

Carrera®
DIGITAL 132

Carrera®
2.4 GHz WIRELESS+)))

B

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

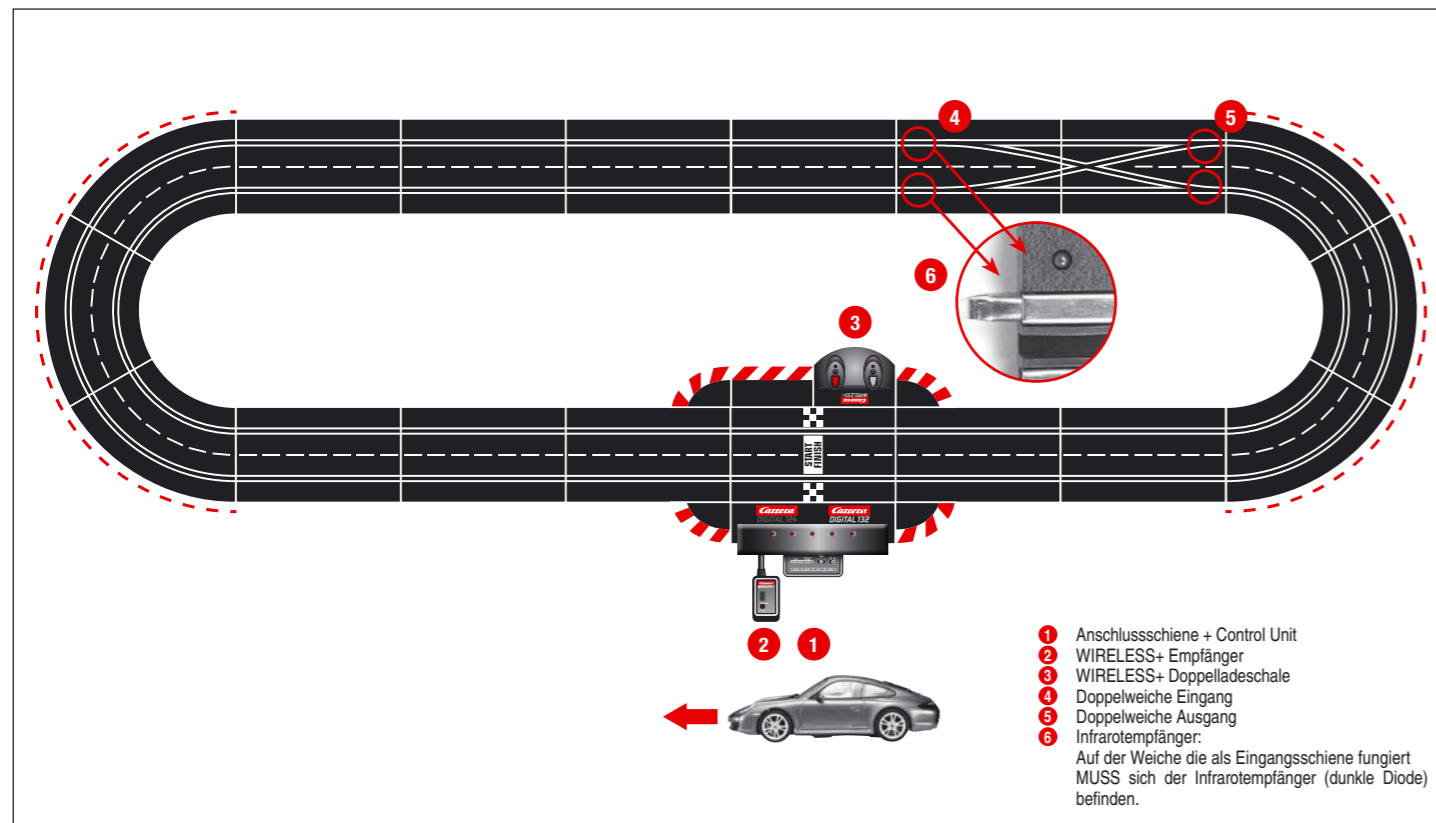
Inhaltsverzeichnis

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

Willkommen

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

Technischer Hinweis zum Aufbau



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

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

Sicherheitshinweise

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

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

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

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

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

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

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

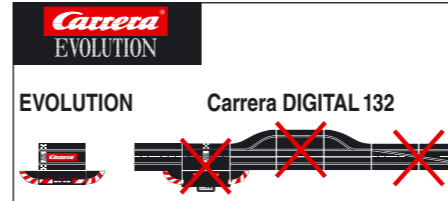
- Autorennbahn nicht in Gesicht- oder Augenhöhe betreiben, da Verletzungsgefahr durch herausgeschleuderte Fahrzeuge besteht.
- Unsachgemäßer Gebrauch des Transformators kann einen elektrischen Schlag verursachen.
- Das Spielzeug darf nur an Geräte der Schutzklasse II angeschlossen werden.
- Nicht mit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

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

Konformitätserklärung

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

Wichtiger Hinweis



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

Beschreibung

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

Vor dem ersten Gebrauch

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

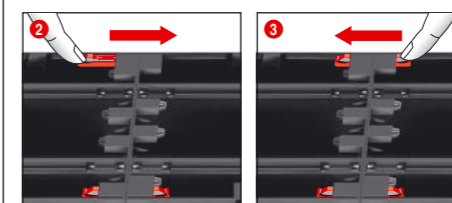
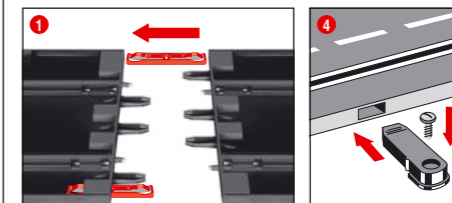


Akku-Pflege

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

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

Aufbauanleitung

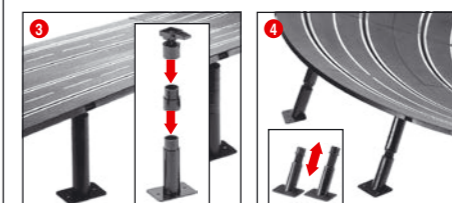
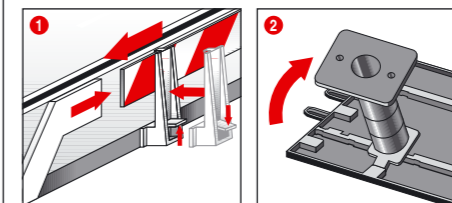


1 + 2 + 3 Vor dem Aufbau Verbindungsclips wie in Abb. 1 beschrieben in die Schiene stecken. Schienen auf einer ebenen Unterlage zusammenstecken. Verbindungsclips gem. Abb. 2 bis zum hörbaren Einrasten in Pfeilrichtung bewegen. Verbindungsclip kann auch nachträglich eingesteckt werden. Das Lösen der Verbindungsclips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

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

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

Leitplanken und Stützen

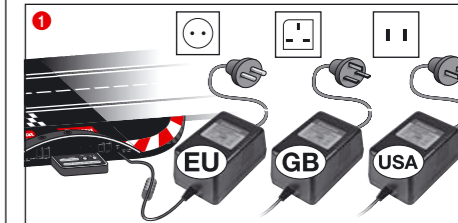


1 **Leitplanken:** Das Anbringen der Leitplanken-Halterungen erfolgt durch Hochkippen auf die Fahrbahnkante.

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

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

Elektrischer Anschluss

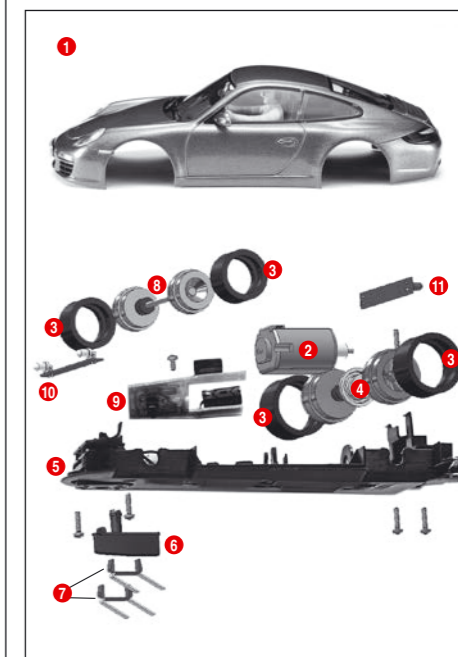


1 Schließen Sie den Trafostecker an die Control Unit an.

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

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

Fahrzeugbauteile

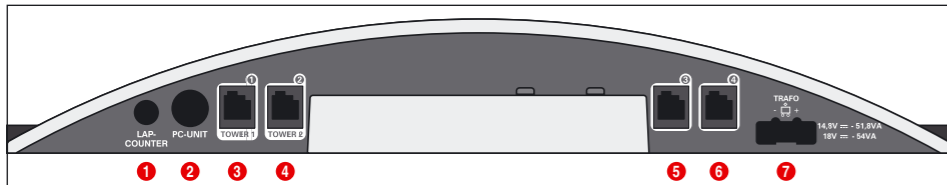


- 1 Karosserie, Spoiler
- 2 Motor
- 3 Reifen
- 4 Hinterachse
- 5 Chassis
- 6 Leitkiel
- 7 Doppelschleifer
- 8 Vorderachse
- 9 Fahrzeugplatine mit Umschalter
- 10 Vordere Lichtplatine
- 11 Hintere Lichtplatine

Hinweis: Fahrzeugaufbau ist modelabhängig.

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

Anschlüsse Control Unit



- Anschlüsse (von links nach rechts):
- 1 Anschluss für Rundenzähler 20030342
 - 2 Anschluss für PC-Unit oder Lap Counter 20030355 oder App Connect 20030369
 - 3 Anschlussbuchse 1 für Handregler, Handreglererweiterungsbox oder WIRELESS+ Empfänger
 - 4 Anschlussbuchse 2 für WIRELESS-Tower 20010108
 - 5 Anschlussbuchse 3 für Handregler
 - 6 Anschlussbuchse 4 für Handregler
 - 7 Anschluss für DIGITAL 124 / DIGITAL 132 Netzwerk

Allgemeine Hinweise zu den Anschlussbuchsen 1-4:
Sofern ein WIRELESS+ Empfänger verwendet wird, ist dieser mit der Anschlussbuchse 1 zu verbinden. Wahlweise kann ein Wireless Tower 20010108 mit Anschlussbuchse 2 verbunden werden. Wird nur der WIRELESS+ Empfänger verwendet, ist die Anschlussbuchse 2 nicht zu belegen.

Verwendung der Carrera Race App/Carrera AppConnect

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



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

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

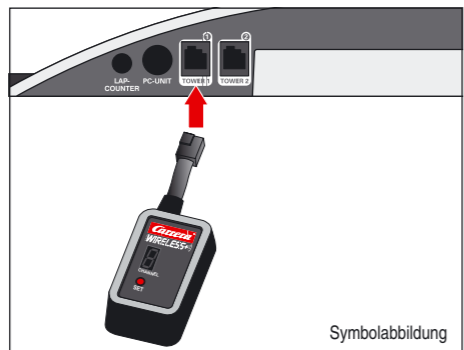
Bei Verwendung der Handreglererweiterungsbox 20030348 ist diese mit der Anschlussbuchse 1 zu verbinden. Die Zuordnung der Fahrzeugadressen erfolgt dann wie nachfolgend angegeben:

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

Hinweis:
Eine Kombination von WIRELESS und Handreglererweiterungsbox ist nicht möglich!

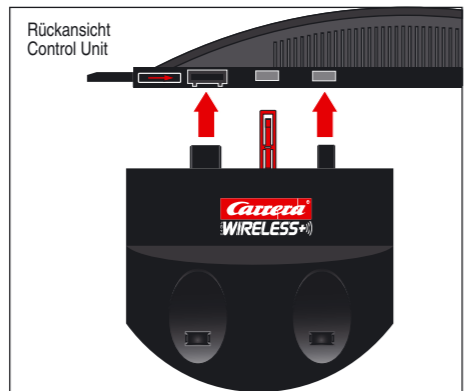
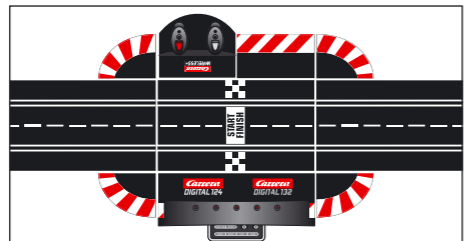
Anschluss des Receivers

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



Anschluss der Ladestation

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

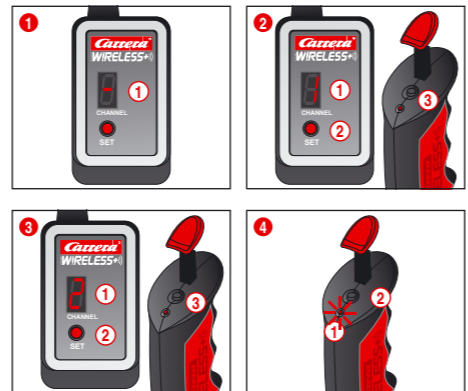


Laden der Handregler

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



Binding-Prozess



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

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

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

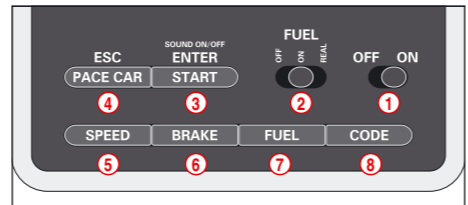
3 Drücken Sie nun einmal den Binding-Knopf ③ auf der Oberseite des Handreglers. Der Handregler signalisiert den erfolgreichen Binding-Prozess durch Blinken der LED während der Receiver dies durch umlaufendes Leuchten der Segmente anzeigt. Der Binding-Prozess ist damit abgeschlossen und der Handregler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

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

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

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

Bedienelemente Control Unit



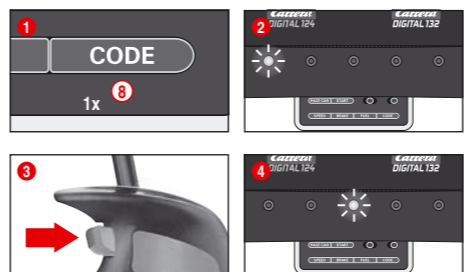
- 1 Ein-/Ausschalter
- 2 Schalter für Tankfunktion
- 3 Start-Taste für Rennstart / Bestätigungstaste für Programmierung
- 4 Taste für Pace Car / Abbruch der Programmierung
- 5 Taste zur Einstellung der Grundgeschwindigkeit

- 6 Taste zur Einstellung des Bremsverhaltens
- 7 Taste zur Einstellung des Tankinhalts
- 8 Programmierstaste für Fahrzeug

Allgemeine Hinweise zur Bedienung

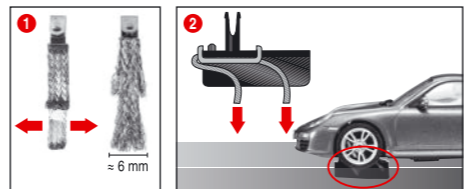
Einige Tasten sind mehrfach belegt. Das Einstellen einiger Funktionen erfolgt über Tastenkombinationen. Sämtliche Programmiervorgänge können über die Taste ④ „ESC/PACE CAR“ abgebrochen werden. Weitere Details finden Sie im weiteren Verlauf.

Codierung/Programmierung der Fahrzeuge auf die entsprechenden Handregler



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

Startvorbereitung



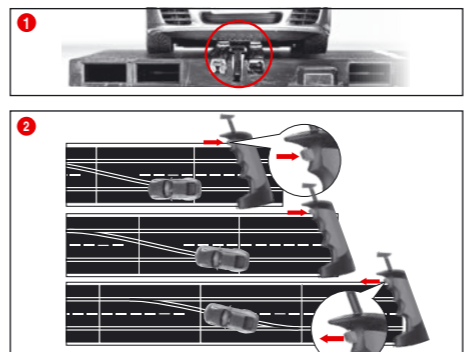
Dieses Carrera DIGITAL 132 Fahrzeug ist optimal auf das Carrera Schienensystem 1:24 abgestimmt.

1 + 2 Optimale Schleiferstellung:

Für gutes und kontinuierliches Fahren, das Ende der Schleifer leicht auffächern (Abb. ①) und entsprechend Abb. ② zur Schiene hin biegen. Nur das Schleiferende sollte Kontakt zur Schiene haben und kann bei Abnutzung ggf. etwas abgeschnitten werden. Die Schienen und Schleifer sollten von Zeit zu Zeit von Staub und Abrieb befreit werden.

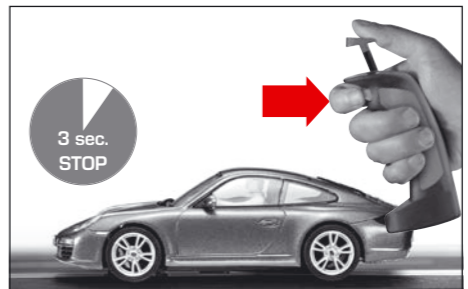
Im Spielbetrieb können sich Fahrzeugkleinteile, wie Spoiler oder Spiegel, welche aufgrund der Originaltreue so nachgebildet werden müssen, eventuell lösen oder brechen. Um dies zu vermeiden, haben Sie die Möglichkeit diese durch Entfernen vor dem Spielbetrieb zu schützen.

Weichenfunktion



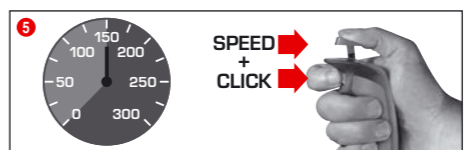
- 1 Achten Sie darauf, dass sich der Leitkiel des Fahrzeuges in der Spurrille befindet und die Doppelschleifer Kontakt zur Stromführungsschiene haben. Stellen Sie die Fahrzeuge auf die Anschlussschiene.
- 2 Beim Spurwechsel muss der Knopf am Handregler solange gedrückt bleiben bis das Fahrzeug über die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

Lichtfunktion an/aus



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

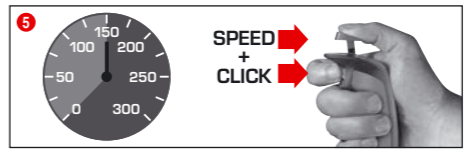
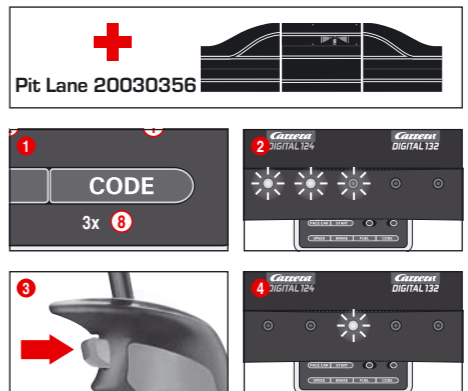
Codierung/Programmierung Autonomous Car



Stellen Sie das zu codierende Fahrzeug bei eingeschalteter Control Unit auf die Bahn und drücken Sie 2 mal die Taste „Code“ ⑧, Abb. ①. Die ersten beiden LEDs an der Control Unit leuchten, Abb. ②. Drücken Sie nun den Weichtaster des Handreglers, Abb. ③, die LEDs 3-5 gehen nun nacheinander an. Warten Sie bis die mittlere LED wieder leuchtet, Abb. ④. Betätigen Sie den Handreglerstößel und bringen Sie das Fahrzeug auf die gewünschte Geschwindigkeit. Drücken Sie bei Erreichen der Geschwindigkeit erneut den Weichtaster, Abb. ⑤.

Die Codierung des Autonomous Car ist damit abgeschlossen. **Hinweis:** Bei dieser Art der Codierung darf sich immer nur das zu codierende Fahrzeug auf der Bahn befinden. Die Programmierung des Autonomous Car bleibt so lange erhalten bis das Fahrzeug neu codiert wird. Das Autonomous Car wird in Verbindung mit dem Position Tower immer mit Adresse 7 angezeigt.

Codierung/Programmierung Pace Car

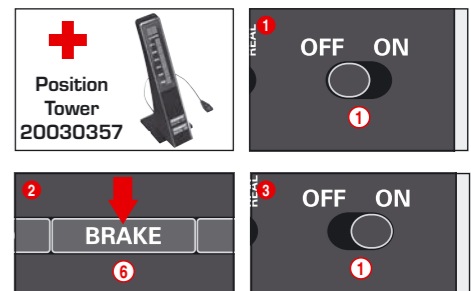


(nur in Verbindung mit Pit Stop Lane #20030356)

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

Erweiterte Pace Car Funktion
Nach erfolgter Codierung des Pace Car fährt dieses innerhalb der ersten Runden automatisch in die Pit Lane. Um das Pace Car zu starten drücken Sie einmal die Taste „Pace Car“ ④. Die LEDs 2 und 3 an der Control Unit leuchten und das Pace Car verlässt die Pit Lane. Das Pace Car fährt nun so lange bis erneut die „Pace Car“-Taste gedrückt wird. Dabei erlischt die LED 2 und das Fahrzeug fährt innerhalb der aktuellen Runde automatisch in die Pit Lane.

Anzeige der Position für Autonomous und Pace Car



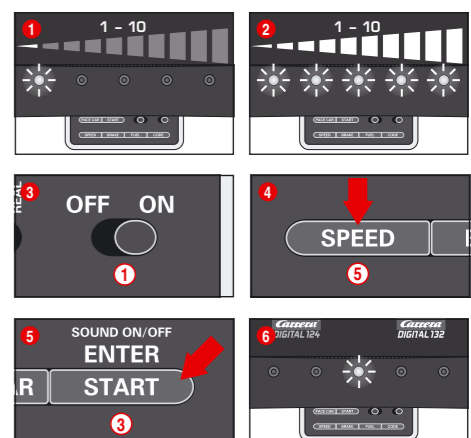
(nur in Verbindung mit Position Tower #20030357)

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

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

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

Einstellung der Grundgeschwindigkeit der Fahrzeuge



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

- 1 1 LED leuchtet = niedrige Geschwindigkeit
 - 2 5 LEDs leuchten = hohe Geschwindigkeit
- Stellen Sie die einzustellenden Fahrzeuge bei eingeschalteter Control Unit auf die Bahn und drücken Sie einmal die Taste „SPEED“ ⑤. Es leuchtet nun eine gewisse Anzahl an LEDs. Diese zeigen die zuletzt verwendete Geschwindigkeitsstufe. Drücken Sie die Taste „SPEED“ ⑤ so oft bis die gewünschte Grundgeschwindigkeit gewählt ist. Bestätigen Sie die Auswahl mit der Taste „ENTER/START“ ③.

Table of contents

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

Welcome

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

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

Safety instructions

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

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

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

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

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

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

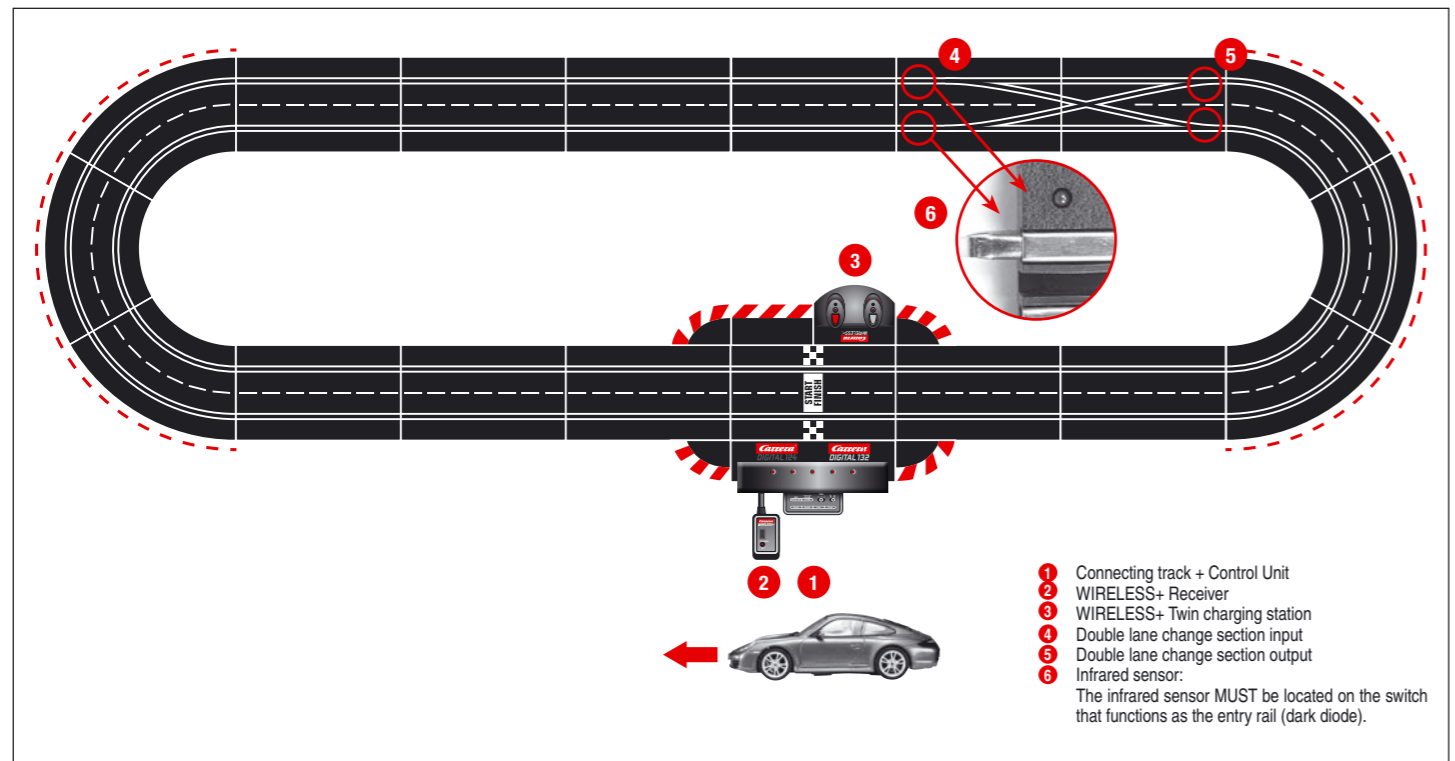
- Not to be used with controllable transformers.
- If the supply cord is damaged, it must be replaced by the manufacturer, its service agent or similarly qualified persons in order to avoid danger.

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

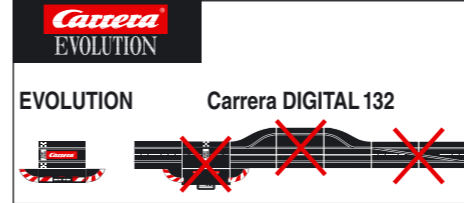
Declaration of Conformity

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

Technical advice for assembly



Important Information



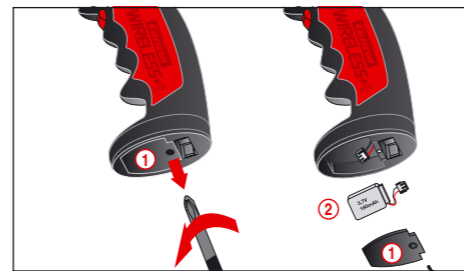
Please note that Evolution (analog system) and Carrera DIGITAL 132 (digital system) involve two separate and completely independent systems. We hereby expressly indicate that both systems must be kept separate when setting up the track, i.e. no connecting rail from Evolution may be used together with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

Description

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

Before first use

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

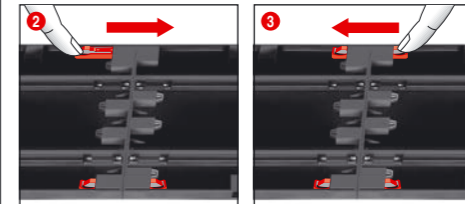
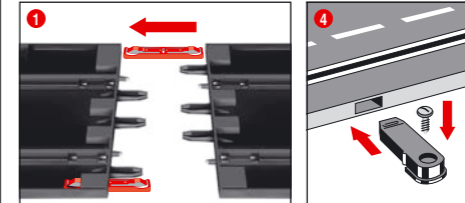


Care of the battery

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

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

Assembly instructions



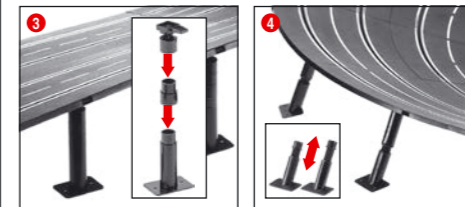
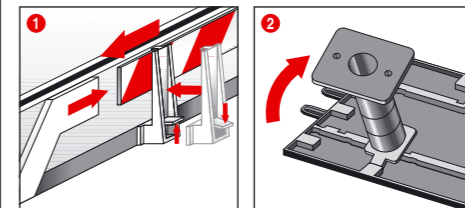
1 + 2 + 3 Before assembling please insert the connecting clips in the track as shown in figure 1. Stick tracks together on a flat base. Move the connecting clips according to figure 2 in direction of the arrow until they audibly snap in. The connecting clip may also be inserted later. The connecting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

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

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

The Position Tower (P) is suitably connected to the shoulder connecting section (E) or to the Adapter Unit (U), the latter can be positioned at any place within the racetrack.

Guard Rails and Supports

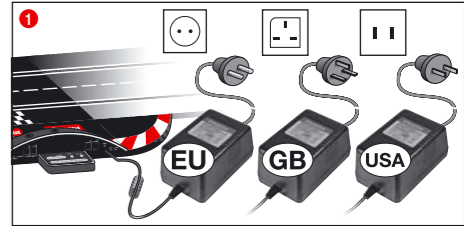


1 **Guard rails:** Guard rail mounts are fitted by tilting them upwards onto the verge of the track.

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

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

Electrical connection

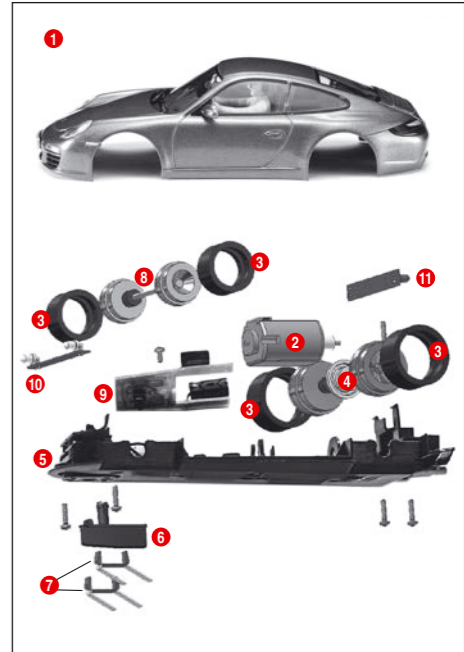


1 Connect the transformer plug with the Control Unit.

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

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

Car components

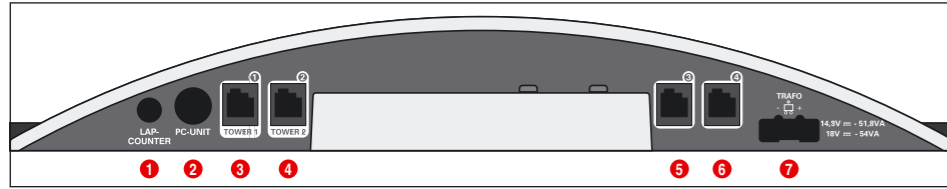


- 1 Body, spoiler
- 2 Engine
- 3 Tyres
- 4 Rear axle
- 5 Chassis
- 6 Guide keel
- 7 Double sliding contact
- 8 Front axle
- 9 Car board with reversing switch
- 10 Front light board
- 11 Rear light board

Note: vehicle construction depends on the model.

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

Connections Control Unit



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

General information on connectors 1-4:
When a WIRELESS+ receiver is used, it must be plugged into connector 1. Optionally a Wireless Tower 20010108 can be plugged into connector 2. When only the WIRELESS+ receiver is used, connector 2 is to be left empty.

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

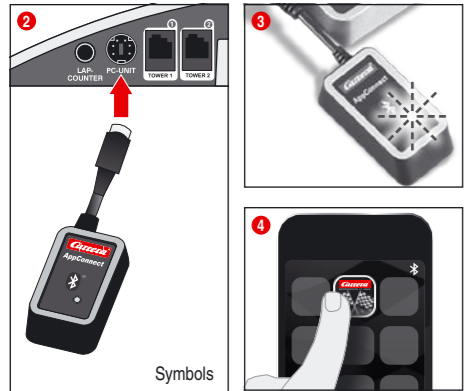
Using the speed controller extension set 20030348 it has to be plugged into connector 1. The cars' addresses will be allocated as follows:

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

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

How to use the Carrera Race App/Carrera AppConnect

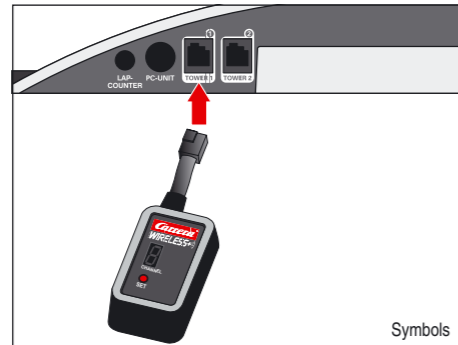
Note:
App Connect is optionally included, see package contents in Part A. The App Connect is also available separately under the number 20030369.



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

Connecting the receiver

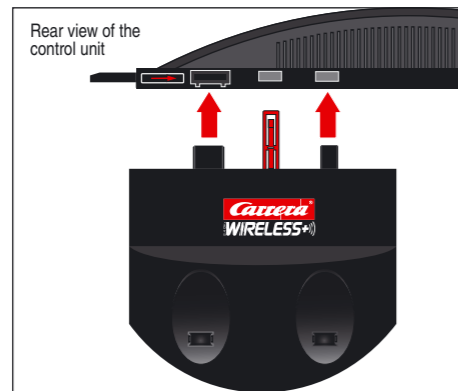
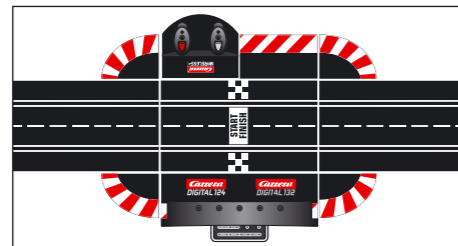
Connect the receiver according to the symbol to either of the two sockets on the control unit which are marked Tower 1 and Tower 2. For operating six WIRELESS+ speed controllers only one 2.4 GHz receiver is required.



Symbols

Connecting the charging unit

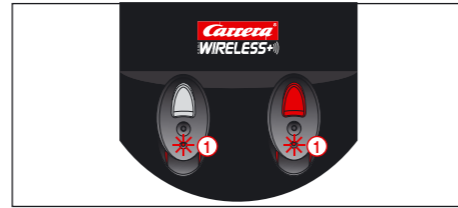
The charging unit is connected at the rear of the control unit. To site the charging unit at any other place on the track, an adapter unit 20030360 will be needed.



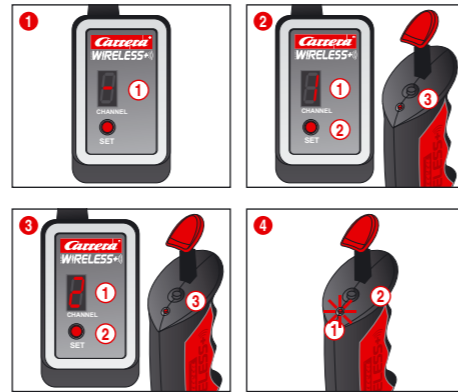
Rear view of the control unit

Charging the speed controllers

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



Binding process



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

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

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

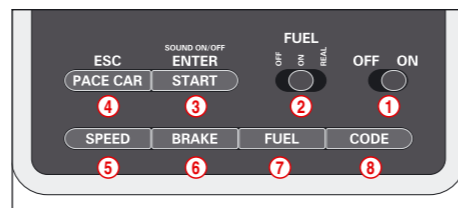
Now press the binding button ③ on the top of the speed controller. The speed controller signals a successful binding process with flashing of the LED, while the receiver indicates it by revolving lights in the segments. The binding process is now complete and the speed controller is ready for use.

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

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

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

Control elements Control Unit

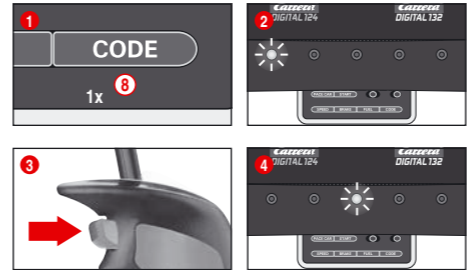


- ① On/off switch
- ② Switch for fuelling function
- ③ Button to start the race / acknowledge programming
- ④ Button for Pace Car / termination of programming
- ⑤ Button for setting basic speed

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

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

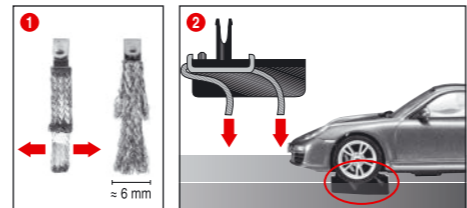
Encoding/programming of cars to the according speed controllers



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

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

Preparation of start

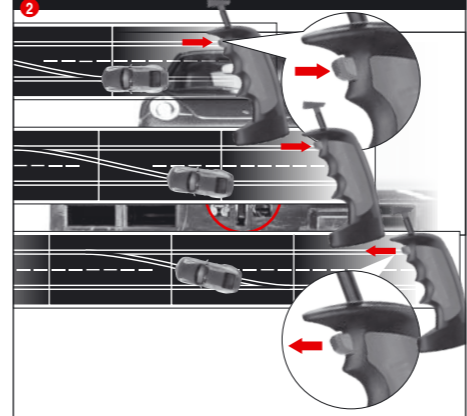


This Carrera DIGITAL 132 vehicle ideally matches the Carrera track system scale 1:24.

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

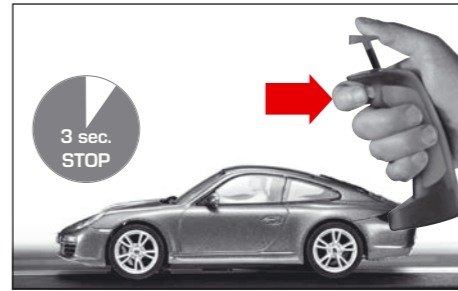
During operation small car parts as spoilers or mirrors may get off or brake due to being original detailed parts of the car model. To avoid this it is possible to remove them before operation.

Points function



- ① Make sure that the car's guide keel is located inside the track slot and that the double sliding contact is in contact with the current carrying track.
- ② When changing lanes, you must keep the button on the speed controller depressed until the car has passed the point.

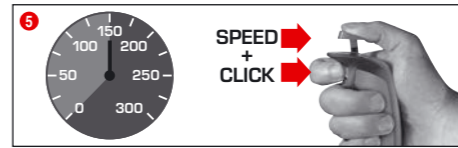
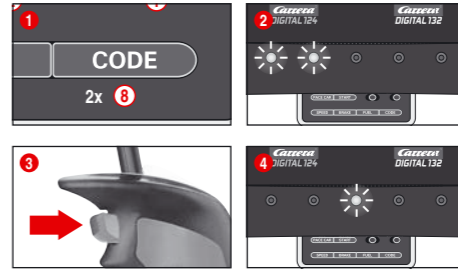
Light function on/off



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

Note: applies only to models fitted with lighting

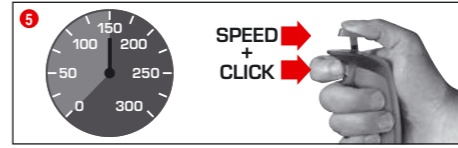
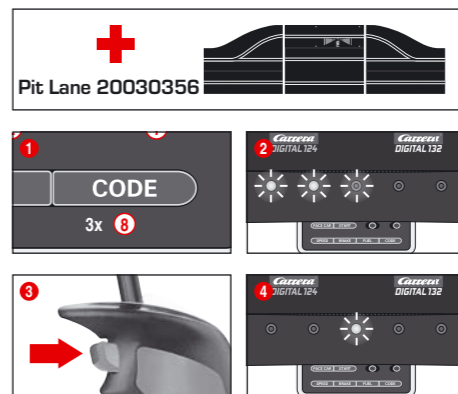
Encoding/programming of Autonomous Car



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

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

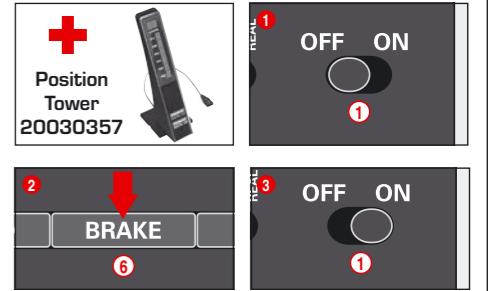
Encoding/programming Pace Car



(only in combination with Pit Stop Lane #20030356)
Switch on the Control Unit, place the car to be encoded on the track and press "Code" ⑧ three times, fig. ①. The first three LEDs at the Control Unit start to light, fig. ②. Now push the lane-change button at the speed controller, fig. ③; LEDs 2-5 will light successively. Wait until the middle LED lights again, fig. ④. Activate the speed controller's tappet until the car has reached the desired speed. Now push lane-change button again, fig. ⑤. The Pace Car's encoding is completed now and the car enters the Pit Stop Lane.
Note: This kind of encoding requires having **only the car on the track which is to be encoded.** The programming of the Pace Car will be maintained unless the car is not being recoded. The Pace Car is always displayed with address 8 in combination with the Position Tower.

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

Display of position Autonomous and Pace Car

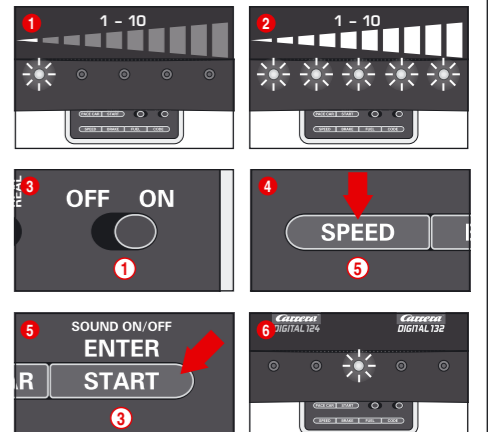


(only in combination with Position Tower #20030357)
The position of the Autonomous Car (address 7) and of the Pace Car (address 8) can be displayed at the Position Tower. This function can be activated at the Control Unit. Therefore switch off the Control Unit and keep the "BRAKE" button ⑥ pushed, fig. ②, switch on the racetrack and release the "BRAKE" button again. By pushing the button again the function may be changed:

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

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

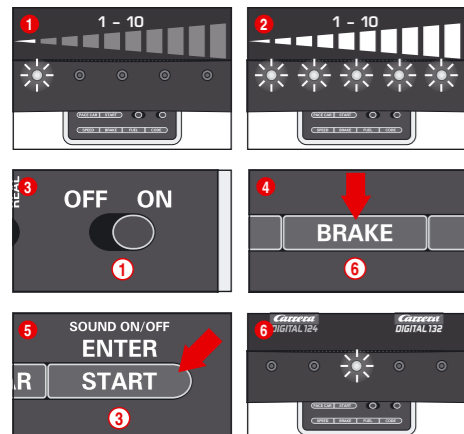
Setting of the cars' basic speed



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

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

Setting of cars' braking performance

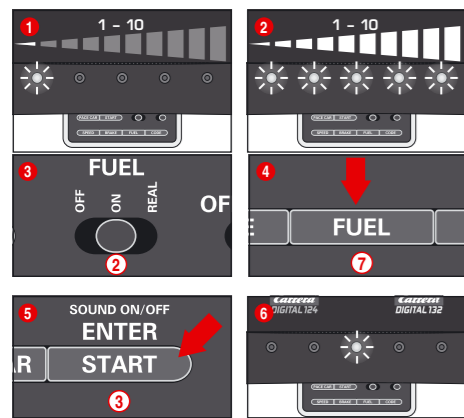


(only for cars operated with speed controllers)
The setting of the braking performance can be effected individually for one and/or several cars. The cars which are to be adjusted have to be positioned on the track. The setting can be carried out on 10 levels with the 5 LEDs indicating the different levels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

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

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

Setting fuel tank capacity



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

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

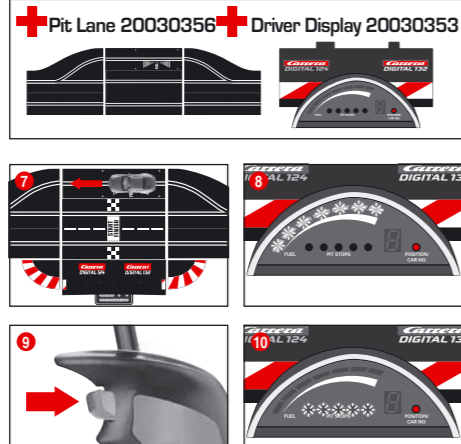
Switch on the Control Unit, place the cars to be adjusted on the track and activate the fuelling function by means of the slide switch (2), fig. 3. Press the "FUEL" button (7) once. A certain number of LEDs will now light, showing the fuel capacity last used. Push the "FUEL" button (7) as many times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

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

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

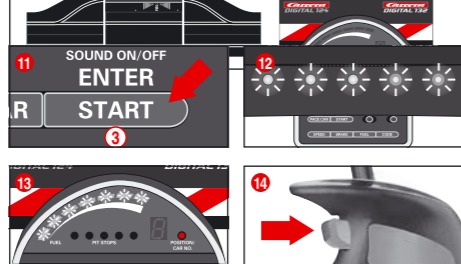
When driving in "REAL-mode" the car with a full tank is "heavier", drives slower and shows a lower braking effect; a car with an empty tank is "lighter", drives faster and shows a higher braking effect. The current fuel tank capacity and the "fuel consumption" can only be displayed in combination with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

Refuelling of cars with Pit Lane 20030356 and Driver Display 20030353



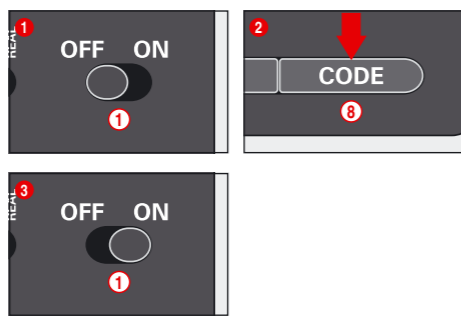
The car's present tank capacity can be read via the bar display with 5 green and 2 red LEDs at the Driver Display. For refuelling drive your car into the Pit Lane across the refuelling sensor fig. 7. The bar display now starts to flash, fig. 8, and the car can be refuelled by keeping the lane-change button pushed, fig. 9. The number of refuellings are indicated by flashing or lighting of the yellow LEDs, fig. 10 (also see Driver Display).
Note: cars with an empty tank are disregarded for lap-counting in combination with Position Tower 20030357.

Setting of tank capacity at the start of the race



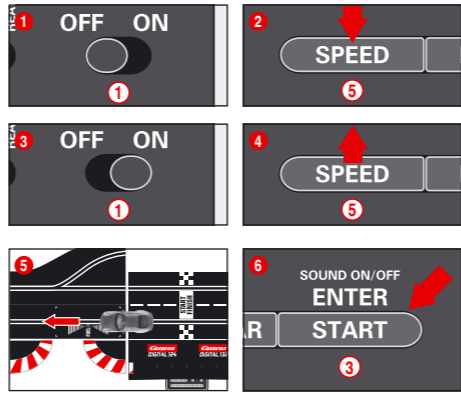
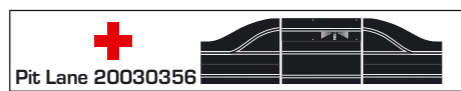
(only in combination with Pit Lane 20030356 and Driver Display 20030353)
Irrespective of the basic setting of the tank capacity it is possible to individually set the tank capacity for one or several cars at the race's start for the number of laps till the first pit stop. Push "START/ENTER" once (3), the 5 LEDs at the Control Unit will light permanently, fig. 12, and the Driver Display's bar display will flash, fig. 10. Clicking the lane-change button at the corresponding speed controller enables you to change the fill level, fig. 14.

Deactivating Settings Keys



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

Extended Pit Lane function

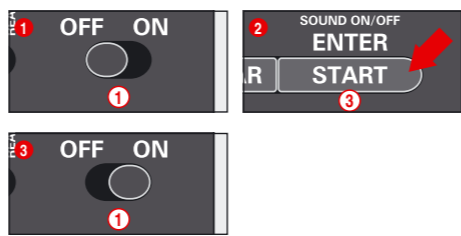


(only in combination with Pit Lane 20030356)
It is possible to activate/deactivate the lap counting function in the Pit Lane 20030356 or Pit Stop Lane 20030346 with the Pit Stop Adapter Unit 20030361. Switch off the Control Unit, keep "SPEED" button (5) pushed, switch on Control Unit and release "SPEED"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

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

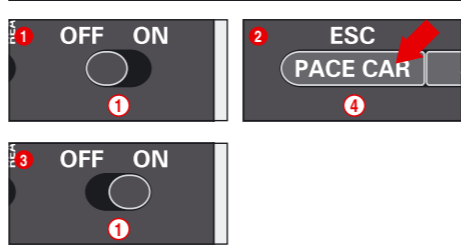
Select the desired setting and push or drive a car across the Pit Lane Sensor, fig. 5. The settings will now be adopted. Push "START/ENTER" (3) for leaving the settings again.

Sound ON/OFF



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

Reset function



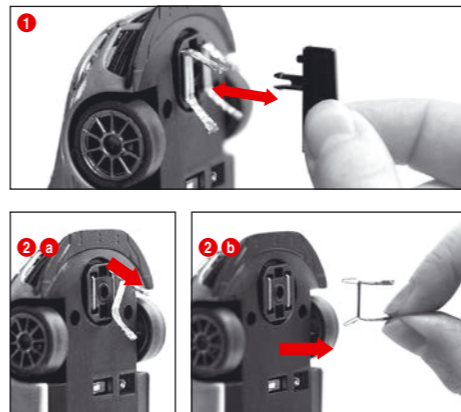
To restore the Control Unit to factory settings the Control Unit offers a reset function. Switch off the Control Unit and keep the "ESC/PACE CAR" (4) button pushed; switch on the racetrack and release the button again. All previous settings for speed, braking performance, tank fuel capacity, sound and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

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

Energy-saving mode

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

Replacement of double sliding contact and guide keel

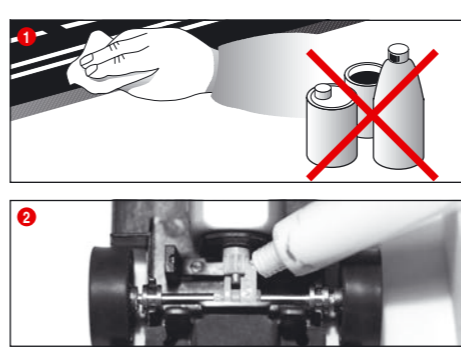


Advice:

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

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

Maintenance and care



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

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

Troubleshooting Driving tips

Troubleshooting:
In case of any malfunctions, please check the following:

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

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

Driving technique:

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

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

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

Technical specifications

GB	
Output voltage: Toy transformer	14.8 V --- 51.8 W
Lithium polymer rechargeable battery:	3.7 V --- 180 mAh - 0.7 Wh
Maximum charging time:	2 hours
Frequency:	2.4 GHz
Frequency band:	2400-2483.5 MHz
Transmission power:	maximum 10 mW

Manufacturer's name or trade mark, commercial registration number and address		CARRERA Carrera Toys GmbH Rennbahn Allee 1 5412 Puch AUSTRIA FN 52240 z
Model		STAD-HKYF-002A STAD-HKYF-003A STAD-HKYF-004A
Input voltage	100-240 V-	
Input AC frequency	50/60 Hz	
Output voltage	DC 14.8 V	
Output current	3.5 A	
Output power	51.8 W	
Average active efficiency	88.11 %	
Efficiency at low load (10 %)	83.46 %	
No-load power consumption	0.14 W	

Electricity modes:

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

CURRENT CONSUMPTION < 0.21 W
To reactivate the controller, switch it off for 2 or 3 seconds, then switch it on again. The racetrack is then once again in standby mode.



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

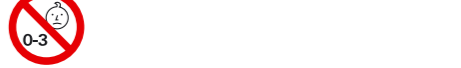
USA	
Output voltage: Toy transformer	14.8 V --- 42.9 W
Lithium polymer rechargeable battery:	3.7 V --- 180 mAh - 0.7 Wh
Maximum charging time:	2 hours
Frequency:	2.4 GHz
Frequency band:	2400-2483.5 MHz
Transmission power:	maximum 10 mW

Electricity modes:

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

CURRENT CONSUMPTION < 0.21 W

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



Requirement for FCC Part 15

This device complies with Part 15 of the FCC Rules. Operation is subject to the following two conditions:



Requirement for FCC Part 15

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

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

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

- this device must accept any interference, including interference that may cause undesired operation of the device.

Warnings

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

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

Table des matières

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

Bienvenue

Soyez les bienvenus au sein de l'équipe Carrera! Ce mode d'emploi contient des informations importantes concernant l'assemblage et l'emploi de votre piste Carrera DIGITAL 132. Veuillez le lire attentivement et le conserver ensuite précieusement. Si vous souhaitez poser des questions, adressez-vous à notre distributeur ou visitez nos site Internet : carrera-toys.com Veuillez vérifier si la livraison est complète et s'il y a d'éventuelles détériorations dues au transport. L'emballage contient des informations importantes et doit également être conservé.

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

Instructions de sécurité

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

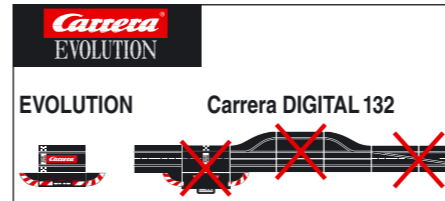
Remarque: Les véhicules et l'unité de commande ne doivent être remis en marche que s'ils sont entièrement assemblés.

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

Déclaration de conformité

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

Important



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

Description

WIRELESS+ constitue le nouveau plaisir de circuit sans fil pour Carrera DIGITAL 124 et Carrera DIGITAL 132. La technologie sans fil 2,4 GHz avec sauts de fréquence est sans défaillance et offre une portée allant jusqu'à 15 m. Grâce à sa batterie lithium polymère très performante, une autonomie de jeu de 8 heures et un mode veille de plus de 80 jours sont possibles. WIRELESS+ offre une liberté sans fil pour jusqu'à 6 pilotes sur le circuit. Carrera AppConnect est un adaptateur Bluetooth destiné à relier le smartphone ou la tablette au Control Unit Carrera. (App Connect est inclus en option, voir le contenu de l'emballage dans la partie A.)

Avant la première utilisation

Avant la première utilisation de la commande manuelle, la batterie livrée (2) doit être installée dans la commande. Vissez le compartiment de la batterie (1) sur le dessous de la commande manuelle. Raccordez la fiche d'alimentation de la batterie à la prise d'alimentation de la commande manuelle et placez la batterie dans le compartiment. Révissez enfin le couvercle du compartiment de batterie. La batterie est chargée en usine, elle doit cependant être complètement chargée avant la première utilisation.

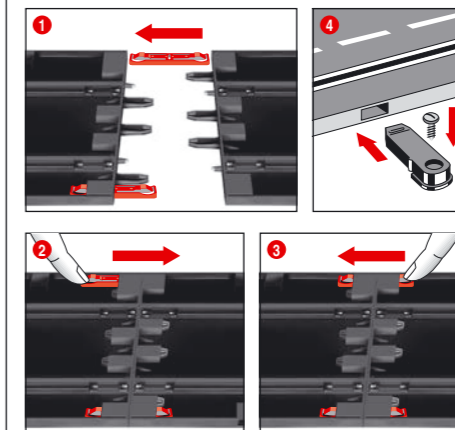


Entretien de la batterie

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

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

Instructions d'assemblage

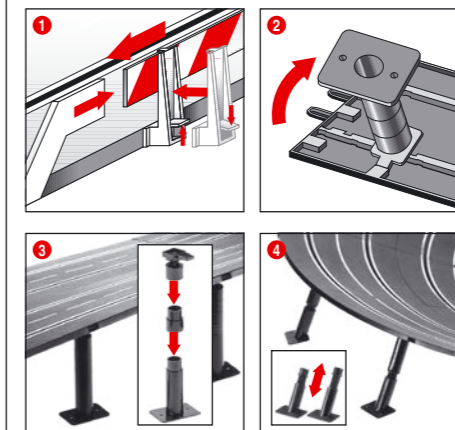


1 + 2 + 3 Avant l'assemblage, insérez les clips de raccordement dans les rails, comme indiqué à la Figure 1. Assemblez les rails sur une surface d'appui bien plane. Déplacez les clips de raccordement dans le sens de la flèche, comme indiqué à la Figure 2, jusqu'à ce que vous entendiez le clic de fixation.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

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

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

Barrières de sécurité et supports



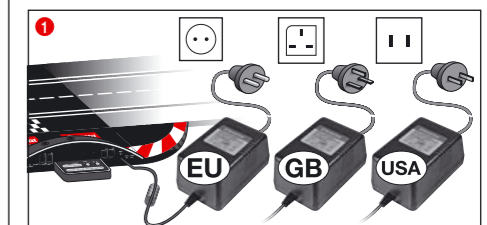
1 **Glissières de sécurité:** les supports des glissières de sécurité seront installés en les montant par bascule sur les bords de la piste.

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

4 Support de virages relevés:

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

Raccordement électrique

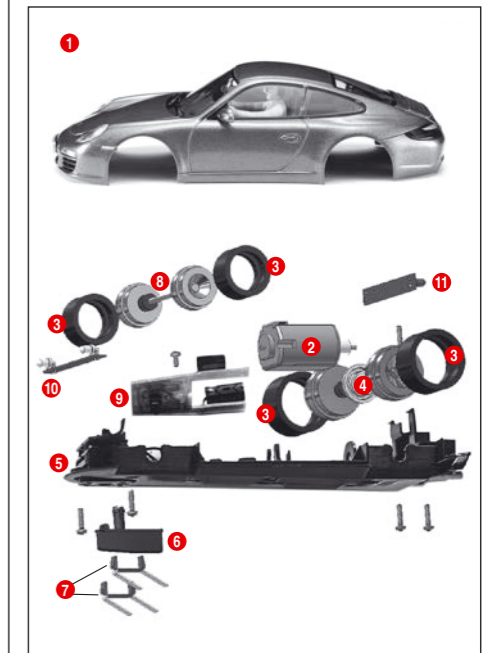


1 Raccordez la fiche du transformateur à la Control Unit.

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

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

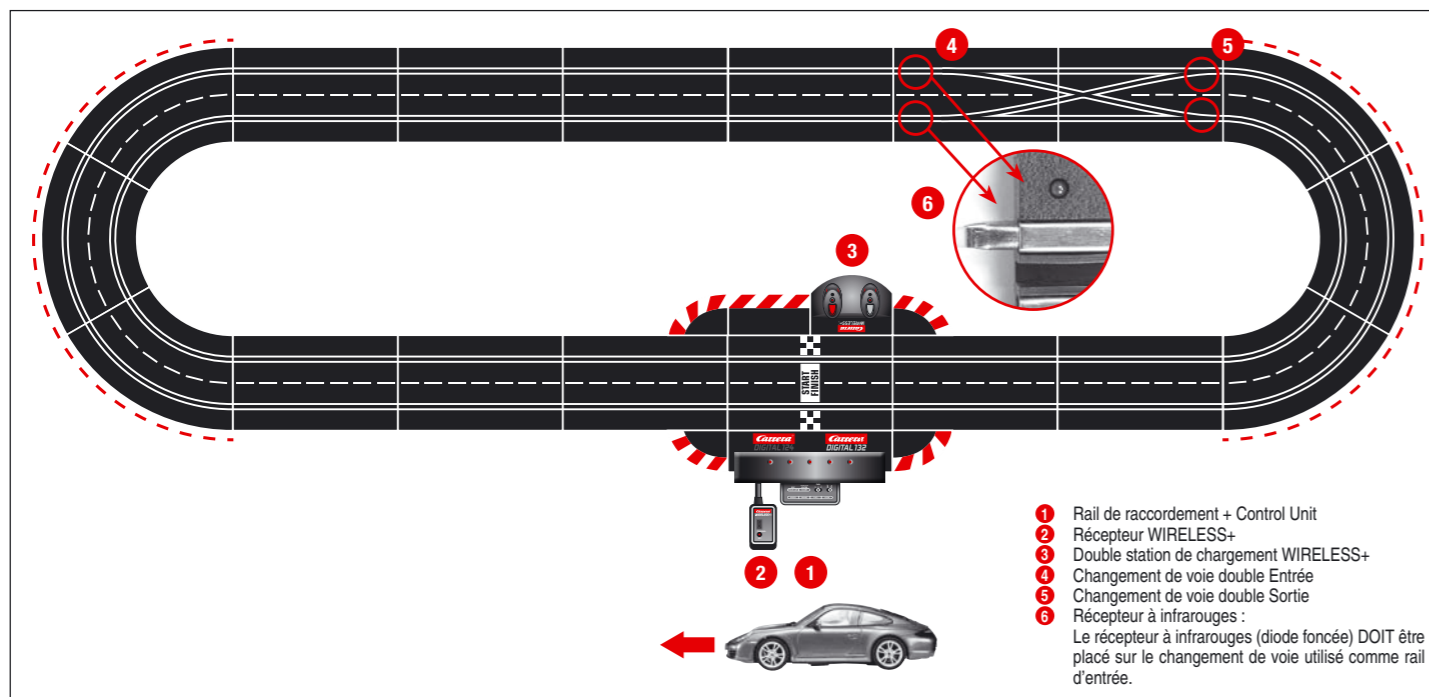
Composantes des voitures



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

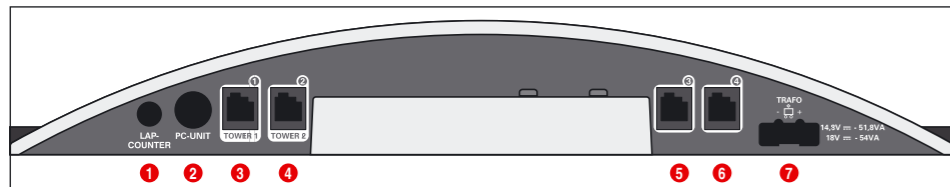
Remarque : Le montage des véhicules dépend du modèle. La caractérisation des différentes pièces ne peut pas être utilisée comme référence de commande.

Indication technique pour le montage



- 1 Rail de raccordement + Control Unit
 - 2 Récepteur WIRELESS+
 - 3 Double station de chargement WIRELESS+
 - 4 Changement de voie double Entrée
 - 5 Changement de voie double Sortie
 - 6 Récepteur à infrarouges :
- Le récepteur à infrarouges (diode foncée) DOIT être placé sur le changement de voie utilisé comme rail d'entrée.

Raccords Control Unit

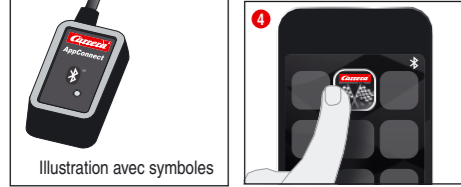
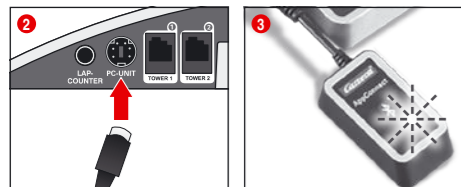


- Raccords (de gauche à droite) :
- 1 Raccord pour compteur de tours 20030342
 - 2 Raccord pour unité PC ou compte-tours 20030355 ou App Connect 20030369
 - 3 Douille de raccord 1 pour régulateur de vitesse, boîtier d'extension du régulateur de vitesse ou récepteur WIRELESS+
 - 4 Douille de raccord 2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

Indications générales sur les douilles de raccord 1-4 :
 Dans la mesure où un récepteur WIRELESS+ est utilisé, il faut le connecter avec la douille de raccord 1. Au choix, une tour Wireless 20010108 peut être connectée avec la douille de raccord 2. Si vous n'utilisez que le récepteur WIRELESS+, la douille de raccord 2 ne doit pas être occupée.

Utilisation de Carrera Race App/ Carrera AppConnect

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



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

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

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

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

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

Branchement du récepteur

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

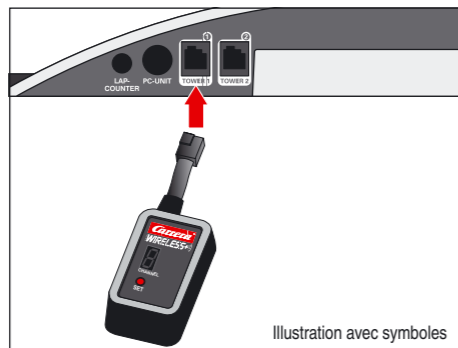
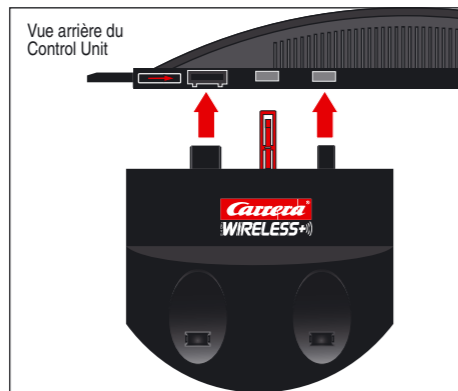
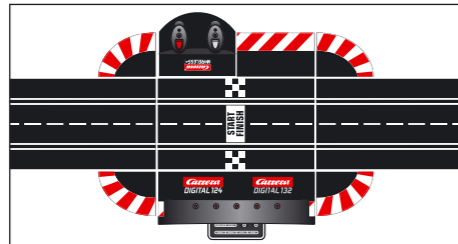


Illustration avec symboles

Branchement de la station de charge

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



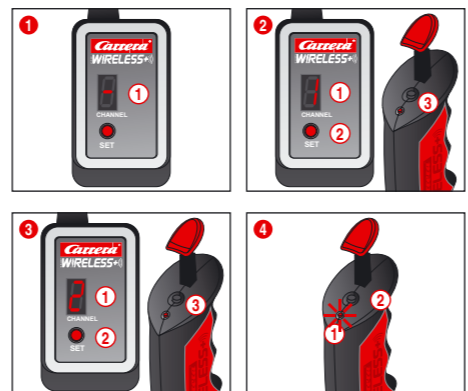
Vue arrière du Control Unit

Chargement de la commande manuelle

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



Processus de liaison



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

- 1 Le récepteur indique qu'il est prêt à fonctionner grâce à l'éclairage circulant de l'affichage ①.
- 2 Pressez le bouton SET ② jusqu'à ce que le chiffre 1 apparaisse sur l'affichage ①. Le chiffre indiqué est l'adresse ultérieure du véhicule. L'adresse suivante peut être connectée en appuyant une nouvelle fois sur le bouton.

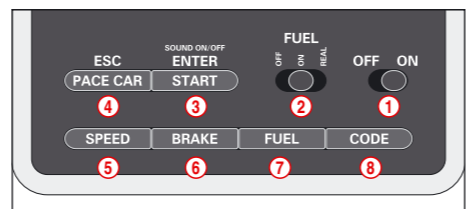
Appuyez maintenant une seule fois sur le bouton de liaison ③ sur le haut de la commande manuelle. Le processus de liaison a réussi lorsque la LED clignote sur la commande manuelle et lorsque l'éclairage de segment s'affiche sur le récepteur. Le processus de liaison est terminé et la commande manuelle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

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

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

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

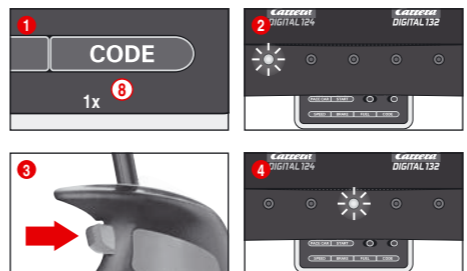
Éléments de commande Control Unit



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

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

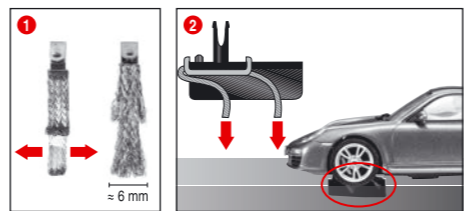
Codage/programmation des véhicules sur le régulateur de vitesse correspondant



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

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

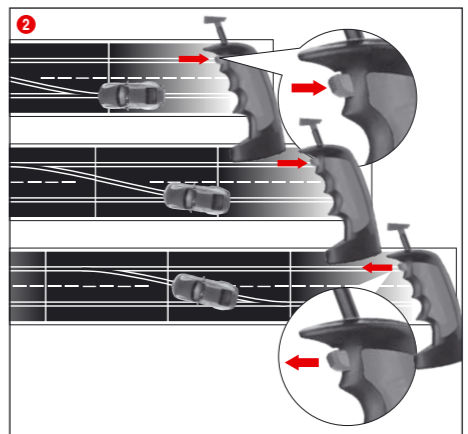
Préparation pour le départ



Ce véhicule Carrera DIGITAL 132 est parfaitement adapté au système de rails Carrera 1:24.
 ① + ② É Position optimale de la tresse double:
 Pour rouler aisément et continuellement, écartez légèrement l'extrémité de la tresse ① et la pliez en direction du rail conformément à la fig. ②. Seule l'extrémité de la tresse devrait avoir contact avec le rail et elle peut être un peu raccourcie en cas d'usure. Il faut éliminer de temps en temps la poussière et les résidus des rails et de la tresse.

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

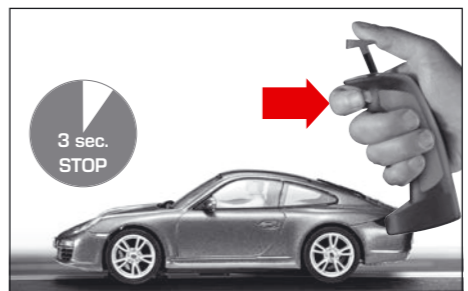
Fonctionnement du changement de voie



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

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

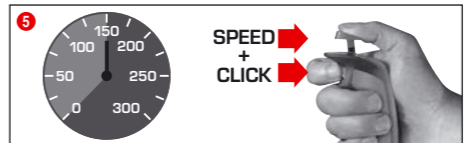
Marche /Arrêt de la fonction d'éclairage



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

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

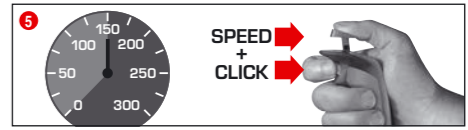
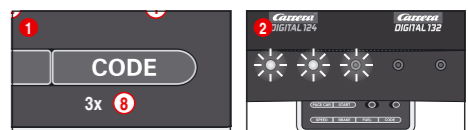
Codage/programmation Autonomous Car



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

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

Codage/programmation Pace Car

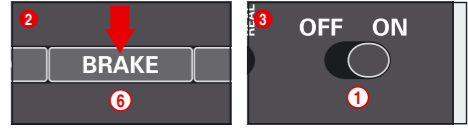


(uniquement en liaison avec Pit Stop Lane #20030356)
 Placez le véhicule à coder sur le parcours alors que la Control Unit est branchée et appuyez 3 fois sur la touche «Code» ⑧, fig. ①. Les trois premières DEL sont allumées sur la Control Unit, fig. ②. Appuyez à présent sur la touche de changement de voie du régulateur de vitesse, fig. ③; les DEL 2-5 s'allument à présent l'une après l'autre. Attendez jusqu'à ce que la DEL du milieu se rallume, fig. ④. Actionnez la tige du régulateur de vitesse et amenez le véhicule à la vitesse souhaitée. Appuyez à nouveau sur la touche de changement de voie après avoir atteint la vitesse, fig. ⑤. Le codage du Pace Car est ainsi achevé et le véhicule roule dans la Pit Stop Lane.

Remarque : Pour ce genre de codage, seul le véhicule à coder doit se trouver sur le circuit. La programmation de l'Autonomous Car est conservée jusqu'à ce que le véhicule soit codifié une nouvelle fois. L'Autonomous Car est affiché dans la connexion avec la tour de position toujours avec l'adresse 8.

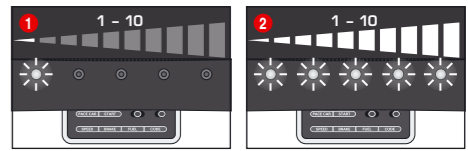
Fonction élargie Pace Car Après le codage du Pace Car, celui-ci roule automatiquement dans la Pit Lane au cours du premier tour. Pour faire démarrer le Pace Car, appuyez une fois sur la touche «Pace Car» ④. Les DEL 2 et 3 sur la Control Unit s'allument et le Pace Car quitte la Pit Lane. Le Pace Car roule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

Affichage de la position pour Autonomous et Pace Car



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

Réglage de la vitesse de base des véhicules



Contenido

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

¡Bienvenido!

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

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

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

Advertencias de seguridad

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

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

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

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

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

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

- ¡No utilizar con transformadores regulables!
- Si el cable de conexión a la red de este aparato está dañado, debe enviarse a Atención al Cliente de la empresa Carrera Toys GmbH o una persona cualificada debe sustituirlo para evitar peligros.

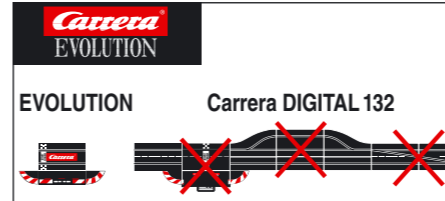
Indicación:
Los vehículos y la unidad de control solo pueden volver a ponerse en funcionamiento cuando estén completamente montados.

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

Declaración de conformidad

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

Aviso importante



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

Descripción

WIRELESS+ es la nueva diversión inalámbrica en la pista de carreras para Carrera DIGITAL 124 y Carrera DIGITAL 132. La tecnología RF de 2,4 GHz con salto de frecuencia no tiene interferencias y ofrece un alcance de hasta 15m. Gracias a la potente batería de polímero de litio es posible un modo de juego de hasta 8 horas y un modo Standby de más de 80 días. WIRELESS+ ofrece libertad inalámbrica de hasta para 6 pilotos en la pista de carreras. Carrera AppConnect es un adaptador Bluetooth para la conexión entre smartphone/tablet y la Carrera Control Unit. (App Connect se incluye como opción, véase el contenido de la caja en la Parte A.)

Antes del primer uso

Antes de usar el regulador manual por primera vez, debe introducirse la batería (2) suministrada en el regulador. Desatornille para ello el compartimento de la batería (1) que se encuentra en la parte posterior del regulador manual. Conecte el enchufe de la batería con el casquillo de conexión del regulador manual e inserte la batería en el compartimento. Para finalizar, atornille de nuevo la tapa del compartimento de la batería. La batería viene cargada de fábrica; no obstante, debe cargarse por completo antes del primer uso.

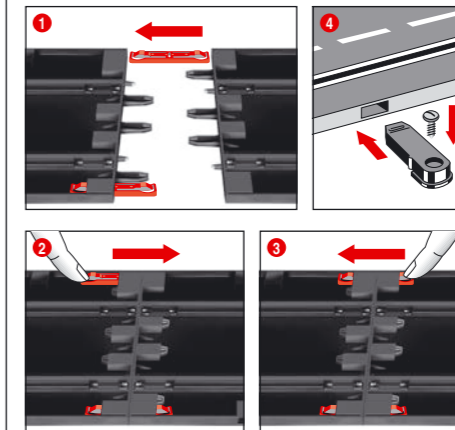


Cuidado de la batería

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

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

Instrucciones de montaje

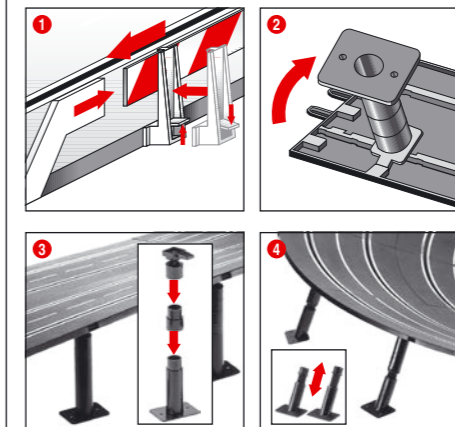


1 + 2 + 3 Antes del montaje, los clips de unión deben insertarse en el carril tal como se muestra en la figura 1. Unir los carriles sobre una base plana. Desplazar los clips de unión, tal como se muestra en la figura 2, en dirección de la flecha hasta que encajen audiblemente. El clip de unión también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

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

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

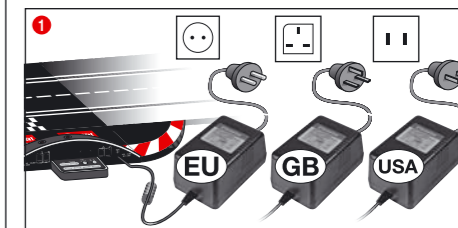
Vallas protectoras y soportes



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

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

Conexión eléctrica

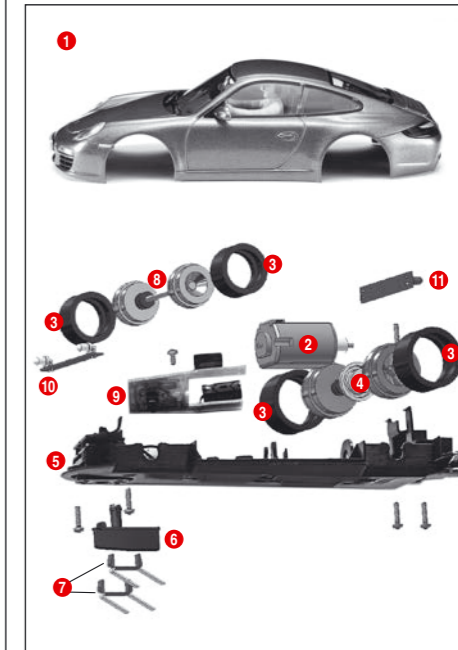


1 Conecte el conector del transformador a la Control Unit.

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

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

Piezas de construcción de los vehículos

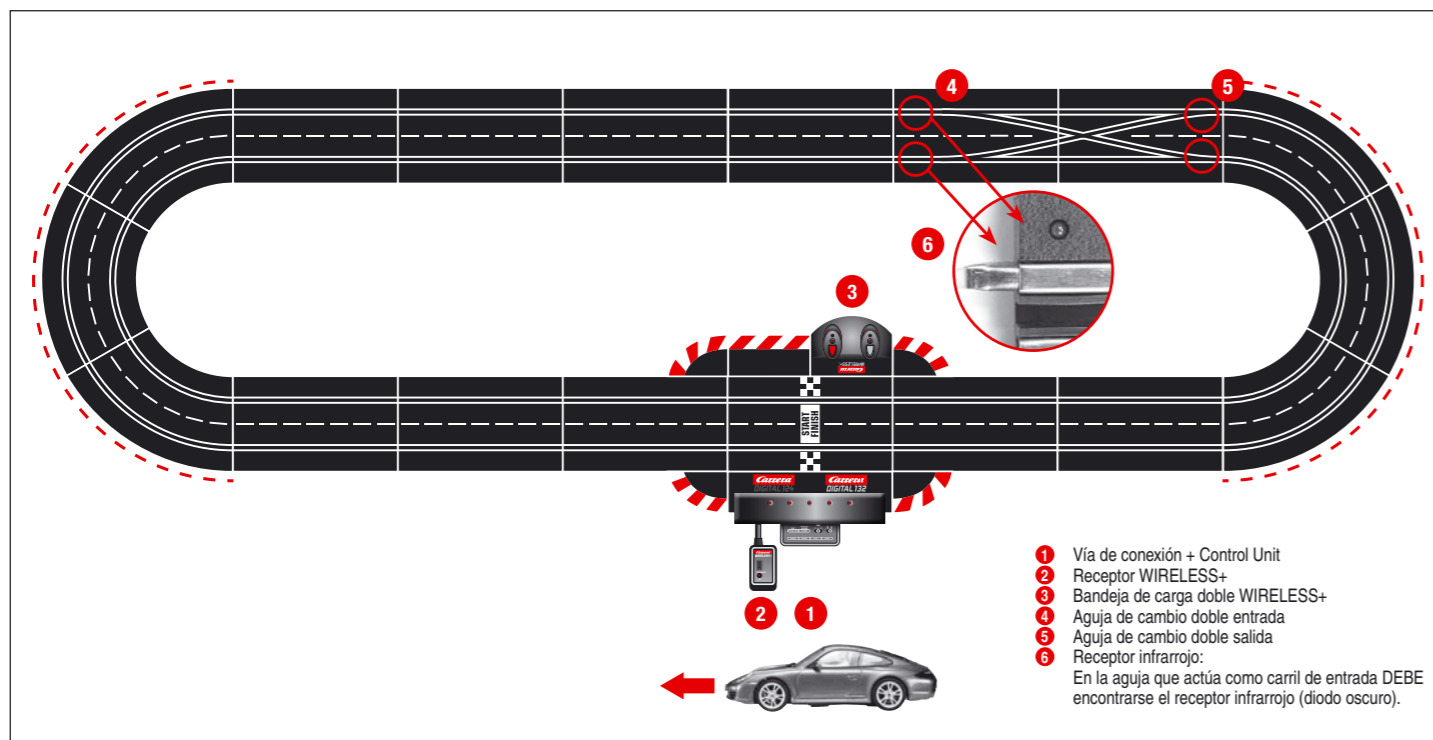


- 1 Carrocería, interceptor
- 2 Motor
- 3 Ruedas
- 4 Eje trasero
- 5 Chasis
- 6 Quilla de conducción
- 7 Cursor doble
- 8 Eje delantero
- 9 Placa de vehículo con conmutador
- 10 Placa de luz delantera
- 11 Placa de luz trasera

Aviso: La superestructura del vehículo depende del modelo.

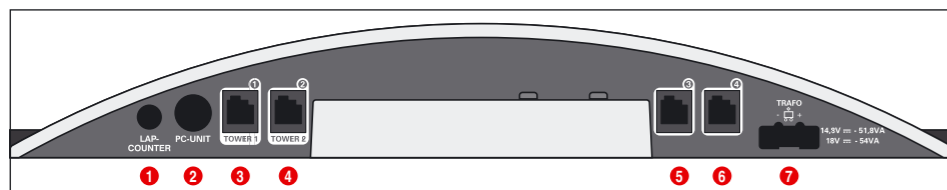
La designación de las piezas individuales no puede utilizarse como número de pedido.

Aviso técnico relativo al montaje



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

Conexiones Control Unit



Conexiones (de izquierda a derecha):

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

Indicaciones generales sobre las clavijas de conexión 1 - 4: Si se utiliza un receptor WIRELESS+, deberá conectarse a la clavija de conexión 1. Opcionalmente puede conectarse una Torre WIRELESS 20010108 a través de la clavija de conexión 2. Si solo se utiliza el receptor WIRELESS+, la clavija de conexión 2 debe estar libre.

Uso de la Carrera Race App/ Carrera AppConnect

Nota:

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



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

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

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

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

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

Conexión del receptor

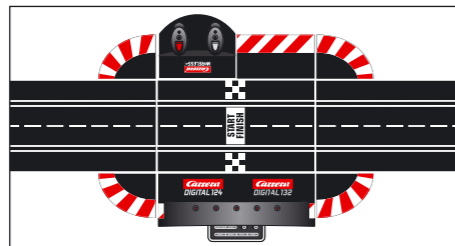
Conecte el receptor conforme al dibujo del símbolo en uno de ambos casquillos de la Control Unit, marcados como Tower 1 y Tower 2. Para que funcionen 6 reguladores WIRELESS+ solo se precisa un receptor 2.4 GHz.



Dibujo del símbolo

Conexión de la estación de carga

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

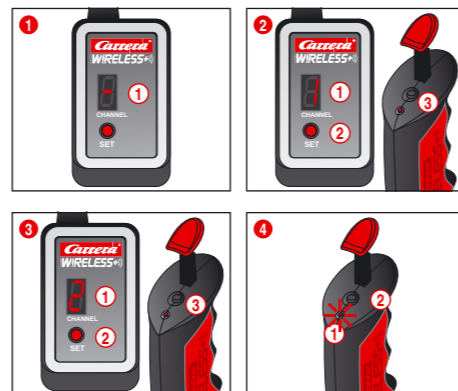


Carga del regulador manual

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



Proceso de vinculación



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

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

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

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

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

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

Si no se toca el regulador manual, este se conecta automáticamente tras unos 20 segundos al modo de ahorro de energía. Pulsando el empujador o la tecla blanda se puede activar de nuevo el regulador manual.

Elementos de control Control Unit

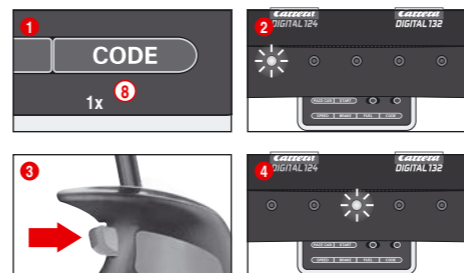


- 1 Intermittente de encendido / apagado
- 2 Intermittente para la función de repostaje
- 3 Tecla de arranque para el inicio de la carrera / Tecla de confirmación para la programación
- 4 Tecla para Pace Car / Cancelar la programación
- 5 Tecla para el ajuste de la velocidad básica
- 6 Tecla para el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

Indicaciones generales relativas al manejo

Algunas teclas presentan una ocupación múltiple. El ajuste de una función se realiza mediante combinaciones de teclas. Todos los procesos de programación pueden interrumpirse con la tecla 4 „ESC/PACE CAR“. Más adelante encontrarán más información sobre el tema.

Codificación / programación de los vehículos en el respectivo regulador manual

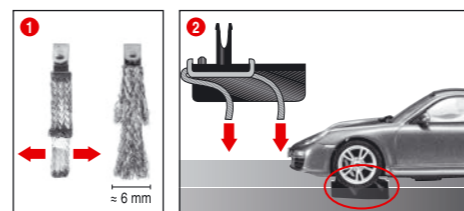


Coloque el vehículo a codificar sobre la pista y active la Control Unit.

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

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

Preparación de la salida

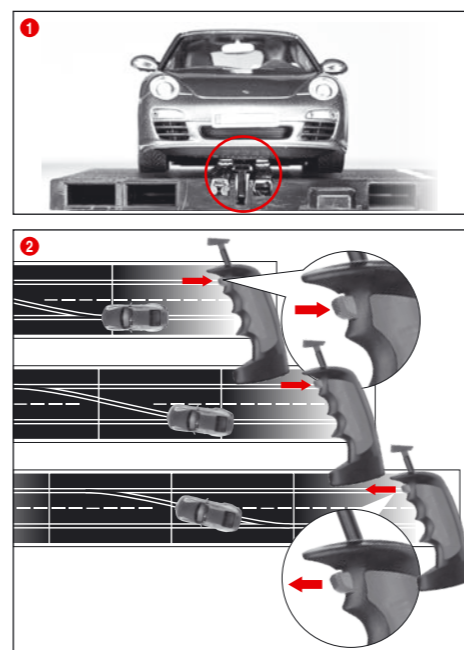


Este vehículo Carrera DIGITAL 132 está adaptado óptimamente al sistema de carriles Carrera 1:24.

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

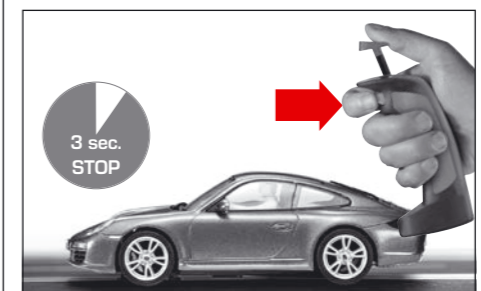
En las carreras, las piezas pequeñas del coche, como spoilers o retrovisores exteriores, montadas en el vehículo por tratarse de una copia fiel del original, podrían desprenderse o incluso romperse. Para evitarlo es posible quitarlas antes de la carrera.

Funcionamiento de las agujas



- 1 Asegúrese de que la quilla de conducción del vehículo se encuentre dentro de la ranura de la vía y que los cursores dobles estén en contacto con la vía bajo corriente. Coloque los vehículos en la vía de conexión.
- 2 Al cambiar de vía, mantenga apretado el botón, situado en el regulador manual, hasta que el vehículo haya pasado.

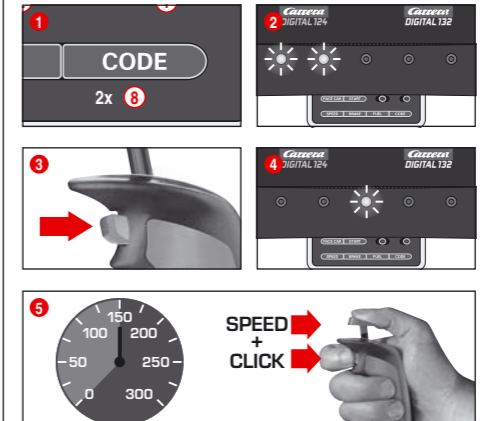
Función luminosa Con/Des



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

Aviso: Sólo aplicable a modelos de vehículos con iluminación.

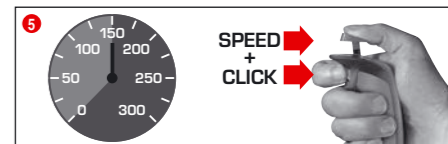
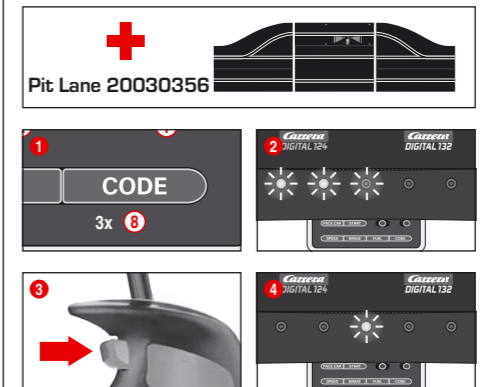
Codificación / Programación Autonomous Car



Coloque el vehículo a codificar sobre la pista con la Control Unit activada, y pulse 2 veces la tecla „Code“ 8, fig. 1. Los dos primeros LEDs de la Control Unit están encendidos, fig. 2. A continuación, pulse la tecla de las agujas de cambio de vía del regulador manual, fig. 3; posteriormente se encenderán de forma consecutiva los LEDs 3 - 5. Espere hasta que el LED central vuelva a brillar, fig. 4. Accione el gatillo del regulador manual y lleve el vehículo a la velocidad deseada. Al alcanzar la velocidad deseada vuelva a pulsar la tecla de las agujas de cambio de vía, fig. 5. Con ello ha finalizado la codificación del Autonomous Car.

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

Codificación / programación del Pace Car



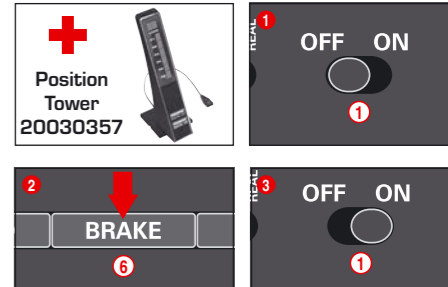
(sólo en combinación con el Pit Stop Lane #20030356) Coloque el vehículo a codificar sobre la pista con la Control Unit activada y pulse 3 veces la tecla „Code“ 8, fig. 1. Los tres primeros LEDs de la Control Unit están encendidos, fig. 2.

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

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

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

Indicación de la posición para Autonomous y Pace Car

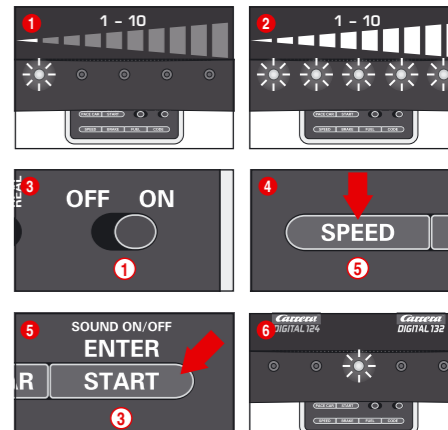


(sólo en combinación con la Torre de posición 20030357) La posición del Autonomous Car (Dirección 7) y del Pace Car (Dirección 8) puede ser indicada en la Torre de posición. Dicha función puede activarse en la Control Unit. Con la Control Unit desactivada mantenga pulsada la tecla „BRAKE“ 6, fig. 2,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

- 1 LED encendido = Ninguna indicación
- 2 LEDs encendidos = Indicación en la Torre de posición

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

Ajuste de la velocidad básica de los vehículos



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

Índice

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

Bem-vindo

Cordialmente bem-vindo à equipe Carrera!
O manual de instruções contém importantes informações para a montagem e manejo da sua pista Carrera DIGITAL 132. Leia-o cuidadosamente, sf., e guarde-o, a seguir.
Na eventualidade de uma dúvida, não hesite em contactar o nosso distribuidor ou visitar os nossos website: carrera-toys.com
Verifique, sf., o conteúdo quanto à integralidade e eventuais avarias de transporte. A embalagem contém importantes informações

e deverá ser guardada da mesma forma.
Desejamos muito divertimento com a sua nova pista Carrera DIGITAL 132.

Avisos de segurança

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

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

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

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

Aviso aos pais:
Transformadores e fontes de alimentação para brinquedos não são apropriados para serem utilizados como brinquedos. A utilização destes produtos deve ocorrer sob constante vigilância dos pais.
• A pista, os veículos e o carregador devem ser verificados regularmente quanto a avarias nos condutores, fichas e carcaças! Trocar as peças defeituosas.
• A pista de corrida de carros não é adequada para o funcionamento ao ar livre ou em locais molhados! Manter líquidos afastados.
• Não colocar nenhuma peça metálica sobre a pista, para evitar curto-circuitos. Não instalar a pista nas proximidades de objectos sensíveis, pois os veículos ejetados da pista poderão causar danos.
• Antes da limpeza ou da manutenção, retirar a ficha da rede eléctrica! Para a limpeza, utilizar um pano humedecido, nenhum solvente ou produtos químicos. Guardar a pista protegida contra poeira e num local seco quando esta não for utilizada, o melhor dentro da caixa de papelão original.
• Não colocar a pista de carros à altura da cara ou da vista, dado que isso poderá causar perigo de ferimento devido aos carros que se possam despistar.

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

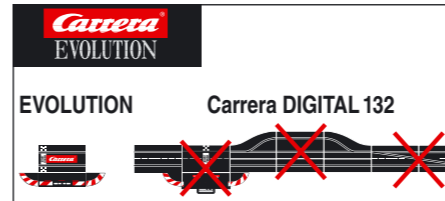
Nota:
Os automóveis e a Unidade de Controlo apenas podem ser colocados novamente em funcionamento quando estiverem completamente montados.

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

Declaração de conformidade

O(a) abaixo assinado(a) Carrera Toys GmbH declara que o presente tipo de equipamento de rádio "2,4 GHz WIRELESS+" está em conformidade com a Diretiva 2014/53/UE. O texto integral da declaração de conformidade está disponível no seguinte endereço de Internet: carrera-toys.com – Safety and Quality

Nota importante



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

Descrição

WIRELESS+ é o novo sistema de diversão sem fios para circuitos Carrera DIGITAL 124 e Carrera DIGITAL 132. A tecnologia de rádio de 2,4 GHz com mudança contínua de canal é livre de interferências e proporciona um alcance até 15m. A potente pilha de lítio-polímero permite uma autonomia até 8 horas de funcionamento e mais de 80 dias de standby. WIRELESS+ proporciona liberdade sem fios para até 6 pilotos no circuito.
Carrera AppConnect é um adaptador Bluetooth para ligação entre um Smartphone/Tablet e o comando Carrera Control Unit. (App Connect incluída opcionalmente, ver conteúdo da embalagem na Parte A.)

Antes do primeiro uso

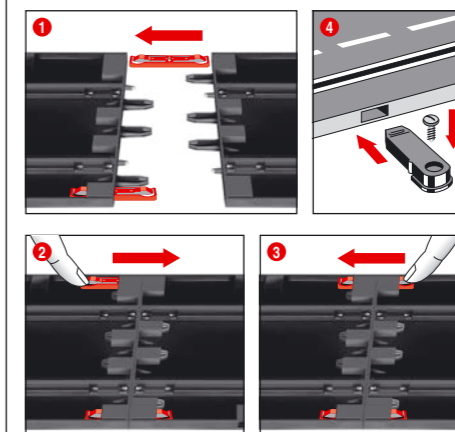
Antes do primeiro uso do regulador manual é necessário colocar-lhe a pilha (2) incluída no volume de fornecimento. Para isso desapeite o parafuso do compartimento da pilha (1) debaixo do regulador manual. Ligue a ficha da pilha à tomada do regulador manual e coloque-a no respectivo compartimento. Volte a aparafusar a tampa do compartimento da pilha. A pilha está previamente carregada de fábrica, no entanto, deve ser carregada totalmente antes do primeiro uso.



Conservação da pilha

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

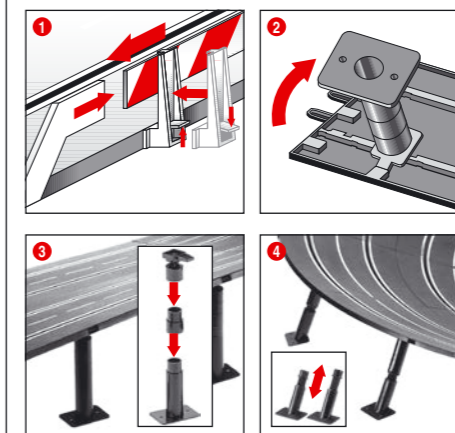
Instrução de montagem



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

4 **Fixação:** Para a fixação das peças de pista sobre uma placa serão utilizados os fixadores de peças de pista (Art. nº 20085209, não incluídos na embalagem).
Aviso:
Tapetes não são suportes adequados para a montagem devido à electricidade estática, formação de fiapos e fácil inflamabilidade.

Guarda lateral e apoios

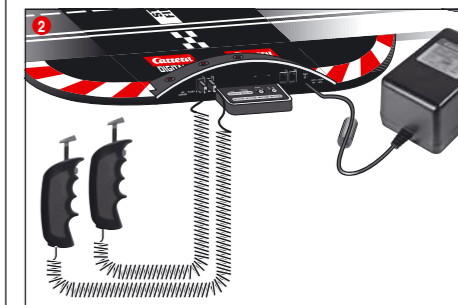
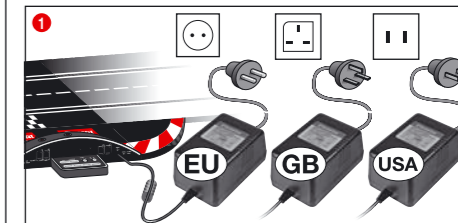


1 **Guardas de segurança:** A colocação dos suportes das guardas de segurança ocorre por basculamento para cima sobre o canto da pista.

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

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

Conexão eléctrica

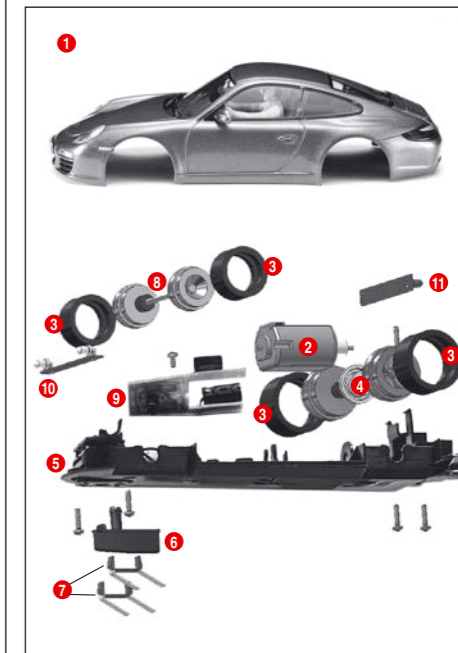


1 Ligue a ficha do transformador à Control Unit.
2 Conecte o regulador manual juntamente fornecido no Control Unit.

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

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

Componentes dos veículos

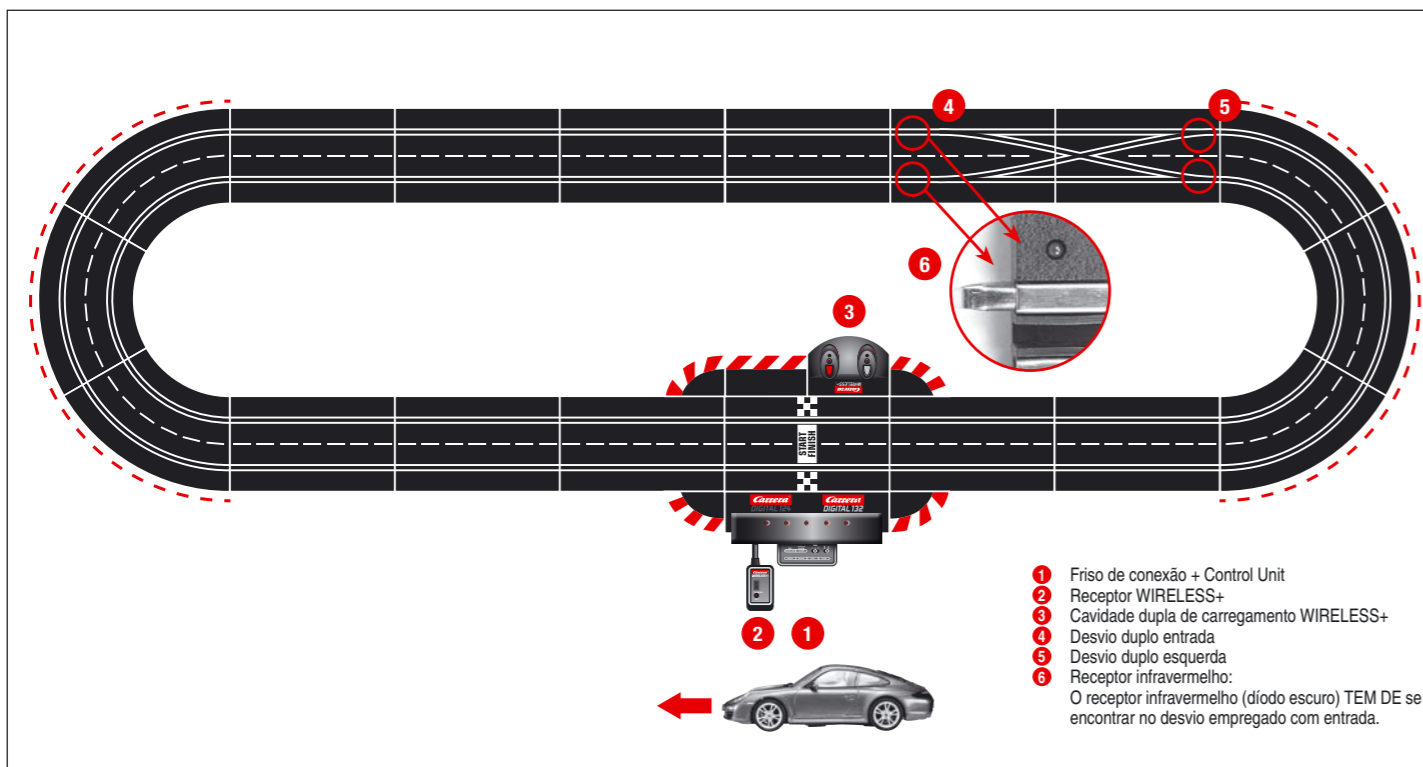


1 Carroçaria, sabotador
2 Motor
3 Pneus
4 Eixo traseiro
5 Chassi
6 Quilha mestra
7 Escova dupla
8 Eixo dianteiro
9 Placa electrónica do veículo com interruptor de comutação
10 Placa de luz dianteira
11 Placa de luz traseira

Nota: a carroçaria depende do modelo.

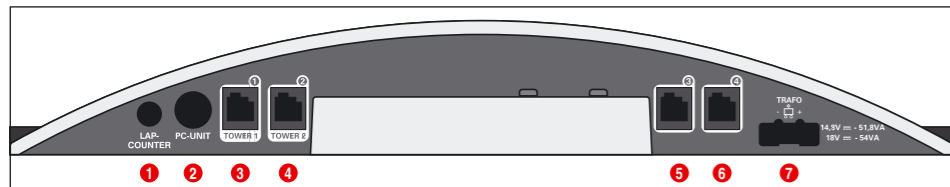
A identificação de cada peça não pode ser utilizada como número de encomenda.

Informação técnica para a montagem



1 Friso de conexão + Control Unit
2 Receptor WIRELESS+
3 Cavidade dupla de carregamento WIRELESS+
4 Desvio duplo entrada
5 Desvio duplo esquerda
6 Receptor infravermelho:
O receptor infravermelho (díodo escuro) TEM DE se encontrar no desvio empregado com entrada.

Conexões Control Unit



Conexões (da esquerda para a direita):

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

Informações gerais relativas às tomadas 1-4:

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

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

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

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

Nota:

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

Modo de utilização da Carrera Race App/Carrera AppConnect

Nota:

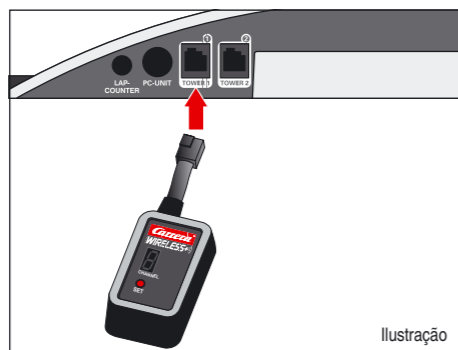
App Connect incluída opcionalmente, ver conteúdo da embalagem na Parte A. A App Connect também está disponível separadamente sob o número 20030369.



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

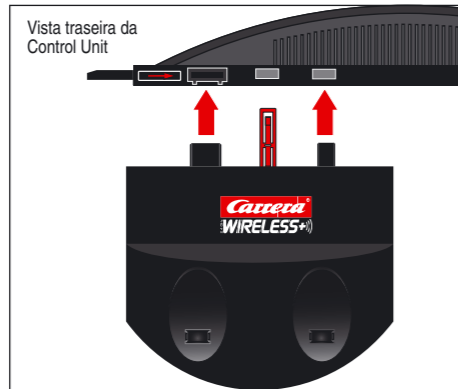
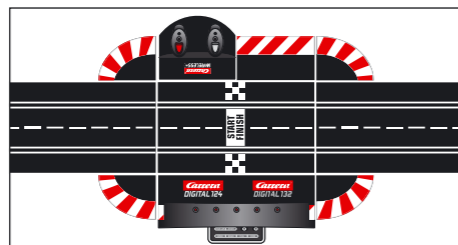
Ligação do receptor

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



Ligar a estação de carga

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

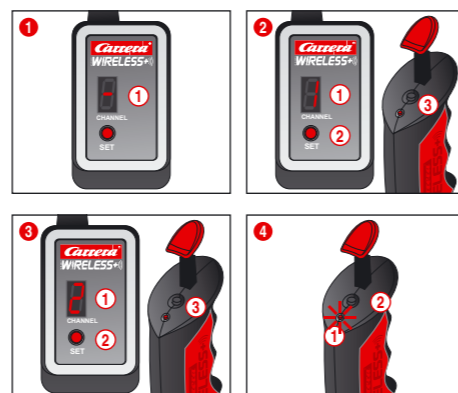


Carregar os reguladores manuais

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



Processo de interligação



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

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

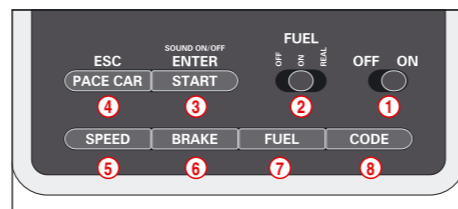
Prima o botão SET 2 uma vez até surgir o número 1 no display 1. O número exibido é, mais tarde, o endereço do carro. Voltando-se a premir o botão, pode-se mudar para o endereço seguinte. Agora pressione uma vez o botão de interligação 3 no topo do regulador manual. O regulador manual assinala a que a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

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

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

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

Elementos de comando Control Unit



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

Informações gerais relativas ao modo de operação

Algumas das teclas têm várias funções. A definição de algumas funções é realizada mediante a combinação de teclas. Todos os processos de programação podem ser cancelados com a tecla 4 „ESC/PACE CAR“. No decurso deste manual, encontrará mais detalhes.

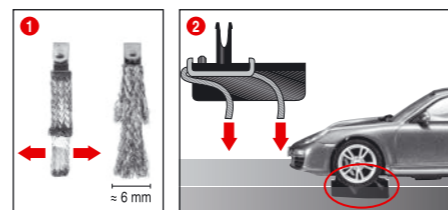
Codificação/Programação dos veículos para os respectivos reguladores manuais



Coloque o veículo a codificar na pista e ligue a Control Unit. Pressione uma vez a tecla „Code“ 8, fig. 1; o primeiro LED acende-se, fig. 2. Em seguida, pressione uma vez a tecla da agulha no respectivo regulador manual, fig. 3.

Nos veículos com iluminação, as luzes começam a intermitir e os LEDs 2-4 da Control Unit acendem-se uns a seguir aos outros. Quando a codificação estiver concluída, o LED central permanece aceso (fig. 4) e o veículo está atribuído ao regulador manual. Nota: neste género de codificação, só pode estar na pista o veículo a codificar.

Preparação da arrancada



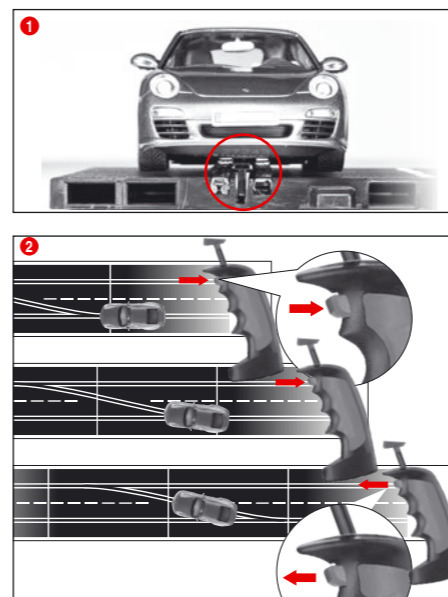
Este automóvel Carrera DIGITAL 132 está idealmente adaptado ao sistema de carris Carrera 1:24.

1 + 2 Posicionamento óptimo das escovas:

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

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

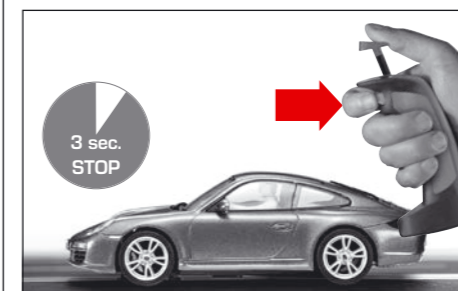
Função de desvio



1 Preste atenção para que a quilha mestra do veículo encontre-se na ranhura da pista e a escova dupla contacto com o friso de alimentação de corrente eléctrica. Coloque os veículos sobre o friso de conexão.

2 Quando de troca de pista, o botão no regulador manual deverá ser mantido premido até que o veículo tenha se movimentado sobre o desvio.

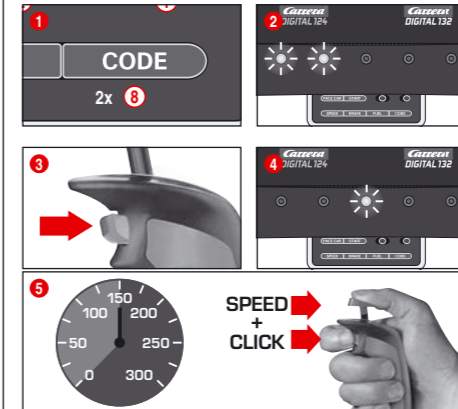
Ligar/desligar a função de luz



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

Nota: aplica-se somente às miniaturas com iluminação

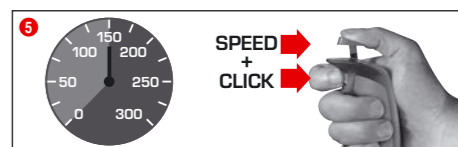
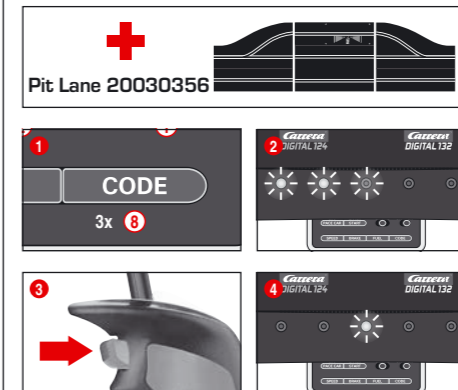
Codificação/Programação Autonomous Car



Coloque o veículo a codificar na pista com a Control Unit ligada e pressione 2 vezes a tecla „Code“ 8, fig. 1. Os primeiros dois LEDs da Control Unit acendem-se, fig. 2. Pressione agora a tecla da agulha do regulador manual, fig. 3; os LEDs 3-5 acendem-se uns a seguir aos outros. Aguarde até o LED central se acender novamente, fig. 4.

Actue o manipulo do regulador manual e acelere o veículo à velocidade desejada. Quando atingir a velocidade, pressione novamente a tecla da agulha, fig. 5. A codificação Autonomous Car está concluída. Nota: neste género de codificação, só pode estar na pista o veículo a codificar. A programação Autonomous Car permanece programada até se codificar o veículo novamente. Em conjunto com a Position Tower, a função Autonomous Car é indicada sempre com o endereço 7.

Codificação/Programação Pace Car



(somente em conjunto com Pit Stop Lane #20030356)

Coloque o veículo a codificar na pista com a Control Unit ligada e pressione 3 vezes a tecla „Code“ 8, fig. 1. Os primeiros três LEDs da Control Unit acendem-se, fig. 2.

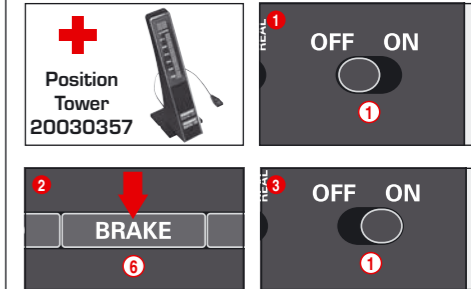
Pressione agora a tecla da agulha do regulador manual, fig. 3; os LEDs 2-5 acendem-se uns a seguir aos outros. Aguarde até o LED central se acender novamente, fig. 4. Actue o manipulo do regulador manual e acelere o veículo à velocidade desejada. Quando atingir a velocidade, pressione novamente a tecla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

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

Função Pace Car avançada

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

Indicação da posição para Autonomous Car e Pace Car

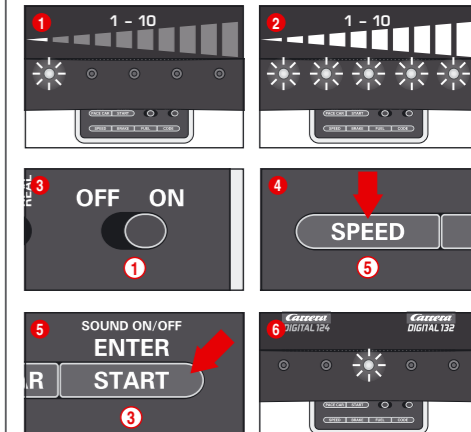


(só em conjunto com a Position Tower #20030357)

A posição do Autonomous Car (endereço 7) e do Pace Car (endereço 8) pode ser indicada na Position Tower. Esta função pode ser ligada na Control Unit. Conserve a tecla „BRAKE“ 6 pressionada, fig. 2, com a Control Unit desligada, ligue a pista e volte a soltar a tecla „BRAKE“. Esta função pode ser comutada, pressionando-se a tecla novamente:

1 LED aceso = nenhuma indicação
2 LEDs acesos = indicação na Position Tower
Defina a função desejada e confirme esta escolha com a tecla „START/ENTER“.

Definição da velocidade básica dos veículos



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

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

