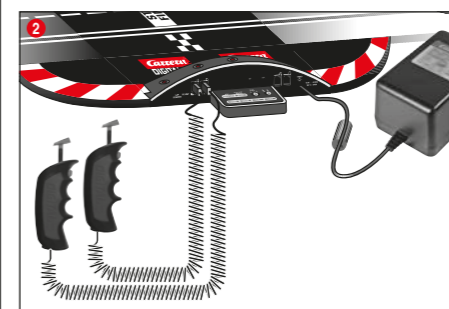
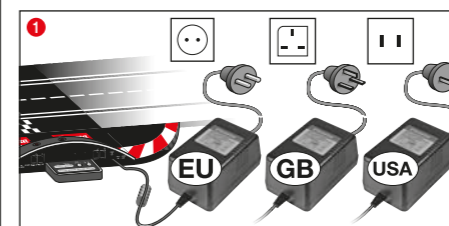


1 **Skyddsräcken:** Skyddsräcken monteras genom att fälla upp dem på banans kant.

2 + 3 **Brostöd:** Tryck in kullänkhuvudens tappar i de därför avsedda åttkantiga fördjupningarna på körbanans undersida. Stöden kan höjas ytterligare med hjälp av mellanstyckena. Stödfoten kan även skruvas fast (skruvar medföljer ej).

4 **Stöd för doserade kurvor:**
Till de doserade kurvorna medföljer snedställda stöd av avpassad längd. Banstöden som ej kan höjdgleras ska användas för kurvin- och utgång. Stödhuvidena skall tryckas in i de därför avsedda runda fördjupningarna på körbanans undersida.

Elektrisk anslutning

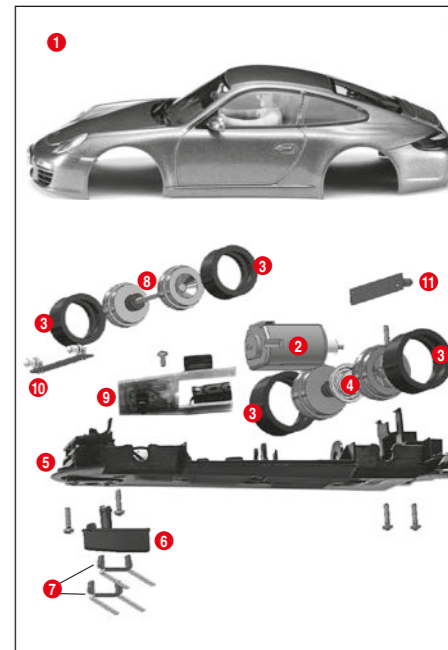


1 Anslut transformatorns stickkontakt till Control Unit.
2 Anslut de medlevererade handreglagen till Control Unit.

Hänvisning: För att undvika kortslutningar och elektriska stötar är det inte tillåtet att ansluta leksaken till andra elektriska apparater, stickkontakter, kablar eller andra föremål som inte hör till leksaken. Bilbanan Carrera DIGITAL 132 fungerar endast felfritt med en original Carrera DIGITAL 132 transformator.

PC-gränssnittet (PC-enheten) får endast användas tillsammans med Carreras originala PC-enhet.

Fordonskomponenter

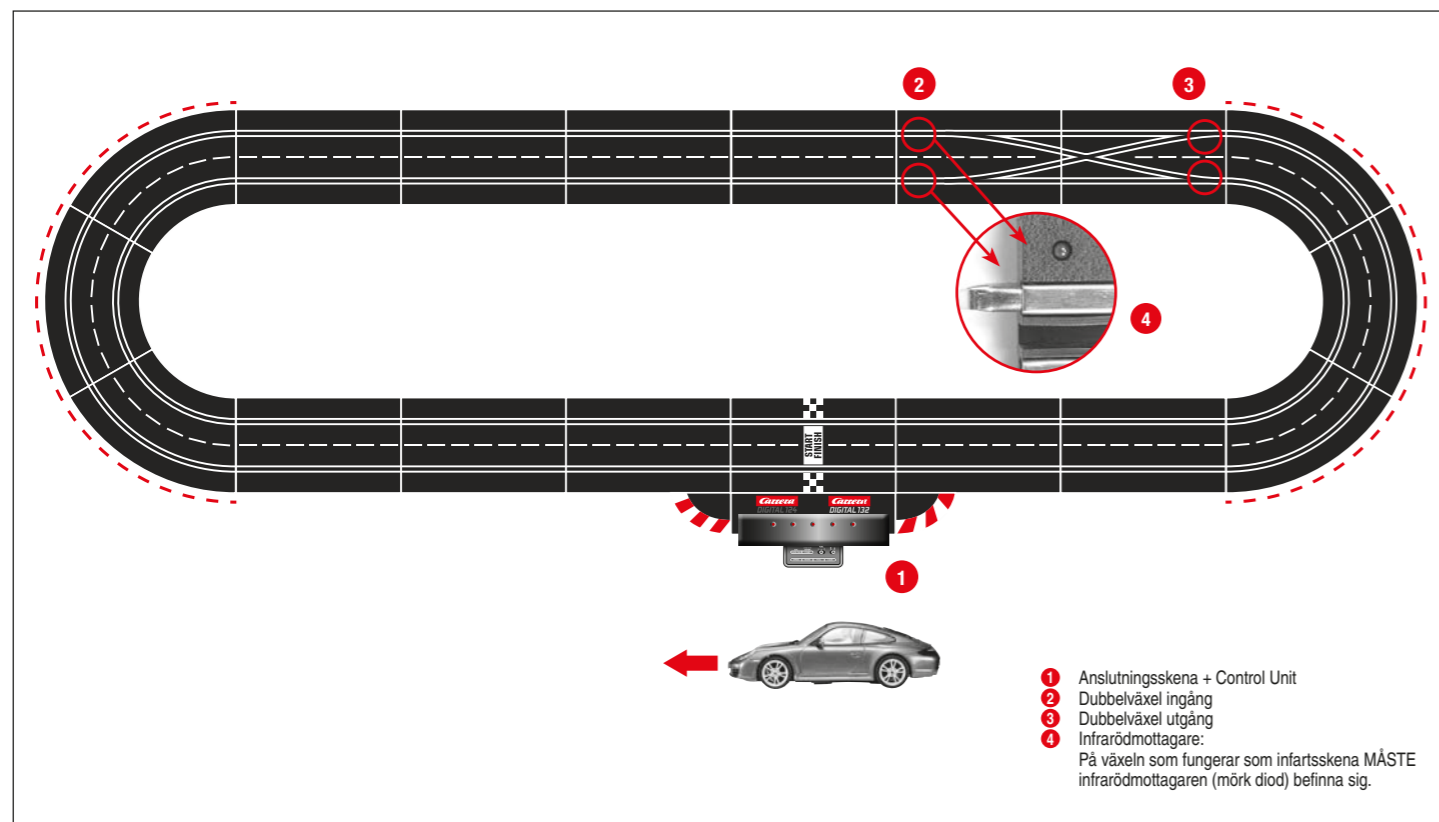


- 1 Kaross, spoiler
- 2 Motor
- 3 Däck
- 4 Bakaxel
- 5 Chassi
- 6 Styrköl
- 7 Dubbelväxel
- 8 Framaxel
- 9 Fordonskretskort med omkopplare
- 10 Främre ljuskrets-kort
- 11 Bakre ljuskrets-kort

OBS: Uppbyggnaden är avhängig av modell.

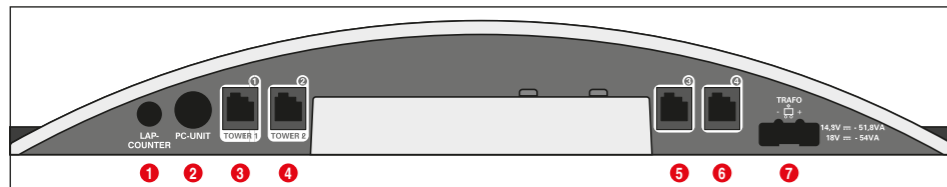
De enskilda delarnas beteckning kan inte användas som beställningsnummer.

Teknisk hänvisning avs. uppbyggnaden



- 1 Anslutningskabel + Control Unit
- 2 Dubbelväxel ingång
- 3 Dubbelväxel utgång
- 4 Infrarödmottagare:
På växeln som fungerar som infartsskena MÅSTE infrarödmottagaren (mörk diod) befinna sig.

Anslutningar



Anslutningar (från vänster till höger):

- 1 Anslutning för varvräknare 20030342
- 2 Anslutning för PC-Unit eller Lap Counter 20030355 eller App Connect 20030369
- 3 Uttag 1 för handkontroll, utökningsbox för handkontroller eller WIRELESS+-mottagare
- 4 Uttag 2 för WIRELESS-Tower 20010108
- 5 Uttag 3 för handkontroll
- 6 Uttag 4 för handkontroll
- 7 Anslutning för DIGITAL 124 / DIGITAL 132 näteld

Allmänna upplysningar om uttagen 1-4:

Om en WIRELESS+ mottagare används, ska den anslutas till uttag 1. Om så önskas, kan ett WIRELESS Tower 20010108 anslutas till uttag 2. Om endast WIRELESS+ mottagare används, skall uttag 2 inte användas.

Till uttagen 3 och 4 kan i så fall dessutom handkontroller med sladd användas. Beakta att dessa då använder adresserna 5 och 6.

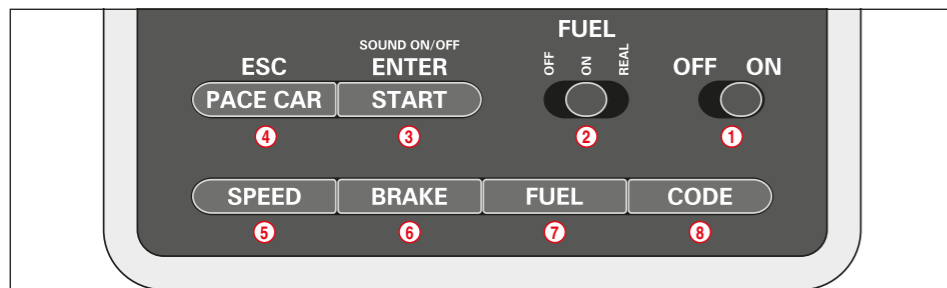
Om en utökningsbox för handkontroller 20030348 används, ska den anslutas till uttag 1. Programmeringen av biladresserna sker då på följande sätt:

- Utökningsbox för handkontroller = adresser 1, 3 och 4
- Uttag 2 = adress 2
- Uttag 3 = adress 5
- Uttag 4 = adress 6

OBS:

WIRELESS och utökningsbox för handkontroll kan inte kombineras!

Manöverelement



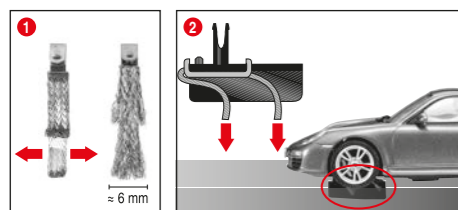
- 1 PÅ-/AV-brytare
- 2 Brytare för tankfunktion
- 3 Startknapp för tävlingsstart/bekräftelseknapp för programmering
- 4 Knapp för Pace Car / Avbryt programmeringen
- 5 Knapp för inställning av grundhastigheten
- 6 Knapp för inställning av bromsverkan
- 7 Knapp för inställning av tankinnehållet

- 8 Programmeringsknapp för bilar

Allmänna upplysningar om användningen

En del knappar har flera funktioner. Vissa funktioner ställs in via knappkombinationer. All programmering kan avbrytas med knapp 4 "ESC/PACE CAR". Utflögare information hittar du nedan.

Förberedelse för start



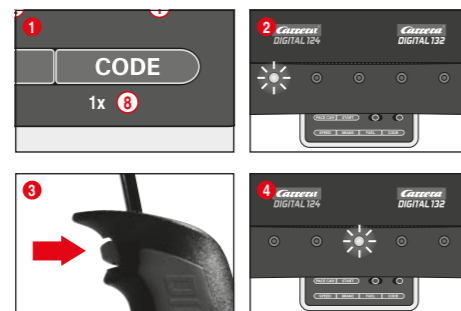
Detta Carrera DIGITAL 132-fordon är optimalt avstämt till Carrera rälsystem 1:24.

1 + 2 Optimalt slipskoliäge:

För en god och kontinuerlig körning skall man sprida änden på släpskon lätt 1 och böja den mot rälsen enligt bild 2. Det är bara släpskons ände som skall ha kontakt med rälsen. Vid slitage kan man skära av änden något. Rälsen och släpskon bör då och då rensas från damm och friktionsmaterial.

Vid körning kann små fordonssdelar lossna, som t.ex. spoiler eller spegel, vilka måste vara så konstruerade för att likna originalet. För att undvika detta kann du skydda dem vid körning genom att avlägsna dem.

Kodning/programmering av bilarna till respektive handkontroll

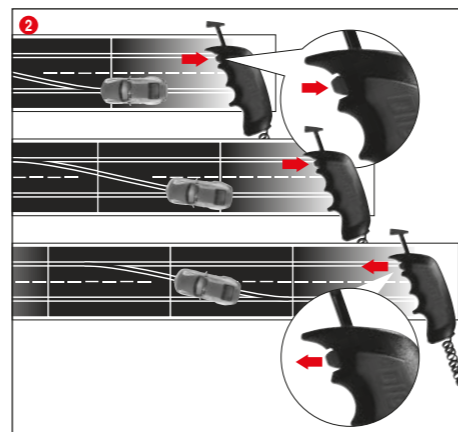
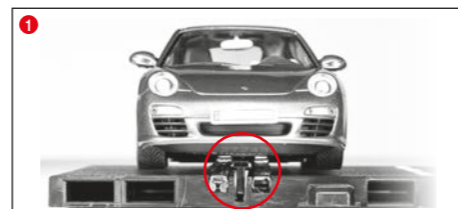


Ställ bilen som ska kodas på bilbanan och koppla på Control Unit. Tryck på knappen "Code" 8, en gång, bild 1: den första lysdioden tänds, bild 2. Tryck därefter en gång på växelknappen på motsvarande handkontroll, bild 3.

Vid bilar med belysning börjar lamporna blinka och på Control Unit tänds lysdiöden 2-4 efter vartannat. När kodningen är klar lysdiöden i mitten permanent (bild 4). Nu har bilen programmerats till handkontrollen.

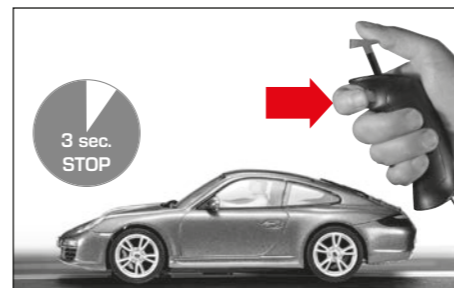
Upplýsing: Vid denna typ av kodning får bara bilen som ska kodas befinna sig på banan.

Växelfunktion



- 1 Se till att fordonets styrköl sitter i spåret och att dubbelsläpskorna har kontakt med den strömförande skenan. Ställ fordonen på anslutningsskenan.
- 2 Vid byte av fil måste man hålla knappen på handreglaget tryckt så länge tills fordonet har kört över växeln.

Belysning på/av

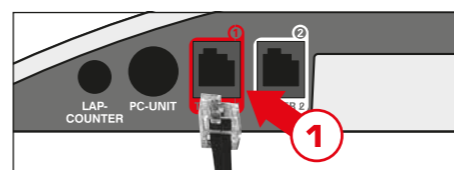


En bil som programmerats med handdosan måste stå stilla i minst 3 sek. på banan innan belysningen slår på eller av när du trycker på växlingsknappen.

OBS:

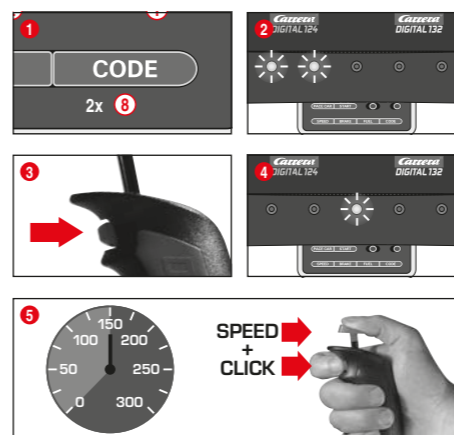
Gäller endast för modeller med fordonsbelysning

Spel med 6 bilar



Anslut expansionboxen för handdosan (art.-nr. 20030348) till uttag 1 på Control Unit. Vidare handhavande se avsnitt "Kodning av fordon mot motsvarande handdosan".

Kodning/programmering av Autonomous Car

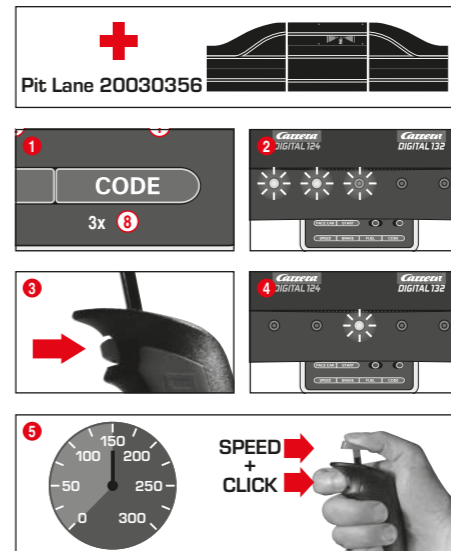


Ställ bilen som ska kodas på banan vid påkopplad Control Unit och tryck på knappen "Code" 8 2 gånger, bild 1. De första två lysdiöden på Control Unit lysar, bild 2. Tryck nu på växelknappen på handkontrollen, bild 3; lysdiöden 3-5 tänds nu efter vartannat. Vänta tills lysdiöden i mitten lysar igen, bild 4. Betätigen Sie den Handreglerstößel und bringen Sie das Fahrzeug auf die gewünschte Geschwindigkeit. Aktivera spaken på handkontrollen och accelerera bilen till önskad hastighet. Tryck på växelknappen, bild 5, igen när önskad hastighet är nådd.

Kodningen av Autonomous Car är nu avslutad.

Upplýsing: Vid denna typ av kodning får bara bilen som ska kodas befinna sig på banan. Programmeringen av Autonomous Car bibehålls ända tills bilen kodas på nytt. Tillsammans med Position Tower visas Autonomous Car alltid med adress 7.

Kodning/programmering Pace Car



(endast tillsammans med Pit Stop Lane #20030356)

Ställ bilen som ska kodas på banan vid påkopplad Control Unit och tryck på knappen "Code" 8 tre gånger, bild 1. De första tre lysdiöden på Control Unit tänds, bild 2. Tryck nu på handkontrollens växelknapp, bild 3; lysdiöden 2-5 tänds nu efter vartannat. Vänta tills lysdiöden i mitten tänds igen, bild 4. Aktivera nu spaken på handkontrollen och accelerera bilen till önskad hastighet. Tryck på växelknappen, bild 5, igen när du når önskad hastighet. Kodningen av Pace Car är nu avslutad och bilen kör in i Pit Stop Lane.

Upplýsing: Vid denna typ av kodning får endast bilen som ska kodas befinna sig på banan. Programmeringen av Pace Car bibehålls ända tills bilen kodas på nytt. Tillsammans med Position Tower visas Pace Car alltid med adress 8.

Utökad Pace Car funktion

När kodningen av Pace Car är avslutad, kör den automatiskt in i Pit Lane under de första varven. För att starta Pace Car trycker du på knappen "Pace Car" 4 en gång. Lysdiöden 2 och 3 på Control Unit lysar och Pace Car lämnar Pit Lane. Pace Car kör nu ända tills "Pace Car"-knappen trycks på nytt. Då slocknar lysdiöden 2 och bilen kör automatiskt in i Pit Lane under det aktuella varvet.

Inställning av bilarnas grundhastighet

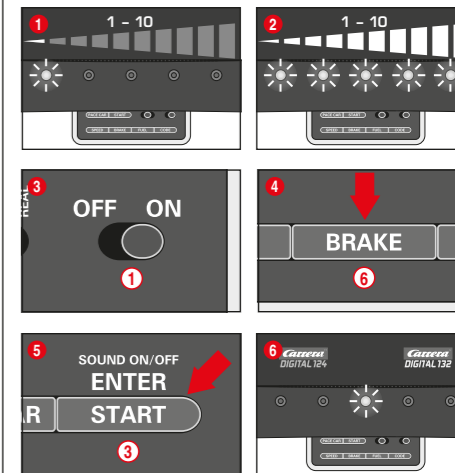


Grundhastigheten kan ställas in individuellt för en och/eller flera bilar. Bilarna som ska ställas in måste stå på banan. Inställningen kan göras i 10 steg, varvid de 5 lysdiöden visar de olika stegen genom att blinka resp. lysa permanent.

- 1 1 lysdiöden lysar = låg hastighet
- 2 5 lysdiöden lysar = hög hastighet

Ställ bilarna som ska ställas in på banan vid påkopplad Control Unit och tryck på knappen "SPEED" 5, en gång. Nu tänds ett visst antal lysdiöden. Dessa visar det senaste inställda hastighetssteget. Tryck på knappen "SPEED" 5, upprepade gånger, ända tills önskad grundhastighet har valts. Bekräfta valet med knappen "ENTER/START" 3. Ett kort rinnande ljus och en tänd lysdiöden i mitten bekräftar att inställningen är avslutad, bild 6.

Inställning av bilarnas bromsverkan



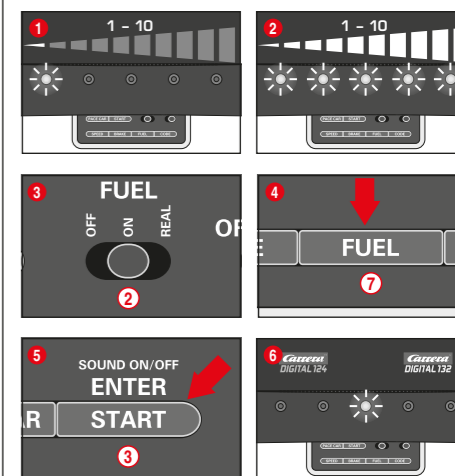
(endast för bilar som körs med handkontroll)

Bromsverkan kan ställas in individuellt för en och/eller flera bilar. Bilarna som ska ställas in måste stå på banan. Inställningen kan göras i 10 steg, varvid de 5 lysdiöden visar de olika stegen genom att blinka resp. lysa permanent.

- 1 1 lysdiöden lysar = svag bromsverkan
- 2 5 lysdiöden lysar = stark bromsverkan

Ställ bilarna som ska ställas in på banan vid påkopplad Control Unit och tryck på knappen "BRAKE" 6 en gång. Ett visst antal lysdiöden tänds nu. Dessa visar det senaste använda bromssteget. Tryck nu på knappen "BRAKE" 6 upprepade gånger, ända tills önskad bromsverkan har valts. Bekräfta valet med knappen "ENTER/START" 3. Ett kort rinnande ljus och en tänd lysdiöden i mitten bekräftar att inställningen är avslutad, bild 6.

Inställning av tankens innehåll



(endast för bilar som körs med handkontroll)

Inställningen av tankinnehållet tillsammans med Pit Lane (20030356) görs för alla bilar samtidigt. Inställningen kan göras i 10 steg, varvid de 5 lysdiöden visar de olika stegen genom att blinka resp. lysa permanent.

- 1 1 lysdiöden lysar = litet tankinnehåll
- 2 5 lysdiöden lysar = fullt tankinnehåll

Ställ bilarna som ska ställas in på banan vid påkopplad Control Unit och koppla på tankfunktionen via skjutknappen 2, bild 3. Tryck på knappen "FUEL" 7 en gång. Ett visst antal lysdiöden tänds. Dessa visar det senaste använda tankinnehållet. Tryck på knappen "FUEL" 7 upprepade gånger, ända tills önskat tankinnehåll har valts. Bekräfta valet med knappen "ENTER/START" 3. Ett kort rinnande ljus och en tänd lysdiöden i mitten bekräftar att inställningen är avslutad, bild 6.

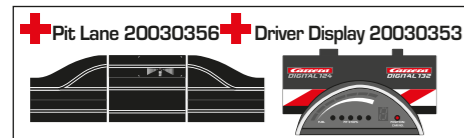
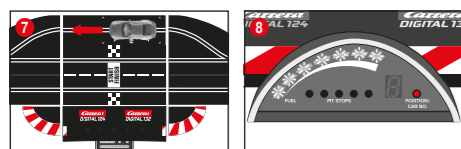
Utökad tankfunktion

Med skjutknappen 2 kan 3 lägen väljas, bild 3:

- OFF = bilarna förbrukar ingen "bensin"
- ON = bilarna förbrukar "bensin"
- REAL = maximal hastighet avhängig av tankens innehåll / fordonen förbrukar "bensin" (endast tillsammans med Pit Lane 20030356 resp. Pit Stop Lane 20030346 och Pit Stop Adapter Unit 20030361). I "REAL-läge" är bilen "tyngre" med full tank, kör långsammare och har en sämre bromsverkan; bilar med tom tank är "lättare", kör snabbare och har en bättre bromsverkan. Det aktuella tankinnehållet visas på Control Unit.

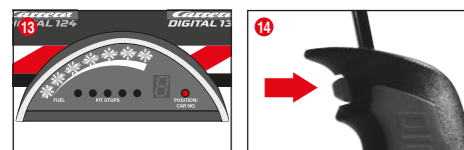
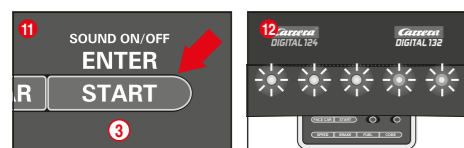
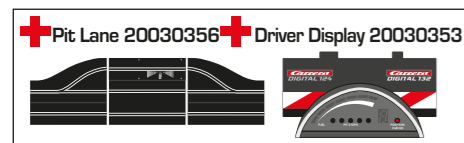
hålet och "bensinförbrukningen" kan bara visas tillsammans med Driver Display 20030353 och Pit Stop 20030356.

Tankning av bilarna med Pit Lane 20030356 och Driver Display 20030353



Bilens aktuella tankinnehåll kan avläsas på Driver Displays förloppsindikator med 5 gröna och 2 röda lysdioder. För att tanka kör du in bilen i Pit Lane över tanksensorn, bild 7. Förloppsindikator börjar nu blinka, bild 8, och bilen kan tankas genom att man trycker in växelknappen, bild 9. Antalet tankningar visas genom att de gula lysdioderna blinkar resp. lyser, bild 10 (se även Driver Display).
Upplösning: Bilarna med tom tank räknas inte vid varvräkningen tillsammans med Position Tower 20030357.

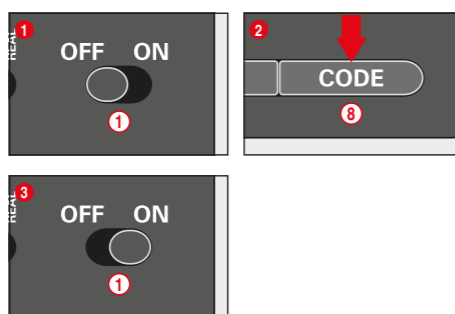
Inställning av tankinnehållet vid loppets början



(endast tillsammans med Pit Lane 20030356 och Driver Display 20030353)

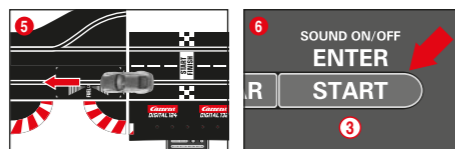
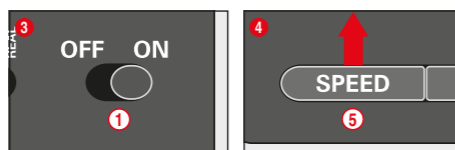
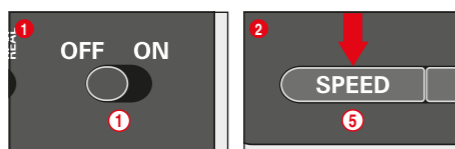
Oberoende av tankinnehållets grundinställning kan man vid loppets början ställa in tankinnehållet individuellt för en och/eller flera bilar för varven fram till det första tankstoppet. Tryck på knappen "START/ENTER" 3) en gång; de 5 lysdioderna på Control Unit lyser permanent, bild 12, och Driver Displays förloppsindikator blinkar, bild 13. Genom att klicka på växelknappen på respektive handkontroll kan tanknivån förändras, bild 14.

Knappspärr för inställningar



Gör så här för att spärra knapparna för inställning av Speed, Brake och Fuel:
Håll kodknappen 8) intryckt vid avstängd kontrollenhet, knapp sedan på kontrollenheten och släpp upp kodknappen. För att häva spärren: utför momentet en gång till.

Utökad Pit Lane funktion



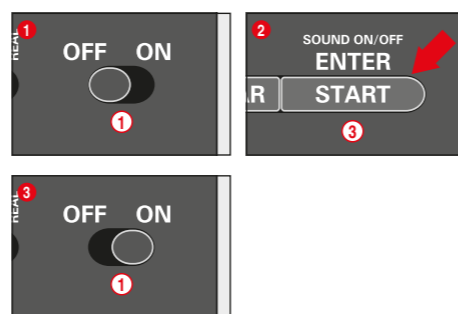
(endast tillsammans med Pit Lane 20030356)

Man har möjlighet att koppla in/bort varvräknarfunktionen i Pit Lane 20030356 resp. Pit Stop Lane 20030346 med Pit Stop Adapter Unit 20030361. Gör så här: Håll knappen "SPEED" 5) intryckt vid avstängd Control Unit, koppla på Control Unit och släpp knappen "SPEED" 5). Genom att trycka på knappen igen lyser 1 eller 2 lysdioder, beroende på inställningen.

- LED 1 = varvräknarfunktion AV
- LED 1 + 2 = varvräknarfunktion PÅ

Välj önskad inställning och skjut eller kör en bil över Pit Lane sensorn, bild 5. Inställningarna aktiveras när bilen kör över sensorn. För att lämna inställningarna, trycker du på knappen "START/ENTER" 3).

Sound ON/OFF



Bekräftelsetonen när bilarna kör över sensorerna och när man trycker på knappar kan stängas av. Håll knappen "START/ENTER" 3) intryckt vid avstängd Control Unit, koppla på banan och släpp knappen "START/ENTER" igen 3). Ljudet som hörs vid påkoppling av Control Unit kan dock inte stängas av.

Resetfunktion



För återställning av fabriksinställningarna har Control Unit en resetfunktion.

Håll knappen "ESC/PACE CAR" 4) intryckt vid avstängd Control Unit; koppla på banan och släpp knappen igen. Alla inställningar för hastighet, bromsverkan, tankinnehåll, ljud och varvräkning återgår till fabriksinställningarna. Bilarnas inställningar påverkas inte, såvida de inte står på banan.

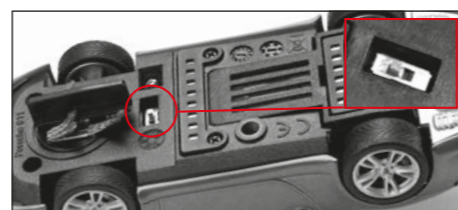
Fabriksinställningar:

- Hastighet = 10
- Bromsverkan = 10
- Tankinnehåll = 7
- Ljud = PÅ
- Visning av läget för Autonomous och Pace Car = AV

Energisparfunktion

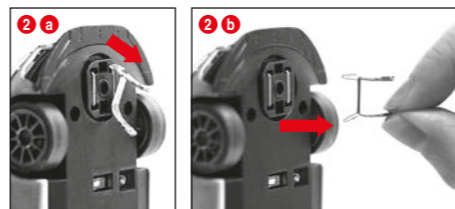
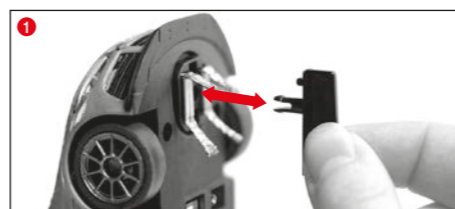
Om Control Unit inte används under 20 minuter, går den i energisparläge och stänger av alla indikeringar som t.ex. Position Tower, Driver Displays och Startlight. För att återaktivera: stäng av kontrollenheten i ca 2-3 sekunder och sätt igång den igen. Alla inställningar bibehålls.

Programmering av bilen från DIGITAL 132 till Evolution (analogt)



Koppla om körriktningväxlbrytare enl. bild 1. Placera bilen på Evolution-banan och tryck sticken 3x. Ställ om brytaren igen för att återgå till Carrera DIGITAL 132 spel.

Byta ut släpskor och styrköl



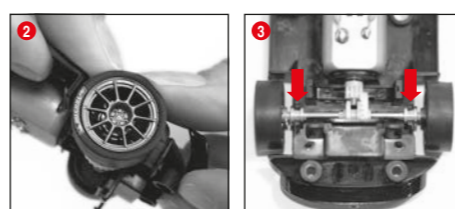
OBS:

- Det rekommenderas att endast ta ut en släpsko åt gången för att byta ut den.
- Dra en bil aldrig bakåt, eftersom släpskon annars skulle kunna ta skada.

1) Dra försiktigt ut styrkølen ur hållaren enl. fig. 1.

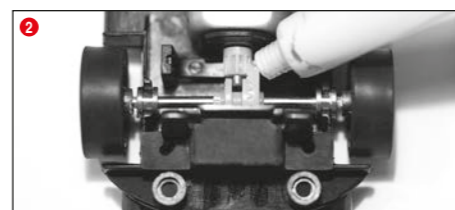
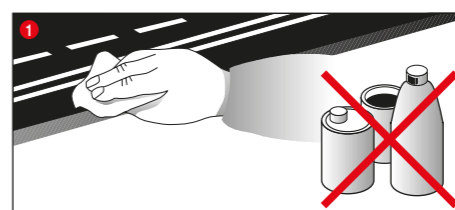
2) Se vid byte av dubbelsläpskon till att först den övre släpskon 2 a) dras ut endast delvis och sedan kan dubbelsläpskon med släpskon 2 b) dras ut fullständigt. Gå tillväga på samma sätt vid isättning.

Byte av bakaxel



Lossa fordonets överdel från chassit enligt bild 1. Lossa axlarna med tryck från lagerställen 2). Lägg i en ny axel. Kontrollera att axellagren hamnar i rätt position 3).

Underhåll och skötsel



För att säkerställa att bilbanan fungerar felfritt bör alla delar rengöras regelbundet. Dra ut stickkontakten innan rengöring påbörjas.

1) **Bilbana:** Håll vägytan och spåren rena med en torr trasa. Använd inte lösningsmedel eller kemikalier för rengöring. Förvara banan torrt och dammfritt om den inte används, helst i originalkartongen.

2) **Kontroll av fordon:** Rengör lagerpunkterna på axlarna och hjulen, motorugghjulen, kugghjulen i transmissionen och lagren och fetta med harts- och syrafritt fett. Använd t. ex. en tandpetare som hjälpmedel. Kontrollera tillståndet på släpskor och hjul regelbundet.

Åtgärdande av fel Körteknik

Åtgärdande av fel:

Kontrollera vänligen följande vid störningar:

- Är de elektriska anslutningarna riktiga?
- Är transformatorn och handreglagen anslutna korrekt?
- Sitter bansegmenten ihop felfritt?
- Är bilbanan och spåren rena och utan främmande föremål?
- Är släpskorna i ordning och har kontakt till spåret?
- Är bilarna riktigt kodade mot motsvarande handdosa?
- Vid en elektrisk kortslutning fränkopplas sträckans strömtillförsel automatiskt i 5 sekunder. Detta signaleras medels optiska och akustiska signaler.
- Står bilarna i körriktningen på banan? Om det inte fungerar koppla om körriktningbrytaren på bilens undersida.

OBS:

Vid körning kan små fordonssdelar lossna, som t.ex. spoiler eller spegel, vilka måste vara så konstruerade för att likna originalet. För att undvika detta kan du skydda dem vid körning genom att avlägsna dem.

Körteknik:

- På de raka sträckorna kan man köra fort, men före en kurva bör man bromsa för att sedan accelerera igen vid kurvans utgång.
- Håll inte fast bilen när motorn är igång och blockera den inte, eftersom motorn skulle kunna bli för varm och ta skada.

OBS: vid användning i rälsystemen som inte är tillverkade av Carrera, måste den befintliga styrkølen bytas ut mot en specialstyrkøl (#20085309). Ett lätt ljud vid användning av Carrera överfart (#20020587) eller motlutskurva 1/30* (#20020574) beror på originaliten i skalan och har ingen betydelse för funktionen.

Tekniska data

Utgångsspänning · Leksakstransformator

14,8 V ~ 51,8 W

Tillverkarens namn eller varumärke, organisationsnummer och adress
Carrera Toys GmbH
Rennbahn Allee 1
5412 Puch
AUSTRIA
FN 52240 z

Modellbeteckning
STAD-HKYF-002A
STAD-HKYF-003A
STAD-HKYF-004A

Ingående spänning
100-240 V-

Ingående frekvens (växelström)
50/60 Hz

Utgående spänning
DC 14.8 V

Utgående ström
3.5 A

Utgående effekt
51.8 W

Genomsnittlig verkningsgrad i aktivt läge
88.11 %

Verkningsgrad vid låg last (10 %)
83.46 %

Elförbrukning vid noll-last
0.14 W

Strömlägen

- 1.) Körningsläge = bilarna körs via handregulator
- 2.) Viloläge = handregulatorerna ej aktiverade, ingen körning
- 3.) Standby-läge = efter ca 20 minuters viloläge går anslutningskennan över i standby-läge. LED lyser inte längre.
STRÖMFÖRBRUKNING < 0,21 W
För att återaktivera: stäng av kontrollenheten i ca 2-3 sekunder och sätt igång den igen. Nu är banan i viloläge igen.
- 4.) Från-läge = nätenheten fränskild från elnätet



Denna produkt är försedd med symbolen för selektiv kassering av elektrisk utrustning (WEEE). Det innebär att denna produkt måste kasseras motsvarande EG direktiv 2012/19/EU, för att minimera uppståande miljöskador. Ytterligare information kan erhållas av lokala eller regionala myndigheter. Elektroniska produkter som utesluts från denna selektiva kasseringprocess utgör på grund av närvaron av farliga substanser en fara för miljö och hälsa.

Sisällysluettelo

Turvallisuusohjeita	50
Pakkauksen sisältö	50
Tekninen kokoamisohje	50
Tärkeä huomautus	51
Asennusohje	51
Kaiteet ja tuet	51
Sähköliitäntä	51
Auton rakennesosat	51
Liitännät	52
Käyttöelementit	52
Starttivalmistelut	52
Autojen käsiohjaimen koodaus/ohjelmointi	52
Vaihdetoiminto	52
Valotoiminto päälle/pois	53
Käyttö 6 auton kanssa	53
Autonomous Carin koodaus/ohjelmointi	53
Pace Carin koodaus/ohjelmointi	53
Autojen perusnopeuden asetus	53
Autojen jarrituksen asetus	53
Tankin sisällön asetus	53
Asetuksien näppäinlukitus	54
Laajennettu Pit Lane -toiminto	54
Ääni PÄÄLLE/POIS	54
Nollaus toiminto	54
Virransäästötoiminto	54
Auton ohjelmointi	54
DIGITAL 132 -tilasta Evolution-tilaan (analoginen)	54
Kaksoiskontaktien ja ohjaimen vaihto	55
Etu-/taka-akselin vaihto	55
Huolto ja hoito	55
Häiriöiden poisto/Ajotekniikka	55
Tekniset tiedot	55

Tervetuloa

Tervetuloa Carreran tiimiin!
Käyttöohje sisältää tärkeitä tietoja DIGITAL 132-radan kokoamisesta ja käytöstä. Lue ne huolellisesti ja säilytä ne sen jälkeen.
Jos sinulla on kysyttävää, käänny myyntiosastomme puoleen tai käy verkkosivullamme: carrera-toys.com

Tarkasta, että sisältö on täydellinen ja että se ei ole vioittunut kuljetuksessa. Pakkauksessa on tärkeitä tietoja, minkä vuoksi se pitäisi säilyttää.

Toivotamme sinulle paljon iloa uuden Carrera DIGITAL 132-radan kanssa!

Turvallisuusohjeita

•VAROITUS!

Ei soveltu alle 36 kuukauden ikäisille lapsille. Nielvät pienet osat voivat tukehduttaa. Huomio: toiminnasta seuraava puristusvaara.

•VAROITUS!

Tämä lelu sisältää magneetteja tai magneettiosia. Ihmiskehossa toisiinsa tarttuvat tai metalliesineeseen kiinnittävät magneetit voivat johtaa vakaviin vammoihin tai hengenvaaraan. Hakeudu välittömästi lääkärin, jos magneetteja on nieltä tai niitä on joutunut hengitysteihin.

• Muuntaja ei ole leikkikalua! Sen liitäntöjä ei saa oikosulkea! Huomautus vanhemmille: tarkastetaan säännöllisesti, onko muuntajan johdossa, pistokkeessa tai kotelossa vikoja. Leikkikalua saa käyttää vain yhdessä suositeltujen muuntajien kanssa! Viallista muuntajaa ei saa enää käyttää! Rataa saa käyttää vain muuntajan kanssa! Suositellaan, että muuntaja irrotetaan verkkovirrasta pitempien leikkikatsokkien aikana. Ei saa avata muuntajan koteloa eikä nopeussäädintä!

Huomautus vanhemmille:

Leikkikalujen muuntajat ja verkkolaitteet eivät sovellu käytettäväksi leikkikaluna. Näitä tuotteita saa käyttää vain vanhempien jatkuvasa valvonnassa.

• On tarkastettava jatkuvasti, onko radan ja autojen johdoissa, pistokkeessa ja kotelossa vikoja! Vialliset osat on vaihdettava.

• Autorataa ei saa käyttää ulkona tai märkätiloissa! Nesteet on pidettävä pois radan lähetyiltä.

• Radalle ei saa laittaa metalliosia oikosulkujen vuoksi. Rataa ei saa rakentaa arkojen esineiden lähelle, koska radalta sinkoutuvat autot voivat vahingoittaa niitä.

• Irrota virtapistoke ennen puhdistusta ja huoltoa! Puhdistukseen käytetään nihkeää liinaa, ei luottimia tai kemikaaleja. Kun rataa ei käytetä, sitä säilytetään pölyltä suojattuna ja kuivassa, parhaiten alkuperäispakkauksessa.

• Autorataa ei saa käyttää kasvojen tai silmien korkeudella, koska ulossinkoutuvat autot voivat aiheuttaa tapaturmia.

• Muuntajan epäasianmukainen käyttö voi aiheuttaa sähköiskun.

• Leikkikalun saa liittää vain suojaluokan II laitteisiin.

• Leikkikalua saa käyttää vain leikkikaluille tarkoitetun muuntajan kanssa.

• Ei saa käyttää säädettävien muuntajien kanssa!

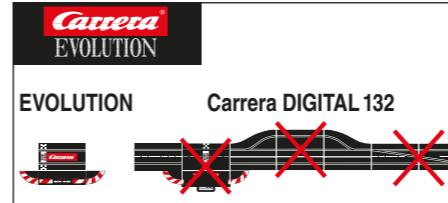
• Jos tämän laitteen virtajohto vaurioituu, on se vaarallisten vaurioiden välttämiseksi lähetettävä Carrera-yhtiön asiakaspalveluun, tai yhtä pätevän henkilön on vaihdettava se.

Ohje:

Ajoneuvon ja ohjausyksikön saa ottaa uudelleen käyttöön vasta, kun ne on täydellisesti koottu yhteen.

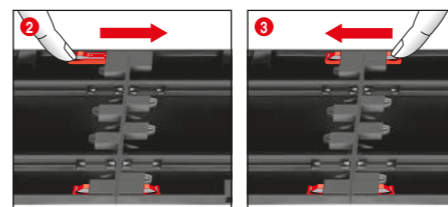
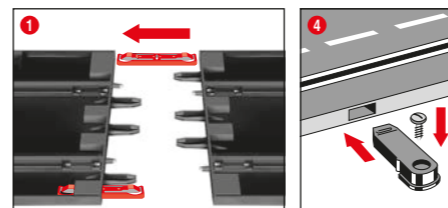
Vain aikuinen saa koota tuotteen. Tätä laitetta saavat käyttää vähintään 8-vuotiaat lapset sekä henkilöt, joiden fyysisissä, sensorisissa tai henkisissä kyvyissä on vajavaisuuksia tai joilla ei ole kokemusta ja tietoa laitteen käytöstä siinä tapauksessa, että heitä valvotaan tai että heitä on opastettu laitteen turvalliseen käyttöön ja kerrottu käytön aiheuttamista vaaroista. Lapset eivät saa leikkiä laitteella. Lapset eivät saa puhdistaa tai huoltaa laitetta ilman valvontaa. Lapsilla on kerrottava, että kertakäyttöisiä paristoja ei räjähdyksenvaarana vuoksi saa yrittää ladata uudelleen.

Tärkeä huomautus



Ota huomioon, että Evolution (analoginen järjestelmä) ja Carrera DIGITAL 132 (digitaalinen järjestelmä) ovat kaksi erillistä ja täysin omavaraista järjestelmää. Huomautamme siitä, että molemmat järjestelmät on erotettava toisistaan rataa koottaessa, eli Evolutionin liitäntäkiskoa ei saa olla samassa radassa yhdessä Carrera DIGITAL 132:n liitäntäkiskon ja mustan laatikon kanssa. Ei edes siinä tapauksessa, että vain yksi molemmista liitäntäkiskoista (Evolutionin liitäntäkisko tai Carrera DIGITAL 132:n liitäntäkisko ja musta laatikko) on liitetty verkkovirtaan. Myöskään muita Carrera DIGITAL 132: osia (vaihteita, elektronista kierrosloskinta, varikkoa) ei saa yhdistää Evolution-rataan eli käyttää analogisessa tilassa. Jos yllä mainittuja ohjeita ei noudateta, ei voida sulkea pois mahdollisuutta, että Carrera DIGITAL 132:n osat vioittuvat. Tässä tapauksessa takuu ei ole voimassa.

Asennusohje

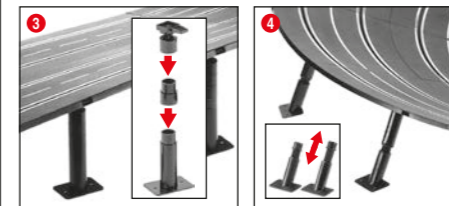
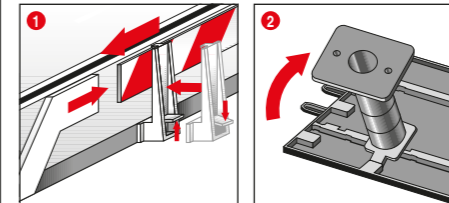


1 + 2 + 3 Liittimet laitetaan rataan ennen kokoamista kuvan 1 mukaisesti. Rata liitetään yhteen tasaiselle alustalle. Liittimiä liikutetaan kuvan 2 mukaisesti nuolen suuntaan, kunnes ne lukkiutuvat kuuluvasti. Liittimen voi panna paikoilleen myös jälkikäteen. Liittimet voidaan irrottaa molempiin suuntiin painamalla kiinnitysnokkaa alaspäin (katso kuva 3).

4 Kiinnitys: kun rataosia kiinnitetään levyille, käytetään siihen tarkoitettuja kiinnittimiä (art.nro 20085209) (ei sisälly pakkaukseen).

Huomautus: kokolatiamatto ei ole hyvä asennusalusta, koska siihen muodustuu staattista varausta ja nukkaa ja koska se on helposti syttyvä.

Kaiteet ja tuet

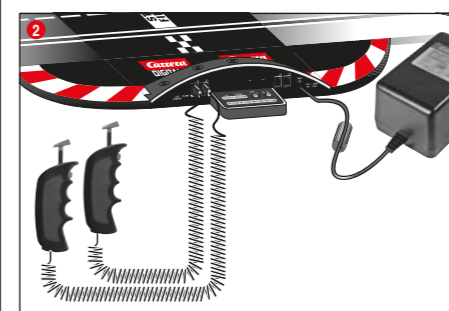
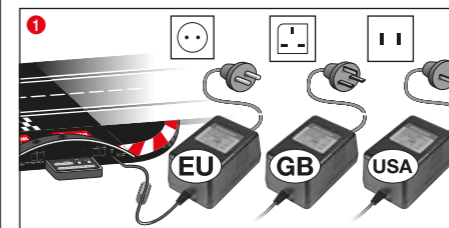


1 Kaiteet: kaiteiden pidikkeet laitetaan paikoilleen kääntämällä ne ylös radan reunan.

2 + 3 Ylärajojen tukeminen: pallonivelten tapit työnnetään ajoradan alapuolelle oleviin, niille tarkoitettuihin kulmikkaisiin koloihin. Tukia voi pidentää välikappaleilla. Tukijalat voi ruuvata kiinni (ruuvit eivät kuulu toimitukseen).

4 Kaarteiden tukeminen: kaarteiden tukemiseen on saatavissa tarvittavan pituisia vinotukia. Mutkien alussa ja lopussa käytetään tukia, joiden korkeutta ei voi säätää. Tukien päät työnnetään ajoradan alapuolelle oleviin, niille tarkoitettuihin pyöreisiin koloihin.

Sähköliitäntä

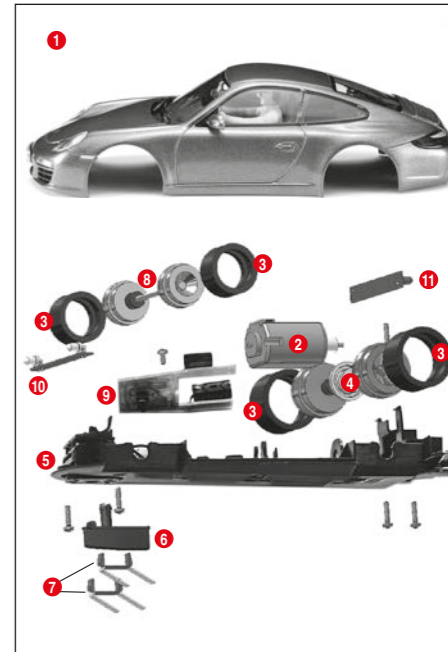


1 Liitä muuntajan pistoke Control Unit.
2 Yhdistä mukana toimitettu käsiohjin Control Unit.

Huomautus: oikosulkujen ja sähköiskujen välttämiseksi laitetta ei saa liittää käyttäen vieraan valmistajan sähkölaitteita, pistokkeita, johtoja tai muita tuotteeseen kuulumattomia osia. Carrera DIGITAL 132 -rata toimii moitteettomasti ainoastaan Carrera DIGITAL 132 -järjestelmän alkuperäisellä muuntajalla.

Tietokone liitäntää (PC Unit) saa käyttää vain yhdessä Carreran alkuperäisen PC Unitin kanssa.

Auton rakennesosat

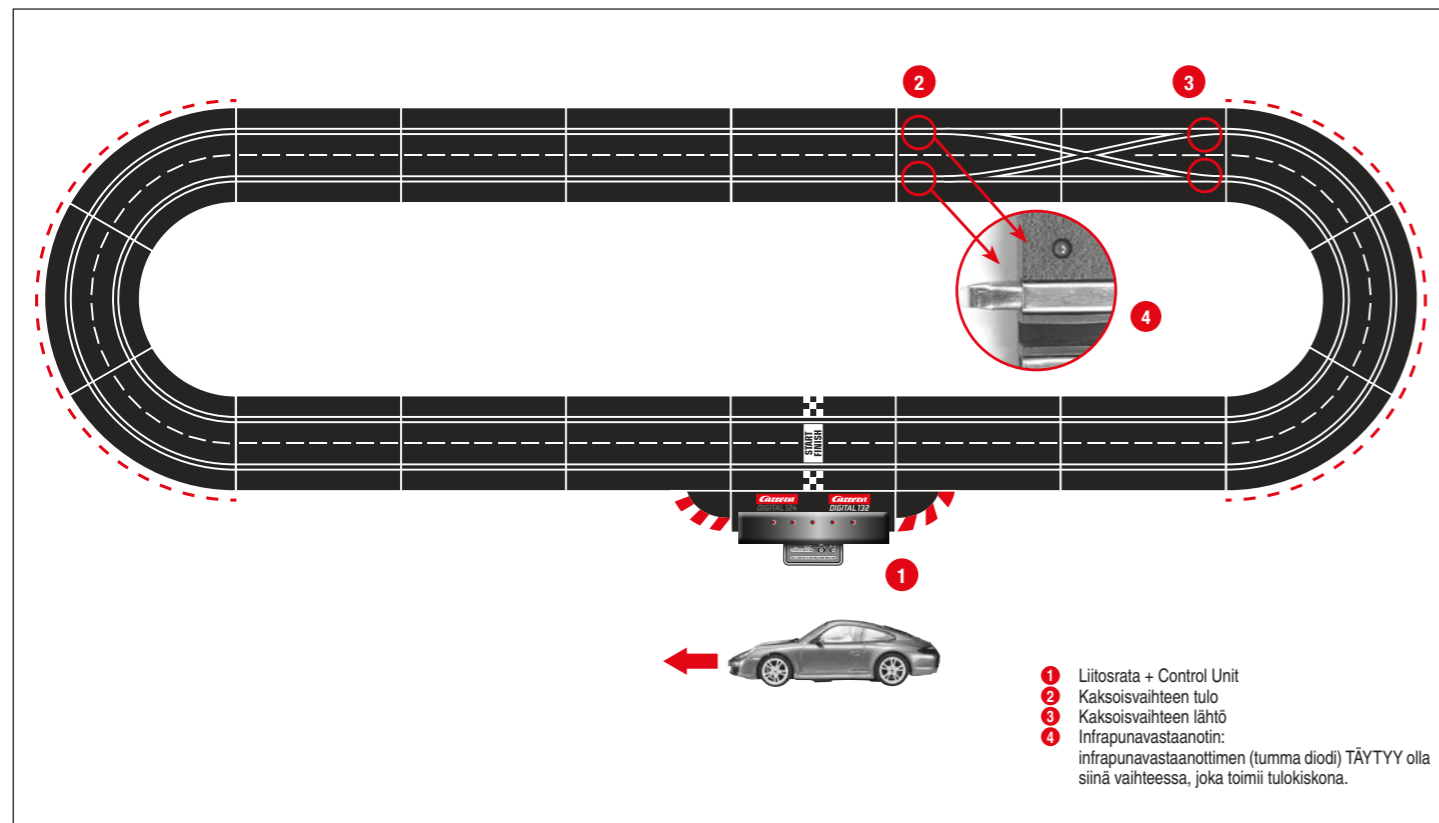


- 1 Kori, spoiler
- 2 Moottori
- 3 Renkaat
- 4 Taka-akseli
- 5 Runko
- 6 Ohjain
- 7 Kaksoiskontakti
- 8 Etuakseli
- 9 Levy, jossa vaihtokytkin
- 10 Etummainen valolevy
- 11 Takimmainen valolevy

Huomautus: auton rakenne riippuu mallista.

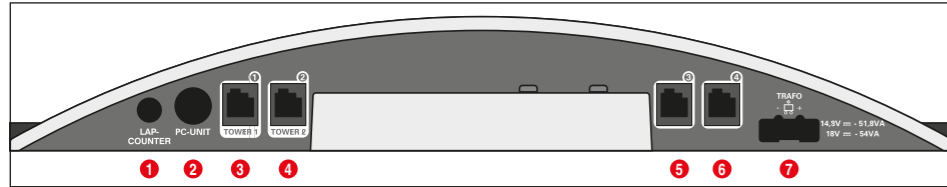
Yksittäisten osien merkintää ei voi käyttää tilausnumerona.

Tekninen kokoamisohje



- 1 Liitosrata + Control Unit
- 2 Kaksoisvaihteen tulo
- 3 Kaksoisvaihteen lähtö
- 4 Infrapunavastaanotin: infrapunavastaanottimen (tumma diodi) TÄYTYY olla siinä vaihteessa, joka toimii tulokiskona.

Liitännät



Liitännät (vasemmalta oikealle)

- 1 Kierroslaskurin 20030342 liittäminen
- 2 PC-yksikön tai kierroslaskurin 20030355 liittäminen tai App Connect 20030369
- 3 Liitin 1 käsiohjaimelle, käsiohjaimen laajennusrasialle tai WIRELESS+-vastaanottimelle
- 4 Liitin 2 on tarkoitettu WIRELESS-Tower 20010108:lle
- 5 Käsiohjaimen liitin 3
- 6 Käsiohjaimen liitin 4
- 7 DIGITAL 124 / DIGITAL 132 -laitteiden verkkopistokkeen liittäminen

Yleisiä huomautuksia liittimistä 1 - 4:

Jos käytetään WIRELESS+ vastaanotinta, on se liitettävä liittimeen 1. Valinnaisesti voidaan WIRELESS Tower 20010108 liittää liittimeen 2. Jos käytetään vain WIRELESS+ vastaanotinta, ei liittimeen 2 yhdistetä mitään.

Liittimissä 3 ja 4 voi lisäksi käyttää johdoilla liitettviä käsiohjaimia. Varmista, että ne käyttävät osoitteita 5 ja 6.

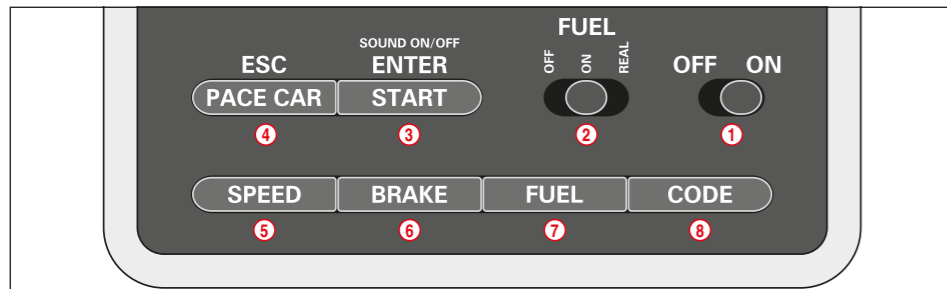
Jos käsiohjaimen laajennusrasia 20030348 on käytössä, se liitetään liittimeen 1. Autojen osoitteet kohdistetaan seuraavasti:

- käsiohjaimen laajennusrasia = osoitteet 1, 3 ja 4
- liitin 2 = osoite 5
- liitin 3 = osoite 2
- liitin 4 = osoite 6

Ohje:

WIRELESS ei ole yhdistettävissä käsiohjaimen laajennusrasiaan!

Käyttöelementit

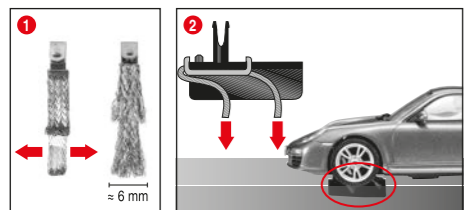


- 1 Päälle-/poiskatkaisin
- 2 Tankkitoiminnon kytkin
- 3 Ajon start-painike / ohjelmoinnin vahvistuspainike
- 4 Pace Carin painike / ohjelmoinnin keskeytys
- 5 Paine perusnopeuden asetusta varten
- 6 Painike jarrutuksen asetusta varten
- 7 Painike tankin sisällön asetusta varten
- 8 Ajoneuvojen ohjelmointipainike

Yleisiä käyttöohjeita

Joillakin näppäimillä on useampi toiminto. Jotkut toiminnot asetetaan näppäinyhdistelmillä. Kaikki ohjelmointi voi keskeyttää näppäimestä (4) „ESC/PACE CAR”. Yksityiskohtaista tietoa löytyy seuraavasta.

Starttivalmistelut



Tämä Carrera DIGITAL 132 -auto on sovitettu optimaalisesti Carreran 1:24-ratajärjestelmään.

1 + 2 Kontaktien optimaalinen asento:

Hyvän ja tasaisen ajon takaamiseksi kontaktien päät avataan hieman (1) ja käännetään kuvan (2) mukaisesti rataa päin. Vain kontaktin pään tulee olla kiinni radassa, ja sen kuluessa sitä voi tarvittaessa leikata hieman. Radat ja kontaktit tulee ajoittain puhdistaa pölystä ja muusta liasta.

Käytön aikana autosta voi irrota pikkuosia, kuten spoilerireita tai peilejä, jotka on alkuperäisen mallin mukaisesti oltava mukana. Sen estämiseksi ne voi irrottaa ennen käyttöä.

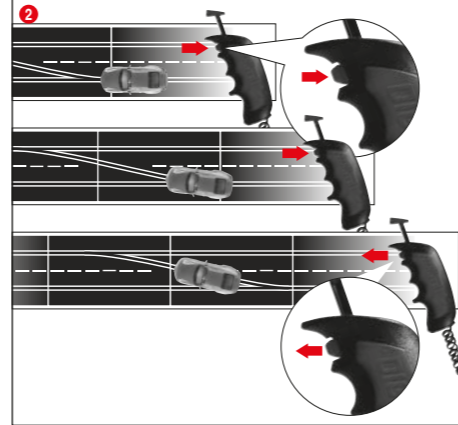
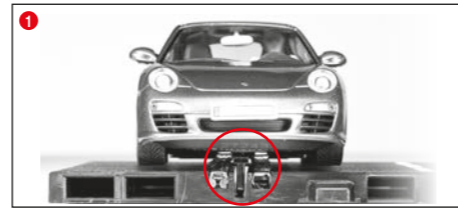
Autojen käsiohjaimen koodaus/ohjelmointi



Aseta koodattava auto radalle ja kytke Control Unit päälle. Paina kerran näppäintä "Code" (8), kuva (1), ensimmäinen LED syttyy, kuva (2). Paina sen jälkeen kerran vaihtonäppäintä auton käsiohjaimessa, kuva (3). Autoissa, joissa on valot, alkavat valot vilkkua, ja Control Unitin LEDit 2 - 4 syttyvät vuoron perään. Koodauksen jälkeen keskimääräinen LED palaa jatkuvasti (kuva (4)), ja auto on kohdistettu käsiohjaimeseen.

Huomautus: näin koodattaessa radalla saa olla vain koodattava auto.

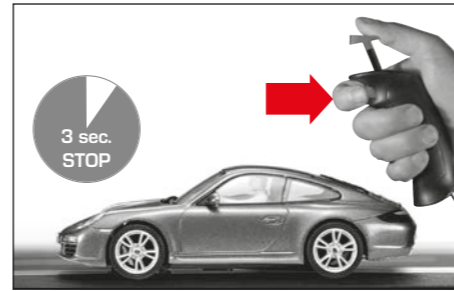
Vaihdetoiminto



1 Varmista, että auton ohjain on urassa ja kaksoiskontaktit ovat yhteydessä virtakiskoon. Aseta autot liitäntäkiskoon.

2 Rataa vaihdettaessa painetaan käsiohjaimen painiketta niin kauan, kuin auto on ajanut vaihteen yli.

Valotoiminto päälle/pois

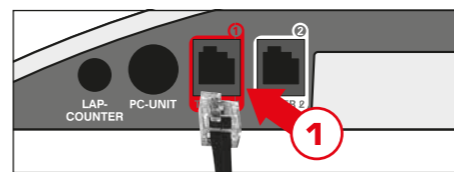


Käsiohjaimen ohjelmoidun auton täytyy olla vähintään 3 sekuntia liikkumatta radalla, ennen kuin valon voi kytkeä päälle tai pois vaihtonäppäimestä painamalla.

Ohje:

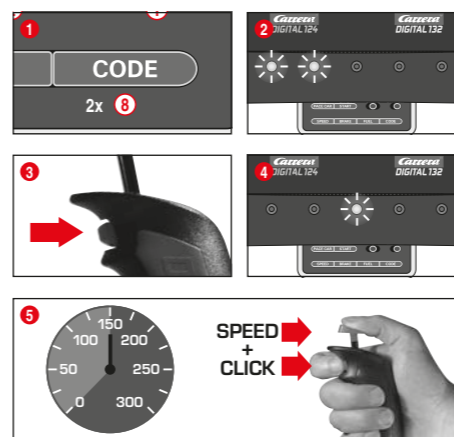
Koskee vain malleja, joissa on ajoneuvovalot

Käyttö 6 auton kanssa



Käsiohjaimen laajennuslaitteko (art.nro 20030348) liitetään Control Unit liittimeen 1. Muut toiminnot katso kappale "Autojen koodaus käsiohjaimen".

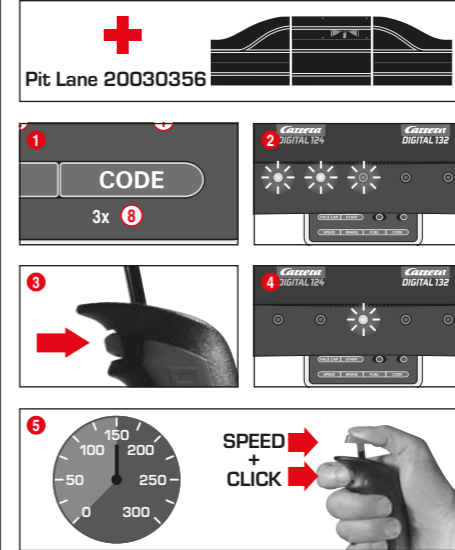
Autonomous Carin koodaus/ohjelmointi



Aseta koodattava auto radalle Control Unitin ollessa päällä ja paina 2 kertaa näppäintä "Code" (8), kuva (1). Control Unitin molemmat ensimmäiset LEDit palavat, kuva (2). Paina käsiohjaimen vaihtonäppäintä, kuva (3). LEDit 3 - 5 syttyvät vuoron perään. Odota, kunnes keskimääräinen LED palaa taas, kuva (4). Paina käsiohjaimen paininta ja vie auto haluamaasi nopeuteen. Paina nopeuden saavutettua uudelleen vaihtonäppäintä, kuva (5). Autonomous Carin koodaus on valmis.

Huomautus: näin koodattaessa radalla saa olla vain koodattava auto. Autonomous Carin koodaus säilyy, kunnes auto koodataan uudelleen. Autonomous Car näytetään yhdessä Position Towerin kanssa aina osoitteella 7.

Pace Carin koodaus/ohjelmointi



(vain käytettäessä Pit Stop Lanea #20030356)

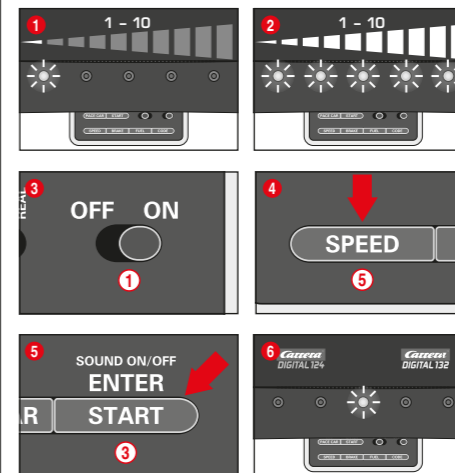
Aseta koodattava auto radalle Control Unitin ollessa päällä ja paina 3 kertaa näppäintä "Code" (8), kuva (1). Control Unitin kolme ensimmäistä LEDiä palaa, kuva (2). Paina käsiohjaimen vaihtonäppäintä, kuva (3). LEDit 2 - 5 syttyvät vuoron perään. Odota, kunnes keskimääräinen LED palaa taas, kuva (4). Paina käsiohjaimen paininta ja vie auto haluamaasi nopeuteen. Paina nopeuden saavutettua uudelleen vaihtonäppäintä, kuva (5). Pace Carin koodaus on valmis, ja auto ajaa Pit Stop Laneen.

Huomautus: näin koodattaessa radalla saa olla vain koodattava auto. Pace Carin koodaus säilyy, kunnes auto koodataan uudelleen. Pace Car näytetään yhdessä Position Towerin kanssa aina osoitteella 8.

Laajennettu Pace Car -toiminto

Kun Pace Car on koodattu, se ajaa ensimmäisellä kierroksella automaattisesti Pit Laneen. Käynnistä Pace Car painamalla kerran näppäintä "Pace Car" (4). LED 2 ja 3 palavat Control Unitissa, ja Pace Car ajaa pois Pit Lanesta. Pace Car ajaa, kunnes painat uudelleen "Pace Car" -näppäintä. LED 2 sammuu, ja auto ajaa samalla kierroksella automaattisesti Pit Laneen.

Autojen perusnopeuden asetus

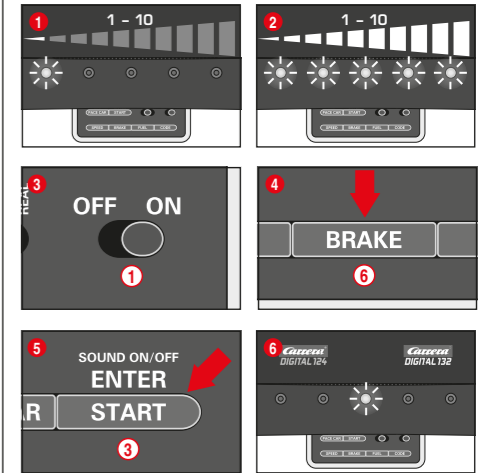


Perusasetuksen voi asettaa yksilöllisesti yhdelle ja/tai useammalle autolle. Asetettavien autojen täytyy olla radalla. Asetuksen voi tehdä 10 vaiheessa, samalla kun 5 LEDiä näyttävät eri vaiheet vilkkumalla tai palamalla jatkuvasti.

- 1 LED loistaa = pieni nopeus
- 2 LEDiä loistaa = suuri nopeus

Laita asetettavat autot radalle Control Unitin ollessa päällä ja paina kerran näppäintä "SPEED" (5). Nyt palaa tietty määrä LEDeitä. Ne näyttävät viimeksi käytetyt nopeudet. Paina näppäintä "SPEED" (5), kunnes olet valinnut haluamasi nopeuden. Vahvista valinta "START/ENTER"-näppäimellä (3). Lyhyesti peräjälkeen loistava valoketju ja palava keskimääräinen LED vahvistavat, että asetus on tehty, kuva (6).

Autojen jarrutuksen asetus



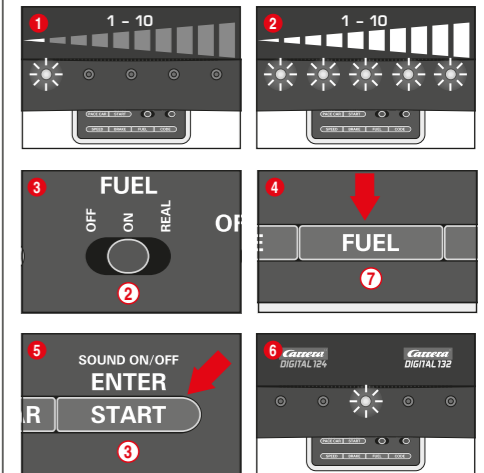
(vain käsiohjaimella ohjatuille autoille)

Jarrutuksen voi asettaa yksilöllisesti yhdelle ja/tai useammalle autolle. Asetettavien autojen täytyy olla radalla. Asetuksen voi tehdä 10 vaiheessa, samalla kun 5 LEDiä näyttävät eri vaiheet vilkkumalla tai palamalla jatkuvasti.

- 1 LED loistaa = heikko jarruteho
- 5 LEDiä loistaa = voimakas jarruteho

Laita asetettavat autot radalle Control Unitin ollessa päällä ja paina kerran näppäintä "BRAKE" (6). Nyt palaa tietty määrä LEDeitä. Ne näyttävät viimeksi käytetyt jarrutehon. Paina näppäintä "BRAKE" (6), kunnes olet valinnut haluamasi jarrutehon. Vahvista valinta "START/ENTER"-näppäimellä (3). Lyhyesti peräjälkeen loistava valoketju ja palava keskimääräinen LED vahvistavat, että asetus on tehty, kuva (6).

Tankin sisällön asetus



(vain käsiohjaimella ohjatuille autoille)

Tankin sisältö asetetaan yhdessä Pit Lanen (20030356) kaikille autoille yhtäaikaaisesti. Asetuksen voi tehdä 10 vaiheessa, samalla kun 5 LEDiä näyttävät eri vaiheet vilkkumalla tai palamalla jatkuvasti.

- 1 LED loistaa = tankin sisältö vähäinen
- 5 LEDiä loistaa = tankin sisältö täysi

Laita asetettavat autot radalle Control Unitin ollessa päällä ja kytke tankkitoiminto päälle liukupainikkeesta (2), kuva (3). Paina kerran näppäintä "FUEL" (7). Nyt palaa tietty määrä LEDeitä. Ne näyttävät tankin viimeksi käytössä olleen sisällön. Paina näppäintä "FUEL" (7), kunnes olet valinnut haluamasi tankin sisällön. Vahvista valinta "START/ENTER"-näppäimellä (3). Lyhyesti peräjälkeen loistava valoketju ja palava keskimääräinen LED vahvistavat, että asetus on tehty, kuva (6).

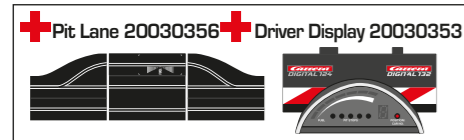
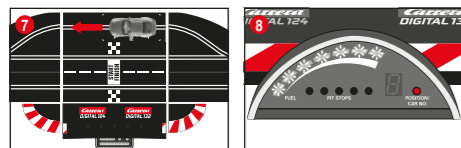
Laajennettu tankkitoiminto

liukukytimestä (2) voi valita 3 tilaa, kuva (3):

- OFF = autot eivät kuluta "bensiniä"
- ON = autot kuluttavat "bensiniä"
- REAL = tankin sisällöstä riippuvainen maksimialinen nopeus / autot kuluttavat "bensiniä" (vain yhdessä Pit Lanen 20030356 tai Pit Stop Lanen 20030346 ja Pit Stop Adapter Unitin 20030361 kanssa)

"REAL"-tilassa" auto on täyden tankin kanssa "painavampi", ajaa hitaammin ja sillä on pienempi jarruteho; auto, jonka tankki on tyhjä, on "kevyempi", ajaa nopeammin ja sillä on suurempi jarruteho. Tankin sisällön ja "bensiniin kulutuksen" voi näyttää vain yhdessä Driver Displayn 20030353 ja Pit Stop 20030356 kanssa.

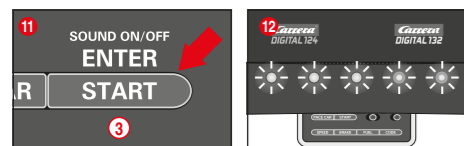
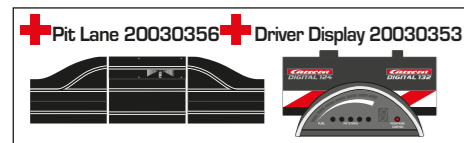
Autojen tankkaus käyttäen Pit Lanea 20030356 ja Driver Displaytä 20030353



Auton tankin sisällön voi nähdä Driver Displayn palkkinäytöstä, jossa on 5 vihreää ja 2 punaista LEDiä. Aja auto tankkausta varten Pit Laneen tankkianturin yli, kuva 7. Palkkinäyttö alkaa vilkkua, kuva 8, ja auton voi tankata pitämällä kiinni vaihepainiketta, kuva 9. Tankkausmäärät näyttää keltaisten LEDien vilkkuminen tai palaminen, kuva 10 (katso myös Driver Display).

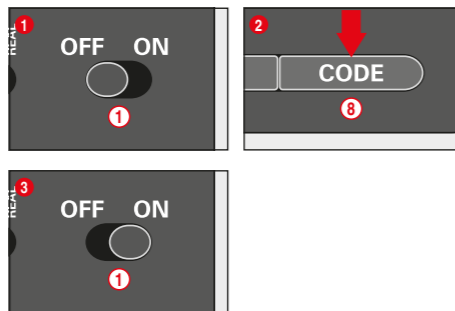
Huomautus: autoja, joiden tankki on tyhjä, ei oteta huomioon kierroksia laskettaessa yhdessä Position Towerin 20030357 kanssa.

Tankin sisällön asetus kilpa-ajon alussa



(vain yhdessä laitteiden Pit Lane 20030356 ja Driver Display 20030353 kanssa)
Riippumatta tankin sisällön perusasetuksista voi yhden ja/tai useamman auton tankin sisällön asettaa yksilöllisesti kilpa-ajon alussa kierroksille, jotka ajetaan ennen ensimmäistä tankkausta. Paina keran "START/ENTER"-painiketta 3, Control Unitin 5 LEDiä palavat jatkuvasti, kuva 12, ja Driver Displayn palkkinäyttö vilkkuu, kuva 13. Tankin täyttömäärän voi muuttaa painamalla käsiohjaimen vaihe-näppäintä, kuva 14.

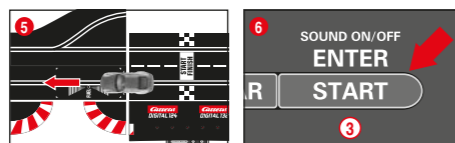
Asetuksien näppäinlukitus



Lukitaksesi Speed, Brake ja Fuel -asetuksien näppäimet toimi seuraavasti:

Pida Code-näppäintä 8 painettuna ohjausyksikön ollessa kytketty pois päältä, kytke sitten ohjausyksikkö päälle ja päästä jälleen Code-näppäimestä. Poistaaksesi jälleen lukituksen suorita tämä toimenpide uudelleen.

Laajennettu Pit Lane -toiminto



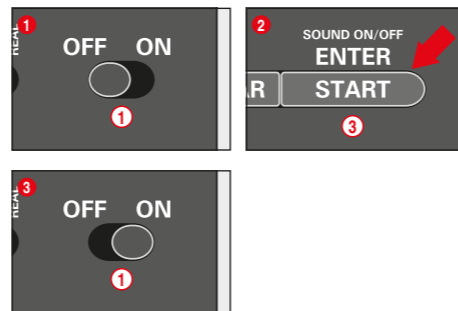
(vain yhdessä Pit Lanen 20030356 kanssa)

Kierroslukutoiminto on mahdollista kytkeä päälle/pois laitteissa Pit Lane 20030356 tai Pit Stop Lane 20030346 yhdessä Pit Stop Adapter Unitin 20030361 kanssa. Paina poiskytketyn Control Unitin "SPEED"-painiketta 5, kytke Control Unit päälle ja päästä irti "SPEED"-painikkeesta 5. Kun painat painiketta uudelleen, 1 tai 2 LEDiä loistaa asetuksista riippuen.

- LED 1 = kierroslukuri pois
- LED 1 + 2 = kierroslukuri päällä

Valitse haluamasi asetus ja työnnä tai aja autoa Pit Lane -anturin yli, kuva 5. Asetukset siirtyvät ylläajossa. Kun haluat lopettaa asetukset, paina "START/ENTER"-painiketta 3.

Ääni PÄÄLLE/POIS



Anturien ylläajon ja näppäinten äänen voi kytkeä pois. Paina poiskytketyssä Control Unitissa "START/ENTER"-näppäintä 3, kytke rata päälle ja päästä irti "START/ENTER"-näppäimestä 3. Control Unitin kuittausääntä sitä päällekytkettäessä ei voi kytkeä pois.

Nollaustoiminto



Control Unitissa on nollaustoiminto tehdasasetusten palauttamiseksi. Paina poiskytketyssä Control Unitissa "ESC / PACE CAR" -näppäintä 4, kytke rata päälle ja päästä irti näppäimestä. Kaikki nopeus-, jarru-, tankki-, ääni- ja kierroslukuriasetukset palautuvat tehdasasetuksiin. Se ei vaikuta autojen asetuksiin, sikäli kuin nämä eivät ole radalla.

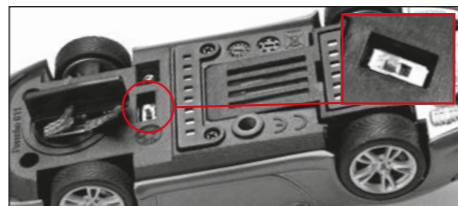
Tehdasasetukset:

- nopeus = 10
- jarrutus = 10
- tankin sisältö = 7
- ääni = On
- Autonomus ja Pace Carin paikan näyttö = OFF

Virransäästötoiminto

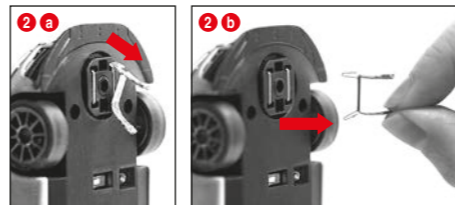
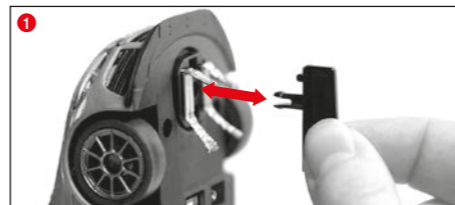
Kun Control Unitia ei ole käytetty 20 minuuttia, se kytkeytyy automaattisesti virransäästötilaan ja sammuttaa kaikki näytöt sekä Position Towerin, Driver Displayn ja Startlightin. Aktivoidaksesi uudelleen kytke ohjainyksikkö noin 2-3 sekunniksi pois päältä ja jälleen päälle. Kaikki asetukset säilyvät.

Auton ohjelmointi DIGITAL 132 -tilasta Evolution-tilaan (analoginen)



Ajosuunnan vaihtokytin laitetaan toiseen asentoon kuvan 1 mukaan. Auto laitetaan Evolution-radalle ja paininta painetaan 3 kertaa. Kytin asetetaan takaisin, kun ajoa halutaan jatkaa Carrera DIGITAL 132 -tilassa.

Kaksoiskontaktien ja ohjaimen vaihto



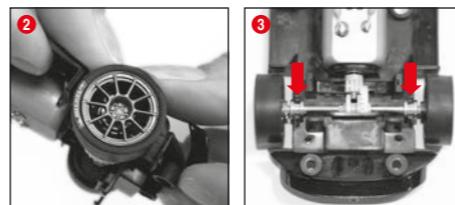
Huomautuksia:

- On suositeltavaa, että vain yksi kontakti otetaan ulos ja vaihdetaan kerrallaan.
- Autoa ei saa vetää taaksepäin, koska kontaktit voivat vioittua.

1 Ohjain vedetään varovasti pidikkeestä kuvan 1 mukaan.

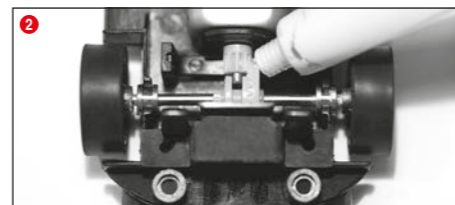
2 Kaksoiskontaktia vaihdettaessa on varmistettava, että ensin ylempi kontakti kuva 2 a vedetään ulos vain osittain, minkä jälkeen kaksoiskontaktin voi vetää kokonaan ulos yhdessä kontaktin kuva 2 b kanssa. Uutta asettaessa toimitaan samoin.

Etu-/taka-akselin vaihto



Auton yläosa irrotetaan rungosta kuvan 1 mukaan. Akselit painetaan ulos kiinnityskohdista 2. Uusi akseli pannaan paikoilleen. Varmista, että aksellaakeri on oikeassa asennossa 3.

Huolto ja hoito



Autoradan moitteettoman toiminnan takaamiseksi kaikki sen osat on puhdistettava säännöllisesti. Verkkopistoke vedetään ennen puhdistusta.

1 **Ajorata:** radan pinta ja urat pidetään puhtaana kuivalla liinalla. Puhdistukseen ei saa käyttää liuottimia eikä kemikaaleja. Kun rataa ei käytetä, sitä säilytetään pölyltä suojattuna ja kuivassa, parhaiten alkuperäispakkauksessa.

2 **Auton tarkastus:** akseleiden ja pyörien kiinnityskohdat, moottorin hammastanko, vaihehammaspyörät ja laakerit puhdistetaan ja voidellaan hartsittomalla ja hapottomalla rasvalla. Käytä apuna esimerkiksi hammastikkua. Tarkasta säännöllisesti kontaktien ja renkaiden kunto.

Häiriöiden poisto Ajotekniikka

Häiriöiden poisto:

Häiriöiden esiintyessä tarkasta seuraava:

- Onko sähköliitännät tehty oikein?
 - Onko muuntaja ja käsiohjain liitetty oikein?
 - Ovatko rataliitokset kunnossa?
 - Ovatko rata ja urat puhtaita ja ilman roskaa?
 - Ovatko kontaktit kunnossa ja yhteydessä virtakiskoon?
 - Onko autot koodattu oikeaan käsiohjaimen?
 - Oikosulun kohdalla radan virransaanti keskeytyy automaattisesti noin 5 sekunniksi, ja siitä ilmoitetaan akustisilla ja optisilla signaaleilla.
 - Ovatko autot radalla ajosuuntaan?
- Toimintahäiriön kohdalla auton alapuolella oleva ajosuuntakytkin laitetaan toiseen asentoon.

Huomautus:

Käytön aikana autosta voi irrota pikkuosia, kuten spoileriteita tai peilejä, jotka on alkuperäisen mallin mukaisesti oltava mukana. Sen estämiseksi ne voi irrottaa ennen käyttöä.

Ajotekniikka:

- Suorilla osuuksilla voi ajaa nopeasti, ennen mutkaa täytyy jarruttaa, mutkan päässä voi kiihdyttää taas.
- Autoja ei saa pitää kiinni tai estää moottorin käydessä. Se voi aiheuttaa ylikuumentumista ja moottorivikoja.

Huomautus: kun käytetään muita kuin Carreran ratoja, ohjain on korvattava erikoisvalmistisella ohjaimella (nro 20085309). Ajoäännet Carreran siltaa (nro 20020587) tai mutkaa 1/30" (nro 20020574) käytettäessä ovat riippuvaisia mittakaavan aitoudesta, eikä niillä ole vaikutusta ajoon.

Tekniset tiedot

Muuntajan - lähtöjännite

14,8 V = 51,8 W

Valmistajan nimi tai tavaramerkki, kaupparekisterinumero ja osoite

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

Mallitunniste

STAD-HKYF-002A
STAD-HKYF-003A
STAD-HKYF-004A

Ottojännite

100-240 V~

Tuloverkkotaajuus

50/60 Hz

Antojännite

DC 14.8 V

Antovirta

3.5 A

Antoteho

51.8 W

Aktiivitalan keskimääräinen hyötysuhde

88.11 %

Hyötysuhde alhaisella kuormituksella (10%)

83.46 %

Kuormittamattoman tilan tehonkulutus

0.14 W

Virtatilat

- 1) Ajo = ajoneuvoja ohjataan käsiohjaimista
- 2) Lepotila = käsiohjaimia ei käytetä, ei ajoa
- 3) Valmiustila = noin 20 minuutin lepotilan jälkeen liitäntäkisko kytkeytyy valmiustilaan. LED ei enää pala.
VIRRANKULUTUS < 0,21 W
Aktivoidaksesi uudelleen kytke ohjainyksikkö noin 2-3 sekunniksi pois päältä ja jälleen päälle. Rata on silloin jälleen lepokäytössä.
- 4) Poiskytketty tila = verkkolaite irrotettu verkkovirrasta



Tämä tuote on varustettu merkillä, jonka mukaan se on hävitettävä sähköromuna (WEEE). Se tarkoittaa, että tämä tuote on hävitettävä EU-direktiivin 2012/19/EU mukaan ympäristövahinkojen pienentämiseksi. Lisätietoja saa paikalliselta tai alueelliselta viranomaiselta. Sähkölaitteet, joita ei hävitä näiden määräysten mukaisesti, ovat riski ympäristölle ja terveydelle niiden sisältämien vaarallisten aineiden vuoksi.

Innholdsfortegnelse

Sikkerhets-henvisninger	56
Innholdet i pakningen	56
Teknisk montasjeanvisning	56
Viktig anvisning	57
Montasjeanvisning	57
Autovern og støtter	57
Elektrisk tilkobling	57
Bildelene	57
Tilkoblinger	58
Bejnings-elementer	58
Startforberedelse	58
Koding/programmering	58
av bilene på den tilhørende håndstyringen	58
Skinnebytte	58
Lys på/av	59
Kjøring med 6 biler	59
Koding/programmering Autonomous Car	59
Koding/programmering Pace Car	59
Innstilling av grunnhastigheten på bilene	59
Innstilling av bremseafstanden til bilene	59
Innstilling av tankinnholdet	59
Tastesperre for innstillinger	60
Utvidet Pit Lane-funksjon	60
Lyd PÅ/AV	60
Reset-funksjon	60
Strømsparingsmodus	60
Auton ohjelmoi	60
DIGITAL 132-tilasta Evolution-tilaan (analoginen)	60
Kaksoiskontaktien ja ohjaimen vaihto	61
Etu-/taka-akselin vaihto	61
Huolto ja hoito	61
Häiriöiden poisto/Ajotekniikka	61
Tekniset tiedot	61

Velkommen

Hjertelig velkommen til Team Carrera!
Bruksanvisningen inneholder viktige opplysninger om hvordan du setter opp og bruker DIGITAL 132 bilbane. Les nøye gjennom bruksanvisningen og oppbevar den for senere referanse.
Hvis du har spørsmål ber vi deg ta kontakt med salgavdelingen vår eller gå på hjemmesiden vår: carrera-toys.com

Kontroller at innholdet i pakken er fullstendig og ikke har blitt skadet i transport. Det finnes viktig informasjon på forpakningen som også bør tas vare på.

Vi ønsker deg mye moro med den nye Carrera DIGITAL 132 bilbanen.

Sikkerhets-henvisninger

• **ADVARSEL!** Ikke egnet for barn under 36 måneder. Kvelningsfare på grunn av smådelene som kan settes i vrangstrupen.
Advarsel: Fare for klemming ved bruk.

• **ADVARSEL!** Dette leketøyet inneholder magneter eller magnetiske bestanddeler. Magneter som i en menneskekropp kan trekke på hverandre eller metallgjenstander, kan forårsake alvorlige eller dødelige skader. Kontakt lege umiddelbart hvis magneter har blitt svelget eller innåndet.

• Transformatorer er ingen leke! Koblelinene til transformatorer må ikke kortsluttes! Opplysning til foreldrene: Transformatorer bør kontrolleres regelmessig på skader på ledning, støpsel og kasse. Denne leken skal kun brukes med den anbefalte transformatoren! Etter en skade skal den byttes ut! Bilbanen skal bare brukes med én transformator! Ved lengre opphold i kjøringen på banen anbefaler vi å trekke ut kontaktene. Kassene på transformator og hastighetsjustering skal ikke åpnes!

Opplysning til foreldrene: Transformatorer og nettdeler på leker er ikke ment som del av leketøyet. Når disse produktene er i bruk skal det være en voksen til stede.

• Banen og bilene skal kontrolleres regelmessig på skader på ledninger, støpsler og karosseri! Defekte deler byttes ut.

• Bilbanen er ikke egnet for bruk utendørs eller i våtrom! Ikke ha væsker i nærheten av banen.

• For å unngå kortslutning er det viktig at det ikke legges metallgjenstander på baneskinne. Plasser ikke bilbanen i umiddelbar nærhet av omfintlige gjenstander: biler som slynges ut fra banen kan forårsake skade.

• Trekk ut kontakten før du gjør banen ren eller før vedlikehold! Bilbanen/bilene gjøres rene med en fuktig klut – uten løsemidler eller kjemikalier. Når den ikke er i bruk bør bilbanen oppbevares støvfritt og tørt, – helst i originalforpakningen.

• Bilbanen skal ikke plasseres og brukes i høyde med ansikt/øyne siden biler som slynges ut kan forårsake skade.

• Uriktig bruk av transformatorer kan føre til elektrisk strømstøt.

• Leketøyet må kun forbindes med apparater i verneklasse II.

• Må ikke brukes med regulerbare transformatorer!

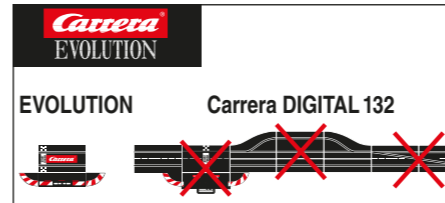
• Leketøyet må kun brukes med en transformator for leketøyet.

• Hvis forbindelsesledningen til dette apparatet skades, må den sendes til firmaet Carrera kundetjeneste, eller erstattes av en lignende kvalifisert person, for å unngå farer.

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

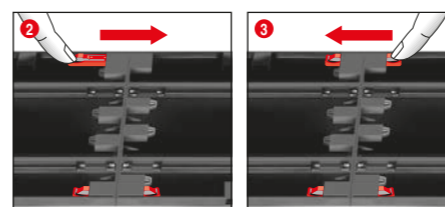
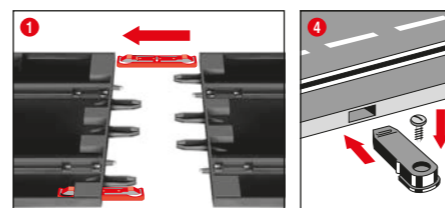
Monteringen må kun gjøres av en voksen person. Denne enheten kan brukes av barn fra og med 8 år og eldre, samt av personer med nedsatte fysiske, sensoriske eller mentale evner eller mangel på erfaring og kunnskap, dersom de er under tilsyn eller har fått opplæring i sikker bruk av apparatet og har forstått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

Viktig anvisning



Legg merke til at Evolution (analogt system) og Carrera DIGITAL 132 (digitalt system) er to helt forskjellige systemer som ikke har noe med hverandre å gjøre. Vi ber brukerne innstendig om å holde systemene fra hverandre når bilbanen monteres, dvs. at det ikke må settes startskinner fra Evolution & Black Box sammen med Carrera DIGITAL 132-startskinner i én banestrekning. Heller ikke dersom bare en av de to startskinnene (Evolution eller Carrera DIGITAL 132) er koblet til strømmettet. Heller ingen andre Carrera DIGITAL 132-komponenter (sporskifter, elektronisk rundeteller, pitstopp) skal bygges inn i en Evolution-bane, dvs. kjøres analogt. Hvis dette ikke tas hensyn til kan det ikke utelukkes at Carrera 132 komponentene ødelegges. Slike tilfeller dekkes ikke av garantien.

Montasjeanvisning

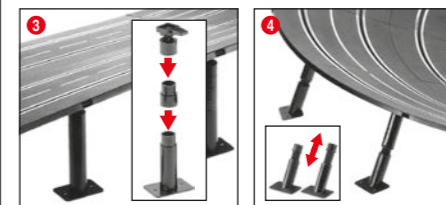
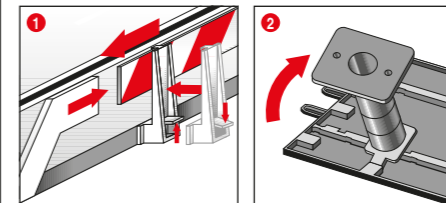


1 + 2 + 3 Før monteringen stikkes forbindelsesstykkene inn i skinnene slik fig. 1 viser. Sett sammen skinnene på et jevnt underlag. Forbindelsesstykkene skyves i pilens retning til det høres at de er på plass, fig. 2. Forbindelsesstykkene kan evt. også settes på i ettertid. Forbindelsesstykkene kan enkelt løsnes i begge retninger ved å trykke ned nesestykket (se fig. 3).

4 Feste: Banestykkene kan festes til en plate med egne bane-fester (art.nr. 20085209) (Må kjøpes separat).

Bemerk: Teppergulv er uegnet som monteringsunderlag pga. statisk oppladning, støvdannelse og lett antennelighet.

Autovern og støtter

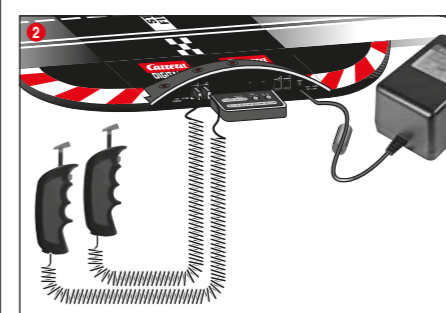
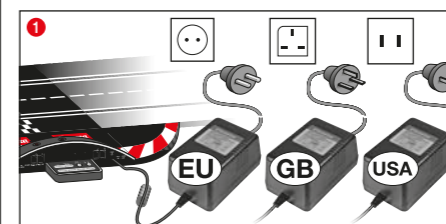


1 **Autovern:** Holderne for autovernet festes til kanten av kjørebanelen ved å vippe dem opp.

2 + 3 **Støtter for opphøyede strekninger:** Skyv kuleleddhodene med tappene inn i de passende firkantede fikseringspunktene på undersiden av banen. Støttene gjøres høyere med ekstra mellomstykker. Føttene på støttene kan evt. skrues fast (skrue følger ikke med).

4 **Støtter for bratte svinger:** Det finnes egne skråstøtter tilpasset de bratte svingene. Bruk støtte-ene som ikke kan høydejusteres ved inn- og utgangene av svingene. Skyv hodene på støttene inn i de passende runde fikseringspunktene på undersiden av banen.

Elektrisk tilkobling

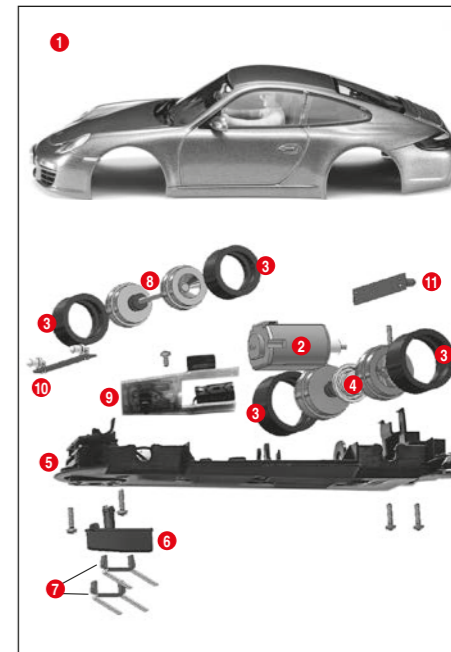


1 Kople trafostøpslet til Control Unit.
2 Sett håndkontrollene som følger med inn i Control Unit.

Bemerk: For å unngå kortslutning og elektrisk støt skal ingen deler av banen kobles til andre elektriske apparater, kontakter, ledninger eller andre fremmede elementer. Carrera DIGITAL 132 bilbane fungerer kun med en original Carrera DIGITAL 132 transformator.

PC-grensesnittet (PC enhet) skal kun brukes med den originale Carrera PC enheten.

Bildelene

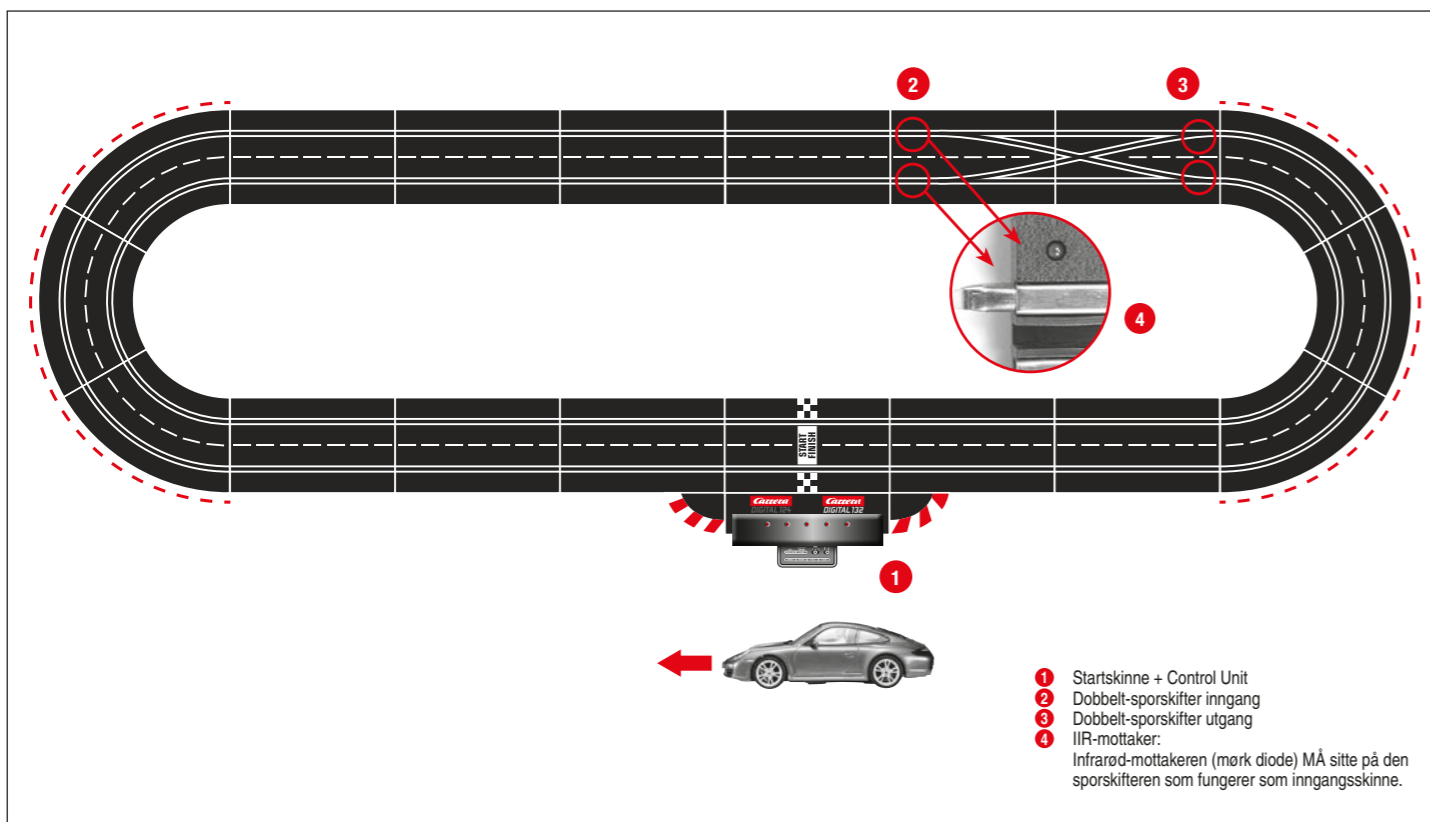


- 1 Karosseri, spoiler
- 2 Motor
- 3 Dekk
- 4 Bakaksel
- 5 Chassis
- 6 Styrepinne
- 7 Dobbelbørster
- 8 Framaksel
- 9 Bil-kretskort med bryter
- 10 Fremre lyskretskort
- 11 Bakre lyskretskort

Bemerk: Sammensetningen av bilen er modellavhengig.

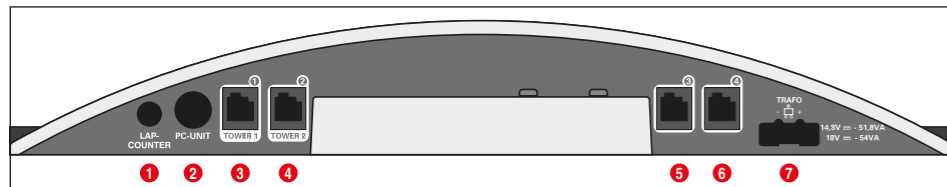
Betegnelsen på delen kan ikke brukes som bestillingsnummer.

Teknisk montasjeanvisning



- 1 Startskinne + Control Unit
- 2 Dobbel-sporskifter inngang
- 3 Dobbel-sporskifter utgang
- 4 IIR-mottaker: Infrarød-mottakeren (mørk diode) MÅ sitte på den sporskifteren som fungerer som inngangsskinne.

Tilkoblinger



Tilkoblinger (fra venstre til høyre):

- 1 Tilkobling for rundeteller 20030342
- 2 Tilkobling for PC-enhet eller Lap Counter 20030355 eller App Connect 20030369
- 3 Uttak 1 for håndstyring, håndstyringsutvidelsesboks eller WIRELESS+-mottaker
- 4 Uttak 2 for WIRELESS-Tower 20010108
- 5 Uttak 3 til håndstyring
- 6 Uttak 4 til håndstyring
- 7 Tilkobling for DIGITAL 124 / DIGITAL 132 strømadapter

Generelle anvisninger for uttakkene 1-4:

Så fremt det benyttes en WIRELESS+-mottaker, skal denne tilkobles uttak 1. Alternativt kan det kobles et WIRELESS Tower 20010108 til uttak 2. Hvis kun WIRELESS+-mottakeren brukes, skal uttak 2 ikke brukes.

På uttak 3 og 4 kan det i tillegg brukes håndstyringer med kabler. Vennligst vær oppmerksom på at disse i så fall bruker adresse 5 og 6.

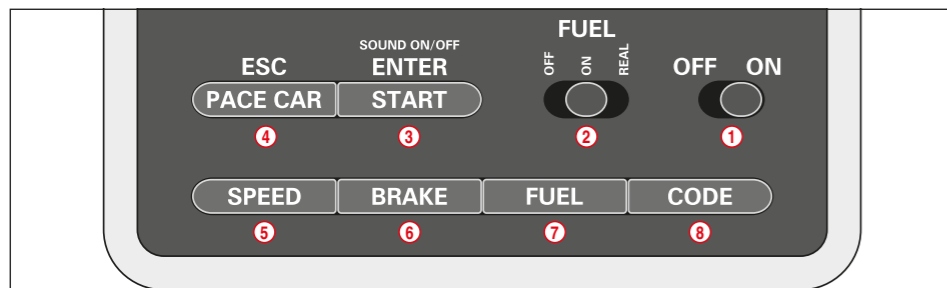
Ved bruk av utvidelsesboksen for håndstyring 20030348 skal den forbindes med uttak 1. Tilordningen av biladressene skjer deretter som angitt i det følgende:

- Utvidelsesboks for håndstyring = adressene 1, 3 og 4
- Uttak 2 = adresse 2
- Uttak 3 = adresse 5
- Uttak 4 = adresse 6

Merk:

En kombinasjon av WIRELESS og håndstyringsutvidelsesboks er ikke mulig!

Betjeningselementer

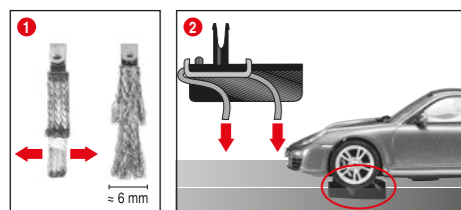


- 1 På/av-bryter
- 2 Bryter for tankfunksjon
- 3 Starttast for racestart/bekreftelsestast for programmering
- 4 Tast for Pace Car / avbrytelse av programmering
- 5 Tast for innstilling av grunnhastighet
- 6 Tast for innstilling av bremseefferd
- 7 Tast for innstilling av tankinnhold
- 8 Programmeringstast for biler

Generelle anvisninger om betjening

Noen taster brukes til flere funksjoner. Innstillingen av noen funksjoner skjer via tastkombinasjoner. Samtlige programmeringsforløp kan avbrytes via tast 4 „ESC/PACE CAR“. Flere opplysninger finner du i det videre forløpet.

Startforberedelse



Denne Carrera DIGITAL 132-bilen er optimert for bruk på Carrera skinnesystem 1:24.

1 + 2 Riktig stilling på bærstene:

For god og kontinuerlig bruk bør enden av bærstene spres ut litt 1 og bøyes ned mot skinnen slik fig. 2 viser. Det er bare enden av bærstene som skal ha kontakt med skinnen; ved tegn på slitasje kan den evt. kuttet noe. Skinner og bærstene bør av og til renses for stov.

På bilene finnes små originale detaljer – f.eks. spoilere eller speil – som lett kan løse eller bryte ved når bilene lekes med. For å unngå at disse delene ødelegges, er det mulig å fjerne dem for bilene settes på banen.

Koding/programmering av bilene på den tilhørende håndstyringen

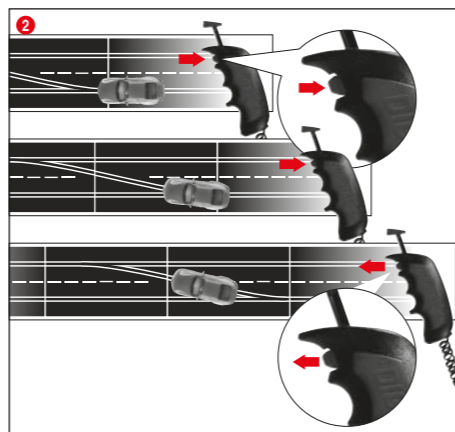
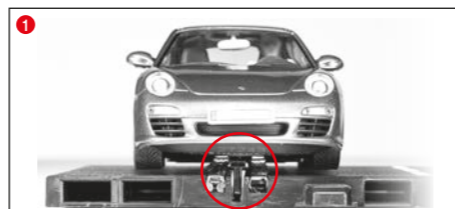


Still inn den bilen som skal kodes på banen og slå på Control Unit. Trykk én gang på tasten „Code“ (8), fig. 1; den første LED-en begynner å lyse, fig. 2. Trykk deretter én gang på sportasten på tilhørende håndstyring, fig. 3.

På biler med belysning begynner lysene å blinke, og på Control Unit lyser LED-ene 2-4 etter hverandre. Etter vellykket koding lyser den midterste LED-en permanent (fig. 4), og bilen ble tilordnet håndstyringen.

Merk: Ved denne typen koding skal alltid kun den bilen som skal kodes befinne seg på banen.

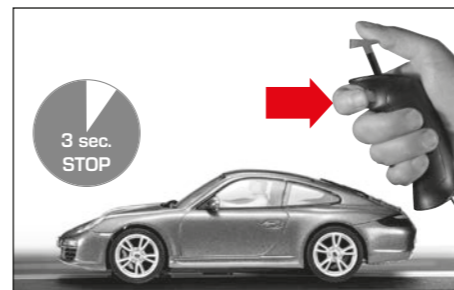
Skinnebytte



1 Pass på at styrepinnen på bilen sitter i sporet og at dobbelbærstene har kontakt med strømskinnen. Plasser bilene på startskinnen.

2 Ved bytte av bane holdes knappen på håndkontrollen inne hel til bilen har kjørt gjennom sporveksleren.

Lys på/av

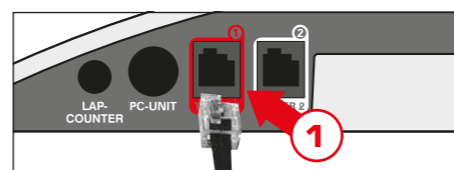


Bil som er programmert for bruk med håndkontroll må stå stille minst 3 sek. på banen før lyset kan slås av eller på ved å trykke på sporveksleren.

Henvising:

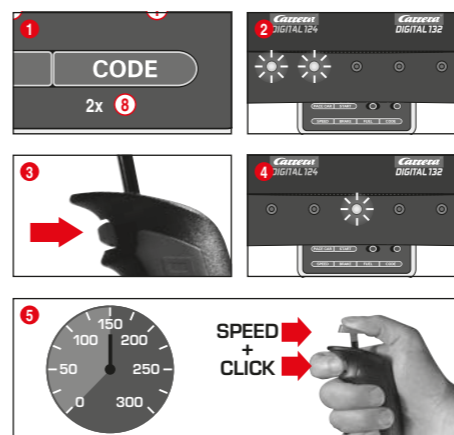
Gjelder kun for modeller med belysning

Kjøring med 6 biler



Utvidelsesboksen for håndkontrollen (art.nr. 20030348) kobles til kontakt 1 på Control Unit. Mer info i avsnittet "Programmering av bil til riktig håndkontroll".

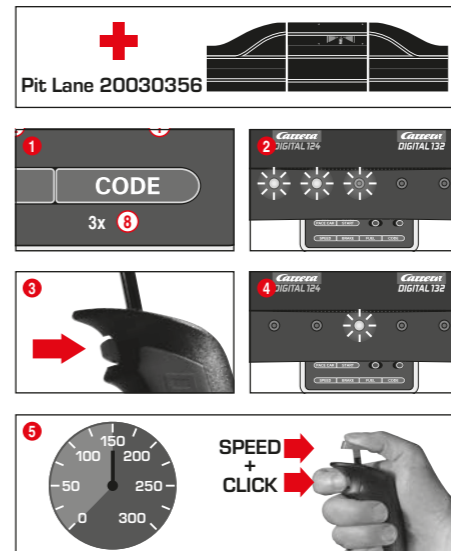
Koding/programmering Autonomous Car



Still inn den bilen som skal kodes på banen ved innkoblet Control Unit og trykk 2 ganger på tasten „Code“ (8), fig. 1. Begge de første LED-ene på Control Unit lyser, fig. 2. Trykk nå på sportasten på håndstyringen, fig. 3; LED 3-5 tennes nå etter hverandre. Vent til den midterste LED-en lyser på nytt, fig. 4. Betjen håndstyringsstangen og bring bilen til ønsket hastighet. Når du oppnår hastigheten, trykk igjen på sportasten, fig. 5. Kodigen av Autonomous Car er dermed avsluttet.

Merk: Ved denne typen koding skal alltid kun den bilen som skal kodes befinne seg på banen. Programmeringen av Autonomous Car beholdes inntil bilen koderes på nytt. Autonomous Car blir alltid vist med adresse 7 i forbindelse med Position Tower.

Koding/programmering Pace Car



(bare i forbindelse med Pit Stop Lane nr. 20030356)

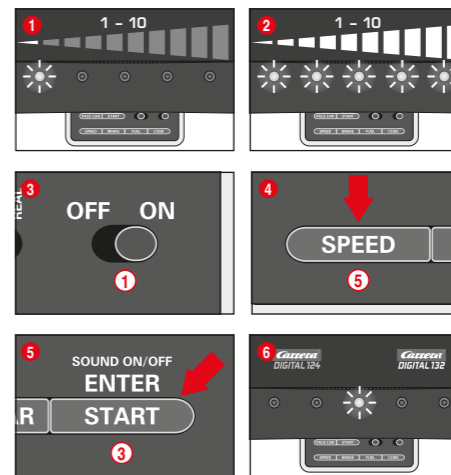
Still inn den bilen som skal kodes på banen ved innkoblet Control Unit og trykk 3 ganger på tasten „Code“ (8), fig. 1. Alle de tre LED-ene på Control Unit lyser, fig. 2. Trykk nå på sportasten på håndstyringen, fig. 3; LED 2-5 tennes nå etter hverandre. Vent til den midterste LED-en lyser på nytt, fig. 4. Betjen håndstyringsstangen og bring bilen til ønsket hastighet. Når du oppnår hastigheten, trykk igjen på sportasten, fig. 5. Kodigen av Pace Car er dermed avsluttet, og bilen kjører til Pit Stop Lane.

Merk: Ved denne typen koding skal alltid kun den bilen som skal kodes befinne seg på banen. Programmeringen av Pace Car beholdes inntil bilen koderes på nytt. Pace Car blir alltid vist med adresse 8 i forbindelse med Position Tower.

Utvidet Pace Car-funksjon

Etter vellykket koding av Pace Car kjører denne innen den første runden automatisk inn i Pit Lane. For å starte Pace Car trykker du én gang på tasten "Pace Car" (4). LED 2 og 3 på Control Unit lyser, og Pace Car forlater Pit Lane. Pace Car kjører nå inntil tasten "Pace Car" trykkes på nytt. Da slukker LED 2, og bilen kjører innen den aktuelle runden automatisk inn i Pit Lane.

Innstilling av grunnhastigheten på bilene

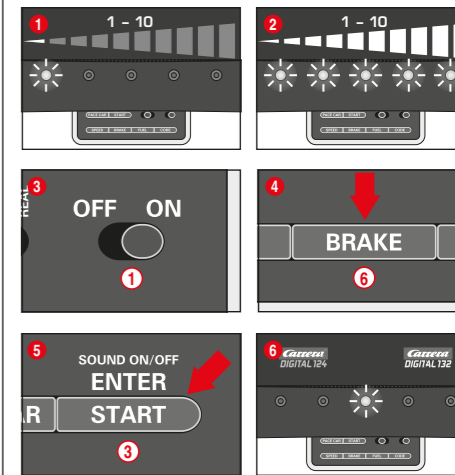


Innstillingen av grunnhastigheten kan skje enkeltvis for én og/eller flere biler. Bilene som skal stilles inn må befinne seg på banen. Innstillingen kan skje i 10 trinn der de 5 LED-ene blinker hhv. lyser permanent og signaliserer de forskjellige trinnene.

- 1 1 LED lyser = lav hastighet
- 2 5 LED-er lyser = høy hastighet

Still de bilene som skal stilles inn på banen ved innkoblet Control Unit og trykk én gang på tasten "SPEED" (5). Nå lyser et visst antal LED-er. Disse viser til slutt det brukte hastighetsnivået. Trykk på tasten "SPEED" (5) inntil den ønskede grunnhastigheten er valgt. Bekreft valget med tasten "ENTER/START" (3). Et kort løpelys og lys fra den midterste LED-en bekrefter at innstillingen er avsluttet, fig. 6.

Innstilling av bremseefferden til bilene



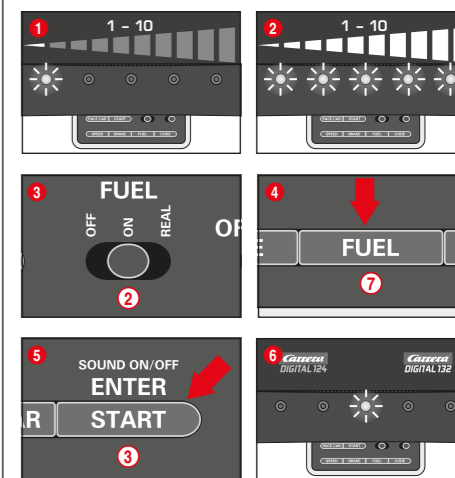
(kun for håndstyrte biler)

Innstillingen av bremseefferden kan skje enkeltvis for én og/eller flere biler. Bilene som skal stilles inn må befinne seg på banen. Innstillingen kan skje i 10 trinn der de 5 LED-ene blinker hhv. lyser permanent og signaliserer de forskjellige trinnene.

- 1 1 LED lyser = svak bremseeffekt
- 2 5 LED-er lyser = sterk bremseeffekt

Still de bilene som skal stilles inn på banen ved innkoblet Control Unit og trykk én gang på tasten "BRAKE" (6). Nå lyser et visst antal LED-er. Disse viser til slutt det brukte bremseeffekt-nivået. Trykk på tasten "BRAKE" (6) inntil den ønskede bremseeffekten er valgt. Bekreft valget med tasten "ENTER/START" (3). Et kort løpelys og lys fra den midterste LED-en bekrefter at innstillingen er avsluttet, fig. 6.

Innstilling av tankinnholdet



(kun for håndstyrte biler)

Innstillingen av tankinnholdet i forbindelse med Pit Lane (20030356) skjer samtidig for alle biler. Innstillingen kan skje i 10 trinn der de 5 LED-ene blinker hhv. lyser permanent og signaliserer de forskjellige trinnene.

- 1 1 LED lyser = lite tankinnhold
- 2 5 LED-er lyser = fullt tankinnhold

Still de bilene som skal stilles inn på banen ved innkoblet Control Unit og slå på tankfunksjonen via skyvebryteren (2), fig. 3. Trykk én gang på tasten "FUEL" (7). Nå lyser et visst antal LED-er. Disse viser det sist brukte tankinnholdet. Trykk på tasten "FUEL" (7) inntil det ønskede tankinnholdet er valgt. Bekreft valget med tasten "ENTER/START" (3). Et kort løpelys og lys fra den midterste LED-en bekrefter at innstillingen er avsluttet, fig. 6.

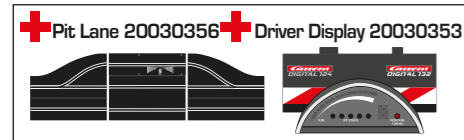
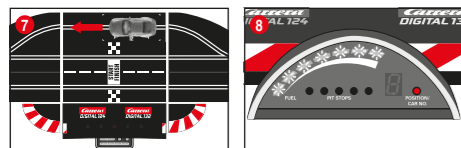
Utvidet tankfunksjon

Via skyvebryteren (2) kan 3 moduser velges, fig. 3:

- OFF = Bilene bruker ingen "bensin"
- ON = Bilene bruker "bensin"
- REAL = maksimal hastighet er avhengig av tankinnhold / Bilene bruker "bensin" (kun i forbindelse med Pit Lane 20030356 hhv. Pit Stop Lane 20030346 og Pit Stop Adapter Unit 20030361)

I "REAL"-modus er bilen "lyngre" med full tank, kjører langsommere og har mindre bremsevirkning. Biler med tom tank er "lettere", kjører fortere og har en høyere bremsevirkning. En visning av det aktuelle tankinnholdet og "bensinforbruket" kan kun skje i forbindelse med Driver Display 20030353 og Pit Stop 20030356.

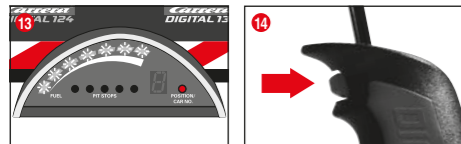
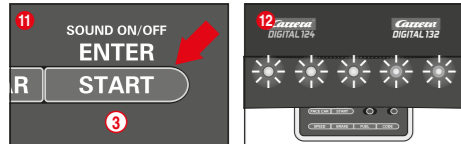
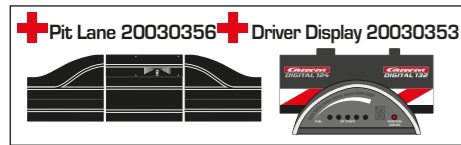
Opptanking av bilene med Pit Lane 20030356 og Driver Display 20030353



Det aktuelle tankinnholdet til bildene kan avleses via søylevisningen med 5 grønne og 2 røde LED-er for Driver Display. Kjør til opp-tanking av bilen til Pit Lane via tanksensoren, fig. 7. Søylevisningen begynner nå å blinke, fig. 8, og bilen kan tankes opp ved å holde fast sportasten, fig. 9. Antallet tankinger vises gjennom blinking hhv. lys av de gule LED-ene, fig. 10 (se også Driver Display).

Merk: Biler med tom tank vil ikke bli vurdert ved rundetellingen i forbindelse med Position Tower 20030357.

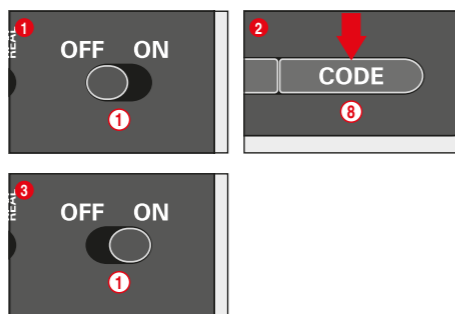
Innstilling av tankinnholdet ved racestart



(kun i forbindelse med Pit Lane 20030356 og Driver Display 20030353)

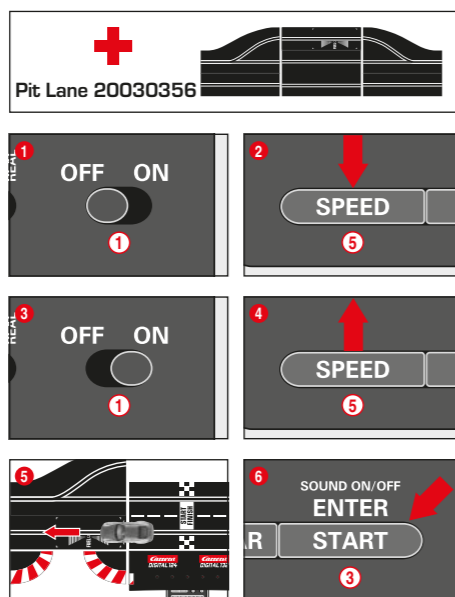
Uavhengig av grunninnstillingen for tankinnholdet kan tankinnholdet stilles inn enkeltvis for én og/eller flere biler ved start av et race for rundene inntil første tankstopp. Trykk én gang på tasten "START/ENTER" (3), de 5 LED-ene på Control Unit lyser permanent, fig. 12, og søylevisningen for Driver Display blinker, fig. 13. Ved å klikke på sportasten på den tilhørende håndstyringen kan tanknivået endres, fig. 14.

Tastesperre for innstillinger



For å sperre tastene for innstillingene av Speed, Brake og Fuel går du frem på følgende måte:
Hold Code-tasten (8) trykket når Control Unit er slått av, slå så på Control Unit og slipp Code-tasten igjen. For å oppheve sperren gjennomfører du forløpet på nytt.

Utvidet Pit Lane-funksjon



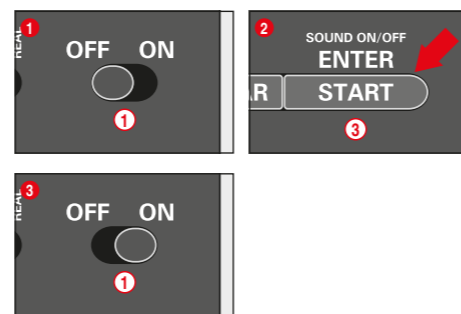
(bare i forbindelse med Pit Lane 20030356)

Det er mulighet for å slå rundetellingsfunksjonen på/av i Pit Lane 20030356 hhv. Pit Stop Lane 20030346 med Pit Stop Adapter Unit 20030361. For å gjøre dette holdes tasten "SPEED" (5) trykket med Control Unit avslått, deretter slås Control Unit på, og tasten "SPEED" (5) slippes. Gjennom et nytt trykk på tasten lyser 1 eller 2 LED-er avhengig av innstilling.

- LED 1 = Rundetellingsfunksjonen er av
- LED 1 + 2 = Rundetellingsfunksjonen er på

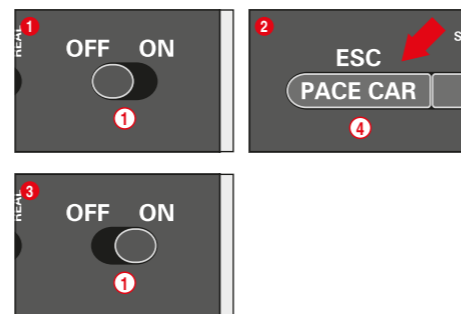
Velg den ønskede innstillingen og skyv eller kjør en bil over Pit Lane-sensoren, fig. 5. Innstillingene overtas ved overkjøring. For å gå ut av innstillingene igjen, trykk på tasten "START/ENTER" (3).

Lyd PÅ/AV



Bekreftelsestonen ved overkjøring av sensorene og tastebehandling kan slås av. Hold ved avslått Control Unit tasten "START/ENTER" (3) trykket, slå på banen og slipp tasten "START/ENTER" (3). Kvitteringstonen ved innkobling av Control Unit kan likevel ikke slås av.

Reset-funksjon



For å gjenopprette fabrikkinnstillingene har Control Unit en reset-funksjon.

Hold ved avslått Control Unit tasten "ESC/PACE CAR" (4) trykket, slå på banen og slipp tasten igjen. Alle de foretatte innstillingene for hastighet, bremsefølelse, tankinnhold, lyd og rundetelling tilbakestilles til fabrikkinnstillingen. Innstillingen til bilene blir uberørt av disse, så lenge de ikke befinner seg på banen.

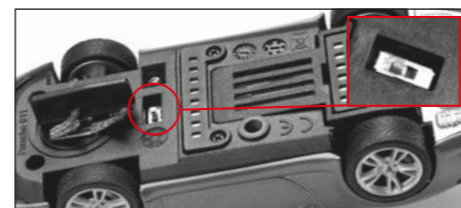
Fabrikkinnstillinger:

- Hastighet = 10
- Bremsefølelse = 10
- Tankinnhold = 7
- Lyd = On
- Visning av posisjonen for Autonomus og Pace Car = OFF

Strømsparingsmodus

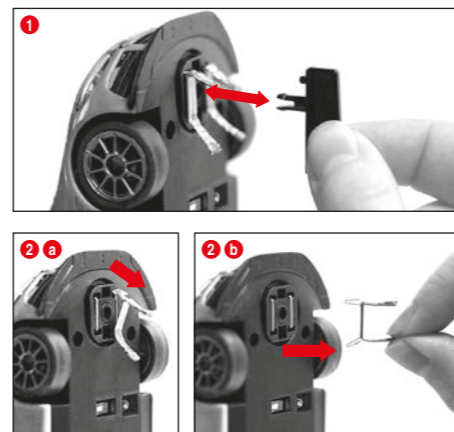
Control Unit går etter 20 minutter uten bruk over i strømsparingsmodusen og slår av alle visninger, slik som f.eks. Position Tower, Driver Display og Startlight. For reaktivering slås kontrollenheten av i ca. 2-3 sekunder og deretter på igjen. Alle innstillingene blir beholdt.

Programmering av bilen fra DIGITAL 132 til Evolution (analog)



Legg om kjøretrettsbryteren slik fig. 1 viser. Sett bilen på Evolution banen og trykk stempellet 3x. For kjøring i Carrera DIGITAL 132, settes bryteren tilbake.

Bytte av dobbeltbørster og styrepinne



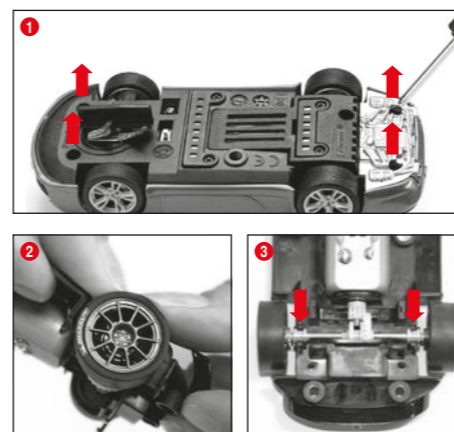
Bemerk:

- Vi anbefaler å ta ut og bytte én børste av gangen.
- Trekk aldri bilen bakover, dette kan skade børstene.

1) Ta styrepinne forsiktig ut av holderen slik fig. 1 viser.

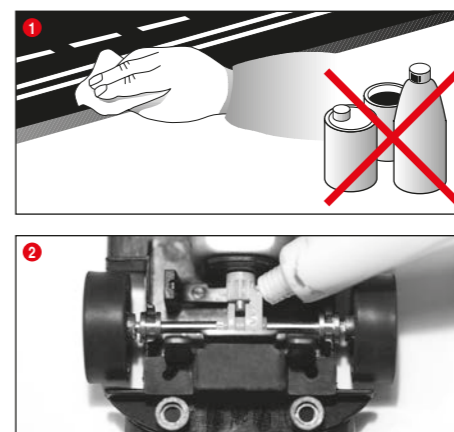
2) Når de doble børstene byttes er det viktig å passe på at den øvre børsten, 2a bare trekkes delvis ut slik at dobbeltbørsten kan trekkes helt ut med børsten i fig. 2b. Gjør tilsvarende når de settes inn.

Bytte av fram-/bakaksel



Løsne karosseriet fra chassiset, slik fig. 1 viser. Akslene løsnes med trykk fra holderen (2). Sett i nye aksler. Vær nøye med at aksellagrene sitter riktig (3).

Vedlikehold og pleie



Bruken av bilbanen er sikrest når alle deler rengjøres med jevne mellomrom. Trekk ut kontakten før du rengjør banen.

1) **Racerbanen:** Baneoverflaten og sporene holdes rene med en tørr klut. Rengjør ikke med løsemidler eller kjemikalier. Når den ikke er i bruk bør bilbanen oppbevares støvfritt og tørt, – helst i originalforpakningen.

2) **Bilkontroll:** Gjør lagringspunktene i aksler, hjul, motor, tannhjul og lagre rene og smør dem med syrefritt fett. Det kan være lurt å bruke f.eks. en tannprikker. Kontroller børster og dekk med jevne mellomrom.

Feilretting Kjøreteknikk

Feilretting:

Hvis noe ikke fungerer som det skal, skal du først sjekke dette:

- Sitte strømkoblingene ordentlig?
- Er transformator og håndkontroller koblet riktig til?
- Er bane-sammenkoblingene som de skal?
- Ligger det fremmedlegemer på banen eller i sporene?
- Er de rene?
- Er børstene ok og har god kontakt med strømskinnen?
- Er bilen riktig programmert på riktig håndkontroll?
- Ved kortslutning kuttet strømliførselen til banen automatisk i ca. 5 sekunder og meldt med akustiske og optiske signaler.
- Står bilene i riktig retning på banen? Ved manglende funksjon Legg om kjøretrettsbryteren på undersiden av bilen.

Bemerk:

På bilene finnes små originale detaljer – f.eks. spoilere eller speil – som lett kan løsne eller bryte av når bilene lekes med. For å unngå at disse delene ødelegges, er det mulig å fjerne dem før bilene settes på banen.

Kjøreteknikk:

- Kjør raskt på de rette strekningene, brems ned før svingene, og farten igjen mot slutten av svingen.
- Ikke hold fast eller blokker bilen når motoren går, det kan gi overoppheting og motorskade.

Bemerk: Hvis det brukes skinnesystemer som ikke er fra Carrera, må styrepinnen byttes ut med spesial-styrepinne nr. 20085309. Kjørelyd som oppstår i kryssinger (nr. 20020587) eller i bratt sving 1/30° (nr. 20020574) høres med og er en del av kjøreteknikken.

Tekniske data

Utgangsspenning - Banetransformator

14,8 V \approx 51,8 W

Navn eller varemerke for produsenten, handelsregisternummer og adresse

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

Modellidentifikator

STAD-HKYF-002A
STAD-HKYF-003A
STAD-HKYF-004A

Inngangsspenning

100-240 V~

Inngangsvexelstrømfrekvens

50/60 Hz

Utgangsspenning

DC 14.8 V

Utgangsstrøm

3.5 A

Utgangseffekt

51.8 W

Gjennomsnittlig effektivitet under drift

88.11 %

Effektivitet ved lav last (10 %)

83.46 %

Strømforbruk ved lav belastning

0.14 W

Strømmodus

- 1.) Spilledrift = Kjøretøy betjenes over håndregulering
- 2.) Hviledrift = Håndregulering betjenes ikke, ingen spill
- 3.) Stand-by drift = Etter ca. 20 minutter hviledrift kobles forbindelsesskinnen i stand-by modus. LED-lampen lyser ikke lenger. **STRØMFORBRUK < 0,21 W**
For reaktivering slås kontrollenheten av i ca. 2-3 sekunder og deretter på igjen. Da er banen i hvilemodus igjen.
- 4.) Tilstand AV = Nettapparat atskilt fra strømmettet



Tartalomjegyzék

Biztonsági előírások	62
A csomag tartalma	62
A felépítésre vonatkozó műszaki tudnivalók	62
Fontos tudnivaló	63
Felépítési útmutató	63
Szalagkorlátok és kitámasztók	63
Villamos csatlakoztatás	63
Járműelemek	63
Csatlakozások	64
Kezelőelemek	64
A start előkészítése	64
A járművek kódolása/ programozása a megfelelő kézi vezérlőkre	64
Váltófunkció	64
Fényfunkció be/ki	65
Játék 6 járművel	65
Kódolás/programozás Autonomous Car	65
A Pace Car kódolása/programozása	65
A járművek fékezési alapsebességének beállítása	65
A járművek fékezési magatartásának beállítása	65
Az üzemanyagszint beállítása	65
Billentyűzár a beállításokhoz	66
Bővített Pit Lane funkció	66
Sound ON/OFF	66
RESET funkció	66
Áramtakarékos funkció	66
Járműprogramozás DIGITAL 132-ről Evolution-ra (analóg)	66
A kettős kefe és a vezetőgerinc cseréje	67
Első/hátsó tengely cseréje	67
Karbantartás és gondozás	67
Hibaelhárítás/Vezéletechnika	67
Műszaki adatok	67

Üdvözljük

Szívélyesen üdvözljük a Carrera csapatban!
A használati utasítás az Carrera DIGITAL 132 versenypálya felépítésére és kezelésére vonatkozó fontos információkat tartalmaz. Kérjük, gondosan olvassa végig és őrizze meg.
Kérdések esetén kérjük, forduljon értékesítési osztályunkhoz vagy látogassa meg weboldalunkat:
carrera-toys.com

Kérjük, ellenőrizze a csomag tartalmát teljesség és esetleges szállítási sérülések tekintetében. A csomagolás fontos információkat tartalmaz és javasoljuk szintén megőrizni.
Jó szórakozást kívánunk Önnek a Carrera DIGITAL 132 versenypályával.

Biztonsági előírások

• **FIGYELMEZTETÉS!** 36 hónap alatti gyermekeknek nem adható. Fulladásveszély a lenyelhető apró részek miatt. Figyelem: Működésből eredő beszorulás veszélye.

• FIGYELMEZTETÉS!

Ez a játék mágneset vagy mágneses alkatrészt tartalmaz. Az emberi test belsejében az egymáshoz vagy más fémtárgyhoz tapadó mágnesek súlyos vagy halálos sérülést okozhatnak. Azonnal kérjen orvosi segítséget a mágnes lenyelése vagy belélegzése esetén!

• A transzformátor nem játékszer! A trafó csatlakozóit nem szabad rövidre zární! Tájékoztató a szülőknek: A trafót rendszeresen ellenőrizni kell a vezeték, a dugó vagy a burkolat sérülései tekintetében. A játék csak az ajánlott transzformátorokkal működhető! Sérülés esetén a transzformátor további alkalmazása tilos! A versenypálya csak egy transzformátorral működhető! Ha hosszabb ideig nem játszik, javasoljuk a transzformátor áramhálózatáról történő leválasztását. A trafó és a sebességszabályozók burkolatát kinyitni tilos

Tájékoztató a szülőknek:

A játékok transzformátorai és tápegységei nem alkalmasak arra, hogy azokat játékszerként használják. Ezeknek a termékeknek a használata csak a szülők folyamatos felügyelete mellett történhet.

• A pályát és a járműveket rendszeresen ellenőrizni kell a vezetékek, a dugók és a burkolatok sérülései tekintetében! A meghibásodott alkotóelemeket ki kell cserélni.

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

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

• A tisztítás vagy karbantartás előtt húzza ki a hálózati csatlakozó dugót! A tisztításhoz nedves kendőt használjunk, az oldó- vagy vegyszerek használata nem megengedett. Ha nem használja a pályát, portól védett és száraz helyen tárolja. E célból legkedvezőbb az eredeti karton használata.

• A versenypálya nem működhető arc- vagy szemmagasságban, mivel a kirepülő járművek miatt sérülésveszély áll fenn.

• A transzformátor szakszerűtlen használata áramütést okozhat.

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



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

• Szabályozható transzformátorokkal nem használható!

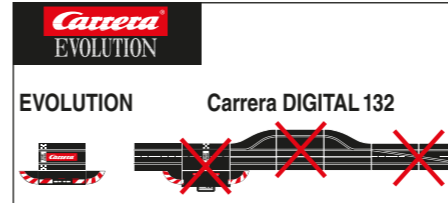
• Ha a készülék csatlakozó vezetéke megsérül, azt a veszélyeztetés elkerülése érdekében be kell küldeni a Carrera cég vevőszolgálatának, vagy egy hasonlóan szakképzett szakemberrel ki kell cseréltetni.

Merknad:

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

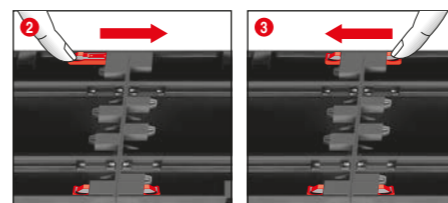
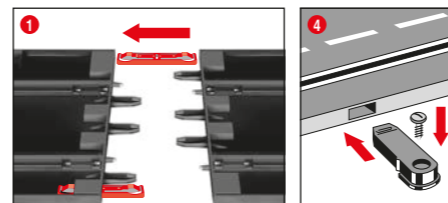
Monteringen må kun gjøres av en voksen person. Denne enheten kan brukes av barn fra og med 8 år og eldre, samt av personer med nedsatte fysiske, sensoriske eller mentale evner eller mangel på erfaring og kunnskap, dersom de er under tilsyn eller har fått opplæring i sikker bruk av apparatet og har forstått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

Fontos tudnivaló



Kérjük, szíveskedjék figyelembe venni, hogy az Evolution (analóg rendszer) és a Carrera DIGITAL 132 (digitális rendszer) esetében két külön és teljesen önálló rendszerről van szó. Nyomatékkal felhívjuk a figyelmet arra, hogy a pálya felállítása során a két rendszert külön kell választani, azaz az Evolution pálya egyik csatlakozó sínje sem lehet egy versenypályán a Carrera DIGITAL 132 rendszer csatlakozó sínjével és a Black Box-szal. Akkor sem, ha csak a két csatlakozó sín egyike (Evolution csatlakozó sín vagy Carrera DIGITAL 132 csatlakozó sín, Black Box-szal együtt) van csatlakoztatva az áramellátásra. Továbbá a Carrera DIGITAL 132 egyetlen további komponense (váltó, elektronikus körszámláló, Pit Lane) sem építhető be egy Evolution pályába, azaz nem játszható analóg módban. A fenti adatok figyelmen kívül hagyása esetén nem zárható ki, hogy a Carrera DIGITAL 132 komponensek roncsolódnak. Ebben az esetben nem érvényesíthető garanciaigény.

Felépítési útmutató



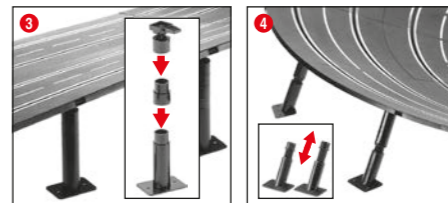
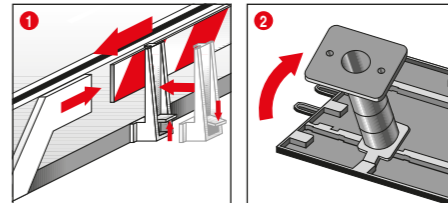
1 + 2 + 3 A felépítés előtt az összekötő kapcsokat az 1 ábrának megfelelően a sínbe dugjuk. A síneket egy sima és egyenes aljzaton egymásba dugjuk. Az összekötő kapcsokat a 2 ábrának megfelelően nyílirányba mozgatjuk, míg hallhatóan beugranak. Az összekötő kapcsok behelyezése utólag is lehetséges. Az összekötő kapcsok oldása a szorító orr mindkét irányba történő egyszerű lenyomásával lehetséges (lásd 3 ábra).

4 Rögzítés: A pályadarabok terepszalton történő rögzítéséhez a pályaszakasz rögzítőket (cikksz.: 20085209) kell alkalmazni (az egység nem tartalmazza).

Figyelem:

A padlószőnyeg a sztatikai feltöltődés, a bolyhok képződése és a fokozott gyúlékonyság miatt nem tekinthető megfelelő aljzatnak.

Szalagkorlátok és kitámasztók



1 Szalagkorlátok: A szalagkorlátok tartóinak rögzítése az útpályára való felbontással történik.

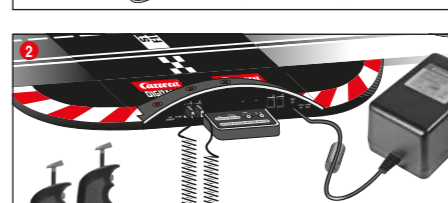
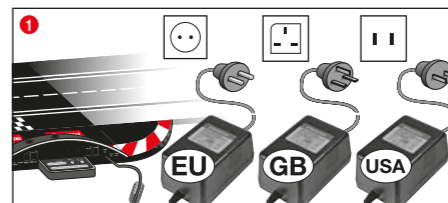
2 + 3 Magasban lévő pályaszakaszok kitámasztása:

A gömbcsuklós fejeket a bedugható csapokkal betoljuk a pálya alsó részén lévő, e célú szolgáló szögletes befogó szerkezetekbe. A kitámasztók magassága közbenső idomokkal növelhető. A kitámasztók felcsavarozása lehetséges (az egység a csavarokat nem tartalmazza).

4 Döntött kanyarok kitámasztása:

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

Villamos csatlakoztatás

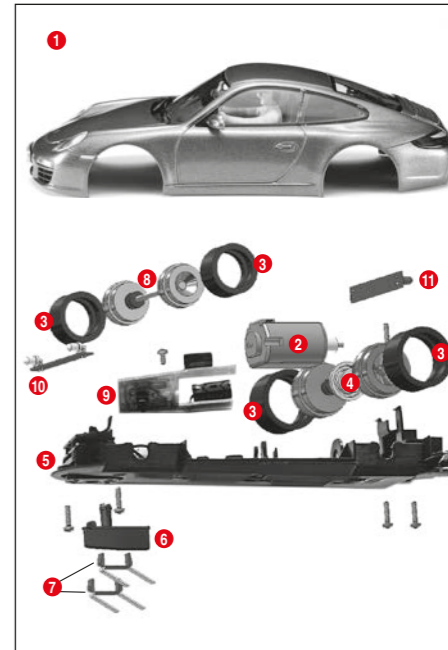


1 A trafódugót csatlakoztassa a Control Unit-re.
2 Csatlakoztassa a mellékelt kézi szabályozókat a Control Unit-re.

Figyelem: A rövidzárlatok és áramütések megakadályozása érdekében a játék nem csatlakoztatható idegen elektromos eszközökre, dugókra, kábelekre vagy egyéb játéktól idegen tárgyakra. A Carrera DIGITAL 132 autóversenypálya csak eredeti Carrera DIGITAL 132 transzformátorral működik kifogástalanul.

A PC-port (PC Unit) csak az eredeti Carrera PC-egységgel kombinálva működhető.

Járműelemek

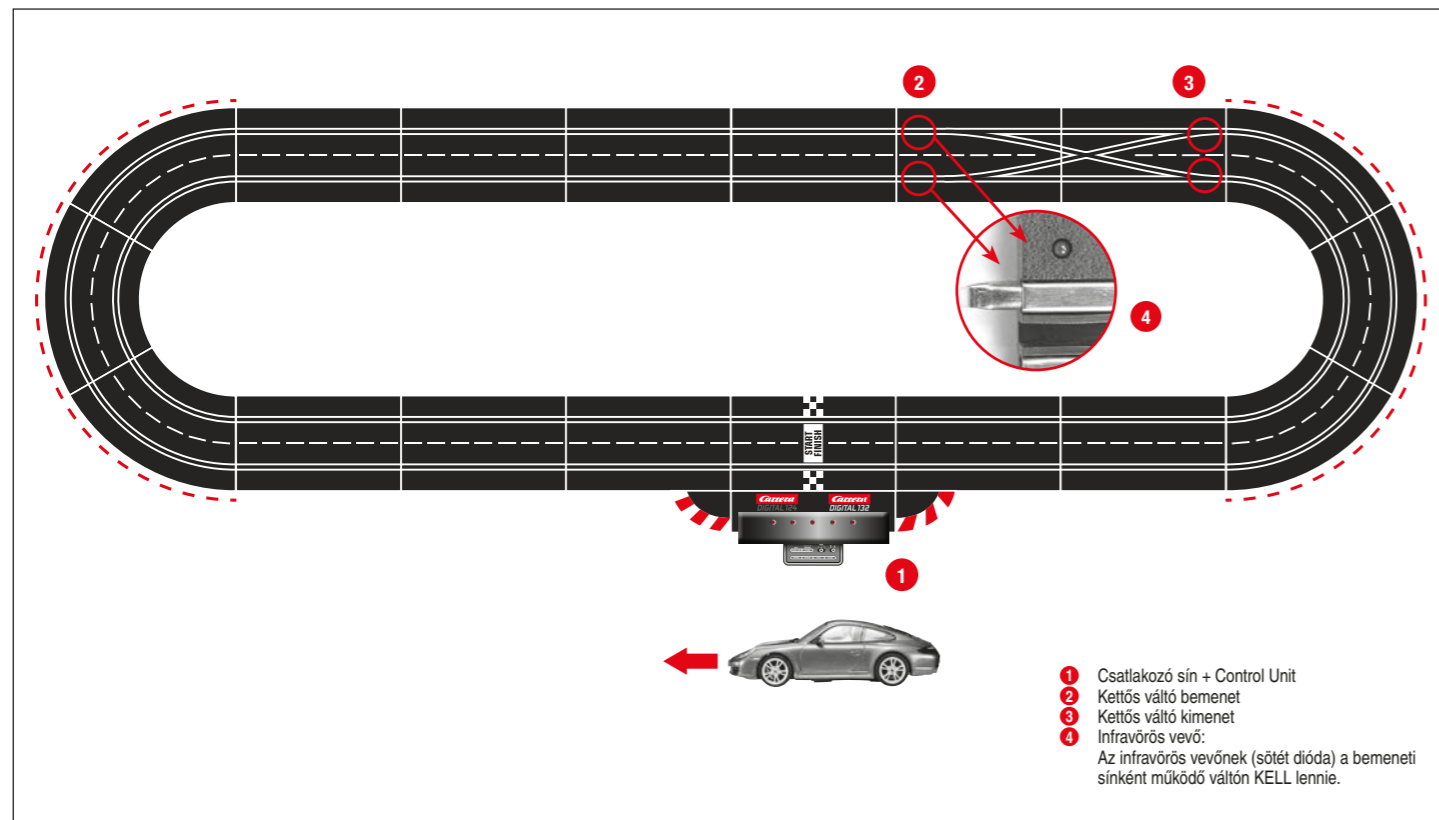


- 1 Karosszéria, spoiler
- 2 Motor
- 3 Abroncs
- 4 Hátsó tengely
- 5 Alváz
- 6 Vezetőgerinc
- 7 Kettős kefe
- 8 Első tengely
- 9 Járműplatina átkapcsolóval
- 10 Elülső fényplatina
- 11 Hátsó fényplatina

Figyelem: A jármű felépítése modellfüggő.

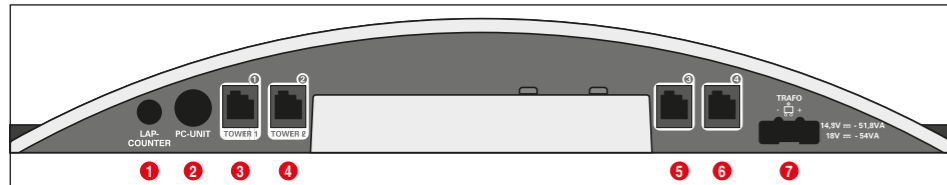
Az egyes alkotóelemek jelölése nem alkalmazható rendelési számként.

A felépítésre vonatkozó műszaki tudnivalók



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

Csatlakozások



Csatlakozások (balról jobbra):

- 1 Csatlakozó a 20030342 sz. kórszámlálóhoz
- 2 Csatlakozó a PC-Unithez vagy a Lap Counter 20030355-hez, vagy a App Connect 20030369
- 3 1-es csatlakozó persely a kézi szabályozóhoz, a kézi vezérlőket bővítő dobozhoz vagy a WIRELESS+-vevőhöz
- 4 2-es csatlakozó persely a WIRELESS Tower 20010108-hoz
- 5 3-es csatlakozó persely kézi szabályozóhoz
- 6 4-es csatlakozó persely kézi szabályozóhoz
- 7 Csatlakozó a DIGITAL 124 / DIGITAL 132 tápegységhez

Az 1-4-es csatlakozó perselyekre vonatkozó általános tudnivalók:

WIRELESS+ vevő alkalmazása esetén azt az 1-es csatlakozó perselyre kell csatlakoztatni. A 2-es csatlakozó perselyre tetszés szerint csatlakoztatható egy WIRELESS Tower 20010108. Csak egy WIRELESS+ vevő alkalmazása esetén a 2-es csatlakozó perselyre nem csatlakoztathatók semmit.

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

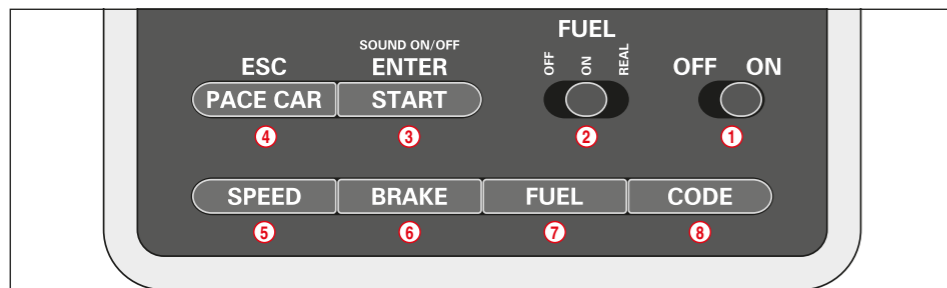
A 20030348 sz. kézi vezérlőket bővítő doboz alkalmazása esetén azt az 1-es csatlakozó perselyre kell csatlakoztatni. A járműcímek hozzárendelése ekkor az alábbiak szerint történik:

- Kézi vezérlőket bővítő doboz = 1-es, 3-as és 4-es cím
- 2-es csatlakozó persely = 2-es cím
- 3-as csatlakozó persely = 5-ös cím
- 4-es csatlakozó persely = 6-os cím

Figyelem:

A WIRELESS és a kézi szabályozókat bővítő doboz kombinációja nem lehetséges!

Kezelőelemek

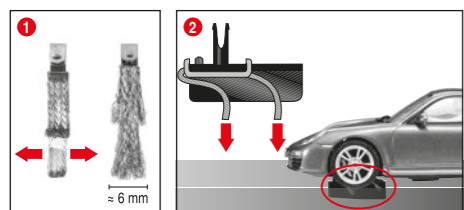


- 1 Be-/kikapcsoló
- 2 Kapcsoló a tankfunkcióhoz
- 3 Start-gomb a verseny indításhoz / programozást igazoló gomb
- 4 Pace Car billentyű / a programozás megszakítása
- 5 Billentyű az alapsebesség beállításához
- 6 Billentyű a fékmagatartás beállításához
- 7 Billentyű az üzemanyagszint beállításához
- 8 A járművek programozó billentyűje

Általános kezelési tudnivalók

Néhány gomb többszörös kieszárással rendelkezik. Néhány funkció beállítása billentyűkombinációk segítségével történik. A 4-es „ESC/PACE CAR” billentyűvel valamennyi programozási művelet megszakítható. További részleteket a továbbiakban találhat.

A start előkészítése



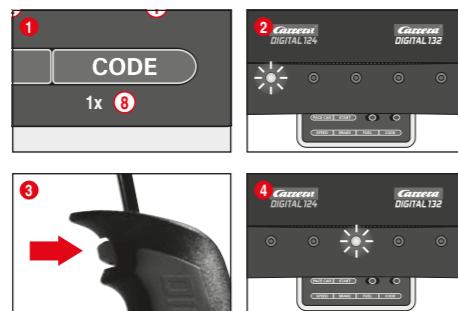
Ez a Carrera DIGITAL 132 jármű optimálisan a Carrera 1:24 rendszerhez van hangolva.

1 + 2 A kék optimalis állása:

A jó és folyamatos haladáshoz a kék végét legyezőformában kissé széthajlítjuk 1 majd a 2 ábrának megfelelően a sín irányába hajlítjuk. A sinnel csak a kék végének szabad érintkeznie, amit kopás esetén kissé levághatunk. A sineket és a kékfeket időnként meg kell tisztítani a portól és a lekopott részecskéktől.

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

A járművek kódolása/programozása a megfelelő kézi vezérlőkre



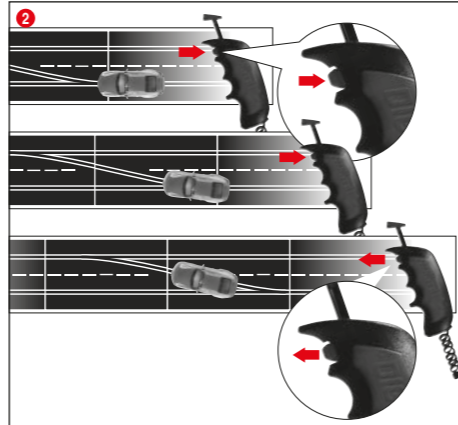
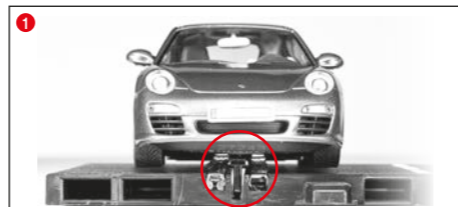
Állítsa a pályára a kódolandó járművet és kapcsolja be a Control Unit-et.

Nyomja meg egyszer a „Code” billentyűt (8) (1. ábra); az első LED világitani kezd (2. ábra). Ezt követően a megfelelő kézi vezérlőn nyomja meg egyszer a váltóbillentyűt (3. ábra).

Világítással rendelkező járművek esetében villogni kezdenek a lámpák, a Control Unit-en pedig egymás után kigyullad a 2-4-es LED. Befejezett kódolás után a középső LED folyamatosan világit (4. ábra), a jármű pedig hozzá lett rendelve a kézi szabályozóhoz.

Figyelem: Az efféle kódolásnál mindig csak a kódolandó járműnek szabad a pályán lennie.

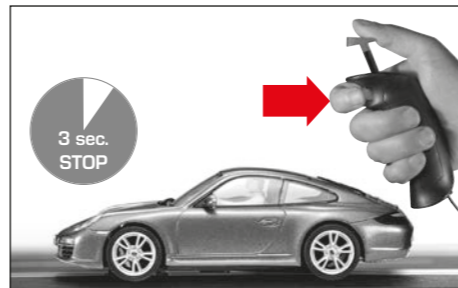
Váltófunkció



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

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

Fényfunkció be/ki

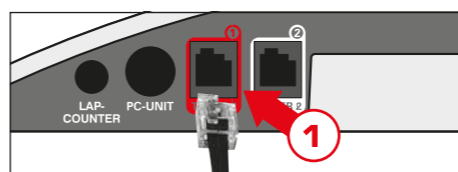


A kézi vezérlőre programozott járműnek legalább 3 másodpercig álló helyzetben kell lennie a versenypályán, mielőtt a váltógomb megnyomásával be- illetve kikapcsolható a fény.

Tudnivaló:

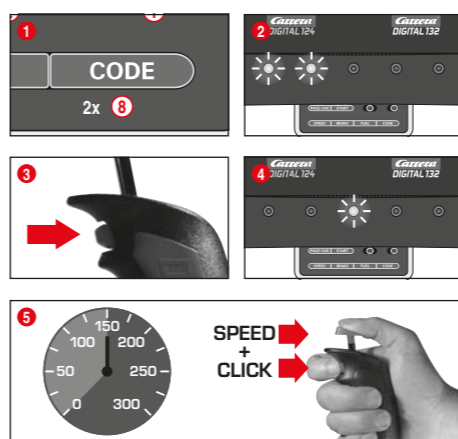
Csak járművilágítással ellátott járművekre érvényes

Játék 6 járművel



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

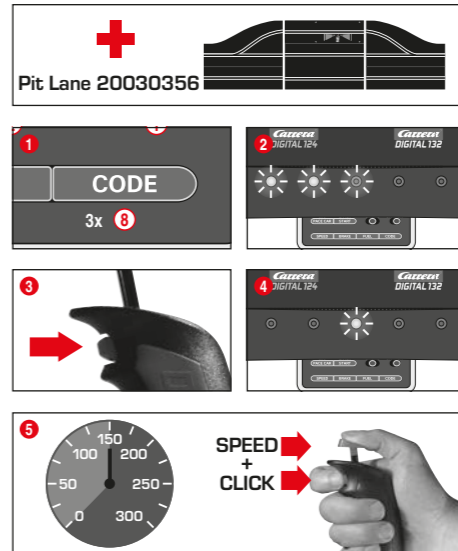
Kódolás/programozás Autonomous Car



Ha be van kapcsolva a Control Unit, állítsa a kódolandó járművet a pályára és kétszer nyomja meg a „Code” billentyűt (8) (1. ábra). A Control Unit első két LED-je világit (2. ábra). Most nyomja meg a kézi szabályozó váltóbillentyűjét (3. ábra); a 3-5-ös LED-ek egymás után kigyulladnak. Várja meg, míg újra kigyullad a középső LED (4. ábra). Működtesse a kézi szabályozó karját és gyorsítsa a járművet a kívánt sebességre. A sebesség elérésekor ismét nyomja meg a váltóbillentyűt (5. ábra). Ezzel lezárult az Autonomous Car kódolása.

Figyelem: Az efféle kódolásnál mindig csak a kódolandó járműnek szabad a pályán lennie. Az Autonomous Car programozása mindaddig megmarad, míg a járművet újra kódolják. Az Autonomous Car a Position Towerrel kombinálva mindig a 7-es címmel jelenik meg.

A Pace Car kódolása/programozása



(csak a 20030356 sz. Pit Stop Lane-el kombinálva)

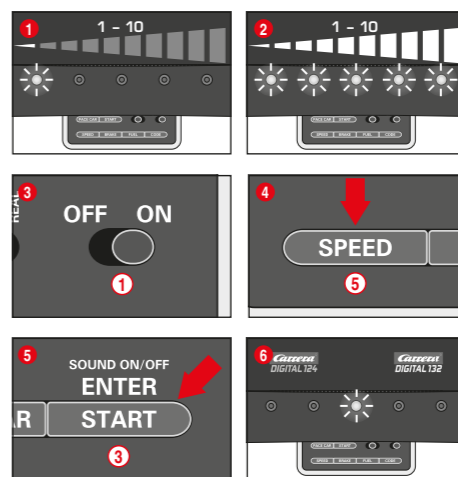
Ha be van kapcsolva a Control Unit, a kódolandó járművet tegye a pályára és háromszor nyomja meg a „Code” billentyűt (8) (1. ábra). A Control Unit első három LED-je világit (2. ábra). Most nyomja meg a kézi szabályozó váltóbillentyűjét (3. ábra); a 2-5-ös LED-ek egymás után kigyulladnak. Várja meg, míg újra kigyullad a középső LED (4. ábra). Működtesse a kézi szabályozó karját és gyorsítsa a járművet a kívánt sebességre. A sebesség elérésekor ismét nyomja meg a váltóbillentyűt (5. ábra). Ezzel a Pace Car kódolása lezárult, a jármű pedig a Pit Stop Lane-be hajt.

Figyelem: Az efféle kódolásnál mindig csak a kódolandó járműnek szabad a pályán lennie. A Pace Car programozása mindaddig megmarad, amíg a járművet újra kódolják. A Pace Car a Position Towerrel kombinálva mindig a 8-es címmel jelenik meg.

Bővített Pace Car funkció

A Pace Car sikeres kódolása után az az első körökön belül automatikusan a Pit Lane-be hajt. A Pace Car indításhoz nyomja meg egyszer a „Pace Car” billentyűt (4). A Control Unit 2-es és 3-as LED-jei világitanak, a Pace Car pedig elhagyja a Pit Lane-t. A Pace Car most addig megy, míg ismét megnyomják a „Pace Car”-billentyűt. Ennek során kiálszik a 2-es LED, a jármű pedig az aktuális körben automatikusan a Pit Lane-be hajt.

A járművek fékkezési alapsebességének beállítása



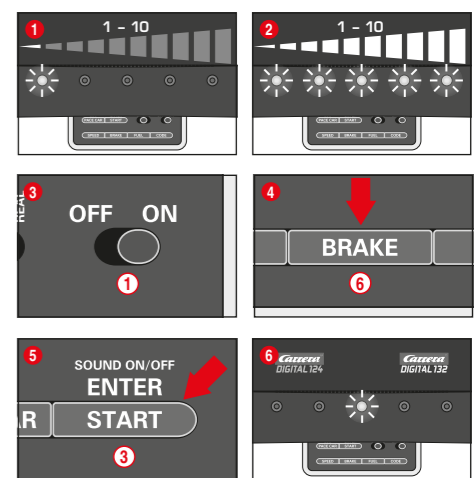
Az alapsebesség egyénileg állítható be egy és/vagy több járműhez. A beállítandó járműveknek ehhez a pályán kell lenniük. A beállítás 10 fokozatban történhet, miközben az 5 LED villogással ill. állandó világitással jelzi a különböző fokozatokat.

- 1 LED világit = alacsony sebesség
- 5 LED világit = magas sebesség

A beállítandó járműveket bekapcsolt Control Unit mellett tegye a pályára, majd egyszer nyomja meg a „SPEED” billentyűt (5). Ekkor egy bizonyos számú LED világit. Ezek jelzik a legutóbb alkalmazott sebességfokozatot. Annyszor nyomja meg a „SPEED” billentyűt (5), míg ki van választva a kívánt alapsebesség. Az „ENTER/START” billentyűvel (3) hagyja jóvá a választást.

Egy rövid futófény és a középső LED világitása igazolja, hogy a beállítás lezárult (6. ábra).

A járművek fékkezési magatartásának beállítása



(csak kézi szabályozóval kezelt járművekhez)

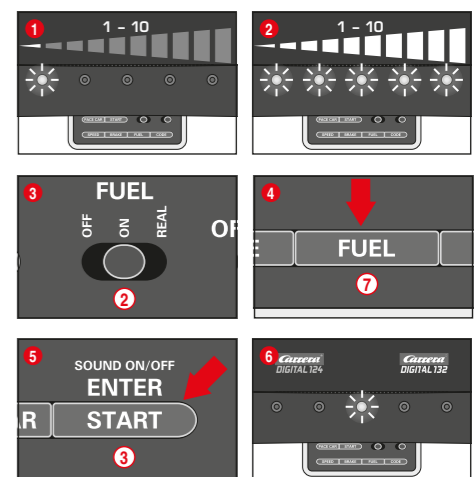
A fékmagatartás egyénileg állítható be egy és/vagy több járműhez. A beállítandó járműveknek ehhez a pályán kell lenniük. A beállítás 10 fokozatban történhet, miközben az 5 LED villogással ill. állandó világitással jelzi a különböző fokozatokat.

- 1 LED világit = gyenge fékhatás
- 5 LED világit = erős fékhatás

A beállítandó járműveket bekapcsolt Control Unit mellett tegye a pályára, majd egyszer nyomja meg a „BRAKE” billentyűt (6). Ekkor egy bizonyos számú LED világit. Ezek jelzik a legutóbb alkalmazott fékhatásfokozatot. Annyszor nyomja meg a „BRAKE” billentyűt (6), míg ki van választva a kívánt fékmagatartás. Az „ENTER/START” billentyűvel (3) hagyja jóvá a választást.

Egy rövid futófény és a középső LED világitása igazolja, hogy a beállítás lezárult (6. ábra).

Az üzemanyagszint beállítása



(csak kézi szabályozóval kezelt járművekhez)

A Pit Lane-el (20030356) kombinálva minden jármű tekintetében egyszerre történik üzemanyagszint beállítás. A beállítás 10 fokozatban történhet, miközben az 5 LED villogással ill. állandó világitással jelzi a különböző fokozatokat.

- 1 LED világit = kevés üzemanyag mennyiség
- 5 LED világit = tele üzemanyagtartály

Bekapcsolt Control Unit mellett állítsa a beállítandó járműveket a pályára, majd a tolokapszóval (2) kapcsolja be a tankfunkciót (3. ábra). Egyszer nyomja meg a „FUEL” billentyűt (7). Ekkor egy bizonyos számú LED világit. Ezek jelzik a legutóbb alkalmazott üzemanyagszintet. Annyszor nyomja meg a „FUEL” billentyűt (7), míg ki van választva a kívánt üzemanyagszint. Az „ENTER/START” billentyűvel (3) hagyja jóvá a választást. Egy rövid futófény és a középső LED világitása igazolja, hogy a beállítás lezárult (6. ábra).

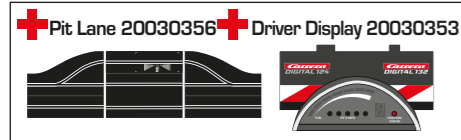
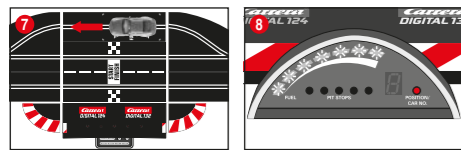
Bővített tankfunkció

A tolokapszóval (2) 3 üzemmód kiválasztása lehetséges (3. ábra):

- OFF = a járművek nem fogyasztanak „benzint”
- ON = a járművek „benzint” fogyasztanak
- REAL = a maximális sebesség függ az üzemanyag szintjétől / a járművek „benzint” fogyasztanak (csak a 20030356 sz. Pit Lane-el ill. a 20030346 sz. Pit Stop Lane-el és a 20030361 sz. Pit Stop Adapter Unit-tel kombinálva)

A „REAL-Mode” üzemmódban a jármű teli tankkal „nehezebb”, lassabban halad és alacsonyabb a fékhatása; a jármű üres tankkal „könnyebb”, gyorsabban halad és jobb a fékhatása. Az üzemanyag-tartály aktuális töltésszintjének és a „benzinfogyasztásnak” a kijelzése csak a 20030353 sz. Driver Display-el és a 20030356 sz. Pit Stoppal kombinálva történik.

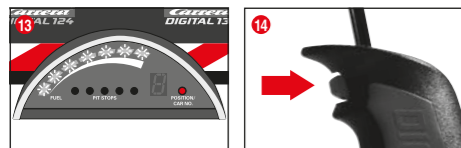
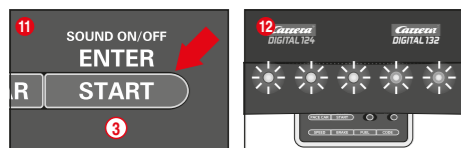
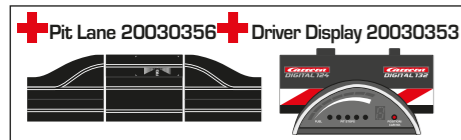
A járművek feltankolása a 20030356 sz. Pit Lane-el és a 20030353 sz. Driver Display-el



A jármű üzemanyagtartályának aktuális szintje a Driver Display 5 zöld és 2 piros LED-et tartalmazó sávos kijelzőjén olvasható le. Feltankoláshoz a járművel a tankszenzoron keresztül a Pit Lane-be hajtunk (7. ábra). Ekkor elkezd villogni a sávos kijelző (8. ábra), a jármű pedig a váltóbillentyű nyomva tartásával feltankolható (9. ábra). A tankolás számát a sárga LED-ek villogása ill. világítása jelzi (10. ábra) (lásd a Driver Display-t is).

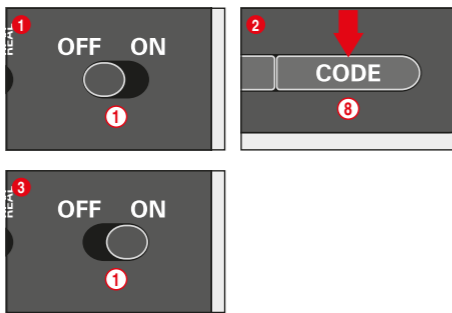
Figyelem: Ha üres a járművek tankja, azok a 20030357 sz. Position Towerrel együtt a körszámlálásnál nem kerülnek figyelembevételre.

Az üzemanyagszint beállítása a verseny kezdetén

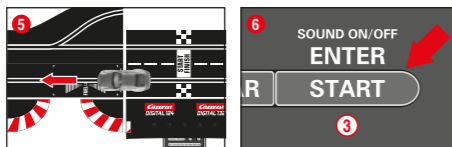
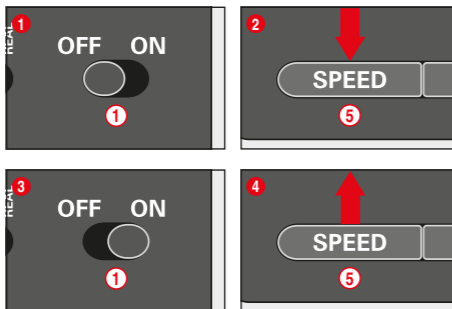


(csak a 20030356 sz. Pit Lane-el és a 20030353 sz. Driver Display-el kombinálva)

Az üzemanyagszint alapbeállításától függően az üzemanyag szintje egy verseny kezdetén az első tankstopig tartó körökre nézve egyenlően beállítható egy és/vagy több jármű tekintetében. Egyszer nyomja meg a „START/ENTER” billentyűt (3), a Control Unit 5 LED-je folyamatosan világít (12. ábra), a Driver Display/-k sávos kijelzője villog (13. ábra). A megfelelő kézi szabályozó váltóbillentyűjére kattintással az üzemanyag-tartály töltésszintje módosítható (14. ábra).

Billentyűzár a beállításokhoz

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

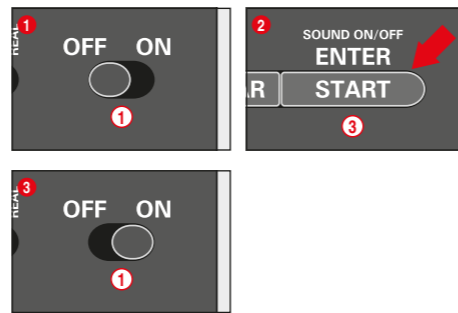
Bővített Pit Lane funkció

(csak a 20030356 sz. Pit Lane-el kombinálva)

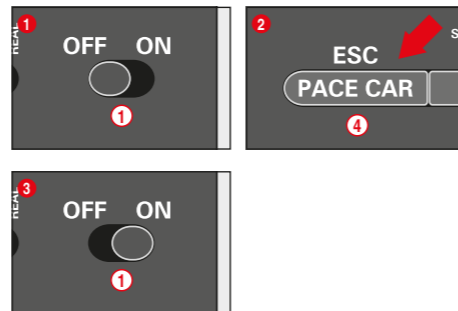
Fennáll a lehetősége annak, hogy a 20030356 sz. Pit Lane-ben ill. a 20030346 sz. Pit Stop Lane-ben a 20030361 sz. Pit Stop Adapter Unit-tel be-/kikapcsoljuk a körszámláló funkciót. Ehhez kikapcsolt Control Unit mellett nyomva tartjuk a „SPEED” billentyűt (5), bekapcsoljuk a Control Unit-et és elengedjük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

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

Válassza ki a kívánt beállítást és toljon át vagy haladjon át egy járművel a Pit Lane szenzor (5. ábra). A szenzoron történő áthaladásnál a beállítások alkalmazásra kerülnek. A beállításokból való kilépéshez nyomja meg a „START/ENTER” billentyűt (3).

Sound ON/OFF

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

RESET funkció

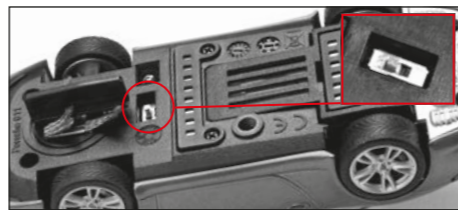
A gyári beállítások helyreállításához a Control Unit RESET funkcióval rendelkezik. Ehhez kikapcsolt Control Unit mellett tartsa nyomva az „ESC/PACE CAR” billentyűt (4); kapcsolja be a pályát, majd ismét engedje el a billentyűt. Minden eddigi, sebesség, fékezési magatartás, üzemanyagszint, sound és körszámlálás tekintetében végzett beállítás visszaáll a gyári beállításra. A járművek beállításait ez nem érinti, amennyiben azok nincsenek a pályán.

Gyári beállítások:

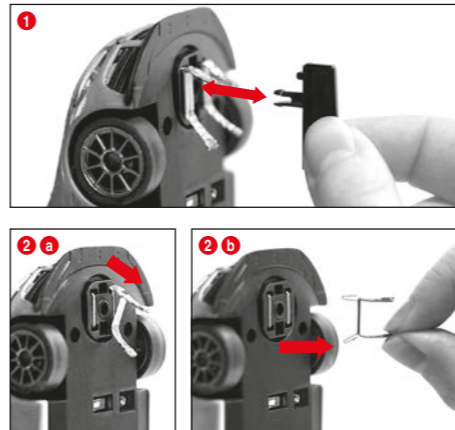
- Sebesség = 10
- Fékezési magatartás = 10
- Üzemanyag mennyiség = 7
- Sound = On
- Az Autonomous és a Pace Car pozíciójának kijelzése = OFF

Áramtakarékos funkció

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

Járműprogramozás DIGITAL 132-ről Evolution-ra (analóg)

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

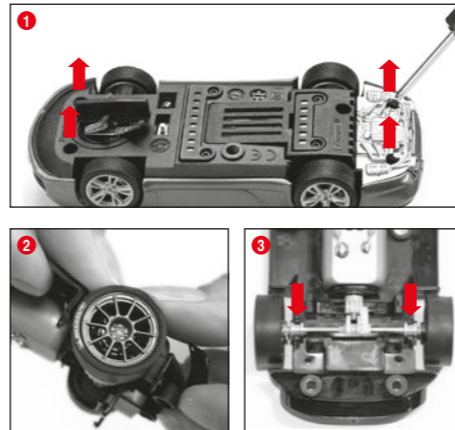
A kettős kefe és a vezetőgerinc cseréje

Figyelem:

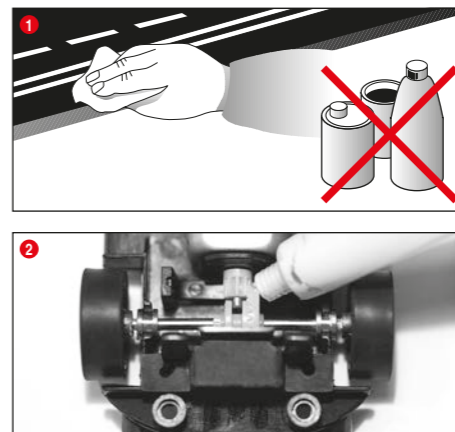
- Javasoljuk, hogy egyidejűleg mindig csak egy keféet vegyen ki és cseréljen ki.
- A járműveket soha ne húzza hátrafelé, mivel egyébként megsérülhetnek a kefék.

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

2. A kettős kefe cseréje során ügyelni kell arra, hogy először csak részben húzzuk ki a felső keféket (2a) ábra, ami után a kefe segítségével (2b) teljesen kihúzható a kettős kefe. A behelyezést szintén így kell végezni.

Első/hátsó tengely cseréje

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

Karbantartás és gondozás

Az autóversenypálya kifogástalan működését biztosítandó, a versenypálya minden alkotóelemét rendszeresen meg kell tisztítani. A tisztítás előtt húzzuk ki a hálózati dugót.

1. **Versenypálya:** A versenypálya felületét és a nyomvezető barázdákat egy száraz ronggyal tartsa tisztán. Ne használjon a tisztításhoz oldószereket vagy vegyszereket. Ha nem használja a pályát, portól védett és száraz helyen tárolja. E célból legkedvezőbb az eredeti karton használata.

2. **Járműellenőrzés:** A tengely és a kerekek csapágyzásait, a kis hajtófogaskerekeket, a sebességváltómű fogaskerekeit és csapágyakat megvizsgáljuk és gyanta- és savmentes zsírral kenjük. Segédeszközként használhat pl. egy fogvájót. Rendszeresen ellenőrizzük a kefék és az abroncsok állapotát.

Hibaelhárítás Vezetéstechnika

Hibaelhárítás:

Zavarok esetén kérjük, szíveskedjék ellenőrizni következőket:

- Az áramcsatlakozások szabályosak?
- A transzformátor és a kézi vezérlő szabályosan vannak csatlakoztatva?
- A pályáösszeköttetések kifogástalanok?
- A versenypálya és a nyomvezető barázdák tiszták és nincsenek rajtuk idegen objektumok?
- A kefék rendben vannak és érintkeznek az áramvezető sánnal?
- A járművek szabályosan be vannak kódolva a megfelelő kézi szabályozóra?
- Villamos rövidzárlat esetén a pálya áramellátása kb. 5 másodperc erejéig automatikusan megszakad, amit akusztikus és optikai jelzés kíséri.
- A járművek a menetiránynak megfelelően állnak a pályán? A működés hiánya esetén átváltjuk a jármű alján található menetirányváltót.

Figyelem:

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

Vezetéstechnika:

- Az egyenes pályaszakaszokon gyorsan lehet haladni, a kanyar előtt fékezni kell, majd a kanyarból kiérve ismét gyorsíthatunk.
- A járműveket a túlhevülés és a motorkárok megakadályozása érdekében nem szabad járó motor mellett tartani vagy blokkolni.

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

Műszaki adatok

Kimeneti feszültség · Járműtranszformátor

14,8 V = 51,8 W

A gyártó neve vagy védjegye, cégjegyzékszám és címe

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

Modellazonosító

STAD-HKYF-002A
STAD-HKYF-003A
STAD-HKYF-004A

Bemenő feszültség

100-240 V~

Bemenő váltóáram frekvenciája

50/60 Hz

Kimenő feszültség

DC 14.8 V

Kimenő áramerősség

3.5 A

Kimenő teljesítmény

51.8 W

Aktív üzemmódban mért átlagos hatások

88.11 %

Hatások alacsony (10 %-os) terhelésnél

83.46 %

Üresjárás üzemmódban mért energiatartás

0.14 W

Energia üzemmódok

- 1.) Játék üzemmód = a járművek a kézi szabályzóval irányíthatók
- 2.) Nyugalmi üzemmód = a kézi szabályzók nem használhatóak, nem lehet játszani
- 3.) Készenléti üzemmód = kb. 20 perc nyugalmi üzemmód után a csatlakozósín készenléti üzemmódba kapcsol át. A LED már nem világít.
ENERGIAFOGYASZTÁS < 0.21 W
A Control Unit reaktiválásához azt kb. 2-3 másodpercre kapcsolja ki, majd kapcsolja vissza. A pálya ezt követően ismét nyugalmi üzemmódba van.
- 4.) Kikapcsolt állapot = a tápegység le van választva az elektromos hálózatról



Ez a termék a villamos felszerelések szelektív hulladékgyűjtését jelölő szimbólummal van ellátva (WEEE). Ez azt jelenti, hogy ezt a terméket a 2012/19/EU Tanácsi irányelvnek megfelelően kell hulladékként elhelyezni, ezzel minimalva a keletkező környezeti károkat.

További információkat a helyi vagy regionális hatóságnál kaphat. A szelektív hulladékgyűjtési folyamatból kizárt elektromos termékek a veszélyes szubsztanciák jelenléte miatt veszélyt jelentenek a környezetre és az egészségre.