

- 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  
**PL** Instrukcja obsługi i montażu

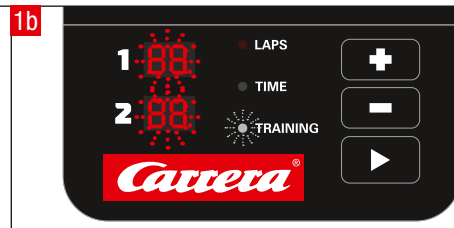
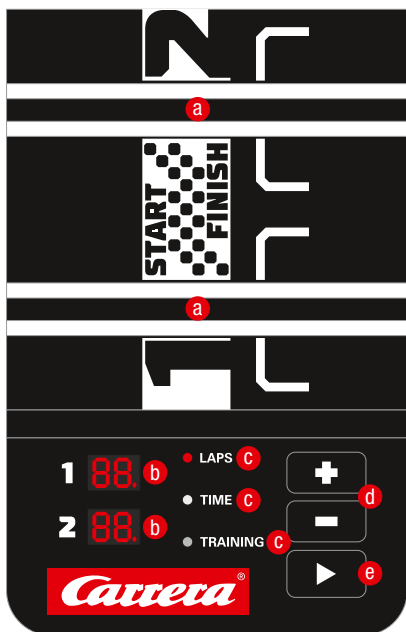


- NL** Montage- en gebruiksaanwijzing  
**S** Monterings- och bruksanvisning  
**FIN** Asennus- ja käyttöohjeet  
**H** Összeszerelési és használati útmutató  
**GR** Οδηγίες συναρμολόγησης και λειτουργίας  
**Arabic** إرشادات التركيب و الاستخدام

carrera-toys.com

Carrera Toys GmbH · Rennbahn Allee 1 · 5412 Puch/Salzburg · Austria  
 Carrera Revell of Americas Inc. · Suite 307N · 197 Route 18 South · East Brunswick, NJ 08816 · USA  
 Carrera Revell UK Ltd. · Unit 10 · Old Airfield Industrial Estate · Cheddington Lane · Tring HP23 4QR · United Kingdom

20061680



#### **D** Trainings-Modus / Runden- und Zeitrennen:

Bei Anstecken des POWER MODULS ist der Trainingsmodus voreingestellt. Es kann sofort losgefahren werden ohne Einstellungen vorzunehmen (Rundenzählung von 1-99). Zur Einstellung von Rundenrennen, Zeitrennen (und Trainingsmodus) gehe wie folgt vor: Um Auswahl-Menü **1a** zu aktivieren die **▶**-Taste (e) für 3 Sek. gedrückt halten – grüne LED (TRAINING) und digitale Anzeigen (b) blinken. **1b**  
**Hinweis:** mit dieser Vorgehensweise kann man jederzeit ins Hauptmenü zurückkehren, um den Modus neu auszuwählen.

#### **GB USA** Training Mode / Lap and Time Trial:

When the POWER MODULE is connected, the training mode is preset. You can start immediately without changing any settings (lap counting from 1-99). To set lap races, time trials (and training mode), proceed as follows: To activate selection menu **1a**, press and hold the **▶** button (e) for 3 sec. – the green LED (TRAINING) and digital displays (b) will flash. **1b**  
**Note:** This procedure allows you to return to the main menu at any time to reselect the mode.

#### **F** Entraînement/ Mode course par tours/contre-la-montre :

Lorsque le module POWER MODUL est branché, le mode entraînement est pré-réglé. Il est possible de commencer immédiatement sans effectuer de réglages (comptage des tours de 1 à 99). Pour régler les courses par tours, les courses contre la montre (et le mode entraînement), procédez comme suit : Pour activer le menu de sélection **1a**, maintenez la touche **▶** (e) enfoncée pendant 3 secondes – la LED verte (TRAINING) et les affichages numériques (b) clignotent. **1b**

**Remarque :** cette procédure permet de revenir à tout moment au menu principal pour sélectionner un nouveau mode.

#### **I** Modalità allenamento/Gara a giri/prova a tempo:

Quando si collega il POWER MODUL, la modalità allenamento è preimpostata. È possibile iniziare immediatamente senza effettuare alcuna impostazione (conteggio giri da 1 a 99). Per impostare le gare a giri, le gare a tempo (e la modalità allenamento), procedere come segue:

Per attivare il menu di selezione **1a**, tenere premuto il tasto **▶** (e) per 3 secondi: il LED verde (TRAINING) e i display digitali (b) lampeggiano. **1b**

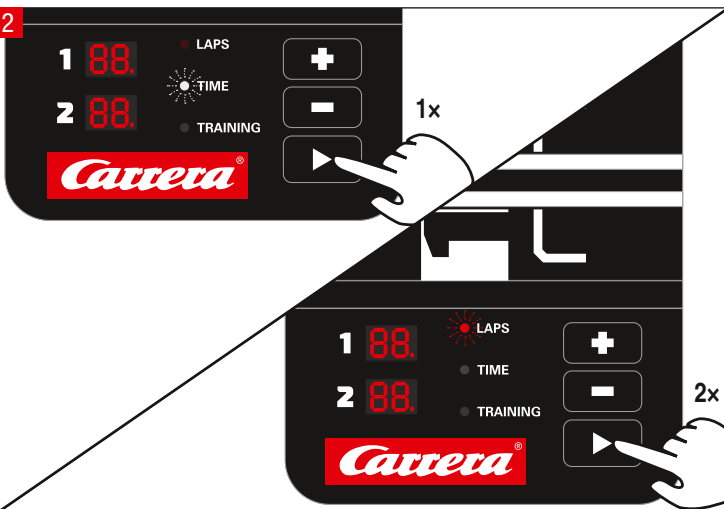
**Nota:** con questa procedura è possibile tornare in qualsiasi momento al menu principale per selezionare nuovamente la modalità.

#### **E** Modo libre/ entrenamiento/Carrera por vueltas/Carrera por tiempo/:

Al conectar el POWER MODUL, el modo de entrenamiento está preconfigurado. Se puede empezar a rodar inmediatamente sin necesidad de realizar ajustes (recuento de vueltas de 1 a 99). Para configurar carreras por vueltas, carreras contrarreloj (y modo de entrenamiento), proceda de la siguiente manera:

Para activar el menú de selección **1a**, mantenga pulsada la tecla **▶** (e) durante 3 segundos: el LED verde (TRAINING) y las pantallas digitales (b) parpadearán. **1b**

**Nota:** con este procedimiento, puede volver al menú principal en cualquier momento para volver a seleccionar el modo.



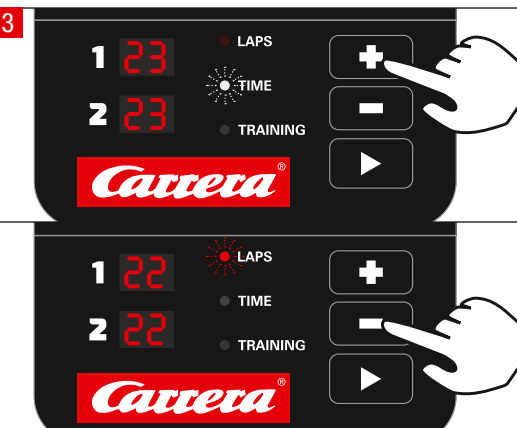
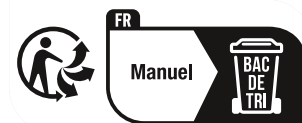
**D** **2** Durch weiteres Drücken der **▶**-Taste (e) zu TIME (Zeitrennen) oder LAPS (Rundenrennen) wechseln → LED (c) blinkt bei gewähltem Modus

**GB USA** **2** Pressing the **▶**-button (e) again switches to TIME (Time Trial) or LAPS (Lap Race) → LED (c) flashes when the selected mode is active.

**F** **2** Appuyer à nouveau sur le bouton **▶** (e) permet de passer en mode Contre-la-montre (TIME) ou en mode Course (LAPS) → La LED (c) clignote lorsque le mode sélectionné est actif.

**I** **2** Premendo nuovamente il pulsante **▶** (e) si passa a TIME (Prova a tempo) o LAPS (Gara a giri) → Il LED (c) lampeggia quando la modalità selezionata è attiva.

**E** **2** Al pulsar de nuevo el botón **▶** (e), se cambia a TIME (Contrarreloj) o LAPS (Carrera por vueltas) → El LED (c) parpadea cuando el modo seleccionado está activo.



**D** **3** Anschließend direkt die gewünschte Rundenzahl (im LAPS Modus) oder Renndauer (im TIME Modus) durch Drücken der **+** / **-** Taste (d) eingeben

- Rundenrennen = Anzahl zu fahrende Runden
- Zeitrennen = Anzahl zu fahrende Minuten

**GB USA** **3** Then enter the desired number of laps (in LAPS mode) or race duration (in TIME mode) by pressing the **+** / **-** button (d)

- Lap race = number of laps to be driven
- Time trial = number of minutes to be driven

**F** **3** Entrez ensuite directement le nombre de tours souhaité (en mode LAPS) ou la durée de la course (en mode TIME) en appuyant sur la touche **+** / **-** (d)

- Course par tours = nombre de tours à parcourir
- Course contre la montre = nombre de minutes à parcourir

**I** **3** Quindi inserire direttamente il numero di giri desiderato (in modalità LAPS) o la durata della gara (in modalità TIME) premendo il tasto **+** / **-** (d)

- Gara a giri = numero di giri da percorrere
- Gara a tempo = numero di minuti da percorrere

**E** **3** A continuación, introduzca directamente el número de vueltas deseado (en el modo LAPS) o la duración de la carrera (en el modo TIME) pulsando la tecla **+** / **-** (d)

- Carrera por vueltas = número de vueltas a recorrer
- Carrera por tiempo = número de minutos a recorrer

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

**ATTENTION:**  
 DANGER D'ÉTOUFFEMENT - PRÉSENCE DE PETITES PIÈCES  
 NE CONVIENT PAS AUX ENFANTS DE MOINS DE 3 ANS.

**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.  
**P** Reservados os direitos de alterações técnicas e no design.  
**I** Con riserva di modifiche tecniche e di design.

**PL** Zastrzegamy sobie możliwość zmian.  
**NL** Technische en designgeboden afwijkingen voorbehouden.  
**S** Med reservation för tekniska och designrelaterade ändringar.  
**FIN** Oikeus teknisiin ja muotoilun aiheuttamiin muutoksiin pidätetään.

**H** Műszaki és konstrukciós változások előfordulhatnak.  
**GR** Επισφύλαξη τεχνικών - σχεδιαστικών τροποποιήσεων.

يقفى حق التغييرات التقنية والتصميمية محفوظة

4

1 88.

2 88.

TIME

TRAINING

Carrera®

+

-

▶

1 x ca. 1 sec.

D

4 Zur Bestätigung die ▶-Taste (e) ca. 1 Sekunde lang gedrückt halten.

GB

USA

4 To confirm, press and hold the ▶-button (e) for approximately 1 second.

F

4 Pour confirmer, maintenez la touche ▶ (e) enfoncée pendant environ 1 seconde.

I

4 Per confermare, tenere premuto il pulsante ▶ (e) per circa 1 secondo.

E

4 Para confirmar, mantenga pulsado el botón ▶ (e) durante aproximadamente 1 segundo.

5a

1 88.

2 88.

LAPS

TIME

TRAINING

Carrera®

+

-

▶

5b

1 88.

2 88.

LAPS

TIME

TRAINING

Carrera®

+

-

▶

✗

▶

✓

▶

D

Durch wiederholtes Drücken der ▶-Taste (e) 5a wird das Zeit- oder Rundenrennen über die Startampel gestartet – die LED wechselt von Rot zu Orange zu Grün. 5b Wer den Handregler betätigt, bevor die Startampel ausgeht und die LED des gewählten Modus wieder leuchtet, löst einen Fehlstart aus – die Startampel beginnt komplett zu blinken, zusätzlich blinkt die LED-Anzeige der Spur, auf der der Fehlstart ausgelöst wurde. Dann muss das Rennen über die ▶-Taste (e) nochmal gestartet werden. Zum Wiederholen des Rennstarts die Play-Taste nochmals betätigen.

GB

USA

By repeatedly pressing the ▶-button (e) 5a, the time or lap race is started via the start light – the LED changes from red to orange to green. 5b If you press the hand controller before the start light goes out and the LED of the selected mode lights up again, a false start is triggered – the starting lights will begin to flash continuously, and the LED display for the lane in which the false start occurred will also flash. The race must then be restarted using the ▶-button (e). To restart the race, press the play button again. The starting lights will flash red, orange and green.

F

En appuyant plusieurs fois sur la touche ▶ (e) 5a, la course contre la montre ou par tours est lancée via le feu de départ – la LED passe du rouge à l'orange puis au vert. 5b Si vous actionnez la manette avant que le feu de départ ne s'éteigne et que la LED du mode sélectionné s'allume à nouveau, vous provoquez

I

un faux départ – les feux de départ se mettent à clignoter, et l'affichage LED de la piste sur laquelle le faux départ a été déclenché clignote également. Il faut alors redémarrer la course à l'aide de la touche ▶ (e). Pour répéter le départ de la course, appuyez à nouveau sur la touche Play.

I

Premendo ripetutamente il tasto ▶ (e) 5a, la gara a tempo o a giri viene avviata tramite il semaforo di partenza: il LED passa da rosso ad arancione e poi a verde. 5b Chi azionerà il comando manuale prima che il semaforo di partenza si spenga e il LED della modalità selezionata si riaccenda, causerà una falsa partenza: il semaforo di partenza inizia a lampeggiare completamente, inoltre lampeggia anche l'indicatore LED della pista su cui è stata provocata la falsa partenza. A questo punto è necessario riavviare la gara premendo nuovamente il tasto ▶ (e). Per ripetere la partenza della gara, premere nuovamente il tasto Play.

E

Al pulsar repetidamente la tecla ▶ (e) 5a, se inicia la carrera por tiempo o por vueltas a través del semáforo de salida: el LED cambia de rojo a naranja y luego a verde. 5b Si se acciona el control manual antes de que se apague el semáforo de salida y se vuelva a encender el LED del modo seleccionado, se produce una salida en falso: el semáforo de salida comenzará a parpadear completamente y, además, parpadeará el indicador LED de la pista en la que se ha producido la salida en falso. A continuación, la carrera deberá iniciarse de nuevo pulsando la tecla ▶ (e). Para repetir el inicio de la carrera, pulse de nuevo la tecla Play.

D

Renn-Ende / Gewinner

Nach Ablauf des Rennens (Runden oder Zeit) bleiben die Fahrzeuge stehen und der Gewinner wird angezeigt → die LED-Anzeige (b) des Gewinners blinkt auf Spur 1 oder 2 (a). Um ein weiteres Rennen zu starten ▶-Taste (e) wiederholt drücken.

GB

USA

Race End / Winner

Once the race has finished (laps or time), the vehicles stop and the winner is displayed → the winner's LED indicator (b) flashes on lane 1 or 2 (a). To start another race, press ▶-button (e) repeatedly.

F

Fin de course / Vainqueur

Une fois la course terminée (nombre de tours ou temps), les véhicules s'arrêtent et le nom du vainqueur s'affiche : son indicateur LED (b) clignote sur la voie 1 ou 2 (a). Pour démarrer une autre course, appuyez plusieurs fois sur le bouton ▶ (e).

I

Fine gara / Vincitore

Una volta terminata la gara (giri o tempo), i veicoli si fermano e viene visualizzato il vincitore → l'indicatore LED del vincitore (b) lampeggia sulla corsia 1 o 2 (a). Per iniziare un'altra gara, premere ripetutamente il pulsante ▶ (e).

E

Fin de Carrera / Ganador

Una vez finalizada la carrera (vueltas o tiempo), los vehículos se detienen y se muestra el ganador → el indicador LED del ganador (b) parpadea en el carril 1 o 2 (a). Para iniciar otra carrera, pulsa el botón ▶ (e) repetidamente.

6a

1 88.

2 88.

LAPS

TIME

TRAINING

Carrera®

+

-

▶

1x

6b

1 88.

2 88.

LAPS

TIME

TRAINING

Carrera®

+

-

▶

6c

1 88.

2 88.

LAPS

TIME

TRAINING

Carrera®

+

-

▶

D

Anfänger-/Fortgeschrittenen-Modus:

6a Um zwischen dem Fortgeschrittenen- und dem Anfänger-Modus zu wechseln, die + / - Tasten (d) gleichzeitig für ca. 5 Sek. gedrückt halten.

• Punkt im Display (b) blinkt = Anfänger-Modus 6c (reduzierte Geschwindigkeit) aktiv

• Kein Punkt im Display (b) = Fortgeschrittenen-Modus 6b (volle Geschwindigkeit) aktiv

GB

USA

Beginner/Advanced Mode:

6a To switch between Advanced and Beginner modes, press and hold the + / - buttons (d) simultaneously for approximately 5 seconds.

• A dot on the display (b) is flashing = Beginner mode 6c (reduced speed) active

• No dot on the display (b) = Advanced mode 6b (full speed) active

F

Mode débutant/expert :

6a Pour basculer entre les modes Débutant et Expert, appuyez simultanément sur les boutons + / - (d) et maintenez-les enfoncés pendant environ 5 secondes.

• Un point clignote sur l'écran (b) = Mode Débutant 6c (vitesse réduite) actif

• Aucun point n'apparaît sur l'écran (b) = Mode Expert 6b (vitesse maximale) actif

I

Modalità principiante/avanzata:

6a Per passare dalla modalità avanzata a quella base e viceversa, tenere premuti contemporaneamente i tasti + / - (d) per circa 5 secondi.

• Il punto sul display (b) lampeggia = modalità base 6c (velocità ridotta) attiva

• Nessun punto sul display (b) = modalità avanzata 6b (velocità massima) attiva

E

Modo principiante/avanzado:

6a Para cambiar entre el modo avanzado y el modo principiante, mantenga pulsadas las teclas + / - (d) simultáneamente durante unos 5 segundos.

• El punto de la pantalla (b) parpadea = modo principiante 6c (velocidad reducida) activo

• No hay ningún punto en la pantalla (b) = modo avanzado 6b (velocidad máxima) activo

**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** Importante! 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 verpakkingsinhoud vindt u op de stuklijst. **S** VIKTIGT! Dekoralelement och Carrera-fordon visas som symboler. Endast i informationssyfte. Förpackningsinnehåll se stycklistan. **FIN** TÄRKEÄÄ! Deko-elementit ja Carrera-ajoneuvot esitetään symboli-kuvina. Vain ohjetta varten. Pakkauksen sisältö, katso osaluettelo. **H** FONTOS! A dekorációs elemek és a Carrera járművek szimbólumbraként 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.