

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 adverse. Pour cette fonction, le véhicule adverse 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. Attendez 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 lorsqu 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 5.0.1 à partir d'iOS 8.0

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

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 perseguidor 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 perseguidor puede arrancar tras un retraso
- La carrera finaliza si se 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 perseguidor 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.

6 Programación: coche fantasma (modo de 1 jugador)

- Mover la barra deslizante a
- Situar el vehículo unos 30 cm antes de la línea de salida/legada.
- 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/legada. 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, carrera en vueltas y persecución)

• Situar ambos vehículos en la línea de salida/legada.

• 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/legada 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/legada.

• Modo de 1 jugador no disponible con l'appli Carrera GO!!! Plus App et le jeu Pit Stop Game

7 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.)

8 Conexión: aplicación vía 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® en el dispositivo móvil, pulsar 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 5.0.1 à partir d'iOS 8.0

Vous trouverez une liste de tous les appareils compatibles sur

www.carrera-toys.com/goplus

9 Información importante sobre compatibilidad:

Compatibilidad con dispositivos

iPhone a partir del iPhone 5 e iPad a partir del iPad 3

Dispositivos de Android: disponibilidad de Bluetooth® LE como requisito para la Compatibilidad de software a partir de Android 5.0.1 a partir de iOS 8.0

Encontrará una lista de todos los dispositivos compatibles en

www.carrera-toys.com/goplus

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 "roja" = mando en casquillo "rojo"

Nota: El riel de unión está provisto de un dispositivo de protección frente a cortocircuitos y sobrecargas. 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/legada.

I

Prima 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 perseguidor se detiene tras cruzar la línea de meta de la pista de Pit Stop (opcional).

• Cambiar la posición del cursor para salvare l'audio seleccionato.

3 Ajuste: persecución

- Mover la barra deslizante a

• 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 perseguidor puede arrancar tras un retraso

• La carrera finaliza si se 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 perseguidor se detiene (en combinación con la pista de Pit Stop (opcional)), el vencedor se mostrará además con el parpadeo del carril correspondiente)

4 Ajuste: configuración: audio

- Mettere il cursore