

***Carrera***<sup>®</sup>  
**DIGITAL 124**

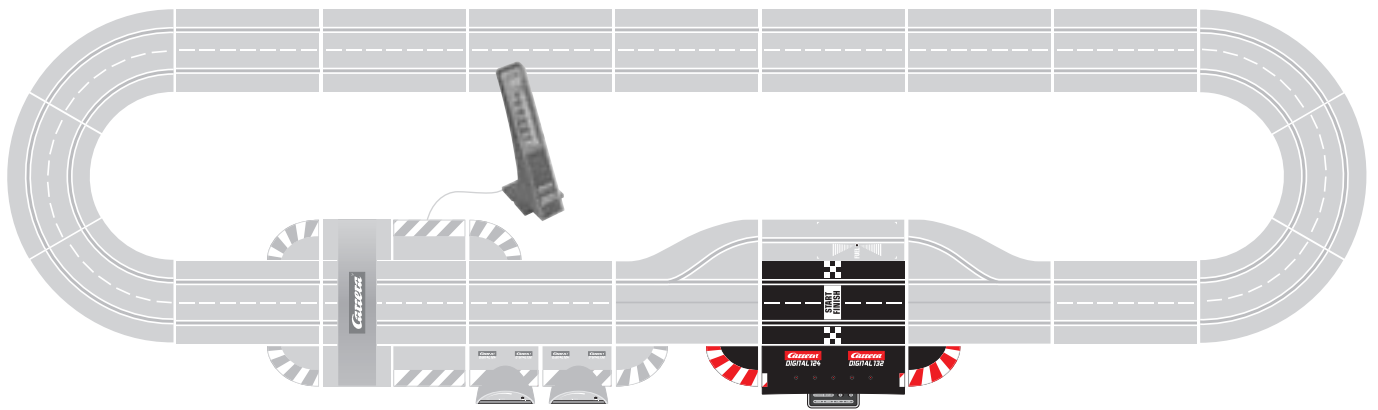
***Carrera***<sup>®</sup>  
**DIGITAL 132**

**30352 CONTROL UNIT**



**Montage- und Betriebsanleitung**

Aufbauvorschlag · Assembly proposal · Suggestion de montage · Propuesta de montaje  
Sugestão de montagem · Suggestimento per il montaggio · Opbouwvoorstel · Monteringsförslag  
Kokoamisedotus · Oppbygningsforslag · Felépítési javaslat · Propozycja montażu  
Návrh postavenia · Návrh na uspořádání · Предложение за монтаж · Πρόταση σύνδεσης  
Propunere de asamblare · Oppbygningsforslag · 建造指南 · 組立方法 · 조립방법  
إرشادات البناء والتركيب · Kurma önerisi · Предложение по монтажу



## Inhaltsverzeichnis

Sicherheitshinweise	4
Beschreibung	4
Funktionen	4
Verpackungsinhalt	4
Wichtiger Hinweis	4
Aufbauanleitung	4
Elektrischer Anschluss	4
Anschlüsse	5
Bedienelemente	5
Codierung/Programmierung	
der Fahrzeuge auf die entsprechenden Handregler	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	6
Einstellung des Bremsverhaltens der Fahrzeuge	6
Einstellung des Tankinhalts	6
Erweiterte Pit Stop Funktion	6
Sound ON/OFF	7
Reset Funktion	7
Strom-Spar Funktion	7
Startsequenz	7
Wartung und Pflege	7
Fehlerbeseitigung/Fahrtechnik	7
Technische Daten	7

## Willkommen

Herzlich Willkommen im Team Carrera!  
Die Bedienungsanleitung enthält wichtige Informationen zum Aufbau und Bedienung Ihrer Carrera DIGITAL 124/132 Control Unit. 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 +49 911 7099 -145 oder besuchen unsere Webseiten: [carrera-toys.com](http://carrera-toys.com) - [carreraclub.com](http://carreraclub.com)

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 124/132 Control Unit.

## 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.

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

### Hinweis an die Eltern:

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

• Die Bahn und Fahrzeuge sind regelmäßig auf Schäden an Leitungen, Steckern und Gehäusen zu überprüfen! Defekte Teile auswechseln.

• 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 den Netzstecker ziehen! Für die Reinigung ein feuchtes Tuch benutzen, keine Lösungsmittel oder Chemikalien. Bei Nichtgebrauch die Bahn staubgeschützt und trocken aufbewahren, am besten im Originalkarton.

• Autorennbahn nicht in Gesicht- oder Augenhöhe betreiben, da Verletzungsgefahr durch herausschleudernde Fahrzeuge besteht.

### Hinweis:

Das Fahrzeug darf erst im komplett zusammengebauten Zustand wieder in Betrieb genommen werden. Der Zusammenbau darf nur von Erwachsenen vorgenommen werden.

Bedienungsanleitung bitte aufbewahren, da diese wichtige Hinweise enthält.

Bitte beachten Sie hierzu auch die Bedienungsanleitung der Grundpackung von Carrera DIGITAL 124/132!

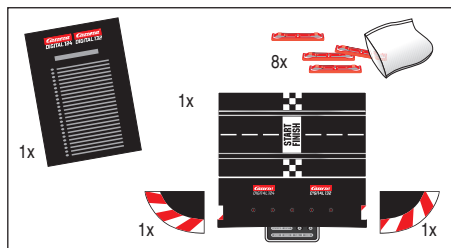
## Beschreibung

Die Control Unit ist die zentrale Einheit, die das gesamte Renngeschehen steuert. Zahlreiche Einstellungen und Programmierung von Geschwindigkeit, Bremsverhalten, Tankinhalt der Fahrzeuge sowie Pace Car und Pit Stop Funktion können über verschiedene Bedientasten vorgenommen werden. Weiterhin ist die Control Unit die Anschlusseinheit für Netzteil, Handregler, Handreglererweiterungsbox, Wireless-Tower, PC-Unit und Rundenzähler 30342.

## Funktionen

- Programmierung der Fahrzeuge
- Einstellung der maximalen Geschwindigkeit der Fahrzeuge
- Einstellung des Bremsverhaltens der Fahrzeuge
- Zu-/abschaltbare Tankfunktion
- Einstellung des Tankinhalts der Fahrzeuge beim Rennstart (nur in Verbindung mit Pit Stop 30356 und Driver Display 30353)
- Steuerung des Fahrverhaltens bei eingeschalteter Tankfunktion im Real-Mode
- Individuelle Tankmöglichkeit in Verbindung mit Pit Lane 30356 und Driver Display 30353
- Zu-/abschaltbare Rundenzählfunktion in der Pit Lane 30356
- Pace Car Funktion
- Rundenzählung in Verbindung mit Position Tower 30357
- Zu-/abschaltbare Anzeigefunktion für Pace- und Autonomous Car auf dem Position Tower
- Zu-/abschaltbarer Sound der Control Unit
- Steuerung des Startlight 30354
- Reset-Funktion
- Strom-Spar-Modus

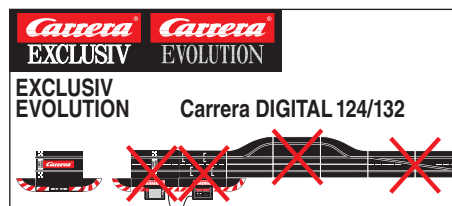
## Verpackungsinhalt



- 1 Carrera DIGITAL 124/132 Control Unit
- 1 Abschlussstück rechts
- 1 Abschlussstück links
- 8 Bahnstückverriegelungen
- Bedienungsanleitung

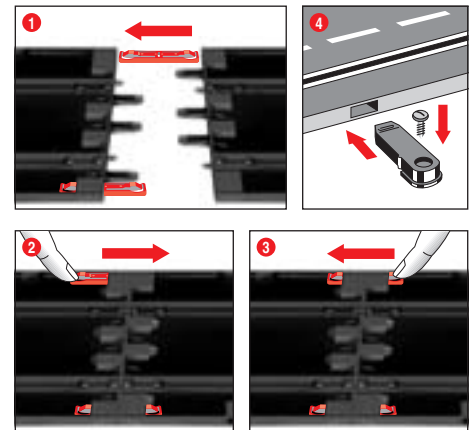
Bitte überprüfen Sie den Inhalt auf Vollständigkeit und eventuelle Transportschäden. Die Verpackung enthält wichtige Informationen und sollte ebenfalls aufbewahrt werden.

## Wichtiger Hinweis



Bitte beachten Sie, dass es sich bei Exklusiv/Evolution (analoges System) und Carrera DIGITAL 124/132 (digitales System) um zwei separate und komplett eigenständige Systeme handelt. Wir weisen ausdrücklich darauf hin, beide Systeme beim Aufbau der Bahn zu trennen, d.h. es darf sich keine Anschlussschiene von Exklusiv/Evolution mit der Anschlussschiene inkl. Black Box von Carrera DIGITAL 124/132 in einer Strecke befinden. Auch dann nicht, wenn nur eine der beiden Anschlussschienen (Exklusiv/Evolution Anschlussschiene oder Carrera DIGITAL 124/132 Anschlussschiene inkl. Black Box) an die Stromversorgung angeschlossen ist. Desweiteren dürfen auch alle weiteren Komponenten von Carrera DIGITAL 124/132 (Weichen, Elektronischer Rundenzähler, Pit Stop) nicht in eine Exklusiv/Evolution Bahn eingebaut werden, d.h. analog bespielt werden. Bei Nichtbeachtung obiger Angaben ist es nicht auszuschließen, dass die Carrera DIGITAL 124/132 Komponenten zerstört werden. In diesem Fall kann kein Garantieanspruch geltend gemacht werden.

## Aufbauanleitung



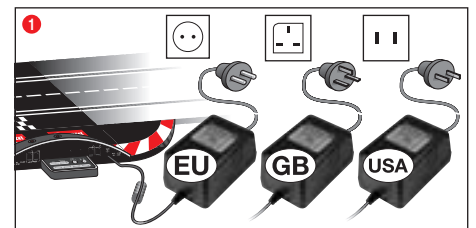
1 + 2 + 3 Vor dem Aufbau Verbindungsclips wie in Abb. 1 beschrieben in die Schiene stecken. Schienen auf einer ebenen Unterlage zusammenstecken. Verbindungsclips gem. Abb. 2 bis zum hörbaren Einrasten in Pfeilrichtung bewegen. Verbindungsclip kann auch nachträglich eingesteckt werden. Das Lösen der Verbindungsclips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

4 **Befestigung:** Zur Befestigung der Bahnstücke auf einer Platte werden die Bahnstückbefestigungen (Art.Nr. 85209) verwendet (nicht in der Packung enthalten).

### Hinweis:

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

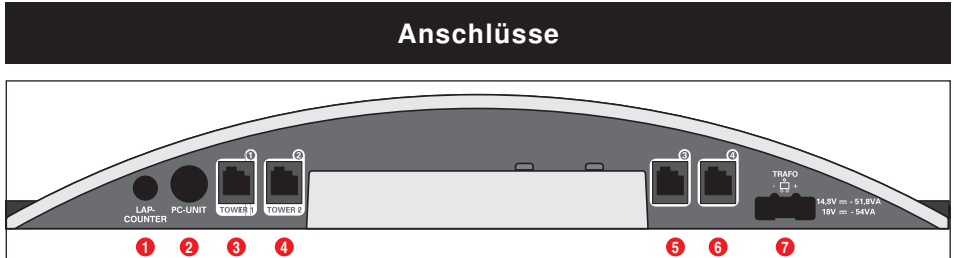
## Elektrischer Anschluss



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.



- Anschlüsse (von links nach rechts):
- 1 Anschluss für Rundenzähler 30342
  - 2 Anschluss für PC-Unit oder Lap Counter 30355
  - 3 Anschlussbuchse 1 für Handregler, Handreglererweiterungsbox oder WIRELESS+Empfänger
  - 4 Anschlussbuchse 2 für WIRELESS-Tower 10108
  - 5 Anschlussbuchse 3 für Handregler
  - 6 Anschlussbuchse 4 für Handregler
  - 7 Anschluss für DIGITAL 124 / DIGITAL 132 Netzteil

**Allgemeine Hinweise zu den Anschlussbuchsen 1-4:**  
 Sofern ein WIRELESS+ Empfänger verwendet wird, ist dieser mit der Anschlussbuchse 1 zu verbinden. Wahlweise kann ein Wireless Tower 10108 mit Anschlussbuchse 2 verbunden werden. Wird nur der WIRELESS+ Empfänger verwendet, ist die Anschlussbuchse 2 nicht zu belegen.

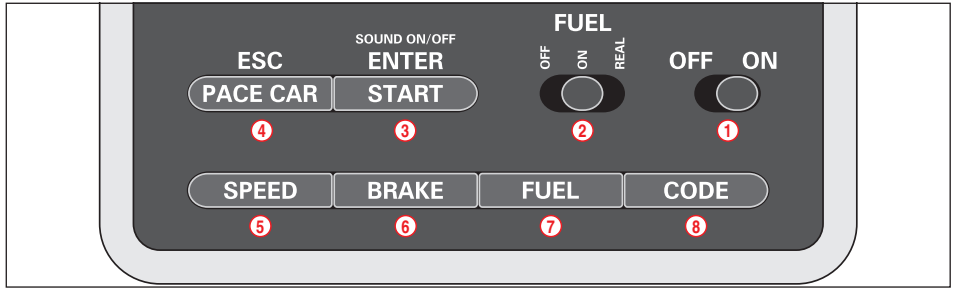
An den Anschlussbuchsen 3 und 4 können dann zusätzlich kabelgebundene Handregler verwendet werden. Bitte beachten Sie, dass diese dann die Adressen 5 und 6 nutzen.

Bei Verwendung der Handreglererweiterungsbox 30348 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!

## Bedienelemente



- 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 Programmierertaste für Fahrzeuge

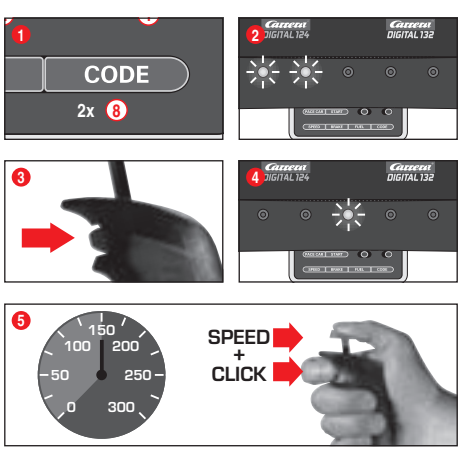
**Allgemeine Hinweise zur Bedienung**  
 Einige Tasten sind mehrfach belegt. Das Einstellen einiger Funktionen erfolgt über Tastenkombinationen. Sämtliche Programmierorgänge können über die Taste 4 „ESC/PACE CAR“ abgebrochen werden. Weitere Details finden Sie im weiteren Verlauf.

## Codierung/Programmierung der Fahrzeuge auf die entsprechenden Handregler



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

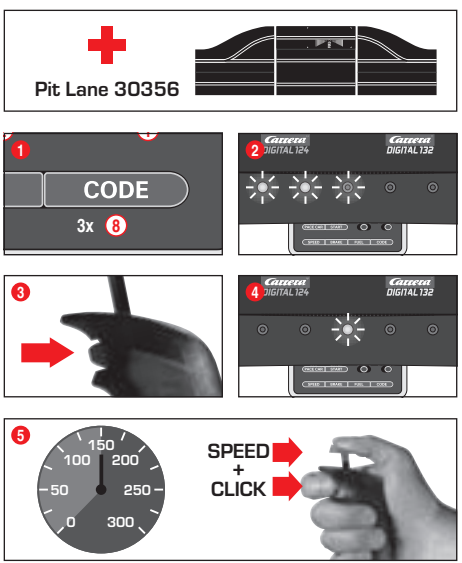
## Codierung/Programmierung Autonomous Car



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

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

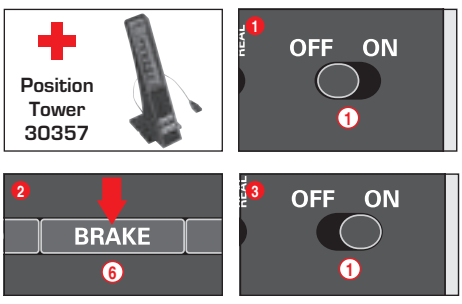
## Codierung/Programmierung Pace Car



(nur in Verbindung mit Pit Stop Lane #30356)  
 Stellen Sie das zu codierende Fahrzeug bei eingeschalteter Control Unit auf die Bahn und drücken Sie 3 mal die Taste „Code“ (8), Abb. 1. Die ersten drei LEDs an der Control Unit leuchten, Abb. 2. Drücken Sie nun den Weichentaster des Handreglers, Abb. 3; die LEDs 2-5 gehen nun nacheinander an. Warten Sie bis die mittlere LED wieder leuchtet, Abb. 4. Betätigen Sie den Handreglerstößel und bringen Sie das Fahrzeug auf die gewünschte Geschwindigkeit. Drücken Sie bei Erreichen der Geschwindigkeit erneut den Weichentaster, Abb. 5. Die Codierung des Pace Car ist damit abgeschlossen und das Fahrzeug fährt in die Pit Stop Lane.  
**Hinweis:** Bei dieser Art der Codierung darf sich immer **nur das zu codierende Fahrzeug** auf der Bahn befinden. Die Programmierung des Pace Car bleibt so lange erhalten bis das Fahrzeug neu codiert wird. Das Pace Car wird in Verbindung mit dem Position Tower immer mit Adresse 8 angezeigt.

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

## Anzeige der Position für Autonomous und Pace Car

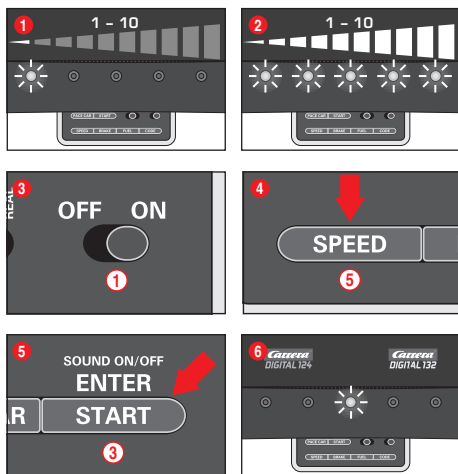


(nur in Verbindung mit Position Tower #30357)  
 Die Position des Autonomous Car (Adresse 7) und Pace Car (Adresse 8) können am Position Tower angezeigt werden. Diese Funktion kann an der Control Unit eingeschaltet werden. Halten Sie bei ausgeschalteter Control Unit die „BRAKE“ Taste (6) gedrückt, Abb. 2, schalten Sie die Bahn ein und lassen Sie die „BRAKE“ Taste wieder los. Durch erneutes Drücken der Taste kann die Funktion umgeschaltet werden:

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

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

## Einstellung der Grundgeschwindigkeit der Fahrzeuge

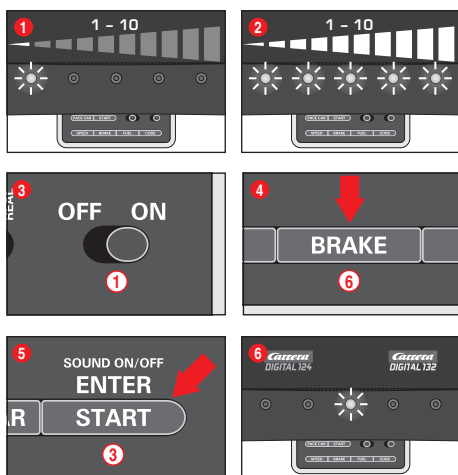


Die Einstellung der Grundgeschwindigkeit kann individuell für ein und/oder mehrere Fahrzeuge erfolgen. Die einzustellenden Fahrzeuge müssen sich dabei auf der Bahn befinden. Die Einstellung kann in 10 Stufen erfolgen wobei die 5 LEDs durch Blinken bzw. stetiges Leuchten die unterschiedlichen Stufen signalisieren.

1 1 LED leuchtet = niedrige Geschwindigkeit  
2 5 LEDs leuchten = hohe Geschwindigkeit

Stellen Sie die einzustellenden Fahrzeuge bei eingeschalteter Control Unit auf die Bahn und drücken Sie einmal die Taste „SPEED“ (5). Es leuchtet nun eine gewisse Anzahl an LEDs. Diese zeigen die zuletzt verwendete Geschwindigkeitsstufe. Drücken Sie die Taste „SPEED“ (5) so oft bis die gewünschte Grundgeschwindigkeit gewählt ist. Bestätigen Sie die Auswahl mit der Taste „ENTER/START“ (3). Ein kurzes Lauflicht und das Leuchten der mittleren LED bestätigen, dass die Einstellung abgeschlossen ist, Abb. 6.

## Einstellung des Bremsverhaltens der Fahrzeuge

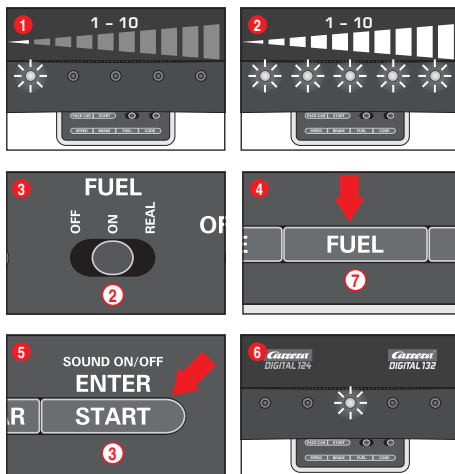


(nur für handreglerbediente Fahrzeuge)  
Die Einstellung des Bremsverhaltens kann individuell für ein und/oder mehrere Fahrzeuge erfolgen. Die einzustellenden Fahrzeuge müssen sich dabei auf der Bahn befinden. Die Einstellung kann in 10 Stufen erfolgen wobei die 5 LEDs durch Blinken bzw. stetiges Leuchten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

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

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

## Einstellung des Tankinhalts



(nur für handreglerbediente Fahrzeuge)  
Die Einstellung des Tankinhalts in Verbindung mit der Pit Lane (30356) erfolgt für alle Fahrzeuge gleichzeitig. Die Einstellung kann in 10 Stufen erfolgen wobei die 5 LEDs durch Blinken bzw. stetiges Leuchten die unterschiedlichen Stufen signalisieren.

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

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

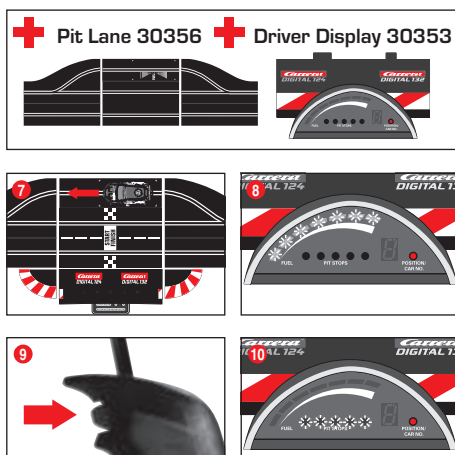
### Erweiterte Tankfunktion

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

- OFF = Fahrzeuge verbrauchen kein „Benzin“
- ON = Fahrzeuge verbrauchen „Benzin“
- REAL = maximal Geschwindigkeit abhängig vom Tankinhalt / Fahrzeuge verbrauchen „Benzin“ (nur in Verbindung mit Pit Lane 30356 bzw. Pit Stop Lane 30346 und Pit Stop Adapter Unit 30361)

Im „REAL-Mode“ ist das Fahrzeug mit vollem Tank „schwerer“, fährt langsamer und hat eine geringere Bremswirkung; Fahrzeug mit leerem Tank ist „leichter“, fährt schneller und hat eine höhere Bremswirkung. Eine Anzeige des aktuellen Tankinhalts und „Benzinverbrauchs“ kann nur in Verbindung mit dem Driver Display 30353 und Pit Stop 30356 erfolgen.

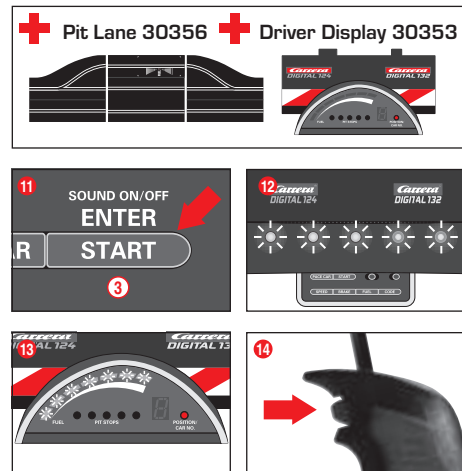
### Auftanken der Fahrzeuge mit Pit Lane 30356 und Driver Display 30353



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

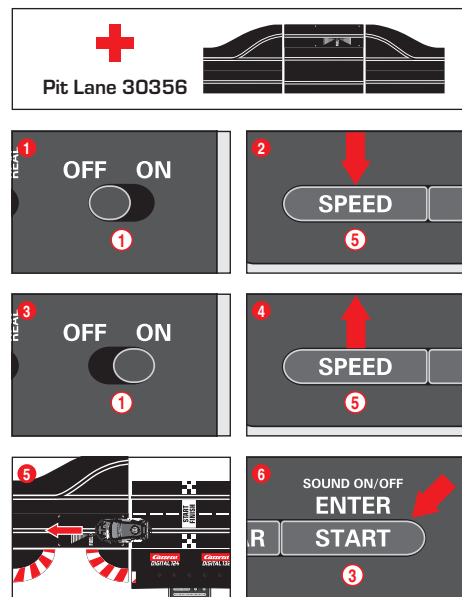
**Hinweis:** Fahrzeuge mit leerem Tank werden nicht bei der Rundenzählung in Verbindung mit dem Position Tower 30357 berücksichtigt.

## Einstellen des Tankinhalts bei Rennstart



(nur in Verbindung mit Pit Lane 30356 und Driver Display 30353)  
Unabhängig von der Grundeinstellung des Tankinhalts kann individuell für ein und/oder mehrere Fahrzeuge der Tankinhalt bei Start eines Rennens für die Runden bis zum ersten Tankstopp eingestellt werden. Drücken Sie einmal die „START/ENTER“ Taste (3); die 5 LEDs an der Control Unit leuchten permanent, Abb. 12, und die Balkenanzeige des/der Driver Displays blinken, Abb. 13. Durch Klicken des Weichentasters an dem entsprechenden Handregler kann der Tankfüllstand verändert werden, Abb. 14.

## Erweiterte Pit Lane Funktion

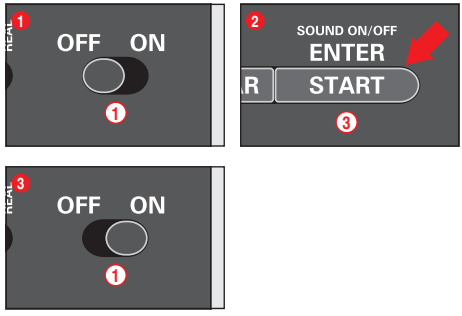


(nur in Verbindung mit Pit Lane 30356)  
Es besteht die Möglichkeit die Rundenzählfunktion in der Pit Lane 30356 bzw. Pit Stop Lane 30346 mit Pit Stop Adapter Unit 30361 zu-/abzuschalten. Hierzu bei ausgeschalteter Control Unit „SPEED“ Taste (5) gedrückt halten, Control Unit einschalten und „SPEED“ Taste (5) loslassen. Durch erneutes Drücken der Taste leuchten je nach Einstellung 1 oder 2 LEDs.

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

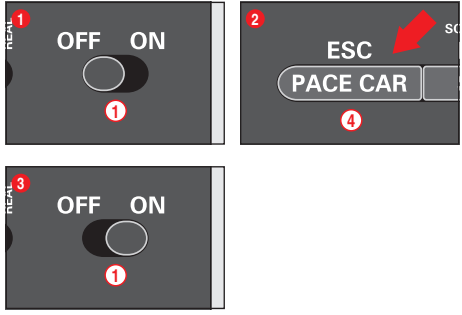
Wählen Sie die gewünschte Einstellung und schieben oder fahren Sie mit einem Fahrzeug über den Pit Lane Sensor (Abb. 5). Die Einstellungen werden beim Überfahren übernommen. Um die Einstellungen wieder zu verlassen drücken Sie die „START/ENTER“ Taste (3).

## Sound ON/OFF



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

## Reset Funktion



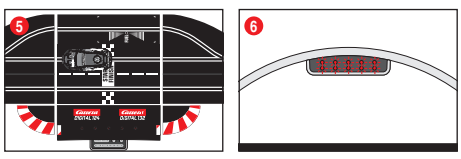
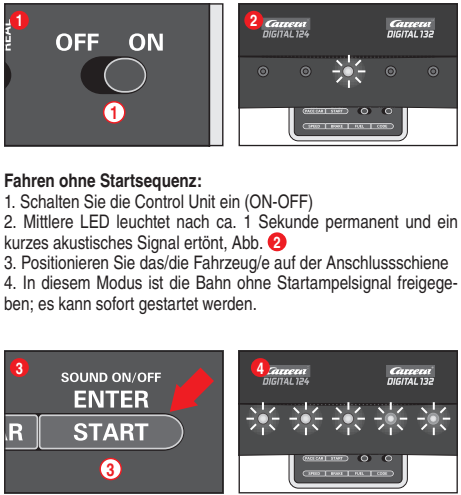
Zur Wiederherstellung der Werkseinstellungen verfügt die Control Unit über eine Reset Funktion. Halten Sie hierzu die Taste „ESC/PACE CAR“ (4) bei ausgeschalteter Control Unit gedrückt; schalten Sie die Bahn ein und lassen die die Taste wieder los. Alle bisherigen Einstellungen für Geschwindigkeit, Bremsverhalten,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

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

## Strom-Spar Funktion

Die Control Unit schaltet nach 20 Minuten des Nichtgebrauchs in den Strom-Spar-Modus und schaltet alle Anzeigen wie Position Tower, Driver Displays und Startlight ab. Zum Reaktivieren kurz beliebigen Handreglerstößel betätigen oder Weichtaste am Handregler oder Bedientaste an der Control Unit drücken. Alle Einstellungen bleiben erhalten.

## Startsequenz

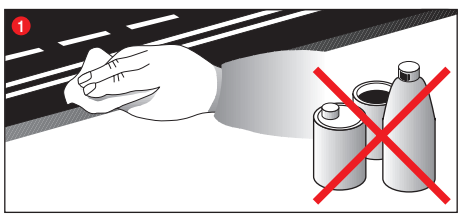


**Fahren ohne Startsequenz:**  
 1. Schalten Sie die Control Unit ein (ON-OFF)  
 2. Mittlere LED leuchtet nach ca. 1 Sekunde permanent und ein kurzes akustisches Signal ertönt, Abb. 2  
 3. Positionieren Sie das/die Fahrzeug/e auf der Anschlussschiene  
 4. In diesem Modus ist die Bahn ohne Startampelsignal freigegeben; es kann sofort gestartet werden.

**Fahren mit Startsequenz:**  
 Beim Einleiten der Startsequenz werden alle Anzeigen zurückgesetzt.

1. Schalten Sie die Control Unit ein (ON-OFF)
2. Mittlere LED leuchtet nach ca. 1 Sekunde permanent und ein kurzes akustisches Signal ertönt, Abb. 2.
3. Anschließend Startknopf drücken bis alle LED's leuchten, Abb. 4.
4. Positionieren Sie das/die Fahrzeug/e auf der Anschlussschiene Abb. 5.
5. Startknopf erneut drücken – die Startsequenz wird eingeleitet, LED's leuchten und akustische Signale ertönen.
6. Nach Ablauf der Startampelphase (LED's leuchten einzeln) auf ist das Rennen freigegeben, Abb. 6.
7. Fehlstart: Wird während der Startampelphase der Handregler eines Fahrzeuges betätigt, so wird dies als Fehlstart gewertet. Das Fahrzeug, das den Fehlstart verursacht hat, fährt kurz an und die LED des betreffenden Fahrzeuges/Handreglers blinkt. Das Rennen wird nicht freigegeben und muss neu gestartet werden.

## Wartung und Pflege



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

- 1 **Rennstrecke:** Fahrbahnoberfläche und Spurrillen mit einem trockenen Lappen sauberhalten. Keine Lösungsmittel oder Chemikalien zur Reinigung verwenden. Bei Nichtgebrauch die Bahn staubgeschützt und trocken aufbewahren, am besten im Originalkarton.

## Fehlerbeseitigung Fahrtechnik

- Fehlerbeseitigung:**  
 Bei Störungen überprüfen Sie bitte folgendes:
- Sind die Stromanschlüsse korrekt?
  - Transformator und Handregler korrekt angeschlossen?
  - Sind die Bahnverbindungen einwandfrei?
  - Sind die Rennbahn und Spurrillen sauber und frei von Fremdkörpern?
  - Sind die Schleifer in Ordnung und haben Kontakt zur Stromführungsschiene?
  - Sind die Fahrzeuge korrekt auf den entsprechenden Handregler codiert?
  - Bei elektrischem Kurzschluss wird die Stromzufuhr der Bahn automatisch für ca. 5 Sekunden abgeschaltet und durch akustische und optische Signale angezeigt.
  - Stehen die Fahrzeuge in Fahrtrichtung auf der Bahn? Bei Nichtfunktion Fahrtrichtungsschalter auf der Fahrzeugunterseite umschalten.

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

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

**Hinweis:** Beim Einsatz auf Schienensystemen, die nicht von Carrera hergestellt sind, muss der bestehende Leitkiel durch den Spezialleitkiel (#85309) ersetzt werden. Leichte Fahrgeräusche beim Einsatz der Carrera Überfahrt (#20587) oder Steilkurve 1/30° (#20574) sind durch die maßstäbliche Originalität bedingt und für den einwandfreien Spielbetrieb unerheblich.

Alle Carrera Ersatzteile im Web Shop erhältlich:  
**carrera-toys.com**  
 Lieferung erfolgt ausschließlich nach Deutschland, Österreich, Niederlande, Belgien und Luxemburg.

## Technische Daten

- Ausgangsspannung · Spielzeugtransformator
- |  |        |    |                               |
|--|--------|----|-------------------------------|
|  | 18 V   | == | 54 VA (Carrera DIGITAL 124)   |
|  | 14,8 V | == | 51,8 VA (Carrera DIGITAL 132) |

- Strommodi**
- 1.) Spielbetrieb = Fahrzeuge werden über Handregler betätigt
  - 2.) Ruhebetrieb = Handregler werden nicht betätigt, kein Spiel
  - 3.) Stand-by Betrieb = nach ca. 20 Minuten Ruhebetrieb schaltet die Anschlussschiene in den Stand-by Modus.  
 Die mittlere LED blinkt in langen Abständen.  
**STROMVERBRAUCH < 1 Watt/1W**  
 Durch Betätigung des Handreglers wird der Stand-by Modus beendet, die Bahn befindet sich wieder im Ruhebetrieb.
  - 4.) Aus-Zustand = Netzgerät vom Stromnetz getrennt



Dieses Produkt ist mit dem Symbol für die selektive Entsorgung von elektrischer Ausrüstung versehen (WEEE). Das heißt, dass dieses Produkt der EU Direktive 2002/96/EC entsprechend entsorgt werden muss, um die entstehenden Umweltschäden zu minimieren.

Weitere Informationen erhalten Sie bei Ihrer lokalen oder regionalen Behörde.

Aus diesem selektiven Entsorgungsprozess ausgeschlossene elektronische Produkte stellen wegen der Präsenz gefährlicher Substanzen eine Gefahr für die Umwelt und die Gesundheit dar.



Stadlbauer Marketing + Vertrieb GmbH · Rennbahn Allee 1 · 5412 Puch / Salzburg · Austria

***carrera-toys.com · carreraclub.com***