

- D** Montage und Betriebsanleitung
- GB USA** Assembly and Operating Instructions
- F** Instructions de montage et d'utilisation
- E** Instrucciones de uso y montaje
- P** Instruções de montagem e modo de utilização
- I** Istruzioni di montaggio e d'uso

Carrera®

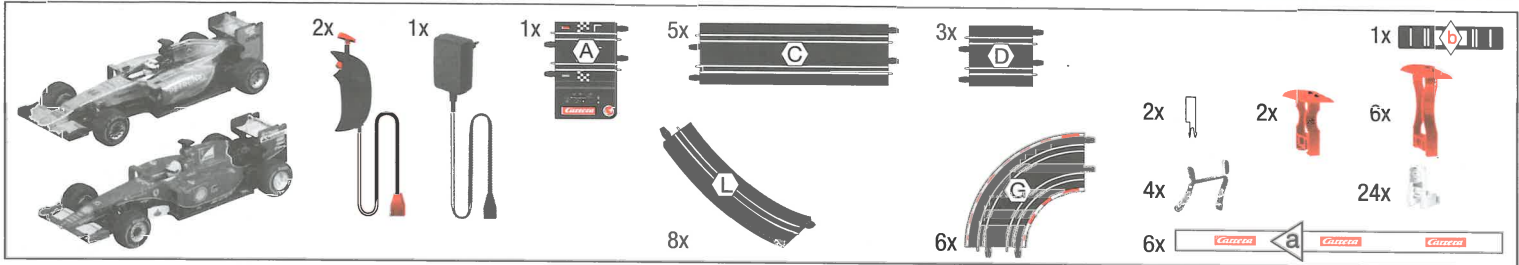
GO!!!+

FLYING LAP

- PL** Instrukcja obsługi i montażu
- NL** Montage- en gebruiksaanwijzing
- S** Monterings- och bruksanvisning
- FIN** Asennus- ja käyttöohjeet
- HUN** Összeszerelési és használati útmutató
- GR** Οδηγίες συναρμολόγησης και λειτουργίας

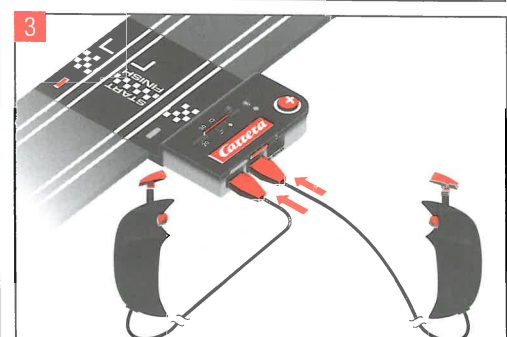
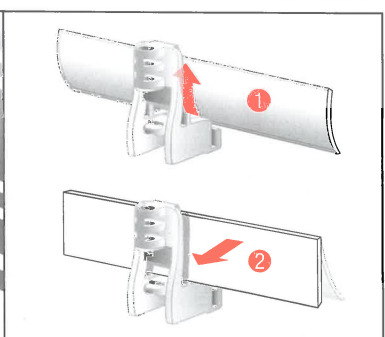
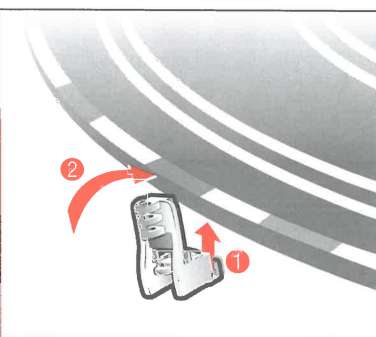
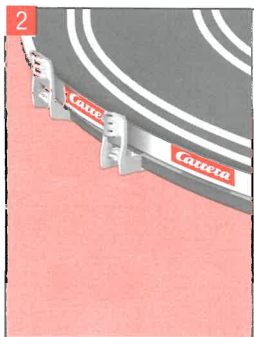
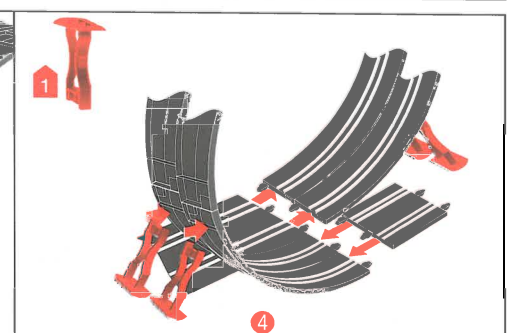
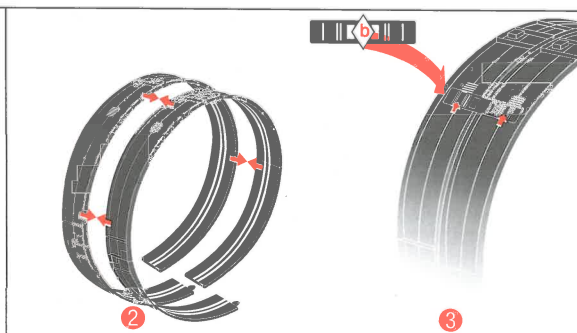
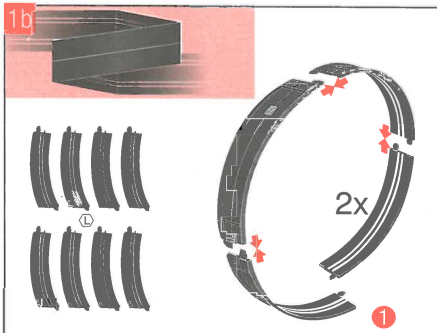
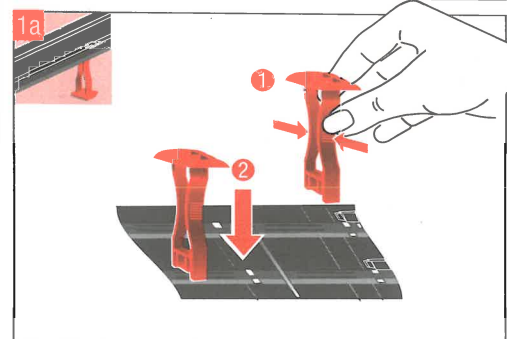
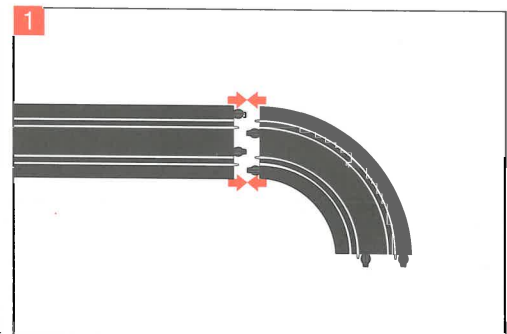
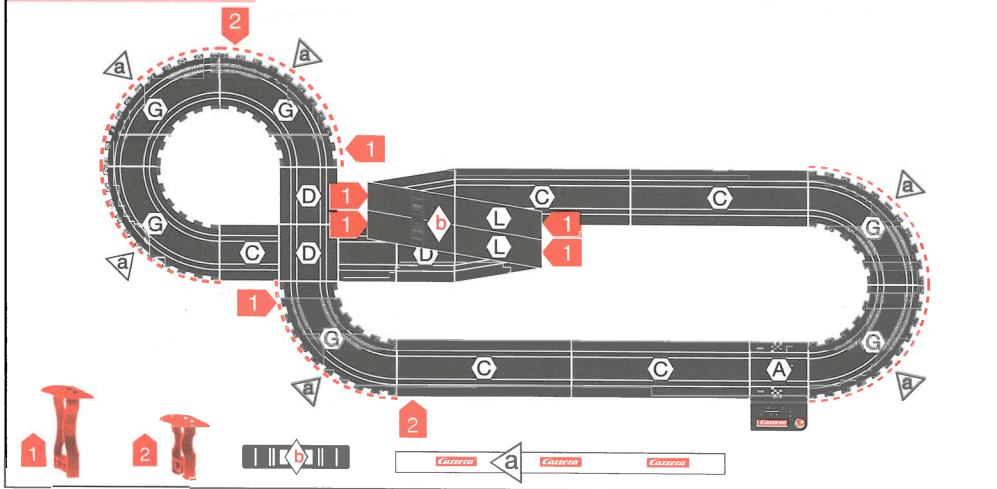
Stadlbauer Marketing + Vertrieb GmbH · Rennbahn Allee 1 · 5412 Puch / Salzburg · Austria · carrera-toys.com

2006002



160 x 70 cm
5.25 x 2.30 feet

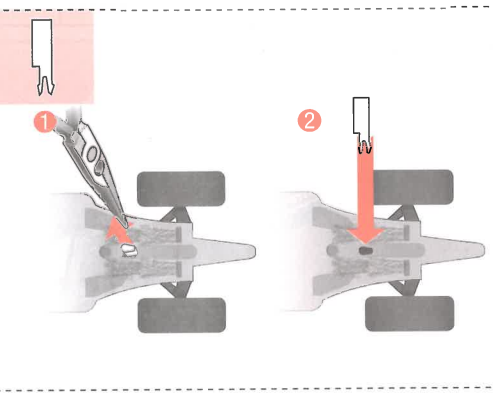
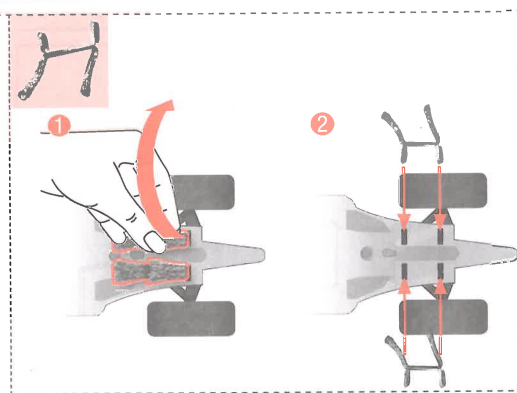
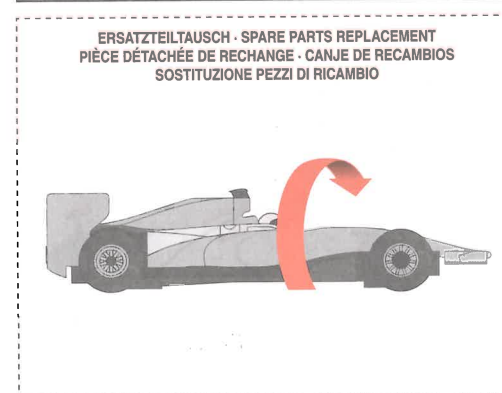
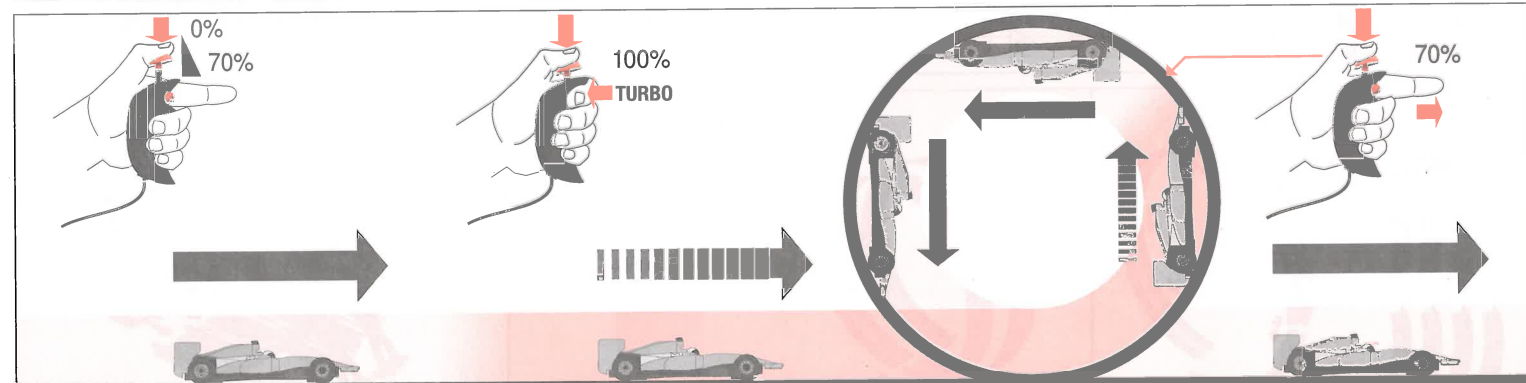
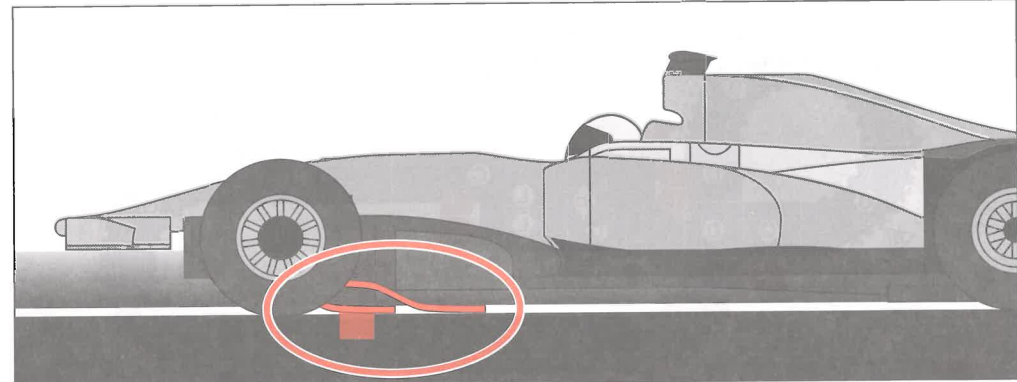
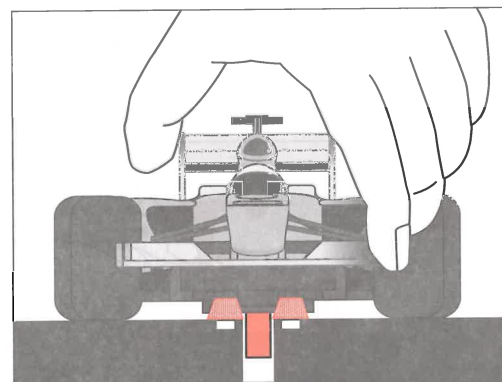
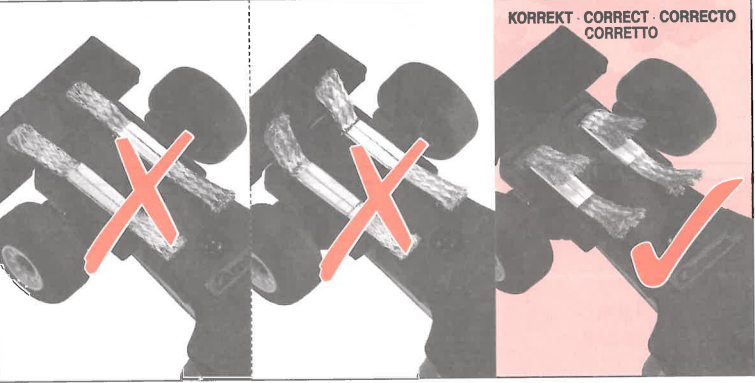
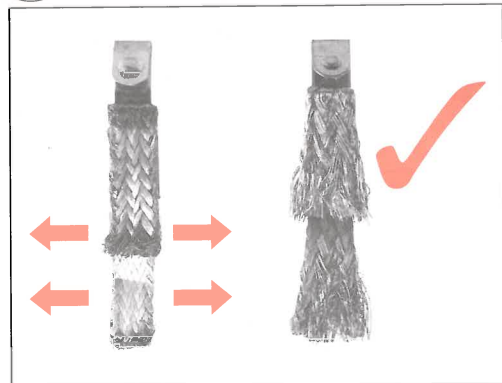
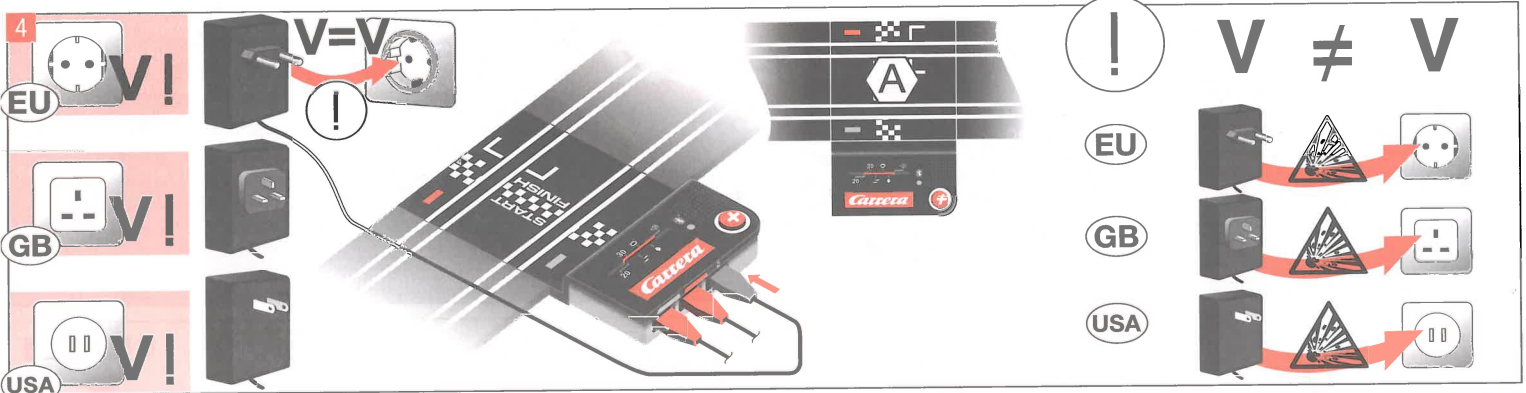
4,9 m
16.07 ft.



WARNING:
CHOKING HAZARD - SMALL PARTS
NOT FOR CHILDREN UNDER 3 YEARS.

- D** Technische und designbedingte Änderungen vorbehalten.
- F** Sous réserve de modifications techniques ou de design.
- P** Reservados os direitos de alterações técnicas e no design.
- PL** Zastrzegamy sobie możliwość zmian.
- S** Med reservation för tekniska och designrelaterade ändringar.
- H** Műszaki és konstrukciós változások előfordulhatnak.
- GB USA** Subject to technical and design-related changes.
- E** Se reserva el derecho de efectuar modificaciones técnicas y relacionadas con el diseño.
- I** Con riserva di modifiche tecniche e di design.
- NL** Technische en designgeboden afwijkingen voorbehouden.
- FIN** Oikeus tekniikan ja muotoilun aiheuttamiin muutoksiin pidetään.
- GR** Επιφυλάξη τεχνικών - σχεδιαστικών τροποποιήσεων.

7.64.12.321.00



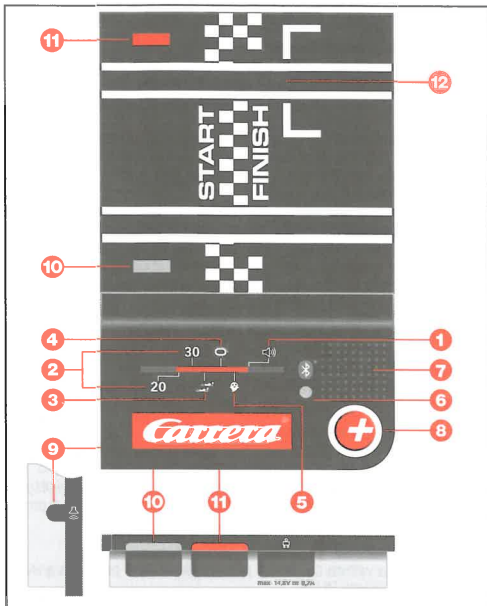
D WICHTIG! Deko-Elemente und Carrera Fahrzeuge werden als Symbol-Abbildungen dargestellt. Nur zum Zweck der Anleitung. Verpackungsinhalt siehe Stückliste. **GB/USA** IMPORTANT! Decorative elements and Carrera vehicles are presented as symbolic illustrations, purely for the purposes of the instructions. For package contents see parts list. **F** IMPORTANT! Les éléments de décoration et les véhicules Carrera sont représentés sous forme de figures symboliques, uniquement à des fins d'instruction. Pour le contenu de l'emballage, voir la liste de pièces. **E** ¡IMPORTANTE! Los elementos decorativos y los vehículos Carrera se muestran en imágenes con símbolo. Solo para servir a las instrucciones. Véase lista de piezas del contenido del paquete. **P** IMPORTANTE! Os elementos de decoração e os carros Carrera são representados em forma de símbolos. Apenas para efeitos informativos. Ver o conteúdo da embalagem na lista de peças. **I** Important! Elementi decorativi e vetture Carrera vengono raffigurati come illustrazioni simboliche. Solo a scopo indicativo. Contenuto della confezione vedi elenco dei pezzi. **PL** WAŻNE! Elementy dekoracyjne i pojazdy Carrera zostały przedstawione w formie symboli. Wyłącznie jako wskazówka. Zawartość opakowania - patrz wykaz części. **NL** BELANGRIJK! Decoratie-elementen en Carrera-voertuigen worden als symbolen afgebeeld, slechts ter illustratie van de handleiding. De verpakkingeninhoud vindt u op de stuklijst. **S** VIKTIGTI! Dekorerelement och Carrera-fordon visas som symboler. Endast i informationssyfte. För packningsinnehåll se stycklistan. **FIN** TÄRKEÄÄ! Deko-elementit ja Carrera-ajoneuvot esitettiin symboli-kuvin. Vain ohjetta varten. Pakkauksen sisältö, katso osaluetteloa. **HUN** FONTOS! A dekorációs elemek és a Carrera járművek szimbólumábráként kerülnek ábrázolásra. Csúpan a leírás céljára. A csomagolás tartalmát lásd a darabjegyzékben. **GR** ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ! Διακοσμητικά στοιχεία και τα οχήματα Carrera παρουσιάζονται με συμβολικές απεικονίσεις. Μόνο στις οδηγίες. Περιεχόμενο συσκευασίας, βλ. Λίστα τεμαχίων.

- D** Betriebsanleitung
- GB USA** Operating Instructions
- F** Instructions d'utilisation
- E** Instrucciones de uso
- I** Istruzioni di montaggio e d'uso



ANSCHLUSSSCHIENE · CONNECTION TRACK PIÈCE DE RACCORDEMENT · PIEZA DE CONEXIONES · RACCORDO

Stadlbauer Marketing + Vertrieb GmbH · Rennbahn Allee 1 · 5412 Puch / Salzburg · Austria · carrera-toys.com



D Vor Beginn der Einstellungen Autorennbahn korrekt aufbauen, ans Stromnetz anschließen und Fahrzeuge auf Startposition stellen.

- 1 Einstellung: Sound**
 - Schieberegler auf **1** stellen
 - Gewünschten Sound durch Drücken des **6** PLUS-Buttons auswählen: Formel 1 (= Grundeinstellung), DTM oder GT.
 - Position Schieberegler verstellen, um gewählten Sound zu übernehmen
- 2 Einstellung: 20- bzw. 30-Rundenrennen**
 - Schieberegler auf **20** bzw. **30** stellen und PLUS-Button drücken, um Einstellung zu bestätigen – Motoren-Sound ertönt
 - PLUS-Button erneut drücken, um Rennen zu starten
 - Startsignal abwarten, dann Handregler betätigen
 - Zielfanfare signalisiert Rennende. Das Siegerfahrzeug kann weiterfahren – das Verliererfahrzeug bleibt nach Überqueren der Ziellinie stehen. (In Verbindung mit Pit-Stop-Schiene (optional) wird der Sieger zusätzlich durch Blinken an der jeweiligen Spur angezeigt)
- 3 Einstellung: Verfolgungsjagd**
 - Schieberegler auf **3** stellen und PLUS-Button drücken, um Einstellung zu bestätigen – Motoren-Sound ertönt
 - Das zu verfolgende Fahrzeug in markierte Startposition **2** stellen
 - PLUS-Button erneut drücken, um Verfolgungsjagd zu starten
 - Startsignal abwarten. Das zu verfolgende Fahrzeug (immer auf roter Spur) kann starten, der Verfolger kann erst nach zeitlicher Verzögerung losfahren
 - Das Rennen ist beendet, wenn der Verfolgte eingeholt ist und die Ziellinie von beiden Fahrzeugen überquert wurde
 - Zielfanfare signalisiert das Rennende. Das Siegerfahrzeug kann weiterfahren – das Fahrzeug des Verlierers bleibt stehen. (In Verbindung mit Pit-Stop-Schiene (optional) wird der Sieger zusätzlich durch Blinken an der Spur angezeigt)
- 4 Einstellung: Training ohne Rundenbegrenzung**
 - Schieberegler auf **4** stellen und PLUS-Button drücken, um Einstellung zu bestätigen – Motoren-Sound ertönt
 - PLUS-Button erneut drücken, um Training zu starten
 - Startsignal abwarten, dann Handregler betätigen
- 5 Erklärung: Ghostcar (1-Spieler-Modus)**

Alle Renn-Modi können auch mit einem vorher programmierten „Ghostcar“ (selbstfahrendes Fahrzeug) als Gegner gespielt werden. Für diese Funktion muss dem Gegner-Fahrzeug das eigenständige Fahren erlernt werden. Es empfiehlt sich, vor der Programmierung Trainingsrunden zu absolvieren.

 - **Programmierung: Ghostcar (1-Spieler-Modus)**
 - Schieberegler auf **5** stellen
 - Fahrzeug ca. 30 cm vor der Start/Finish-Linie platzieren
 - PLUS-Button drücken
 - Runden mit gewünschter Geschwindigkeit fahren, bis die Ziellinie zweimal mit positivem Soundsignal überquert wurde (Aufzeichnungszeit darf 25 Sek nicht überschreiten) und dann wieder ca. 30 cm vor der Start/Finish-Linie stoppen. Bestätigungston für erfolgreiche Speicherung abwarten (Hinweis: Fehlsound ertönt, wenn Runde nicht erfolgreich gespeichert werden konnte)
 - Handregler, mit dem die Ghostcar-Runde gefahren wurde, abziehen.

- Schieberegler auf gewünschten Rennmodus (Training, Rundenrennen oder Verfolgungsjagd) stellen.
 - Beide Fahrzeuge an der Start/Finish-Linie platzieren.
 - 1-Spieler-Rennen durch zweimal Drücken des PLUS-Buttons starten – Ende des Startsignals abwarten, dann Handregler betätigen
- Hinweise:**
- Nach der Start/Ziellinie sollte sich eine Gerade (mindestens 30 cm) befinden.
 - Wenn das Ghostcar aus der Bahn gerät, so kann es durch geschicktes Einschleichen (Schubs, etwa in Fahrgerichtheit) über die Start/Finish-Linie wieder ins Rennen gebracht werden.
 - 1-Spieler-Modus in Verbindung mit Carrera GO!!! Plus App und Pit-Stop-Game nicht verfügbar.

- 6 Carrera GO!!! Plus APP**
Die Carrera GO!!! Plus APP bietet zusätzliche digitale Games in Verbindung mit der Autorennbahn. Bei Aktivierung der GO!!! Plus APP werden während des Renngeschehens unterschiedliche Games an jeweils einen Fahrer geschickt. Der betroffene Fahrer wird gestoppt. (In Verbindung mit Pit-Stop-Game muss der Fahrer bei Aufleuchten des APP-Feldes innerhalb der farblichen Markierung an der Pit-Stop-Schiene anhalten.) Die nach dem Zufallsprinzip gewählte, anstehende Aufgabe muss schnellstmöglich gelöst werden, um wieder weiterfahren zu können. Während die Aufgabe gelöst wird, ist das jeweilige Fahrzeug blockiert und wird erst nach Lösen der Aufgabe, jedoch spätestens nach 20 Sek., wieder freigegeben. (In Verbindung mit Pit-Stop-Game ertönt bei Nichtanhalten an der Pit-Stop-Schiene ein Fehlton und die gefahrene Runde wird nicht gezählt.)
- Anbindung: APP via Bluetooth®**
- Einmalig Carrera GO!!! Plus App über den AppStore oder Google Play downloaden und am mobilen Endgerät installieren (für Kompatibilität siehe unten)
 - Bluetooth® am Endgerät aktivieren, APP starten, um Endgerät mit der Carrera GO!!! Plus Rennbahn zu verbinden (Verbindung erfolgt automatisch). Die Kopplung war erfolgreich, wenn der Hinweis „Connection successful“ in der App erscheint.

Wichtige Information zur Kompatibilität:
Geräte-Kompatibilität
iPhone ab iPhone 5 und iPad ab iPad 3
Android-Geräte: Verfügbarkeit Bluetooth® LE wird vorausgesetzt
Software-Kompatibilität
ab Android 5.0 l ab iOS 8.0

Eine Liste aller kompatiblen Geräte finden Sie auf www.carrera-toys.com/goplus

- 7 Integrierter Lautsprecher**
- 8 PLUS Start-/Bestätigungsbutton**
- 9 Anschlussbuchse für externen Lautsprecher (3,5mm Klinkestecker)**
- 10 Fahrzeug auf Schiene „blau“ = Handregler in Buchse „blau“**
- 11 Fahrzeug auf Schiene „rot“ = Handregler in Buchse „rot“**

Hinweis: Anschlusschiene ist mit einem Kurzschluss- und Überlastungsschutz ausgestattet. Anschlusschiene schaltet dann automatisch ab, blaue LED beginnt schnell zu blinken. Bahn überprüfen, gegebenenfalls Kurzschluss beseitigen und Bahn über PLUS Start-/Bestätigungsbutton reaktivieren. Ghostcar muss bei Kurzschluss durch geschicktes Einschleichen über die Start/Finish-Linie wieder ins Rennen gebracht werden.



The track must be set up correctly, connected to the power source and cars placed on the start positions before commencing with the settings.

- 1 Setting: Sound**
 - Set slider control to **1**
 - Push the **6** PLUS button to select the desired sound: Formula 1 (default setting), DTM, or GT.
 - Adjust position of slider control to apply the selected sound setting.
- 2 Setting: 20 or 30 laps**
 - Set slider control to **20** or **30** and press PLUS button to confirm setting – engine sound is emitted
 - Press PLUS button again to start the race
 - Wait for the start signal, then operate hand control
 - The end of the race is signalled by a finish fanfare. The winning car can continue driving, but the losing car remains halted after crossing the finishing line. (In conjunction with the pit-stop track (optional), the winner is additionally indicated by the lane flashing.)
- 3 Setting: chase**
 - Set slider control to **3** and press PLUS button to activate the setting – engine sound is emitted.
 - Place the car being chased at the marked start position **2**
 - Press PLUS button again to start the chase
 - Wait for the start signal. The car being chased (always on the red lane) can start straightaway but the chaser can only start after a delay period.
 - The race is over when the chaser has caught up with the car they are chasing and both cars have crossed the finish line.
 - The end of the race is signalled by a finish fanfare. The winning car can continue driving, but the losing car remains halted. (In conjunction with the pit-stop track (optional), the winner is additionally indicated by the lane flashing.)

- 4 Setting: training with no lap restriction**
 - Set control slider to **4** and press PLUS button to activate the setting – engine sound is emitted
 - Press PLUS button again to commence training
 - Wait for the start signal, then operate the hand control

5 Explanation: Ghost car (1-player mode)
All racing modes can also be played with a previously-programmed "ghost car" (autonomous car) as an opponent. However, for this function to work, the opposing car must first go through a learning procedure. Before programming, it is recommended to perform trial laps.

- Programming: Ghost car (1-player mode)**
- Set slider control to **5**
 - Place the car about 30 cm before the start / finish line
 - Press PLUS button
 - Drive laps at the desired speed until the car has crossed the finishing line twice with a positive acoustic signal (the recording must not last more than 25 sec.) and then stop it again about 30 cm before the start / finish line. Wait for the sound signal to confirm that the recording was successful (note: an error tone will sound if the lap was not successfully recorded)
 - Detach hand control used to drive the lap.
 - Set slider control to the desired racing mode (training, lap or chase)
 - Place both cars at the start / finish line.
 - Commence 1-player race by pressing the PLUS button twice – wait for the start signal to complete, then operate the hand control

Note:

- There should be a straight (at least 30 cm) placed after the start / finish line.
- If the ghost car comes off the track, it can be brought back into the race by carefully pushing it at about normal running speed over the start / finish line.
- 1-player mode is not available in conjunction with the Carrera GO!!! Plus App and Pit Stop game

6 Carrera GO!!! Plus APP
The Carrera GO!!! Plus app offers additional digital games that can be played in conjunction with the race track. When the GO!!! Plus app is activated, games are sent randomly to one of the drivers while the race is in progress. The driver in question is halted (when used in conjunction with the Pit-Stop game, the driver must stop at the pit-stop track when the app field inside the coloured markings lights up). The randomly selected task that is now pending must be performed as quickly as possible; only then can the player resume driving. The car is blocked from driving while the task is being performed and is only cleared to continue driving once the task has been solved or, at the latest, after 20 seconds (in conjunction with the Pit-Stop game, an error signal is sounded if the car fails to stop at the pit-stop track; the lap being driven is not counted.)

APP connection is via Bluetooth®

- Download the unique Carrera GO!!! Plus App from the AppStore or Google Play and install on your mobile device (see below to check compatibility)
- Activate Bluetooth® on your mobile device, start the APP to connect the terminal unit with Carrera GO!!! Plus racetrack (connection is made automatically). The message "Connection successful" is displayed in the app when the pairing procedure has completed successfully.

Important compatibility information:
Device compatibility
iPhone: iPhone 5 and above, iPad: iPad 3 and above
Android devices: availability of Bluetooth® LE required
Software compatible
from Android 5.0 upwards | from iOS 8.0 upwards

For a list of all compatible devices, please see www.carrera-toys.com/goplus

- 7 Integrated loudspeakers**
- 8 PLUS start/activate button**
- 9 Connection socket for external loudspeakers (3.5mm jack plug)**
- 10 Car on 'blue' track = hand control connected to 'blue' socket**
- 11 Car on 'red' track = hand control connected to 'red' socket**

Note: the power track incorporates a short-circuit and overload protection. The power track then disconnects automatically and the blue LED starts to flash quickly. Check the track and rectify the short-circuit if there is one. The track is reactivated by using the PLUS start / confirmation button. In the event of a short circuit, the ghost car must be brought back into the race by skillfully pushing it over the start/finish line.

The Bluetooth® word mark and logos are registered trademarks owned by Bluetooth SIG, Inc. and any use of such marks by Stadlbauer Marketing + Vertrieb GmbH is under license. Other trademarks and trade names are those of their respective owners.

Apple, the Apple logo, iPhone, and iPod touch are trademarks of Apple Inc., registered in the U.S. and other countries. App Store is a service mark of Apple Inc. Google Play is a trademark of Google Inc.



7.64.12.322.00



- D** Technische und designbedingte Änderungen vorbehalten.
- GB USA** Subject to technical and design-related changes.

- F** Sous réserve de modifications techniques ou de design.
- E** Se reserva el derecho de efectuar modificaciones técnicas y relacionadas con el diseño.
- I** Con riserva di modifiche tecniche e di design.

F

Avant de commencer à effectuer les réglages, mettre en place correctement le circuit automobile, raccorder celui-ci au réseau électrique et placer les voitures à la position de départ.

- 1 Réglage : son**
- Placer le curseur sur la position
 - Sélectionner le son souhaité en appuyant sur le bouton PLUS : Formule 1 (=réglage standard), DTM ou GT.
 - Modifier la position du curseur afin de conserver le son sélectionné

- 2 Réglage : courses de 20 ou 30 tours**
- Placer le curseur sur **20** ou **30** et appuyer sur le bouton PLUS pour confirmer le réglage - un son de moteur se fait entendre
 - Appuyer à nouveau sur le bouton PLUS pour démarrer la course
 - Attendre le signal de départ puis actionner le contrôleur de vitesse
 - La musique d'arrivée signale la fin de la course. La voiture gagnante peut continuer à rouler - la voiture perdante s'immobilise après avoir franchi la ligne d'arrivée. (en combinaison avec les rails d'arrêt en box (optionnel), le vainqueur est également signalé par un clignotement sur la voie correspondante)

- 3 Réglage : course-poursuite**
- Placer le curseur sur et appuyer sur le bouton PLUS pour confirmer le réglage - un son de moteur se fait entendre
 - Placer le véhicule à poursuivre en position de départ signalisée
 - Appuyer à nouveau sur le bouton PLUS pour démarrer la course-poursuite
 - Attendre le signal de départ. Le véhicule à poursuivre (toujours sur la voie rouge) peut démarrer, le poursuivant ne peut démarrer qu'après un temps défini
 - La course est terminée lorsque le véhicule poursuivi est rattrapé et lorsque la ligne d'arrivée est franchie par les deux véhicules
 - Le bruit de fanfare signale la fin de la course. Le véhicule vainqueur peut continuer à rouler, le véhicule perdant reste immobile (en combinaison avec les rails d'arrêt en box (optionnel), le vainqueur est également signalé par un clignotement sur la voie)

- 4 Réglage : entraînement sans limitation de tours**
- Placer le curseur sur et appuyer sur le bouton PLUS pour confirmer le réglage - un son de moteur se fait entendre
 - Appuyer à nouveau sur le bouton PLUS pour démarrer l'entraînement
 - Attendre le signal de départ puis actionner le contrôleur de vitesse

5 Explication : Ghostcar (mode 1 joueur)
 Il est également possible de jouer dans tous les modes de course avec une "voiture fantôme" (voiture autopilotée) préalablement programmée comme adversaire. Pour cette fonction, le véhicule adversaire doit connaître les bases de la conduite autonome. Il est conseillé d'effectuer quelques tours d'essai avant de commencer la programmation.

- Programmation : Ghostcar (mode 1 joueur)**
- Placer le curseur sur la position
 - Placer la voiture env. 30 cm devant la ligne de départ/arrivée
 - Appuyer sur le bouton PLUS
 - Effectuer deux tours complets avec la voiture à la vitesse souhaitée et vous assurer qu'un signal sonore positif se fait entendre lors du franchissement de la ligne d'arrivée (le temps d'enregistrement ne doit pas dépasser 25 secondes), puis arrêter à nouveau env. 30 cm avant la ligne de départ/arrivée. Attendre l'émission de la tonalité confirmant que l'enregistrement a été effectué avec succès (remarque : une tonalité d'erreur retentit en cas d'échec d'enregistrement du tour)
 - Retirer le contrôleur de vitesse avec lequel la course a été réalisée
 - Positionner le curseur sur le mode de course souhaité (entraînement, course en tours et course-poursuite)
 - Placer les deux voitures sur la ligne de départ/arrivée.
 - Lancer une course à 1 joueur en appuyant deux fois sur le bouton PLUS - attendre la fin du signal de départ, puis actionner la commande manuelle

- Remarque :**
- La ligne de départ/arrivée doit normalement être suivie d'une ligne droite (minimum de 30 cm).
 - Si la voiture fantôme quitte le circuit, elle peut être remise en piste en l'insérant adroitement (en la poussant approximativement à la vitesse de course) sur la ligne de départ/arrivée.
 - Mode 1 joueur non disponible avec l'appli Carrera GO!!! Plus App et le jeu Pit Stop Game

- 6 APPLI Carrera GO!!! Plus**
 L'APPLI Carrera GO!!! Plus offre des jeux numériques supplémentaires en combinaison avec le circuit automobile. En cas d'activation de l'appli GO!!! Plus, différents jeux sont envoyés à chaque pilote pendant la course. Le pilote concerné est arrêté. (En combinaison avec le jeu Pit Stop Game, le pilote doit s'arrêter en box lorsque le champ de l'appli s'allume dans le marquage coloré.) La mission sélectionnée de manière aléatoire doit être effectuée le plus rapidement possible afin de pouvoir redémarrer. Le véhicule est bloqué pendant que la mission est réalisée et ne peut redémarrer que lorsque la mission est accomplie, toutefois après 20 secondes minimum. (En combinaison avec le jeu Pit Stop Game, un message d'erreur se fait entendre si le véhicule n'est pas arrêté en box et le tour réalisé n'est pas compté).
- Liaison : APP via Bluetooth®**
- Télécharger l'appli Carrera GO!!! Plus via l'AppStore ou Google Play et l'installer sur un terminal mobile (voir compatibilité ci-dessous)
 - Activer le Bluetooth® sur l'appareil mobile, puis lancer l'application pour utiliser l'appareil mobile avec le système Carrera GO!!! Plus circuit de course à connecter (connexion automatique). Le couplage est effectué avec succès lorsque l'indication "Connection successful" apparaît sur l'appli.

Informations importantes relatives à la compatibilité :
Compatibilité des appareils
 iPhone à partir de l'iPhone 5 et iPad à partir de l'iPad 3
 Appareils Android : la disponibilité Bluetooth® LE est supposée
Compatibilité logicielle
 à partir d'Android 5.0 | à partir d'iOS 8.0

Vous trouverez une liste de tous les appareils compatibles sur www.carrera-toys.com/gopuls

- 7 Haut-parleur intégré**
- 8 Bouton de démarrage/de confirmation PLUS**
- 9 Prise de raccordement pour haut-parleur externe (jack 3,5 mm)**
- 10 Véhicule sur le rail "bleu" = contrôleur de vitesse dans la prise "bleue"**
- 11 Véhicule sur le rail "rouge" = contrôleur de vitesse dans la prise "rouge"**

Remarque : Le rail de connexion est muni d'un dispositif de protection contre les courts-circuits et les surcharges. Le rail de connexion s'éteint automatiquement et la LED bleue commence à clignoter rapidement. Vérifier le circuit. Si nécessaire, enlever le court-circuit et réactiver le circuit à l'aide du bouton PLUS de départ/confirmation. En cas de court-circuit, la voiture fantôme doit être remise en piste en l'insérant adroitement sur la ligne de départ/arrivée

E

Antes de comenzar con los ajustes, montar correctamente el circuito, conectarlo a la red eléctrica y situar los vehículos en la posición de salida.

- 1 Ajuste: Sonido**
- Mover la barra deslizante a
 - Seleccionar el sonido deseado pulsando el botón PLUS: Fórmula 1 (=configuración inicial), DTM, o GT.
 - Cambiar la posición de la barra deslizante para adoptar el sonido seleccionado

- 2 Ajuste: carrera de 20 ó 30 vueltas**
- Mover la barra deslizante a **20** ó **30** y pulsar el botón PLUS para confirmar el ajuste; se oye el ruido de motores
 - Volver a pulsar el botón PLUS para empezar la carrera
 - Esperar a la señal de salida, luego pulsar el mando
 - La bocina de meta señala el fin de la carrera. El vehículo vencedor puede seguir corriendo; el vehículo perdedor se detiene tras cruzar la línea de meta. (en combinación con la pista de Pit Stop (opcional), el vencedor se mostrará además con el parpadeo del carril correspondiente)

- 3 Ajuste: Persecución**
- Mover la barra deslizante a y pulsar el botón PLUS para confirmar el ajuste; se oye el ruido de motores
 - Poner el vehículo que perseguir en la posición de inicio marcada
 - Volver a pulsar el botón PLUS para empezar la persecución
 - Esperar a la señal de salida. El vehículo que perseguir (siempre en el carril rojo) puede arrancar, el vehículo perseguido puede arrancar tras un retraso
 - La carrera finaliza si de atrapa al perseguido y ambos vehículos han cruzado la línea de meta
 - La bocina de meta señala el fin de la carrera. El vehículo vencedor puede continuar corriendo, el vehículo del perdedor se detiene (en combinación con la pista de Pit Stop (opcional), el vencedor se mostrará además con el parpadeo del carril)

- 4 Ajuste: entrenamiento sin límite de vueltas**
- Mover la barra deslizante a y pulsar el botón PLUS para confirmar el ajuste; se oye el ruido de motores
 - Volver a pulsar el botón PLUS para empezar el entrenamiento
 - Esperar a la señal de salida, luego pulsar el mando

5 Explicación: coche fantasma (modo de 1 jugador)
 También se puede jugar a todos los modos de carrera con un "coche fantasma" (vehículo que circula por sí mismo) previamente programado como contrincante. Para esta función, el vehículo contrincante debe haber aprendido a conducir solo. Se recomienda hacer vueltas de entrenamiento antes de la programación.

- Programación: coche fantasma (modo de 1 jugador)**
- Mover la barra deslizante a
 - Situar el vehículo unos 30 cm antes de la línea de salida/llegada.
 - Pulsar el botón PLUS
 - Conducir a la velocidad deseada hasta cruzar la línea de meta dos veces con una señal sonora positiva (el tiempo de grabación no debe ser superior a 25 seg.) y después parar de nuevo unos 30 cm antes de la línea de salida/llegada. Esperar al tono que confirma que se ha guardado correctamente. (Nota: el sonido de error se escucha cuando no se ha podido guardar la vuelta correctamente).
 - Retirar el mando con el que se ha corrido la vuelta
 - Poner la barra deslizante al modo de carrera deseado (entrenamiento, carreras de vueltas y persecución)
 - Situar ambos vehículos en la línea de salida/llegada.
 - Comenzar la carrera de 1 jugador pulsando dos veces el botón PLUS. Esperar a que finalice la señal de salida y después accionar el mando.

- Nota:**
- Tras la línea de salida/llegada debería ubicarse una línea recta (mínimo de 30 cm).
 - Si el coche fantasma se sale del circuito, se puede incorporar de nuevo a la carrera introduciéndolo hábilmente (con un ligero empujón a la velocidad del vehículo) por la línea de salida/llegada.
 - Modo de 1 jugador en combinación con la aplicación GO!!! Plus de Carrera y juego de Pit Stop no disponible

- 6 Aplicación GO!!! Plus de Carrera**
 La aplicación GO!!! Plus de Carrera ofrece juegos digitales adicionales en combinación con el circuito. Al activar la aplicación GO!!! Plus de Carrera, durante la carrera se enviarán diferentes juegos a un piloto respectivamente. Dicho piloto afectado se detendrá. (En combinación con el juego Pit Stop, el piloto debe detenerse si se ilumina el campo de la aplicación en el marcado de color de la pista del Pit Stop.) La tarea pendiente escogida aleatoriamente debe realizarse lo más rápido posible para poder seguir corriendo. Mientras se está realizando la tarea, el vehículo respectivo está bloqueado y no se bloqueará hasta que se haya realizado la tarea o, a más tardar, tras 20 segundos. (En combinación con el juego Pit Stop se emite un tono de error en caso de no detenerse en la pista del Pit Stop y la vuelta recorrida no se cuenta.)
- Conexión: aplicación via Bluetooth®**
- Descargar la aplicación GO!!! Plus de Carrera única a través de AppStore o Google Play e instalarla en el dispositivo móvil (véase abajo sobre compatibilidad)
 - Activar el Bluetooth® del dispositivo e iniciar la aplicación para conectar dicho dispositivo con el circuito Carrera GO!!! Plus (la conexión es automática). El emparejamiento ha sido satisfactorio si aparece la indicación "Connection successful".

Información importante sobre compatibilidad:
Compatibilidad con dispositivos
 iPhone a partir de l'iPhone 5 e iPad a partir de l'iPad 3
 Dispositivos de Android: disponibilidad Bluetooth® LE como requisito para la Compatibilidad de software a partir de Android 5.0 | a partir de iOS 8.0

Encontrará una lista de todos los dispositivos compatibles en www.carrera-toys.com/gopuls

- 7 Altavoz integrado**
- 8 PLUS Botón de inicio/confirmación**
- 9 Casquillo de conexión para altavoz externo (conector jack de 3,5 mm)**
- 10 Vehículo en pista «azul» = mando en casquillo «azul»**
- 11 Vehículo en pista «rojo» = mando en casquillo «rojo»**

Nota: El riel de unión está provisto de un dispositivo de protección frente a cortocircuito y sobrecarga. En dichos casos, el riel de unión se desconecta automáticamente y el LED azul comienza a parpadear rápidamente. Comprobar el circuito, retirar el cortocircuito en caso necesario y reactivar el circuito con el botón de inicio/confirmación PLUS. En caso de cortocircuito, se debe incorporar de nuevo el coche fantasma a la carrera introduciéndolo hábilmente por la línea de salida/llegada.

I

Prima delle impostazioni montare la pista correttamente, allacciare alla rete elettrica e mettere le vetture sulla posizione di partenza

- 1 Impostazione: audio**
- Mettere il cursore su
 - Selezionare l'audio desiderato premendo il pulsante PLUS: Formula 1 (impostazione base), DTM oppure GT.
 - Cambiare la posizione del cursore per salvare l'audio selezionato.

- 2 Impostazione: gara di 20 o 30 giri**
- Mettere il cursore su **20** oppure **30** e premere il pulsante PLUS per confermare l'impostazione - risuona il rombo dei motori
 - Premere nuovamente il pulsante PLUS per iniziare la gara
 - Attendere il segnale di partenza, quindi azionare il comando manuale
 - La fanfara d'arrivo segnala la fine della gara. La vettura vincitrice può proseguire - quella perdente si ferma dopo aver attraversato la linea del traguardo. (in abbinamento con la rotai del pit-stop (opzionale), il vincitore viene segnalato inoltre con lampeggiamenti sulla relativa corsia)

- 3 Impostazione: inseguimento**
- Mettere il cursore su e premere il pulsante PLUS per confermare l'impostazione - risuona il rombo dei motori
 - Mettere la vettura da inseguire sulla posizione di partenza contrassegnata
 - Premere nuovamente il pulsante PLUS per iniziare l'inseguimento
 - Attendere il segnale di partenza. La vettura da inseguire può partire (sempre sulla corsia rossa!), l'inseguitore può partire solo dopo un ritardo temporale
 - La gara è finita quando la vettura inseguita è stata raggiunta e la linea del traguardo è stata passata da entrambe le vetture
 - La fanfara d'arrivo segnala la fine della gara. La vettura vincitrice può proseguire - quella del perdente si ferma (in abbinamento con la rotai del pit-stop (opzionale), il vincitore viene segnalato inoltre con lampeggiamenti sulla relativa corsia)

- 4 Impostazione: allenamento senza limite dei giri**
- Mettere il cursore su e premere il pulsante PLUS per confermare l'impostazione - risuona il rombo dei motori
 - Premere nuovamente il pulsante PLUS per iniziare l'allenamento
 - Attendere il segnale di partenza, quindi azionare il comando manuale

5 Spiegazione: ghostcar (modalità 1 giocatore)
 Tutte le modalità di gara possono anche essere giocate con una "ghostcar" (vettura autopilotata) precedentemente programmata come avversario. Per questa funzione alla vettura avversaria deve essere insegnato il pilotaggio autonomo. Prima della programmazione si consiglia di effettuare giri di prova.

- Programmazione: ghostcar (modalità 1 giocatore)**
- Mettere il cursore su
 - Posizionare la vettura ca. 30 cm prima della linea di partenza/arrivo.
 - Premere il pulsante PLUS
 - Percorrere i giri alla velocità desiderata finché la linea del traguardo è stata attraversata due volte con segnale acustico positivo (il tempo di registrazione non deve superare i 25 sec.) e poi fermarla di nuovo ca. 30 cm prima della linea di partenza/arrivo. Attendere il segnale di conferma dell'avvenuta memorizzazione. (Nota: se il giro non ha potuto essere memorizzato, risuona il segnale errore)
 - Staccare il comando manuale con il quale è stato percorso il giro.
 - Mettere il cursore sulla modalità di gara desiderata (allenamento, gara a giri e inseguimento)
 - Posizionare entrambe le vetture sulla linea di partenza/arrivo.
 - Iniziare la gara a 1 giocatore premendo due volte il pulsante PLUS - attendere la fine del segnale di partenza, poi azionare il comando manuale

- Nota:**
- Dopo la linea di partenza/arrivo dovrebbe esserci un rettilineo (di almeno 30 cm).
 - Se la ghostcar esce di pista, può essere riportata in gara con un abile inserimento (spinta, all'incirca alla velocità di marcia) sulla linea di partenza/arrivo.
 - La modalità a 1 giocatore non è disponibile in abbinamento con l'App Carrera GO!!! Plus e il Pit-Stop-Game

- 6 APP Carrera GO!!! Plus**
 L'APP Carrera GO!!! Plus offre inoltre games digitali in abbinamento con la pista. All'attivazione dell'APP GO!!! Plus, durante la gara a un pilota vengono di volta in volta inviati games differenti. Il pilota interessato viene fermato. (In abbinamento con il Pit-Stop-Game, all'illuminarsi del campo APP il pilota deve fermarsi entro il contrassegno colorato sulla rotai del pit-stop.) Il compito da svolgere, selezionato secondo il principio di causalità, deve essere svolto al più presto per poter proseguire. Mentre il compito viene svolto, la relativa vettura è bloccata e viene sbloccata solo dopo lo svolgimento del compito, al più tardi tuttavia dopo 20 sec. (In abbinamento con il Pit-Stop-Game, in caso di mancato arresto sulla rotai del pit-stop risuona un segnale di errore e il giro percorso non viene contato.)

- Collegamento: APP via Bluetooth®**
- Scaricare una volta l'APP Carrera GO!!! Plus attraverso l'AppStore o Google Play e installare sul terminale mobile (per la compatibilità vedi sotto)
 - Attivare Bluetooth® sul terminale, attivare l'App per connettere quest'ultimo con la pista Carrera GO!!! Plus (la connessione avviene automaticamente). L'accoppiamento è riuscito se nell'App appare l'indicazione "Connection successful".

Informazioni importanti sulla compatibilità:
Compatibilità dispositivi
 iPhone da iPhone 5 e iPad da iPad 3
 Dispositivi Android: si presuppone la disponibilità Bluetooth® LE
Compatibilità software
 da Android 5.0 | da iOS 8.0

Una lista di tutti i dispositivi compatibili può essere trovata su www.carrera-toys.com/gopuls

- 7 Altoparlante integrato**
- 8 Pulsante di partenza/conferma PLUS**
- 9 Presa di collegamento per altoparlante esterno (spina jack 3,5 mm)**
- 10 Vettura su rotai "blu" = comando manuale nella presa "blu"**
- 11 Vettura su rotai "rossa" = comando manuale nella presa "rossa"**

Nota: la rotai di collegamento è dotata di una protezione contro cortocircuiti e sovraccarichi. La rotai di collegamento si disattiva automaticamente, il LED blu inizia a lampeggiare velocemente. Controllare la pista, eventualmente eliminare il cortocircuito e riattivare la pista con il pulsante Partenza/Conferma PLUS. In caso di cortocircuito, la ghostcar deve essere riportata in gara con un abile inserimento sulla linea di partenza/arrivo.



Die Bedienungsanleitung sorgfältig lesen und aufbewahren. Überprüfen Sie den Inhalt des Kartons auf Vollständigkeit und eventuelle Transportschäden.

Sicherheitshinweise:

ACHTUNG! Für Kinder unter 36 Monaten nicht geeignet. Erststufungsgefahr wegen verschluckbarer Kleinteile. Achtung: Funktionsbedingte Klemmgefahr. Verpackung aufbewahren, da sie wichtige Hinweise enthält. Der Transformator ist kein Spielzeug. Die Anschlüsse des Trafos nicht kurzschließen.

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.

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. 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.

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.

Teppichboden ist keine geeignete Aufbauunterlage.

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.

Schleiferenden auffächern. Nur die Schleiferenden sollten die Fahrbahn berühren. Schleifer regelmäßig von Staub und Schmutz reinigen. Überprüfe regelmäßig den Zustand der Schleifer, da schlecht eingestellte, bzw. verschmutzte Schleifer die Fahrleistung beeinträchtigen. Fahrzeuge nicht bei laufendem Motor festhalten oder blockieren, dadurch kann es zu Überhitzung und Motorschäden kommen.

Die Fahrzeuge können durch zu schnelles Fahren von der Bahn abkommen. Dies ist keine Fehlfunktion der Fahrzeuge sondern wird durch zu schnelles Fahren verursacht. Deshalb unbedingt darauf achten, dass vor Kurven und im Looping (falls im Set enthalten) rechtzeitig die Geschwindigkeit reduziert wird.

Sollte die Strecke einen Looping enthalten, so sollte vor Verlassen des Loopings der Turbo Knopf am Handregler losgelassen werden, damit das Fahrzeug nach dem Looping nicht zu schnell ist (s. Seite 2).

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

Autorennbahn nicht in Gesichtshöhe oder Augenhöhe betreiben, da Verletzungsgefahr durch herausgeschleuderte Fahrzeuge besteht. 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.

Alle Carrera Ersatzteile im Web Shop erhältlich:
carrera-toys.com/shop

Technische Daten:

Ausgangsspannung
Spielzeugtransformator: 14,8V \approx 10,4 VA

Strommodf

- 1.) Spielbetrieb = Fahrzeuge werden über Handregler betätigt
- 2.) Nach 5 Minuten inaktiven Spielbetriebs schaltet die Anschlussschiene in den Stand-by Modus, kein Spiel möglich.
STROMVERBRAUCH < 0,5 Watt / 0,5 W
Reaktivierung erfolgt durch Drücken des PLUS Start-/Bestätigungsbutton.
- 3.) Aus-Zustand = Netzgerät vom Stromnetz getrennt

- Unsachgemäßer Gebrauch des Transformators kann einen elektrischen Schlag verursachen.
- Das Spielzeug darf nur an Geräte der Schutzklasse II angeschlossen werden.
- Das Spielzeug darf nur mit einem Transformator für Spielzeuge benutzt werden.
- Nicht mit regelbaren Transformatoren verwenden!
- Wenn die Anschlussleitungen oder das Gehäuse des Transformators beschädigt sind, muss dieser entsorgt und durch einen neuen Transformator ersetzt werden. Bitte beachten Sie die Entsorgungshinweise in dieser Anleitung.



Dieses Produkt ist mit dem Symbol für die selektive Entsorgung von elektrischer Ausrüstung versehen (WEEE). Das heißt, dass dieses Produkt der EU Direktive 2012/19/EU 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.



Please read this manual carefully and keep it for future reference. Please check the contents of the package to make sure that it is complete and that no damage has occurred during transportation.

Safety Notices:

WARNING! Not suitable for children under 36 months. Danger of suffocation due to small parts which may be swallowed. Warning: risk of pinching caused by function. Please save the packaging as it contains useful safety information. The transformer is not a toy. Avoid short circuits by keeping the opposite poles away from each other.

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.

Notice for 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.

Check the transformer periodically for damage. Only the recommended transformer should be used. Never use more than one transformer. In case of damage do not attempt to continue to use the transformer. Do not open the transformer or the speed controls. Remove the plug from the electrical socket when not in use.

Check the track, vehicles, and parts periodically for damage. Defective parts should be repaired or replaced. The set has been designed for indoor use only. Keep liquid substances away from all electrical connections.

Keep metal objects away from the track as they can cause short circuits. Vehicles travelling at high speed can fly off the track, therefore keep the track away from delicate objects to avoid damaging them.

It is not recommended to set the track up on carpet floors.

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.

Check them regularly as contact brushes being badly adjusted or dirty affect road performance.

Don't lock or hold the cars while the engine is on. This may lead to overheating and engine breakdown.

Driving too fast may cause the cars veering off the track. This is not a malfunction of the cars but a reaction on driving at very high speed. For this reason it is extremely important to slow down before bends or in a loop (in case it is included in the set).

In case the track comes with a loop, the turbo-button at the speed regulator has to be released before the loop is left. This prevents the car from getting too fast after the loop (see page 2).

Note: The vehicle may only be operated again in a completely assembled condition. Assembly may only be carried out by an adult.

Do not operate race track at face- or eye-level – risk of injury due to cars being catapulted off the track. During operation, small car parts such as spoilers or mirrors, may come off or break. To avoid this it is possible to remove them before operation.

Technical Information:

Transformer voltage for this toy: 14,8V \approx 10,4 VA

Electricity modes

- 1.) Operating mode = cars are operated via speed controllers
- 2.) After five minutes' inactivity, the power track switches into stand-by mode, and play is not possible.
CURRENT CONSUMPTION < 0,5 watt / 0,5 w
Reactivate by pressing the PLUS start / confirmation button.
- 3.) Off-state = power supply unit disconnected from mains supply

• Misuse of transformer can cause electrical shock.

• The toy is only to be connected to Class II equipment bearing the following symbol.



• The toy must only be used with a transformer for toys.

• Not to be used with controllable transformers.

• If the connecting leads or the transformer casing become damaged, the transformer must be disposed of and replaced by a new one. Please follow the instructions for disposal included in these instructions.



Lire attentivement le mode d'emploi et le conserver. Vérifier bien qu'il ne manque aucune pièce et que rien n'a été endommagé durant le transport.

Précautions d'emploi :

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. Conservez l'emballage, il contient des informations importantes. Le transformateur n'est pas un jouet. Ne pas court-circuiter les raccordements du transformateur.

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.

Remarque pour les 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.

Vérifier régulièrement que le câble, la fiche ou le boîtier ne soient pas endommagés. N'utiliser le jouet qu'avec le transformateur recommandé. En cas de dommage, ne pas se servir du transformateur. N'utiliser le circuit qu'avec un transformateur. Il est conseillé de débrancher le transformateur en cas de nonutilisation prolongée. Ne pas ouvrir le coffret du transformateur, ni les régulateurs de vitesse.

Vérifier régulièrement que le circuit et les véhicules ne soient pas endommagés au niveau des câbles, fiches et boîtiers. Changer les pièces défectueuses. Le circuit n'est pas adapté pour un emploi en plein air ou dans des pièces humides. Tenir éloigné des liquides.

Pour éviter des courts-circuits, ne pas poser de pièces métalliques sur la piste. Ne pas installer le circuit près d'objets fragiles: en cas de sortie de piste d'une voiture, cela pourrait causer des dégâts.

La moquette n'est pas une surface de montage adaptée. 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.

Brosser les extrémités des frotteurs. Seules les extrémités doivent toucher la piste.

Nettoyer régulièrement les frotteurs de la poussière et des salissures. Vérifier régulièrement leur état car des frotteurs encrassés ou mal réglés risquent de perturber la conduite.

Ne jamais maintenir ou bloquer les véhicules tant que le moteur tourne étant donné que ceci risque de provoquer une surchauffe et d'endommager le moteur.

Les véhicules peuvent être catapultés hors du circuit lors d'une vitesse excessive. Il ne s'agit pas d'un mauvais fonctionnement des voitures, mais d'un comportement provoqué par un excès de vitesse. Veillez donc particulièrement à réduire la vitesse à temps avant les virages et dans le ou les loopings (si contenus dans le lot). Si le circuit comporte un looping, tu dois relâcher le bouton turbo du régulateur manuel avant de quitter le looping afin que la voiture ne soit pas trop rapide en quittant le looping (cf. page 2).

Remarque: La voiture ne pourra être remise en marche qu'entièrement remontée. Seules des personnes adultes sont autorisées à exécuter l'assemblage.

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

Caractéristiques techniques :

Tension de sortie du transformateur pour ce jouet: 14,8V \approx 10,4 VA

Modes de courant

- 1.) Mode Jeu = les véhicules sont actionnés par le régulateur manuel
- 2.) Après 5 minutes d'inactivité, le rail de connexion bascule en mode veille et il devient impossible de jouer.
CONSOMMATION DE COURANT < 0,5 watt / 0,5 W
Le rail de connexion doit être réactivé en appuyant sur le bouton PLUS de départ/confirmation.
- 3.) État à l'arrêt = Adaptateur secteur séparé du réseau

• 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 doit être utilisé uniquement avec un transformateur pour jouets.

• Ne pas utiliser avec des transformateurs réglables !

• Si un câble de raccordement ou le boîtier du transformateur est endommagé, ce dernier doit être mis au rebut et remplacé par un nouveau transformateur. Veuillez respecter les consignes de mise au rebut contenues dans ce manuel.



Cet appareil est marqué du symbole du tri sélectif relatif aux déchets d'équipements électriques et électroniques. Cela signifie que ce produit doit être pris en charge par un système de collecte sélectif conformément à la directive européenne 2012/19/EU afin de pouvoir soit être recyclé soit démantelé afin de réduire tout impact sur l'environnement. Pour plus de renseignements, vous pouvez contacter votre administration locale ou régionale. Les produits électroniques n'ayant pas fait l'objet d'un tri sélectif sont potentiellement dangereux pour l'environnement et la santé humaine en raison de la présence de substances dangereuses.

E

Por favor, lea las instrucciones atentamente y guárdelas para futura referencia. Por favor, compruebe los contenidos de la caja para asegurarse de que está completo y no ha sufrido ningún daño durante el transporte.

Información de seguridad:

¡ADVERTENCIA! No adecuado para niños menores de 36 meses. Peligro de asfixia por piezas pequeñas que pueden tragarse. Advertencia: peligro de pillarse los dedos. Por favor, conserve el embalaje ya que contiene información útil sobre seguridad. El transformador no es un juguete. Evite los cortocircuitos manteniendo separados los polos opuestos.

¡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 a los padres:

Los transformadores y los bloques de alimentación para juguetes no deben ser usados como juguetes. Este juguete debe ser montado por un adulto. El uso de estos productos debe tener lugar bajo vigilancia constante de los padres.

Revise el transformador periódicamente. Solo debe utilizarse el transformador recomendado. Nunca utilice más de un transformador. En caso de avería, no intente seguir utilizando el transformador. No abra el transformador ni los mandos. Retire el enchufe de la toma de corriente cuando no lo esté utilizando.

Revise la pista, vehículos y piezas periódicamente. Las piezas defectuosas deben ser reparadas o reemplazadas.

Este juego ha sido diseñado para ser utilizado solo dentro de casa. Mantenga las sustancias líquidas alejadas de todas las conexiones eléctricas.

Mantenga los objetos metálicos alejados de la pista, ya que pueden causar cortocircuitos. Los vehículos que circulan a alta velocidad pueden salirse de la pista, por lo tanto mantenga alejado de la pista cualquier objeto delicado para evitar que resulte dañado.

Mediante enchufe y desenchufe de la clavija del transformador puede reanudar las carreras.

No está recomendado montar la pista sobre suelos con alfombras. 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.

Limpie con un cepillo los extremos de las escobillas de contacto cuidando que sólo éstos tengan contacto con la pista y eliminando periódicamente la suciedad y el polvo. Compruebe su estado periódicamente ya que las escobillas sucias y desajustadas perjudican el rendimiento. No sujetar ni bloquear los vehículos con el motor en marcha, ya que ello puede provocar su sobrecalentamiento y deteriorarse el motor.

Los vehículos pueden caerse de la pista si van demasiado deprisa. Esto no es un mal funcionamiento de los vehículos, sino que es causado simplemente por conducir demasiado deprisa. Por ello debe procurarse, sobre todo, reducir a tiempo la velocidad antes de alcanzar las curvas y en el looping (en el caso de que esté contenido en el juego). Si la pista contuviese un looping, antes de salir del looping, debería soltarse el botón Turbo del regulador manual, para que el vehículo no vaya demasiado deprisa después del looping (véase Pág. 2).

Nota: El vehículo sólo debe ponerse en servicio otra vez en estado completamente montado. El montaje ha de ser efectuado exclusivamente por adultos.

No utilizar la pista de carreras a nivel de la cara o de los ojos ya que existe peligro de hacerse daño por coches expulsados. En las carreras, las piezas pequeñas del coche, como spoilers o retrovisores exteriores, montadas en el vehículo y parte de la reproducción original del coche, podrían desprenderse o incluso romperse. Para evitarlo es posible quitarlas antes de la carrera.

Información técnica:

Voltaje del transformador para este juguete: 14,8V \approx 10,4 VA

Modos de corriente

- 1.) Funcionamiento del juego = los vehículos son accionados mediante reguladores manuales
- 2.) Tras 5 minutos de inactividad del juego, el riel de unión pasa al modo de suspensión y no es posible jugar.
CONSUMO DE CORRIENTE < 0,5 watio / 0,5 W
Este se reactiva pulsando el botón de inicio/confirmación PLUS.
- 3.) Estado apagado = fuente de alimentación no conectada a la corriente

- 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 solo debe utilizarse con un transformador para juguetes.
- ¡No utilizar con transformadores regulables!
- Si el cable de conexión o la carcasa del transformador están dañados, se deben desechar y sustituir por un transformador nuevo. Por favor, siga las indicaciones de eliminación de residuos de estas instrucciones.



Este producto lleva el símbolo de clasificación selectiva para desechos eléctricos y de equipos electrónicos (WEEE). Esto significa que este producto deberá manipularse de acuerdo con la Norma Europea 2012/19/EU para ser reciclado o desmantelado para disminuir el impacto medioambiental. Para obtener más información, póngase en contacto con las autoridades locales o regionales. Los productos electrónicos que no están incluidos en este proceso de clasificación selectiva son potencialmente peligrosos para el medio ambiente y la salud de los seres humanos debido a la presencia de sustancias peligrosas.

I

Leggere attentamente e conservare con cura le istruzioni per l'uso. Controlla che il contenuto della scatola sia completo e non presenti danni dovuti al trasporto.

Avvertenze di sicurezza:

AVVERTENZA! Non adatto ai bambini di età inferiore ai tre anni. Contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite o inalate provocando il soffocamento. Si consiglia l'utilizzo sotto la supervisione di un adulto. Leggere attentamente prima dell'uso e conservare le avvertenze per future referenze. Rimuovere tutto il materiale di imballaggio prima di consegnare il giocattolo al bambino. I colori e i dettagli possono variare rispetto a quanto illustrato. Avvertenza: pericolo di schiacciamento dovuto al funzionamento. Il trasformatore non è un giocattolo. Non cortocircuitare i collegamenti del trasformatore.

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

Avvertenza per i genitori:

I trasformatori e gli alimentatori per giocattoli non devono essere considerati a loro volta giocattoli. I bambini ne possono fare uso solo in presenza dei genitori. Controllare regolarmente che il trasformatore non presenti danni al filo, alla spina o al rivestimento esterno. Il giocattolo deve essere usato solo con un trasformatore per giocattoli con le seguenti caratteristiche 14,8 V \approx 10,4 VA. In caso di guasto il trasformatore non deve più venire usato. Usare la pista solo con un trasformatore. Il giocattolo non deve essere connesso ad un numero di alimentazioni superiore a quello raccomandato. In caso di pause prolungate di gioco consigliamo di staccare il trasformatore dalla presa di alimentazione. Non aprire il rivestimento esterno o i regolatori di velocità.

Controllare regolarmente che la pista e le vetture non presentino danni ai fili, alle spine e ad i rivestimenti esterni. Sostituire le parti difettose. La pista automobilistica non è adatta per il funzionamento all'aperto o in locali umidi. Tenere lontani i liquidi. Non appoggiare parti metalliche sulla pista per evitare corti circuiti. Non montare la pista nelle dirette vicinanze di oggetti fragili, perché le vetture che sbandano ed escono di pista possono causare danni.

La moquette non è una base adatta per il montaggio.

Pulizia del giocattolo - Prima di eseguire la pulizia o la manutenzione estrarre la spina elettrica! Per la pulizia utilizzare un panno umido, non usare solventi o prodotti chimici. Se la pista non viene utilizzata, custodirla in un luogo protetto dalla polvere e asciutto, o meglio ancora nel cartone originale. Tenere il giocattolo lontano dalla luce solare diretta e da fonti di calore.

Se non viene usata, tenere la pista in luogo asciutto e al riparo dalla polvere, possibilmente nella confezione originale. Spazzolare le estremità del cursore. Solo le estremità del cursore devono toccare la pista. Pulire regolarmente il cursore. Controllare regolarmente che il cursore sia ben messo perché mal regolato o sporco limita le prestazioni della corsa. Non tenere fermi o bloccati i veicoli con il motore acceso, perché questo può causare surriscaldamento e danni al motore.

I veicoli possono uscire dalla pista a causa della velocità troppo elevata. Questo non dipende da un malfunzionamento dei veicoli, bensì dall'eccesso di velocità. Per questo si deve assolutamente ridurre tempestivamente la velocità prima delle curve e nel looping (qualora esso sia compreso nel set). Qualora la pista abbia un looping, prima di uscire dal looping è consigliabile non azionare il pulsante turbo del regolatore manuale per evitare che il veicolo sia troppo veloce all'uscita del looping (vedi pag. 2).

Nota: Mettere di nuovo in funzione il veicolo solo quando completamente montato. Il montaggio può essere eseguito solo da persone adulte.

Non azionare l'autopista all'altezza degli occhi o del viso, le auto in corsa che sbandano ed escono dalla carreggiata possono provocare lesioni. Durante il gioco è possibile che piccole parti dell'autoveicolo, per es. spoiler o specchietti che sono così riprodotti per restare fedeli all'originale, possano allentarsi o rompersi. Per evitare che ciò avvenga si consiglia di togliere queste piccole parti prima di iniziare il gioco.

Dati tecnici:

Tensione di uscita trasformatore del giocattolo: 14,8V \approx 10,4 VA

Modi elettrici

- 1.) Gioco attivo = le vetture vengono azionate con i comandi manuali
- 2.) Dopo 5 minuti di gioco inattivo, la rotaia di collegamento commuta sulla modalità stand-by, nessun gioco possibile.
CONSUMO DE CORRENTE ELETTRICA < 0,5 watt / 0,5 W
La riattivazione avviene premendo il pulsante Partenza/Conferma PLUS.
- 3.) Stato OFF = alimentatore staccato dalla rete elettrica

- L'uso improprio del trasformatore può causare scosse elettriche.
- Il giocattolo può essere collegato solo ad apparecchi della classe di protezione II.
- Il giocattolo può essere usato solo con un trasformatore per giocattoli.
- Non usare con trasformatori regolabili!
- Quando le linee di collegamento o il corpo del trasformatore sono danneggiati, quest'ultimo deve essere smaltito e sostituito da uno nuovo. Rispettare le indicazioni sullo smaltimento contenute in queste istruzioni.



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

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



CARRERA WORLDWIDE

AUSTRIA
Stadlbauer Marketing + Vertrieb GmbH
 Rennbahn Allee 1
 5412 Puch / Salzburg · Austria
 Phone +43 662 88 921-0
 Fax +43 662 88 921-512
 Internet www.carrera-toys.com

GERMANY
Stadlbauer Marketing + Vertrieb GmbH
 Rennbahn Allee 1
 5412 Puch / Salzburg · Austria
 Phone +49 911 7099-0
 Fax +49 911 7099-119
 Internet www.carrera-toys.com

USA / CANADA
Carrera of America Inc.
 2 Corporate Drive
 Cranbury, NJ 08512 · USA
 Phone +1 609 409 8510
 Fax +1 609 409 8610
 Email reception@carrera-toys.com
 Internet www.carrera-toys.com

BELGIUM
Stadlbauer Marketing + Vertrieb GmbH
 Landsheepaan 33
 6114 MP, Susteren · Netherlands
 Email services.belux@carrera-toys.com
 Internet www.carrera-toys.com

FRANCE
Stadlbauer Marketing + Vertrieb GmbH
 Domaine de L'Hancardrie
 59320 Ennetières-En-Weppes · France
 Phone +33 3 20384893
 Fax +33 3 20384893
 Email carrera-toys@orange.fr
 Internet www.carrera-toys.com

ITALY
Stadlbauer Marketing + Vertrieb GmbH
 Rennbahn Allee 1
 5412 Puch / Salzburg · Austria
 Phone +39 0735 681084
 Email assistenza@carrera-toys.com
 Internet www.carrera-toys.com

SPAIN / PORTUGAL / LATIN AMERICA
Stadlbauer Iberia SLU
 Calle Fluvia 97, 1º 2º
 08019 Barcelona · Spain
 Phone +34 93 3036335
 Email contacto@carrera-toys.com
 Internet www.carrera-toys.com

HUNGARY
Magyarország Importer Stadlbauer Marketing + Vertrieb GmbH
 Rennbahn Allee 1
 5412 Puch / Salzburg · Austria
 Phone +36 305556 502
 Email office@stadlbauer-toys.hu
 Internet www.carrera-toys.com

POLAND
Stadlbauer Marketing + Vertrieb GmbH
 Rennbahn Allee 1
 5412 Puch / Salzburg · Austria
 Phone +48 22 645 14 20
 Fax +48 22 645 14 21
 Email office@stadlbauer-toys.pl
 Internet www.carrera-toys.com

REKMAN B2B IT
 Ul. Europlaska 4, Magnice
 55-040 Kobierzec · Poland
 Phone +48 515-056-298
 Mobile +48 71 393 78 10
 Email serwis-carrera@rekman.com.pl

BULGARIA
 Ivantchev Ltd.
 78a, Maria Luiza Blvd.
 1202 Sofia · Bulgaria
 Phone +359 283 22020
 Fax +359 283 22020
 Email kivanchev@del.bg

CHINA
 Shanghai Wowgame Commercial Company Ltd.
 Room 110, Tower 1,
 German Centre,
 88 Keyuan Road,
 Pudong
 201203 Shanghai · China
 Phone +86 21 53921692
 Mobile +86 155 77494939
 Email eddychan@wowgame.com.cn
 Internet www.wowgame.net.cn

CYPRUS
 TGW TOYS GAMES WORLD LTD
 38 Spyrou Kyprianou Street
 Limassol · Cyprus
 Phone +357 25 430043
 Email info@toytower.com
 Internet www.toytower.com

CZECH REPUBLIC
 ConQuest entertainment a.s.
 Hlubetá 11
 198 00 Praha 9 - Hloubětín
 Czech Republic
 Phone +420 284 000 111
 Fax +420 284 000 101
 Email radim.kalac@conquest.cz
 Internet www.cqje.cz

DENMARK / SWEDEN / ICELAND
 Tactic Games Oy
 Rauminenvarante 2
 P.O. Box 4444
 28101 Porri · Finland
 Phone +358 2 624 4144
 Fax +358 2 624 4211
 Email info@tactic.net
 Internet www.tactic.net

EGYPT
 El-Zayat Enterprise for International Trade
 25 El-Mostashia El-Younany St.,
 El-Abaseya
 Cairo · Egypt
 Phone +20 2 24828657
 Fax +20 2 24661912
 Email elzayatco@gmail.com
 Internet www.zayatco.com

ESTONIA
 Anvoli Ltd.
 Madikse 7, 74114 Maarju · Estonia
 Phone +372 63 88 100
 Fax +372 63 88 101
 Email anvoli@anvoli.ee
 Internet www.anvoli.ee

GREECE
 Enarxis Dynamic Media Ltd.
 68, Iliou Street
 11 744, Neos Kosmos
 Athens · Greece
 Phone +30 2109011900
 Fax +30 2109028700
 Email info@enarxis.eu
 Internet www.enarxis.eu

HONG KONG
 Chun Lee (HK) Industrial Limited
 RM, 1801-5, 18/F,
 King Palace Plaza,
 52A Sha Tsui Road,
 Tsuen Wan
 N.T. Hong Kong
 Phone +852 910 36679
 Email eddychan@yu-lee.com

INDIA
 Karma Solutions
 121/A Oshiwara Industrial Center,
 Link Road,
 Goregaon West,
 Mumbai 400104 · India
 Phone +91 22 40230860
 Mobile +91 9820075400
 Email sales@karma-toys.com
 Internet www.karma-toys.com

INDONESIA
 PT. Toys Games Indonesia
 Kawan Lama Building,
 7th Floor
 Ji. Puri Kerjancana No. 1
 Meruya - Kembangan
 Jakarta 11610 · Indonesia
 Phone +62 21 86290-06
 Fax +62 21 86290-16
 Email smile@toyskingdom.co.id
 Internet www.toyskingdom.co.id

ISRAEL
 TOP PLAY ISRAEL (T.P.I.) LTD
 P.O. Box 7823 Kiryat Matatan
 Petach-Tikva, 49250 · Israel
 Phone +972 3 9323767
 Mobile +972 32 8338966
 Fax +972 3 9066074
 Email top-play@012.net.il
 Internet www.topplay-toys.com

JAPAN
 Kyosho Corporation
 Atsugi Operation Center, 153 Funako
 11000 Belgrade · Serbia
 Phone +381 65 8026620
 Email office@coolplay.rs

LEBANON
 F. AOUAD
 P.O. Box 1565 Jounieh Lebanon
 Twin Towers Building Blk A
 Sarba High Way, Jounieh · Lebanon
 Phone +981 3 840505
 Fax +981 9 635473
 Email riad.aouad@fauad.com

MONGOLIA
 Circle LLC
 Enkanto Town, District Bayanzurkh 26th
 khoro, Ikh Mongol State Street
 210523 Ulaanbaatar · Mongolia
 Phone +976 77073034
 Fax +976 11 305646
 Email import@orgil.mn
 Internet www.orgil.mn

NEW ZEALAND
 FW Cave Ltd.
 15 Old North Road, P.O. Box 278,
 Kumeu 0841, Auckland · New Zealand
 Phone +64 9 4157 766
 Fax +64 9 4157 099
 Email sales@fwcave.co.nz
 Internet www.fwcave.co.nz

ROMANIA
 Seven Springrom srl
 Plaka 22 Dombrei nr. 18
 610007 Pitesti, Neamt,
 Jud. Neamt, Romania,
 Phone +40 233 221117
 Email office@sevenroys.ro
 Internet www.sevenroys.ro

RUSSIA
 Unitoys, MSK Ltd.
 Myevniki, 7/2, 123008 Moscow · Russia
 Phone +7 495 978 0286
 Fax +7 489 946 4616
 Email office@unitoys.ru
 Internet www.unitoys.ru

SERBIA / MONTENEGRO
 CoolPlay d.o.o.
 Dr. Nikola Miljanica 18
 11000 Belgrade · Serbia
 Phone +381 65 8026620
 Email office@coolplay.rs

SOUTH KOREA
 JN Corporation
 B8 Superrace Kintex 2nd Exhibition Hall,
 408 Hellyu World-rd,
 Ilsanseo-gu,
 Gyeonggi-do,
 Seoul 411-766 · Rep. of Korea
 Phone +82 70 41956602
 Mobile +82 10 33706601
 Fax +82 31 9957257
 Email dwjuna@jn-toys.co.kr

SWITZERLAND
 Waldmeier AG
 Neustrasse 50
 4623 Neuendorf · Switzerland
 Phone +41 62 387 98 18
 Fax +41 62 387 98 20
 Email info@waldmeier.ch
 Internet www.waldmeier.ch

TURKEY
 SUNMAN SAN. MAM. ITH. IHR. ve TIC. A.Ş.
 Turgut Ozal Cad. No.125
 41420 Çayirova / Kocaeli · Turkey
 Phone +90 216 499 80 80
 Fax +90 216 314 67 20
 Email info@sunman.com.tr
 Internet www.sunman.com.tr

UNITED KINGDOM
 The Hobby Company Ltd.
 Garforth Place, Knowhill,
 Milton Keynes MK5 8PG · UK
 Phone +44 1908 236900
 Fax +44 1908 236900
 Email enquiries@hobbyco.net
 Internet www.hobbyco.net

UNITED ARAB EMIRATES
 Toy World Distributor
 P.O. Box 289, Ghalba Building
 Al Warda Street, Sharjah · UAE
 Phone +971 6 532718
 Fax +971 6 5326682
 Email info@toyworlduae.com
 Internet www.toyworlduae.com



BOXENSTOPP

PITSTOP

Wir gratulieren Ihnen zum Kauf Ihres neuen Carrera Produkts!

Congratulations on the purchase of your new Carrera item!

Sollten Sie trotz unserer umfangreichen Qualitätskontrollen Anlass zu einer Beanstandung oder Fragen zum Produkt haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.



On our homepage carrera-toys.com under section „Service“ you can find answers to all frequently asked questions.

For international service and support please contact your local distributor (see back side).

Wir helfen Ihnen sofort, kompetent und zuverlässig.

Dazu stehen Ihnen folgende Rufnummern zur Verfügung:

D ++49 (0)911 7099-145 (zum Ortstarif)

A ++43 (0)662 88921-145 (zum Ortstarif)

CH ++41 (0)62 387 98 37 (zum Ortstarif)

Wir sind während der üblichen Geschäftszeiten, Montag bis Freitag, für Sie erreichbar.

Bitte vermeiden Sie es, komplette Rennbahnsätze an unsere Serviceadresse einzusenden oder zu Ihrem Händler zurückzubringen.

Rufen Sie uns vorher an!

Sie können auch auf unserer Homepage carrera-toys.com unter „Service“ zu allen Artikelgruppen Antworten zu häufig gestellten Fragen finden.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß mit Ihrem Carrera Produkt!

Ihr Carrera Team



Vous pourrez trouver des réponses aux questions fréquemment posées dans la section „Service“ de notre site internet carrera-toys.com.

Pour toutes assistances et un service à l'international, contactez votre distributeur local (voir au dos).



En nuestra página Web carrera-toys.com y en la sección „Ayuda“ encontrará respuestas a las preguntas más frecuentes.

Para asistencia técnica y ayuda internacionales, póngase en contacto con su distribuidor local (véase dorso).



Sulla nostra homepage carrera-toys.com, nell'area „Service“, trova le risposte alle domande più frequenti

Per l'assistenza internazionale e il servizio clienti contattati il Suo rivenditore locale (vedi sul retro).

Have fun with your Carrera Product!

Your Carrera Team

Carrera®

Garantiekarte

Bei den Carrera-Produkten handelt es sich um technisch hochwertige Spielzeuge, die sorgfältig behandelt werden sollten. Beachten Sie bitte unbedingt die Hinweise in der Bedienungsanleitung.

Alle Teile werden einer sorgfältigen Prüfung unterzogen (technische Änderungen und Modelländerungen, die der Verbesserung des Produktes dienen, sind vorbehalten).

Sollten dennoch Fehler auftreten, wird eine Garantie im Rahmen der nachstehenden Garantie-Bedingungen gewährt:
Die Garantie umfasst nachweisliche Material- oder Fabrikationsfehler, die zum Zeitpunkt des Kaufes des Carrera-Produkts vorhanden waren. Die Garantiefrist beträgt vom Verkaufsdatum an gerechnet 24 Monate. Ausgeschlossen ist der Garantieanspruch auf Verschleißteile (wie z.B. Schleifer), Schäden durch unsachgemäße Behandlung/Nutzung oder bei Fremdeingriffen. Die Reparatur darf nur durch die Firma Stadlbauer Marketing + Vertrieb GmbH oder ein von dieser autorisiertes Unternehmen ausgeführt werden. Im Rahmen dieser Garantie wird nach Wahl der Firma Stadlbauer Marketing + Vertrieb GmbH das Carrera-Produkt als Ganzes oder nur die defekten Teile ausgetauscht oder gleichwertiger Ersatz gewährt. Von der Garantie ausgeschlossen sind Transport-, Verpackungs- und Fahrtkosten sowie vom Käufer zu vertretende Schäden. Diese sind vom Käufer zu tragen. Die Garantieansprüche können ausschließlich vom Ersterwerber des Carrera-Produkts in Anspruch genommen werden.

Anspruch auf die Garantieleistung besteht nur dann, wenn

- die ordnungsgemäß ausgefüllte Karte zusammen mit dem defekten Carrera-Produkt, der Kaufquittung/der Rechnung/dem Kassenzettel eingesandt wird.
- keine eigenmächtigen Änderungen an dieser Karte vorgenommen wurden.
- das Spielzeug gemäß der Bedienungsanleitung behandelt und bestimmungsgemäß genutzt wurde.
- die Schäden/Fehlfunktionen nicht auf höhere Gewalt oder betriebsbedingten Verschleiß zurückzuführen sind.

Garantiekarten können nicht ersetzt werden.

Hinweis für EU-Staaten: Es wird auf die gesetzliche Gewährleistungspflicht des Verkäufers hingewiesen sowie darauf, dass diese Gewährleistungspflicht durch gegenständliche Garantie nicht eingeschränkt wird.

Bitte senden Sie Kopie der vollständig ausgefüllten Garantiekarte, das defekte Teil und die Kaufquittung an folgende Adresse (die Versendung erfolgt auf Risiko des Käufers):
Innerhalb Deutschland AUSSCHLIESSLICH als Warensendung, Päckchen oder Paket der DEUTSCHEN POST an:
Firma Stadlbauer Marketing + Vertrieb GmbH · Chiemseestraße 200 · D-83278 Traunstein
Innerhalb Österreichs an:
Firma Stadlbauer Marketing + Vertrieb GmbH · Handelszentrum 6 · A-5101 Bergheim
Endverbraucher-Hotline: ++49 911 7099-145

Carrera®

Tarjeta de garantía

Los productos Carrera son de alta calidad técnica y deben ser tratados cuidadosamente. Es importante que lea las indicaciones que aparecen en las instrucciones.

Todas las piezas son sometidas a un riguroso control de calidad (nos reservamos el derecho a realizar modificaciones técnicas para la mejora del producto). Aún así, en el caso de observar algún defecto se concederá una garantía en el marco de las siguientes condiciones:

La garantía cubre los fallos demostrables de material o de fabricación, existentes en el momento de la compra del producto Carrera.
El plazo de garantía es de 24 meses, contados desde la fecha de la compra. Queda excluido el derecho a garantía sobre las piezas de desgaste, daños por utilización inadecuada, o bien por actuaciones de terceros. La reparación deberá ser realizada sólo por la empresa Stadlbauer Marketing + Vertrieb GmbH, o bien, por una empresa autorizada por ésta. En el marco de esta garantía, a elección de Stadlbauer Marketing + Vertrieb GmbH, se cambiará el producto Carrera completo, o sólo las piezas defectuosas, o bien se concederá repuesto por el mismo valor. De la aplicación de la garantía están excluidos, los gastos de transporte, embalaje y viaje, así como los daños atribuibles al comprador. Estos correrán por cuenta del comprador. El derecho de garantía solamente puede ejercerlo el primer comprador del producto Carrera.

Existe el derecho a prestación de garantía solo si:

- Es enviada la tarjeta de garantía, debidamente cumplimentada, junto con el producto defectuoso Carrera y la factura o recibo de compra.
- No fue efectuada ninguna modificación arbitraria en la tarjeta de garantía.
- El juguete fue utilizado y tratado, de conformidad con las instrucciones de uso.
- Los defectos o el mal funcionamiento no son debidos a fuerza mayor o a un desgaste normal.

Las tarjetas de garantía no pueden ser reemplazadas.

Aviso para los países de la UE: Se hace referencia al deber legal de prestación de garantía del vendedor. Al mismo tiempo, el deber de garantía no puede ser limitado por ninguna garantía objetiva.

Envíe la copia de la tarjeta de garantía, debidamente cumplimentada, el producto defectuoso y el resguardo de compra, suficientemente franqueados, a la dirección de su respectivo país, indicada en la lista adjunta de distribuidores.

El comprador es responsable del riesgo derivado del envío.

Carrera®

Certificate of warranty

Carrera products are products of high technical standards which should be handled with care. It is imperative that you observe the instructions given in the instruction manual.

All parts are tested carefully (subject to technical and model changes, which serve the improvement of the product). Nevertheless, should there occur any defects a warranty is issued within the framework of the following warranty-conditions:

The warranty covers demonstrable defects of material or workmanship existent at the time the Carrera product was purchased. The warranty period is 24 months from the date of purchase. This warranty will not cover parts subject to wear and tear (e.g. contact brushes), defects caused by improper use or unauthorised interference. Repairs may only be carried out by Stadlbauer Marketing + Vertrieb GmbH or by a company authorized by them. Within the framework of this warranty Stadlbauer Marketing + Vertrieb GmbH will replace, at its option, the Carrera product or its defective parts or provide a substitute product of equal value. This warranty will not cover transport, packaging and travel costs as well as damages the buyer has to account for. These have to be borne by the buyer. Exclusively the first buyer of the Carrera product is entitled to claim for warranty.

You may claim your warranty under the following conditions

- the properly filled in warranty card is sent in together with the defective Carrera product, the receipt / the invoice / the sales check
- no changes of the certificate of warranty have been carried out without authorisation
- the toy has been used according to the instruction manual and its normal purpose
- the damage / malfunction is not due to force majeure or operational wear or tear

Certificates of warranty cannot be replaced.

Note for EU-countries: We refer to the statutory warranty obligation of the seller as well as to the fact that this warranty obligation is not limited by the concrete warranty.

Please send a copy of the completely filled in warranty card together with the defective part and the receipt to your country address sufficiently stamped according to the attached list of distributors.

Delivery is effected at buyer's risk.

Carrera®

Bon de Garantie

Les produits CARRERA sont des jouets techniques de qualité élevée, que nous vous prions de traiter avec soin. Veuillez impérativement respecter les indications des instructions d'emploi.

Toutes les pièces sont soumises à un contrôle approfondi (sous réserve de modifications techniques et de modifications des modèles, destinées à perfectionner le produit). Dans l'hypothèse d'éventuels défauts, une garantie sera accordée dans le cadre des conditions de garantie ci-après :

La garantie englobe les défauts matériels et de fabrication évidents qui existaient à la date de l'achat du produit Carrera. Les produits sont garantis pour une durée de 24 mois à compter de la date d'achat. La garantie ne saurait s'étendre à des pièces d'usure, telles les boucles, et à tout dommage découlant d'un traitement / d'un emploi non conforme à l'usage prévu ou des interventions de tiers non autorisées. Les réparations relèvent strictement de la société Stadlbauer Marketing + Vertrieb GmbH ou une entreprise dûment autorisée. Dans le cadre de cette garantie, la société Stadlbauer Marketing + Vertrieb GmbH aura le choix entre le remplacement du produit Carrera en entier ou des pièces défectueuses uniquement ou d'un produit de même valeur. Les prestations de garantie ne s'appliquent pas aux coûts de transport, d'emballage et de déplacement ainsi qu'aux dommages causés par l'acheteur. Ces coûts incombent à l'acheteur. Seul le premier acquéreur du produit Carrera pourra prétendre aux droits à garantie.

L'exercice des prétentions à garantie est uniquement possible

- si le bon de garantie dûment rempli est envoyé ensemble avec le produit Carrera défectueux, le reçu / la facture / le ticket de caisse.
- si le bon de garantie ne présente aucune modification arbitraire.
- si le jouet a été utilisé et traité en conformité avec les instructions d'emploi.
- si les dommages/dysfonctionnements ne sont pas imputables à un cas de force majeure ou à une usure fonctionnelle.

Les bons de garantie égarés ne seront pas remplacés.

Notice pour les États membres de l'UE : Nous signalons l'obligation légale de garantie du vendeur ainsi que le fait que cette obligation de garantie n'est pas restreinte par la garantie présente.

Veuillez envoyer une copie du bon de garantie entièrement rempli, la pièce défectueuse et le reçu sous pli suffisamment affranchi à l'adresse valable pour votre pays conformément à la liste des distributeurs ci-jointe.

L'envoi se fera au risque de l'acheteur.



Warranty card

Please fill out completely and send in with defective part and receipt.

Customer information

Name: _____
Address: _____
Telephone: _____
E-Mail: _____

Product information

Article number: _____
Description: _____
Date of purchase: _____
Place of purchase: _____

Please mark the kind of malfunction:

- Car doesn't drive
 Both cars don't drive
 Other defects (car): _____

 Transformer defect
 Speed regulator defect
 Trackparts damaged
 Connecting track defect
 Other defects (Track parts): _____

 Lap counter defect
 Other: _____

By completely filling out this form your claim will be processed quickly and you will soon be able to enjoy driving on your Carrera-racetrack again.

Garantiekarte

Bitte unbedingt ausfüllen und gemeinsam mit defektem Teil und Kaufbeleg einsenden.

Kundendaten

Name: _____
Adresse: _____
Telefonnummer: _____
E-Mail: _____

Produktdaten

Artikelnummer: _____
Bezeichnung: _____
Kaufdatum: _____
Bezugsquelle: _____

Bitte kreuzen Sie die Art der Funktionsstörung an:

- Auto fährt nicht
 Beide Autos fahren nicht
 Sonstiges (Auto): _____

 Trafo defekt
 Handregler defekt
 Schienenelemente gebrochen
 Anschlussschiene defekt
 Sonstiges (Schienenelemente): _____

 Rundenzähler defekt
 Sonstiges: _____

Durch gewissenhaftes Ausfüllen ist eine rasche und unkomplizierte Behandlung Ihrer Reklamation gewährleistet und Sie kommen so rasch wie möglich wieder in den unvergleichlichen Fahrgegnuss mit einer Carrera-Autorennbahn.

Bon de Garantie

Ce bon doit être complété et nous être adressé avec le ticket d'achat ainsi que la pièce défectueuse.

Client

Nom: _____
Adresse: _____
Tel.: _____
E-Mail: _____

Produit

Référence du produit: _____
Désignation du produit: _____
Date d'achat: _____
Lieu d'achat: _____

Veuillez cocher le type d'anomalie de fonctionnement

- une voiture ne roule pas
 Les deux voitures ne roulent pas
 Autre voiture: _____

 Transformateur défectueux
 Poignée de gaz manuelle défectueuse
 Eléments de rails défectueux
 Rail de raccordement défectueux
 Autres éléments de rails défectueux: _____

 Comptes-tors défectueux
 Autre(s) anomalie(s): _____

Le fait de compléter consciencieusement ce bon de garantie permettra un traitement rapide et efficace de votre demande. Ainsi vous pourrez retrouver au plus vite les sensations exceptionnelles de pilotage de votre circuit Carrera.

Tarjeta de garantía

Favor enviar sin falta y junto con la pieza defectuosa y el comprobante de compra.

Datos del cliente

Nombre: _____
Dirección: _____
Número de teléfono: _____
E-Mail: _____

Datos del producto

Número de artículo: _____
Descripción: _____
Fecha de compra: _____
Casa proveedora: _____

Favor marcar con una cruz la clase de trastorno funcional:

- Coche no funciona
 Ambos coches no funcionan
 Otros (coche): _____

 Transformador con defecto
 Regulador manual con defecto
 Elementos de vía rotos
 Vía de conexión con defecto
 Otros (elementos de vía): _____

 Cuentavueltas con defecto
 Otros: _____

Por medio de un relleno como es debido, estará garantizado un rápido y poco complicado trato de su reclamación y usted, podrá volver otra vez, tan pronto como sea posible, al incomparable deleite de conducir en una pista de carreras de autos.

This device complies with Part 15 of the FCC Rules.

Operation is subject to the following two conditions:

- (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:

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

Le présent appareil est conforme aux CNR d'Industrie Canada applicables aux appareils radio exempts de licence.

L'exploitation est autorisée aux deux conditions suivantes :

- (1) l'appareil ne doit pas produire de brouillage, et
- (2) l'utilisateur de l'appareil doit accepter tout brouillage radioélectrique subi, même si le brouillage est susceptible d'en compromettre le fonctionnement.