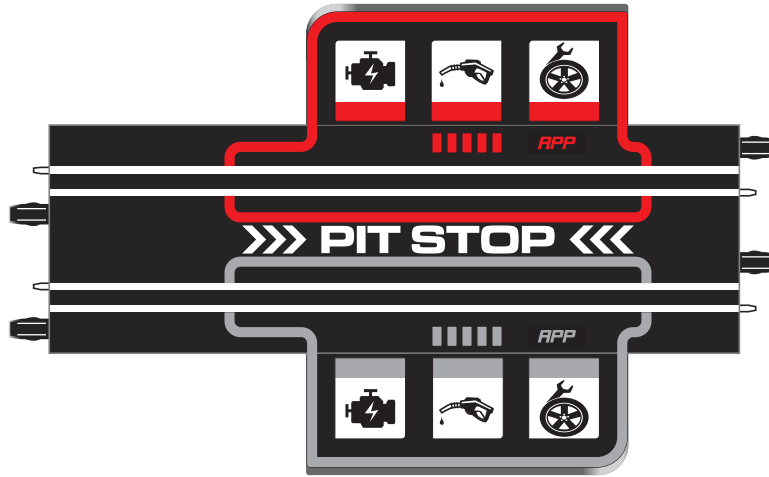


- D** Betriebsanleitung
- GB USA** Operating Instructions
- F** Instructions d'utilisation
- E** Instrucciones de uso
- I** Istruzioni di montaggio e d'uso



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



D

Das Pit-Stop-Game ist eine Erweiterung der Carrera GO!!! Plus Autorennbahn und bietet zusätzliche spannende Aufgaben in der Boxengasse.

Während des Rennverlaufs (alle Modi, außer Ghost-Car-Modus) werden im Zufallsprinzip unterschiedliche Boxenstopp-Aufgaben gestartet. Diese Events werden auf der Pit-Stop-Schiene mit entsprechend aufleuchtenden Feldern „Motorschaden“, „Tankanzeige“, „Reifenwechsel“ oder „APP“ (wenn mit Smart Device verbunden) angezeigt. Der betroffene Fahrer sollte schnellstmöglich im farblich markierten Pit-Stop-Bereich halten. Nach erfolgreichem Anhalten wird das Fahrzeug automatisch ans Ende des Pit-Stop-Bereichs gefahren und die zu lösende Aufgabe startet. Wenn ein Anhalten innerhalb des vorgegebenen, farblich markierten Bereichs nicht geschafft wurde, dann ertönt ein Warnsignal und man muss erneut versuchen, innerhalb der Markierung anzuhalten. Gefahrene Runden, bei denen nicht angehalten wurde, werden nicht als absolvierte Runden gezählt. Erst nach Lösung der Aufgabe wird die Rennbahn wieder für den sich im Event befindenden Fahrer zur Weiterfahrt freigegeben.

Event: Motorschaden

- Anzeigefeld für Motorschaden leuchtet beim erwählten Fahrer auf
- Schnellstmöglich im farblich markierten Pit-Stop-Bereich anhalten – das Fahrzeug wird automatisch ans Ende des Pit-Stop-Bereichs gefahren.
- Countdown über 5 Lichtbalken abwarten und dann wieder starten

Event: Tankanzeige

- Tankinhalt wird über die 5 Lichtbalken angezeigt. Ist der Tank leer, leuchtet die Tankanzeige auf
- Schnellstmöglich im farblich markierten Pit-Stop-Bereich anhalten – das Fahrzeug wird automatisch ans Ende des Pit-Stop-Bereichs gefahren.
- Drücken des Handreglerstößels simuliert Tankvorgang. Handregler so oft drücken, bis die Tankanzeige erlischt und alle 5 Balken wieder leuchten – erst dann kann der Fahrer wieder starten

Event: Reifenwechsel

- Anzeigefeld für Reifenwechsel leuchtet beim erwählten Fahrer auf
- Schnellstmöglich im farblich markierten Pit-Stop-Bereich anhalten – das Fahrzeug wird automatisch ans Ende des Pit-Stop-Bereichs gefahren.
- Handreglerstößel viermal drücken um die Aufgabe zu lösen – erst dann kann der Fahrer wieder starten

APP-Event (wenn Smart Device mit Rennbahn verbunden)

- Anzeigefeld **APP** leuchtet beim erwählten Fahrer auf
- Schnellstmöglich im farblich markierten Pit-Stop-Bereich anhalten – das Fahrzeug wird automatisch ans Ende des Pit-Stop-Bereichs gefahren.
- Jetzt APP-Game am Smart-Device lösen – erst danach kann der Fahrer wieder starten.

Startampel

- Beim Start stellen die 5 Lichtbalken die Startampel dar
- Ton- und Lichtsignal für den Start abwarten und starten

GB USA

The Pit-Stop game is an extension of the GO!!! Plus race track and offers additional exciting tasks in the pit.

A range of different pit stop tasks are randomly started over the course of the race (all modes except ghost car mode). These events are displayed by lighted fields on the pit-stop track – “engine damage”, “fuel gauge”, “tyre change” or “APP” (if connected with a smart device). As soon as they can, the driver in question should stop in the pit stop area, indicated by coloured markings. Provided they have stopped correctly, the car is automatically driven to the end of the pit lane and the task shown will be started. If the car fails to stop within the prescribed, coloured area, a warning signal is sounded and the driver must again attempt to stop within the marked area. Any laps driven without performing this stop will not be counted. The track will only be cleared for re-entering and the driver facing an event will only be able to continue once the task has been successfully completed.

Event: Engine damage

- The selected driver's engine damage display field lights up.
- As soon as they can, the driver should stop in the pit stop area indicated by the coloured markings; the car will be automatically driven to the end of the pit stop area.
- Wait for the countdown over the five light bars and then restart

Event: Fuel display

- The fuel level is displayed by the five light bars . If the tank is empty, the display lights up.
- As soon as they can, the driver should stop in the pit stop area indicated by the coloured markings; the car will be automatically driven to the end of the pit stop area.
- Pressing the controller tappet simulates refuelling. Press the hand control as often as required for the fuel display light to go out and the five light bars are illuminated again – the driver cannot move off again until this has been done.

Event: Tyre change

- The selected driver's display field for tyre change lights up.
- As soon as they can, the driver should stop in the pit stop area indicated by the coloured markings; the car will be automatically driven to the end of the pit stop area.
- Press the controller tappet four times to complete the task, then the driver can restart

APP event (when a smart device is connected to the race track)

- Selected driver's **APP** display field lights up
- As soon as they can, the driver should stop in the pit stop area indicated by the coloured markings; the car will be automatically driven to the end of the pit stop area. Now complete the app game on the smart device – only after this can the driver restart.

Start light

- At the start, the five light bars represent the start light.
- Wait for the audible and visible start signals and then drive off.

F

Le Pit Stop Game est une extension du circuit GO!!! Plus et propose des missions passionnantes dans les voies des stands.

Pendant la course (pour tous les modes, sauf le mode Voiture fantôme), différents événements d'arrêt aux stands sont déclenchés aléatoirement. Ces événements sont signalés sur le rail d'arrêt au stand par l'allumage des indicateurs correspondants “Panne de moteur”, “Jauge à carburant”, “Changement de pneus” ou “APP” (si un appareil mobile est connecté). Le pilote concerné doit s'arrêter le plus rapidement possible dans la zone de boxes signalisée en couleur. Après un arrêt réussi, la voiture roule automatiquement jusqu'à la fin de la zone d'arrêt au stand et la tâche à accomplir commence. Lorsqu'un arrêt dans la zone indiquée en couleur n'est pas effectué, un signal d'avertissement se fait entendre et il faut à nouveau essayer de s'arrêter dans la zone signalisée. Les tours effectués alors que le véhicule aurait dû être à l'arrêt ne seront pas comptés comme des tours réalisés. Ce n'est qu'après la réalisation de la mission que le pilote se trouvant dans la zone événements peut à nouveau circuler sur le circuit.

Évènement : dommages du moteur

- Le champ d'affichage des dommages du moteur s'allume pour le pilote choisi.
- Arrêter la voiture le plus rapidement possible dans la zone d'arrêt au stand marquée en couleur – la voiture roule automatiquement jusqu'à la fin de la zone d'arrêt au stand.
- Attendre la fin du compte à rebours signalée par les 5 barres lumineuses , puis redémarrer

Évènement : affichage réservoir

- Le contenu du réservoir est affiché via 5 barres lumineuses . Si le réservoir est vide, l'affichage de réservoir s'allume.
- Arrêter la voiture le plus rapidement possible dans la zone d'arrêt au stand marquée en couleur – la voiture roule automatiquement jusqu'à la fin de la zone d'arrêt au stand.
- Le processus de ravitaillement est simulé en appuyant sur le poussoir du régulateur manuel. Appuyer sur le contrôleur de vitesse jusqu'à ce que l'affichage de réservoir s'éteigne et que les 5 barres s'allument à nouveau – le pilote peut ensuite redémarrer.

Évènement : changement de pneu

- Le champ d'affichage du changement de pneu s'allume pour le pilote choisi
- Arrêter la voiture le plus rapidement possible dans la zone d'arrêt au stand marquée en couleur – la voiture roule automatiquement jusqu'à la fin de la zone d'arrêt au stand.
- Appuyer quatre fois sur le poussoir du régulateur manuel pour accomplir la tâche – le pilote ne peut repartir qu'une fois la tâche terminée

Évènement APP (si un Smart Device est relié au circuit)

- Le champ d'affichage **APP** s'allume pour le pilote choisi
- Arrêter la voiture le plus rapidement possible dans la zone d'arrêt au stand marquée en couleur – la voiture roule automatiquement jusqu'à la fin de la zone d'arrêt au stand. Résoudre ensuite le jeu “APP” sur l'appareil mobile – le pilote ne peut repartir qu'une fois le jeu terminé.

Feu de départ

- Lors du départ, les 5 barres lumineuses représentent le feu de départ.
- Attendre le signal lumineux et sonore de départ et démarrer .

7.64.12.323.00



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.

E


El juego Pit Stop es una ampliación del circuito GO!!! Plus y proporciona emocionantes tareas adicionales en la recta de boxes.


Durante el curso de la carrera (todos los modos, excepto el modo con coche fantasma) se iniciarán aleatoriamente diferentes tareas de parada en boxes. Estos sucesos se señalizan en la pista de Pit Stop con los siguientes indicadores iluminados correspondientemente: "Daños en el motor", "Indicador de depósito", "Cambio de neumáticos" o "APP" (cuando se está conectado a un dispositivo inteligente).

El piloto afectado debe detenerse lo más rápido posible en la zona de Pit Stop marcada en color. Cuando el vehículo se detiene, este es conducido automáticamente al final de la zona de Pit Stop y comienza la tarea que se ha de realizar.



Si no se logra detener el vehículo en la zona marcada de color establecida, se emite una señal de advertencia y el piloto debe intentar de nuevo detenerse en la zona marcada. Las vueltas realizadas en las que el vehículo no se ha detenido no se contarán. Una vez realizada la tarea, el piloto podrá proseguir corriendo en el circuito.

Suceso: daños en el motor

El campo indicador  para daños en el motor se enciende en el piloto seleccionado y


- Detenerse lo más rápido posible en la zona de Pit Stop marcada con color; el vehículo es conducido automáticamente al final de dicha zona.
- Esperar a la cuenta atrás reflejada en las 5 barras luminosas  y después arrancar de nuevo.

Suceso: indicador de depósito

El contenido del depósito se indica mediante las 5 barras luminosas . Si el depósito está vacío, se ilumina el indicador de depósito  y

- Detenerse lo más rápido posible en la zona de Pit Stop marcada con color; el vehículo es conducido automáticamente al final de dicha zona.
- Pulsando el accionador del mando se simula el llenado del depósito. Pulsar el mando hasta que se apague el indicador de depósito y las 5 barras vuelvan a iluminarse. Ahora el piloto puede arrancar de nuevo.

Suceso: cambio de neumáticos

El campo indicador  para cambio de neumáticos se enciende en el piloto seleccionado y

- Detenerse lo más rápido posible en la zona de Pit Stop marcada con color; el vehículo es conducido automáticamente al final de dicha zona.
- Pulsar cuatro veces el accionador del mando para realizar la tarea. Después el piloto puede volver a arrancar

Suceso de la aplicación (si el dispositivo inteligente está conectado con el circuito)

El campo indicador **APP** se enciende en el piloto seleccionado y

- Detenerse lo más rápido posible en la zona de Pit Stop marcada con color; el vehículo es conducido automáticamente al final de dicha zona. Resolver ahora el juego de la aplicación en el dispositivo inteligente. Después el piloto puede volver a arrancar.

Semaforo de salida

En la salida, las 5 barras luminosas  representan el semáforo de salida.

- Esperar a la señal auditiva y luminosa para arrancar.

I

Il Pit-Stop-Game è un'estensione della pista GO!!! Plus e offre ulteriori compiti avvincenti nella corsia dei box.


Durante lo svolgimento di una gara (tutte le modalità, tranne quella ghostcar), nel principio di causalità vengono avviati diversi compiti durante le soste ai box. Questi eventi vengono visualizzati sulla rotaia del pit-stop con pannelli di visualizzazione opportunamente illuminati "Guasto del motore", "Indicatore del carburante", "Cambio gomme" oppure "APP" (se connessa con Smart Device).

Il pilota interessato dovrebbe fermarsi al più presto nella zona pit-stop contrassegnata a colori. Dopo essersi fermata, la vettura viene spostata automaticamente alla fine della zona pit-stop e il compito da svolgere inizia.



Se la sosta all'interno della zona prescritta contrassegnata a colori è fallita, risuona un segnale di avvertimento e si deve riprovare a fermarsi all'interno del contrassegno. I giri percorsi nei quali non è stata effettuata la sosta, non vengono contati come giri completati. Solo dopo aver svolto il compito, la pista viene di nuovo sbloccata affinché il pilota interessato dall'evento possa proseguire.

Evento: guasto del motore

Il pannello di visualizzazione  per guasto del motore si illumina per il pilota scelto.

- Fermarsi al più presto nella zona pit-stop contrassegnata a colori – la vettura viene spostata automaticamente alla fine della zona pit-stop.
- Attendere il conto alla rovescia visibile su 5 barre luminose  e poi ripartire.

Evento: indicatore del carburante

Il livello del carburante viene indicato mediante 5 barre luminose . Se il serbatoio è vuoto, l'indicatore del carburante  si illumina.

- Fermarsi al più presto nella zona pit-stop contrassegnata a colori – la vettura viene spostata automaticamente alla fine della zona pit-stop.
- La pressione del pulsante del comando manuale simula il processo di rifornimento. Premere il comando manuale finché l'indicatore del carburante si spegne e tutte le 5 barre luminose si riaccendono – solo allora il pilota può ripartire.

Evento: cambio gomme

Il pannello di visualizzazione  per il cambio gomme si illumina per il pilota scelto.

- Fermarsi al più presto nella zona pit-stop contrassegnata a colori – la vettura viene spostata automaticamente alla fine della zona pit-stop.
- Per svolgere il compito, premere quattro volte il pulsante del comando manuale – solo allora il pilota può ripartire

APP-Event (solo se lo Smart-Device è connesso con la pista)

Il pannello di visualizzazione **APP** si illumina per il pilota scelto

- Fermarsi al più presto nella zona pit-stop contrassegnata a colori – la vettura viene spostata automaticamente alla fine della zona pit-stop. Ora risolvere l'App-Game sullo Smart Device – solo allora il pilota può ripartire.

Semaforo di partenza

Alla partenza le 5 barre luminose  rappresentano il semaforo.

- Per la partenza attendere il segnale acustico e quello luminoso e partire