

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

Avvertenze di sicurezza:
AVVERTENZA! Non addare a bambini di età inferiore ai 36 mesi. Pericolo di soffocamento per ingestione di pezzi piccoli.
Avvertenza: pericolo di schiacciamento dovuto al funzionamento. Conservare l'imballo perché contenga importanti indicazioni.

AVVERTENZA per i genitori:
Controllare regolarmente che il box batterie non sia danneggiato. Azionare il giocattolo solo con le batterie consigliate. Non usare più di un box batterie alla volta. In caso di danneggiamenti il box non deve più essere usato. Non aprire il rivestimento esterno dei regolatori di velocità. In caso di pause prolungate si consiglia di staccare il comando manuale. Il montaggio può essere eseguito solo da persone adulte.

Per aprire il box batterie togliere la vite con un cacciavite. Estrarre il box batterie, inserire le batterie (polarità corretta vedi didtura nel box batterie) Reinserrire il box batterie e riavvitare la vite.

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.

De baan en de auto's moeten regelmatig op beschadigingen aan kabels, stekkers en behuizingen worden gecontroleerd. Defecte onderdelen moeten worden vervangen. De racebaan is niet geschikt voor gebruik buiten of in natte ruimten. Houd voelstoffen uit de buurt van de baan.

Leg geen metalen onderdelen op de baan, om kortsluitingen te voorkomen. Gebruik de baan niet in de directe omgeving van kwetsbare voorwerpen – auto's die uit de baan vliegen, kunnen schade veroorzaken. Vast tapijt is geen geschikte ondergrond voor de racebaan.

Prima di eseguire la pulizia o la manutenzione della pista, staccare sempre il comando manuale dal box batterie. Non usare detersivi o acqua. Per la pulizia non usare solventi o prodotti chimici. Se non viene usata, tenere la pista in luogo asciutto e al riparo dalla polvere, possibilmente nella confezione originale. Controlla regolarmente lo stato dei pattini di contatto.

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. Non azionare l'autopista all'altezza degli occhi o del viso, le auto in corsa che sbattono ed escono dalla carreggiata possono provocare lesioni.

Dati tecnici:
Per questo cet servono 4 batterie di tipo "C" (non incluse nella confezione). Le batterie devono essere inserite con la polarità corretta. Non mettere mai insieme batterie usate e nuove! Non usare mai insieme tipi di batterie diversi (alcaline, standard, zinco-carbone) o accumulatori. Togliere le batterie quando non si gioca per molto tempo. Eliminare le batterie scarse. Non gettare nel fuoco le batterie, pericolo di incendio.

Non ricaricare le batterie che non sono ricaricabili. Caricare le batterie ricaricabili solo in presenza di persone adulte. Prima di ricaricarle, togliere le batterie ricaricabili dal giocattolo. Non cortocircuitare i morsetti.

Avvertenza: Tutti i componenti di Carrera FIRST non sono compatibili con altri sistemi Carrera.



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'apparechiatura 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'apparechiatura 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'arrivo successivo dell'apparechiatura 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'apparechiatura. Il trattamento errato 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.

Con riserva di modifiche tecniche e di design.

NL Lees de instructies aandachtig door en bewaar ze voor toekomstig gebruik. Controleer de inhoud van de doos op volledigheid en eventuele transportschade.

Veiligheidsinformatie WAARSCHUWING! Niet geschikt voor kinderen onder de 36 maanden. Verslikingsgevaar vanwege kleine onderdelen die kunnen worden ingeslikt.
Waarschuwing: Door bepaalde functies bestaat er klemgevaar. Bewaar de verpakking – deze bevat belangrijke informatie.

WAARSCHUWING! Dit speelgoed bevat magneten of magnetische onderdelen. Magneten die in het menselijk lichaam elkaar of een metaal voorwerp aantrekken, kunnen een ernstig of dodelijk letsel veroorzaken. Raadpleeg onmiddellijk een arts, indien magneten werden ingeslikt of ingedamd.

Informatie voor de ouders:
Onderzoek de batterijbox regelmatig op schade. Gebruik het speelgoed alleen met de geleverde batterijbox. Gebruik niet meer dan één batterijbox tegelijk. In het geval van een beschadiging mag de batterijbox niet meer worden gebruikt. Open de kast van de snelheidsreglaars niet. Bij een langere speel-pauze wordt aanbevolen om de handregelaars uit te trekken. De montage mag alleen door volwassenen gebeuren.

Om de batterijbox te openen, dient de schroef met een schroevendraaier te worden verwijderd. Trek de batterijbox uit, plaats de batterijen (voor de juiste polariteit, zie opschrift in de batterijbox). Schuif de batterijbox weer in en draai de schroef vast.

De baan en de auto's moeten regelmatig op beschadigingen aan kabels, stekkers en behuizingen worden gecontroleerd. Defecte onderdelen moeten worden vervangen. De racebaan is niet geschikt voor gebruik buiten of in natte ruimten. Houd voelstoffen uit de buurt van de baan.

Leg geen metalen onderdelen op de baan, om kortsluitingen te voorkomen. Gebruik de baan niet in de directe omgeving van kwetsbare voorwerpen – auto's die uit de baan vliegen, kunnen schade veroorzaken. Vast tapijt is geen geschikte ondergrond voor de racebaan.

Voor het reinigen of onderhouden van de baan moeten de handregelaars altijd uit de batterijbox worden getrokken. Gebruik geen reinigingsmiddelen of water. Gebruik geen oplosmiddelen of chemicaliën voor de reiniging. Als de baan niet in gebruik is, dient deze stovrij en droog te worden bewaard, het beste in de originele doos.

Controleer regelmatig de toestand van de sleepers.

Voertuigen met een lopende motor mogen niet worden vastgehouden of geblokkeerd, anders kan oververhitting of motorschade ontstaan. Voertuigen die te snel rijden, kunnen van de baan geraken. Dit komt niet door een defect van de voertuigen, maar wordt veroorzaakt door het te snel rijden.

De versenpàlya nem működőképes arc- vagy szem-magasságban, mivel a kirepedt járművek miatt sérülésveszély áll fenn.

Műszaki információ:
Az eszköz használatához 4 darab „C” jelzésű elem szükséges, amelyet a csomag NEM tartalmaz. Az elemeket nem szabad poláttással, kell behelyezni; Soha ne használjon régebbi és új elemeket egy-szerrel! Ne keverje az alkáli, a standard (réz-cink) vagy újratölthető elemeket sem. Ha nem használja a pályát, vegye ki az elemeket! Soha ne dobja tűzbe az elemeket, mert az szivárgást okozhat, vagy az elem fellobbanhat! Soha ne töltsé újra a nem újratölthető elemeket. Az újratölthető elemek töltési folyamata mindig felhívó felügyelete mellett történjen. Az újratölthető elemeket mindig vegye ki a játékból, mielőtt újratölti. A csatlakozókapcsokat nem szabad rövidre zárn.

FIGYELMEZTETÉS! A Carrera FIRST valamennyi eleme nem kompatibilis a többi Carrera rendszerrel.

Opmerking: Alle componenten van Carrera FIRST zijn niet met andere Carrera-systemen compatibel.

Opmerking: Alle componenten van Carrera FIRST zijn niet met andere Carrera-systemen compatibel.

Opmerking: Alle componenten van Carrera FIRST zijn niet met andere Carrera-systemen compatibel.

Technische en designgeboden afwijkingen voorbe-houden.

H Kérjük, hogy a használati útmutatót gondosan olvassa végig, és őrizze meg a jövőben felmerülő kérdések esetére. Ellenőrizze a csomagolás tartalmát, győződjön meg róla, hogy a szállítás során sérülés-mentes maradt.

Biztonsági megjegyzés: FIGYELMEZTETÉS! 36 hónapnál fiatalabb gyermekek részére nem ajánlott, mert az apró alkatrészek lenyelése esetén fulladás okozhat.

FIGYELMEZTETÉS! Túlszorítás veszélye! A csomagolás fontos biztonsági útmutatást tartalmaz, kérjük, őrizze meg.

FIGYELMEZTETÉS! A játék mágnesét vagy mágneses alkatrészeket tartalmaz. Az emberi szervezeten belüli fémek mágnesésége, a mágnesek egymásra irányuló vonzása sérülést, szélsőséges esetben halálos sérülést is okozhat. Mágnes lenyelése vagy beelégzése esetén azonnal kérjen orvosi segítséget.

Szülői figyelmeztetés:
Rendszeresen ellenőrizze az elem-dobozt sérülések, alkatrészekkel tartalmaz. Az emberi szervezeten belüli fémek mágnesésége, a mágnesek egymásra irányuló vonzása sérülést, szélsőséges esetben halálos sérülést is okozhat. Mágnes lenyelése vagy beelégzése esetén azonnal kérjen orvosi segítséget.

Szülői figyelmeztetés:
Rendszeresen ellenőrizze az elem-dobozt sérülések, alkatrészekkel tartalmaz. Az emberi szervezeten belüli fémek mágnesésége, a mágnesek egymásra irányuló vonzása sérülést, szélsőséges esetben halálos sérülést is okozhat. Mágnes lenyelése vagy beelégzése esetén azonnal kérjen orvosi segítséget.

Rendszeresen ellenőrizze a pálya, a járművek és az elemek, alkatrészek sérülésmentes állapotát. A sérült részeket javítani vagy cserélni kell.

A készlet kizárólag beltéri használatra alkalmas. Az elektromos csatlakozópontok folyadékától történő érintkezését el kell kerülni.

A pálya ne érintkezzen fémtárggyal, mert ez rövidzárlat okoz. A járművek nagy sebesség mellett kirepülhetnek a pályáról, ezért ajánlatos a játék környezetéből a járművek tárgyakait elpazarolni.

A pályát ne állítsák szőnyeggel fedett felületre.

A pálya tisztítása vagy karbantartása előtt a kész bábajozót alapvetően ki kell húzni az elem-dobozból. Nem használható tisztítószert vagy víz. Ne használjon a tisztálthoz oldószereket vagy vegyszereket. Ha nem használja a pályát, portól védett és száraz helyen tárolja. E célból legkedvezőbb az eredeti karton használat.

Rendszeresen ellenőrizze, hogy az érintkező kékfék jól működő állapotban legyenek. Sose szorítsa le vagy állítsa meg az autókát, amikor a motor dolgozik, mert így túlmelegedhet és leghet a motor.

Tű gyors sebesség mellett előfordulhat, hogy az auto kirepül a pályáról. Ez nem az auto hibás működése, hanem a túl gyors sebességre adott válaszként. A versenypályán nem működőképes arc- vagy szem-magasságban, mivel a kirepedt járművek miatt sérülésveszély áll fenn.

Műszaki információ:
Az eszköz használatához 4 darab „C” jelzésű elem szükséges, amelyet a csomag NEM tartalmaz. Az elemeket nem szabad poláttással, kell behelyezni; Soha ne használjon régebbi és új elemeket egy-szerrel! Ne keverje az alkáli, a standard (réz-cink) vagy újratölthető elemeket sem. Ha nem használja a pályát, vegye ki az elemeket! Soha ne dobja tűzbe az elemeket, mert az szivárgást okozhat, vagy az elem fellobbanhat! Soha ne töltsé újra a nem újratölthető elemeket. Az újratölthető elemek töltési folyamata mindig felhívó felügyelete mellett történjen. Az újratölthető elemeket mindig vegye ki a játékból, mielőtt újratölti. A csatlakozókapcsokat nem szabad rövidre zárn.

FIGYELMEZTETÉS! A Carrera FIRST valamennyi eleme nem kompatibilis a többi Carrera rendszerrel.

Opmerking: Alle componenten van Carrera FIRST zijn niet met andere Carrera-systemen compatibel.

Opmerking: Alle componenten van Carrera FIRST zijn niet met andere Carrera-systemen compatibel.

Technische en designgeboden afwijkingen voorbe-houden.

PL Instrukcje obsługi należy uważnie przeczytać i zachować. Sprawdz zawartość kartonu odnośnie jego pełnego zestawu i ewentualnych uszkodzeń transportowych.

Uwagi dotyczące bezpieczeństwa:
OSTRZEŻENIE! Zabawka niepodpowiadna dla dzieci w wieku poniżej 36 miesięcy. Istnieje niebezpieczeństwo zadawienia w wyniku poknięcia małych części zesta-wu.
OSTRZEŻENIE: Niebezpieczeństwo zakleszczenia się. Prosimy o zachowanie opakowania, w którym znajdują się ważne informacje na temat bezpiecznego użytkowa-nia zabawki.

OSTRZEŻENIE: Niniejsza zabawka zawiera magnesy oraz elementy magnetyczne. Przyciągające się magne-sy w jamie ciała lub poknięcia jakiegokolwiek elementu metalowego może powodować poważne lub śmiertelne urazy ciała. Jeśli doszło do poknięcia lub wchłonięcia jakiegokolwiek elementu magnetycznego, należy natychmiast skonsultować się lekarzem.

Informacje dla rodziców:
Należy regularnie sprawdzać stan modułu baterii. Na-leży używać wyłącznie baterii przeznaczonych dla tej zabawki i zalecanych przez producenta. Nie należy podłączać więcej niż jednego modułu baterii. Po stwierdzeniu uszkodzenia, nie należy ponownie podłączać uszkodzonego modułu baterii. Nie należy otwierać lub demontować baterii przedkrośki. Gdy zabawka nie jest używana, zaleca się odłączenie kontrolerów ręcz-nych. Montażu mogą dokonać wyłącznie dorośli.

W celu wymiany baterii odkręć śrubę modułu baterii od-powiednim śrubokrętem. Wyśun moduł baterii i umieść wentrząz baterie (oznaczenie prawidłowej bieguno-wości znajduje się wewnątrz modułu). Wsuń ponownie moduł baterii i dokręć śrubę.

Regulame sprawdź stan toru, pojazdów oraz pozostających części, by wykluczyć ich uszkodzenie. Wszelkie uszkodzone części powinny być wymienione lub podda-ne naprawie. Niniejszy zestaw jest przeznaczony do użytku w po-mieszczeniach zamkniętych. Dopilnuj, by żadne ciecie nie wchodziły w kontakt ze stykami elektrycznymi. W celu zapobiegania śpięciem należy usunąć z otocze-nia wszelkie elementy metalowe. Pojazdy poruszające się po torze z dużą prędkością mogą z niego wypaść i uszkodzić obiekty znajdujące się w pobliżu.

Nie zaleca się umieszczania i użytkowania zestawu na podłodze pokrytej wykładziną lub dywanem. Przed czyszczeniem lub konserwacją toru należy za-sadniczo odłączyć regulatory ręczne od obudowy ba-terii. Do czyszczenia nie używać rozpuszczalników lub środków chemicznych. W przypadku nieużytkowania toru należy go przechowywać w suchym i wolnym od kurzu miejscu.

Zawsze należy upewnić się, że końcówki szczetek ustawione są w sposób zapewniający ich poprawne działanie. Po uruchomieniu pojazdu nie przyszykmy go, ani nie blokuj jego ruchu, gdyż może to spowodować przegrzanie się silnika i jego uszkodzenie.

Technické údaje:
Pre túto súpravu sú potrebné 4 batérie typu „C” (nie sú súčasťou dodávky). Batérie musia byť vložené tak, aby bola zachovaná správna polarita. Nikdy nepouží-vajte spolu staré a nové batérie! Nikdy nepoužívajte spolu rozdielne typy batérií (alkalické, štandardné, zinok-uhlíkové batérie) resp. akumulátor. Nikdy ne-dobu nahrá, batérie vyberte. Vybíté batérie odstraň-te. Batérie zinku, ktoré hrozí nebezpečenstvo výbuchu! Nenabíjajte batérie, ktoré nesmú nabíjať. Nabíjateľné batérie sa smú nabíjať len pod dozorom dospeších osôb. Nabíjateľné batérie sa pred nabíjaním musíte nabíjateľné batérie vyjmut z hračky. Prípojovky svorky nesmú byť zkratované.

Informacje techniczne:
Niniejszy zestaw wymaga 4 baterii typu „C”. R20, które nie są do niego dołączone. Baterie należy wkładać z zachowaniem prawidłowej biegunowości. Nie należy mie-szać starych i nowych baterii! Nie należy mieszać ba-terii alkalicznych, standardowych (węglowo-cynkowych) oraz baterii litowo-jonowych. Nie wyjmuj baterii, jeśli nie jest rozładowana. Nie wystawiaj baterii na bezpośredni kontakt z ogniem; batérie mogą eksplodować lub wy-cieć. Nie należy ładować baterii standardowych. Ła-dowanie baterii akumulatorów musi odbywać się zawsze pod nadzorem osoby dorosłej. Przed rozpoczęciem ładowania, należy wyjąć baterie akumulatory z zabawki. Nie zwierzać zacisków przyłączonych.

Informacje: Żadne elementy Carrery FIRST nie są kompatybilne z innymi systemami Carrery.

Informacje: Żadne elementy Carrery FIRST nie są kompatybilne z innymi systemami Carrery.

Informacje: Żadne elementy Carrery FIRST nie są kompatybilne z innymi systemami Carrery.

Zastęguamy sobie możliwość zmian.

SK Lees de omsluitu si starostlivo prečítajte a odložte. Skontrolujte, či je obsah kartonu kompletný a či prípadne nevzniká škody pri preprave.

Bezpečnostné upozornenia:
POZOR! Nevhodné pre deti mladšie ako 36 mesiacov. Nebezpečenstvo zadusenia v dôsledku prehlt-nutia drobných dielov.

POZOR: Nebezpečí sevíení související s funkcí vý-robbu. Obal uschovejte, protože obsahuje důležité informace.

POZOR! Táto hračka obsahuje magnety alebo magnetické časti. Magnety, ktoré sa v ľudskom tele vzájomne priťahujú alebo priťahujú kovové pred-mety, môžu spôsobiť vážne alebo smrteľné zranení, boli magnety prehltnuté alebo vdchnuté, ihneď sa poraďte s lekárom.

Upozornenie pre rodičov:
Pravidelne kontrolujte priehradku na batérie, či nie je poškodená. Hračku používajte len s doporučenou priehradkou na batérie. Nepoužívajte súčasne viac ako jednu priehradku na batérie. V prípade poško-zený, nesmie jej íž používať. Neotvírejte kryt, pod kterým se nacházejí odporádké rychlosti. Při delších přestávkách mezi hraním doporučujeme odpojit ruční regulátory. Sestavení se smí provádět pouze skrze dospělé osoby.

Na otvorenie priehradky na batérie odstráňte skrutku pomocou skrutkovača. Priehradku na batérie vyhlá-nite, vložte batérie (pre správnu polarizáciu pozri označenie v priehradke na batérie), priehradku na batérie opäť zasunúť a skrutku utiahnite.

Dráhu a vozidlá je nutné pravidelne kontrolovať, či nie sú poškodené vedenia, zástrčky a kryty. Poško-dené časti vymeniť. Automobilová pretekárska dráha nie je vhodná na prevádzku vonku alebo v mokrych priestoroch. Nedávajte do blízkosti kvaplín.

Nedávajte na dráhu žiadne kovové diely, aby ne-došlo ku skratu. Dráhu nepostavte v bezprostrednej blízkosti citlivých predmetov, pretože vozidlá, ktoré vyletí z dráhy, ich môžu poškodiť. Koberec nie je vhodnou podložkou pre postavenie.

Prud čistením a údržbou dráhy zásadne vytláňte ručné regulátory z priehradky na batérie. Nepouží-vajte žiadny čistiaci prostriedok ani vodu. Na čiste-nie nepoužívajte žiadne rozpúšťadlá či chemikálie. Keď dráhu nepoužívate, odložte ju na suché miesto chránené pred prachom, najlepšie do originálneho kartónu. Pravidelne kontrolujte stav kontaktov.

Nechytajte ani neblokujte vozidlá pri bežiacom moto-re, môže tým dôjsť k prehriatiu a poškodeniu motora. Vozidlá môžu pri príliš rýchlej jazde zísť z dráhy. Nie je to chyba funkcie vozidla, ale je to spôsobené prí-liš rýchlou jazdou. Neprevádzkujte automobilovú zá-vodnú dráhu vo výške očí alebo tváre, keďže existuje nebezpečenstvo poranenia skrz vymrštené vozidlá.

Technické údaje:
Pre túto súpravu sú potrebné 4 batérie typu „C” (nie sú súčasťou dodávky). Batérie musia byť vložené tak, aby bola zachovaná správna polarita. Nikdy nepouží-vajte spolu staré a nové batérie! Nikdy nepoužívajte spolu rozdielne typy batérií (alkalické, štandardné, zinok-uhlíkové batérie) resp. akumulátor. Nikdy ne-dobu nahrá, batérie vyberte. Vybíté batérie odstraň-te. Batérie zinku, ktoré hrozí nebezpečenstvo výbuchu! Nenabíjajte batérie, ktoré nesmú nabíjať. Nabíjateľné batérie sa smú nabíjať len pod dozorom dospeších osôb. Nabíjateľné batérie sa pred nabíjaním musíte nabíjateľné batérie vyjmut z hračky. Prípojovky svorky nesmú byť zkratované.

Informacje techniczne:
Niniejszy zestaw wymaga 4 baterii typu „C”. R20, które nie są do niego dołączone. Baterie należy wkładać z zachowaniem prawidłowej biegunowości. Nie należy mie-szać starych i nowych baterii! Nie należy mieszać ba-terii alkalicznych, standardowych (węglowo-cynkowych) oraz baterii litowo-jonowych. Nie wyjmuj baterii, jeśli nie jest rozładowana. Nie wystawiaj baterii na bezpośredni kontakt z ogniem; batérie mogą eksplodować lub wy-cieć. Nie należy ładować baterii standardowych. Ła-dowanie baterii akumulatorów musi odbywać się zawsze pod nadzorem osoby dorosłej. Przed rozpoczęciem ładowania, należy wyjąć baterie akumulatory z zabawki. Nie zwierzać zacisków przyłączonych.

UPOZORNENIE: Żadne komponenty Carrera FIRST nie są kompatibilne s ostatnimi systemami Carrera.

UPOZORNENIE: Żadne komponenty Carrera FIRST nejsou kompatibilní s ostatními systémy Carrera.

UPOZORNENIE: Żadne komponenty Carrera FIRST nejsou kompatibilní s ostatními systémy Carrera.

UPOZORNENIE: Żadne komponenty Carrera FIRST nejsou kompatibilní s ostatními systémy Carrera.

UPOZORNENIE: Żadne komponenty Carrera FIRST nejsou kompatibilní s ostatními systémy Carrera.

Technické zmeny a zmeny podmienené dizajnom sú vyhradené.

CZ Pečlivě si přečtěte návod k obsluze a uschovejte si jej. Zkontrolujte, zda je obsah kartonu úplný a zda nedošlo k případné škodám během dopravy.

Bezpečnostní pokyny:
POZOR! Není určeno pro děti do 36 měsíců. Ne-bezpečí udušení drobnými díly, které dítě může spolknout.

POZOR: Nebezpečí sevíení související s funkcí vý-robbu. Obal uschovejte, protože obsahuje důležité informace.

POZOR! Tato hračka obsahuje magnety nebo mag-netické části. Magnety přitahující se uvnitř lidského těla k sobě navzájem nebo přitahující kovové před-měty, mohou způsobit vážné nebo smrtelné zranění, boli magnety přehltnuté alebo vdchnuté, ihneď sa poraďte s lekárom.

Upozornění pro rodiče:
Pravidelne kontrolujte, zda bateriový box není po-škozený. Hračku používejte jen s doporučeným priehradkou na batérie. Nepoužívajte súčasne viac ako jednu priehradku na batérie. V prípade poško-zený, nesmie jej íž používať. Neotvírejte kryt, pod kterým se nacházejí odporádké rychlosti. Při delších přestávkách mezi hraním doporučujeme odpojit ruční regulátory. Sestavení se smí provádět pouze skrze dospělé osoby.

Pro otevření přihrádky na batérie odstráňte šroub pomocí šroubováku. Přihrádku na batérie vyhlá-nite, vložte batérie (správná polarizace viz označení v při-hradce na batérie), přihrádku na batérie opět zasuněť a utáhněte šroub.

Dráhu i vozidla je třeba pravidelne kontrolovat, zda nedošlo k poškození vedení, konektorů a krytů. Poško-dené části vyměňte. Automobilová pretekárska dráha nie je vhodná na prevádzku vonku alebo v mokrych priestoroch. Nedávajte do blízkosti kvaplín.

Nepokládejte na dráhu žiadne kovové diely, aby ne-došlo ke zkratu. Dráhu nepostavte do bezprostrednej blízkosti citlivých predmetů, pretože vozidlá, ktoré vyletí z dráhy, ich môžu poškodiť. Koberec není vhodnou podložkou pro umístění au-todráhy.

Před čištěním nebo údržbou autodráhy vždy odpojte ruční regulátory od bateriového boxu. Nepouží-vajte žádné čističí prostředky ani vodu. Nepouží-vajte žádné rozpouštědla ani chemikálie. Když autodráhu právě nepoužíváte, uchovávejte ji v suchu a chráněnou před prachem, nejlepe v originálním kartonovém obalu. Pravidelne kontrolujte stav tčecích kontaktů.

Vozidla s běžícím motorem nechtejte ani neblokujte, může v důsledku toho dojít k přehřátí a poškození motoru. Při příliš rychlé jízdě se vozidla mohou dostat mimo dráhu. Nezapomenať to nesprávnou funkci voz-idla, nýbrž příčinou je jejich příliš rychlá jízda. Nepro-vozov automobilovou závodní dráhu ve výšce očí anebo tváře, jelikož existuje nebezpečí poranění skrz vymrštená vozidla.

Technické údaje:
Pro tuto sadu jsou zapotřebí 4 baterie typu „C” (ne-jou súčasťou dodávky). Batérie musia byť vložené tak, aby bola zachovaná správna polarita. Nikdy nepouží-vajte spolu staré a nové batérie! Nikdy nepoužívajte spolu rozdielne typy batérií (alkalické, štandardné, zinok-uhlíkové batérie) resp. akumulátor. Nikdy ne-dobu nahrá, batérie vyberte. Vybíté batérie odstraň-te. Batérie zinku, ktoré hrozí nebezpečenstvo výbuchu! Nenabíjajte batérie, ktoré nesmú nabíjať. Nabíjateľné batérie sa smú nabíjať len pod dozorom dospeších osôb. Nabíjateľné batérie sa pred nabíjaním musíte nabíjateľné batérie vyjmut z hračky. Prípojovky svorky nesmú byť zkratované.

Informacje techniczne:
Niniejszy zestaw wymaga 4 baterii typu „C”. R20, które nie są do niego dołączone. Baterie należy wkładać z zachowaniem prawidłowej biegunowości. Nie należy mie-szać starych i nowych baterii! Nie należy mieszać ba-terii alkalicznych, standardowych (węglowo-cynkowych) oraz baterii litowo-jonowych. Nie wyjmuj baterii, jeśli nie jest rozładowana. Nie wystawiaj baterii na bezpośredni kontakt z ogniem; batérie mogą eksplodować lub wy-cieć. Nie należy ładować baterii standardowych. Ła-dowanie baterii akumulatorów musi odbywać się zawsze pod nadzorem osoby dorosłej. Przed rozpoczęciem ładowania, należy wyjąć baterie akumulatory z zabawki. Nie zwierzać zacisków przyłączonych.

UPOZORNENIE: Żadne komponenty Carrera FIRST nejsou kompatibilní s ostatními systémy Carrera.

UPOZORNENIE: Żadne komponenty Carrera FIRST nejsou kompatibilní s ostatními systémy Carrera.

UPOZORNENIE: Żadne komponenty Carrera FIRST nejsou kompatibilní s ostatními systémy Carrera.

UPOZORNENIE: Żadne komponenty Carrera FIRST nejsou kompatibilní s ostatními systémy Carrera.

UPOZORNENIE: Żadne komponenty Carrera FIRST nejsou kompatibilní s ostatními systémy Carrera.

Technické zmeny a zmeny podmienené dizajnom sú vyhradené.

P Ler atentamente as instruções de serviço e guar-dadas. Controlar se o conteúdo da caixa está com-pleto e se apresenta eventuais danos de transporte.

Indicações de segurança:
AVISO! Inadequado para crianças com idade in-ferior a 36 meses. Perigo de asfixia devido a peças pequenas que podem ser engolidas.

Avisos: Risco de entalir por motivos funcionais. Guarde a embalagem, pois aí eontrará avisos im-portantes.

AVISO! Este brinquedo contém ímanes ou com-ponentes magnéticos. Os ímanes que se atraem ou aderem a um objecto metálico no interior do corpo humano podem causar lesões graves ou até mortais. Procurar assistência médica imediata em caso de ingestão ou inalação de ímanes.

Informação para os pais:
Controlar regularmente o bom estado do porta-pi-lhas. Utilizar somente o porta-pilhas recomendado. Utilizar sempre um único porta-pilhas. Um porta-pi-lhas danificado não poderá mais ser utilizado. O con-trolar da velocidade não pode ser aberto. Em caso de interrupções largas del juego se recomienda desen chufar los controles manuales. A montagem pode ser realizada somente por pessoas adultas.

Para abrir o porta-pilhas, desapertar o parafuso com uma chave de fendas. Retirar o porta-pilhas, introdu-zir as pilhas (consultar a polaridade correta no interior do porta-pilhas). Inserir novamente o porta-pilhas e apertar o parafuso.

Controlar regularmente, se a pista e os carros apre-sentam danos nos fios, fichas e caixas. Substituir pe-ças defeituosas. A pista de corrida não é apropriada para a utilização ao ar livre ou em recintos húmidos. Manter líquidos afastados.

Não colocar peças metálicas sobre a pista, para evi-tar curto-circuitos. Não instalar a pista perto de objec-tos sensíveis, pois os carros podem ser catapultados da pista e causar danos. Carpete não é uma superfície apropriada para mon-tagem.

Antes da realização de trabalhos de limpeza ou manutenção, desligue a pista e retire os reguladores manuais do porta-pilhas. Não utilizar água ou de-tergentes. Quando não é utilizada, a pista deve ser guardada protegida contra pó e seca, de preferência dentro da embalagem original.

Controle regularmente a situação do contacto. Não segure os automóveis nem os bloqueie quando o motor estiver ligado, esta atitude pode levar a o-breaquecimento e a danos no motor. Os automóveis podem sair fora da pista, se forem conduzidos a uma velocidade alta demais. Isto não é uma função errada dos automóveis, mas sim provo-cado por uma condução demasiado rápida. Não colocar a pista de carros à altura da cara ou da vista, dado que isso poderá causar perigo de ferimento devido aos carros que se possam desestimar.

Dados técnicos:
São necessárias 4 baterias do tipo „C” (não forneci-das com o aparelho). As pilhas devem ser inseridas com os pólos na posição correta. Não utilizar ao mesmo tempo baterias novas e usadas! Não utilizar ao mesmo tempo tipos de baterias diferentes (baterias alcalinas, zinco-carbono recarregáveis). Remover as baterias do porta-pilhas, caso não sejam necessá-rias ou estejam descarregadas. Remover as pilhas gas-tas. As baterias jamais podem ser deixadas no fogo para a sua eliminação! Perigo de fuga de pro-dutos químicos e/ou de explosão! Não carregar baterias não recarregáveis. Baterias recarregáveis só podem ser carregadas sob obser-vação de pessoas adultas. Baterias recarregáveis devem ser providas do brinquedo antes de serem carregadas. Os terminais de ligação não devem ser ligados de modo que possa provocar curto-circuito.

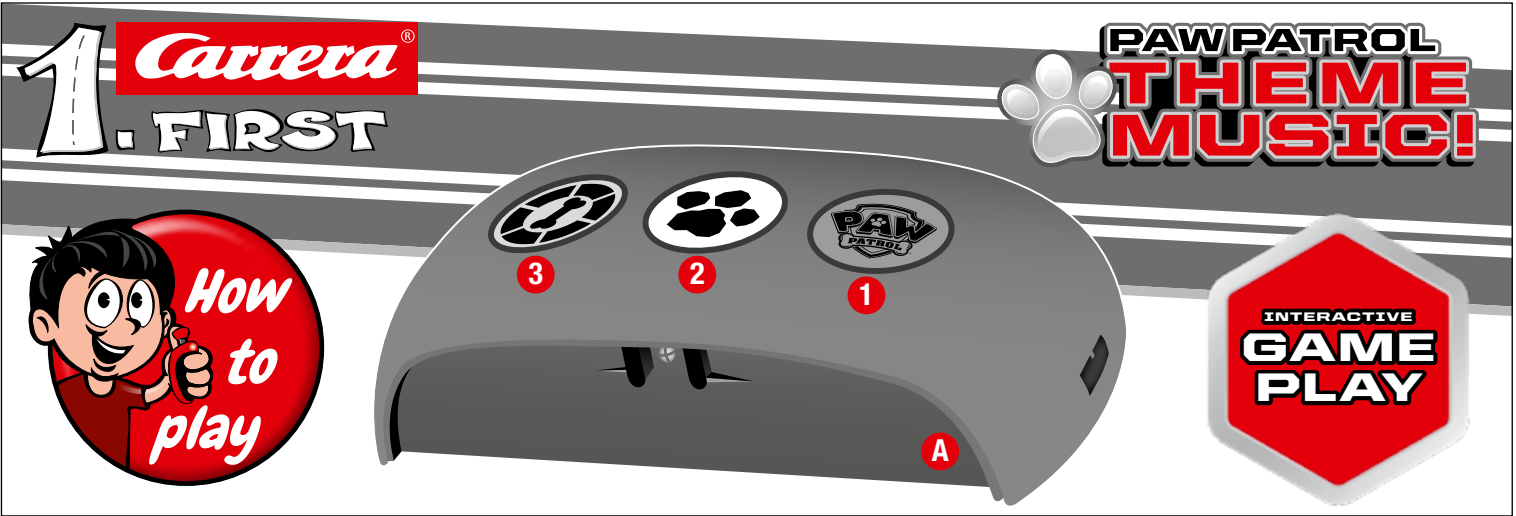
INFORMAÇÃO: Nenhum dos componentes Carrera FIRST é compatível com outros sistemas Carrera

INFORMAÇÃO: Nenhum dos componentes Carrera FIRST é compatível com outros sistemas Carrera

INFORMAÇÃO: Nenhum dos componentes Carrera FIRST é compatível com outros sistemas Carrera

INFORMAÇÃO: Nenhum dos componentes Carrera FIRST é compatível com outros sistemas Carrera

Spieleanleitung · Game instructions · Instructions de jeu · Instrucciones de juego · Istruzioni · Spelhandleiding · Játékutalás · Instrukcja gry · Návod na hru ·
Návod ke hře · Instruções do jogo · Spelinstruktion



D

Spielpaß mit den beiden PAW Patrol Helden Chase und Marshall. Mit interaktiven Spielfunktionen, Sound- und Lichteffekten.
Original PAW Patrol Titelmusik.

Spielstart:

Drücke den Handregler oder einen der Knöpfe auf der Batterie-Box **1** – das PAW Patrol Lied ertönt und die Fahrzeuge sind fahrbereit.

Spielmodus:

Dieser Modus ist beim Start automatisch aktiviert. Im Spielverlauf kommen 2 unterschiedliche Spielaktionen mit Licht- und Soundeffekten:

- Fahrzeug beginnt zu ruckeln – gelbes Licht blinkt **2** – Drücke die gelb blinkende Taste **2** um den "Schaden" zu beheben – Hurra geschafft – nun kannst du mit voller Geschwindigkeit weiterfahren.
- Fahrzeug stoppt – rotes Licht blinkt **3** – Drücke die rot blinkende Taste **3** um den "Motor neu zu starten" – Hurra geschafft – nun kannst du weiterfahren.

Wenn die aufleuchtenden Tasten nicht gedrückt werden, endet die Spielaktion nach 10 Sekunden automatisch.

Automatische Spielaktionen deaktivieren:
Auf den Fahrmodus umschalten. Drücke die rote Taste **3** um mindestens 3 Sekunden bis der Bestätigungston erklingt.

Fahrmodus:

Klassischer Fahrmodus ohne automatische Spielaktionen.

Spiel-/Fahrmodus umschalten:
Drücke die rote Taste **3** um mindestens 3 Sekunden bis der Bestätigungston erklingt.

PAW Patrol Musik:

Drücke die grüne Taste **1** um die Musik abzuspielen.

Strommodus:

- Spielbetrieb = Fahrzeuge werden über Handregler betätigt
- Ruhebetrieb = Handregler werden nicht betätigt, kein Spiel
- Stand-by Betrieb = nach ca. 20 Minuten Ruhebetrieb schaltet die Anschlussschiene in den Stand-by Modus.

ACHTUNG! ROTES Licht leuchtet:

- Kontaktfehler Batterien: Bitte Batteriefach aufschrauben Batterien herausnehmen und wieder einbauen.
- Batterien sind leer. Bitte Batterien tauschen.

ACHTUNG! Bei sehr schwachem bzw. leeren Batteriestatus funktioniert der Spielmodus nicht bzw. nur teilweise.

GB USA

Have fun gaming with the two PAW Patrol heroes Chase and Marshall. With interactive play functions, sound and light effects.
Original PAW Patrol Music Theme.

Game start:

Press the hand-held controller or one of the buttons on the battery box **1** – the PAW Patrol song sounds and the vehicle are ready to drive.

Playing mode:

This mode is enabled automatically on starting. During the course of the game, 2 different game actions with light and sound effects occur:

- The vehicle begins to jolt – yellow light flashes **2** – press the yellow flashing button **2** to cancel the "damage" – Hooray, you did it – you can now continue at top speed.
- Vehicle stops – red light flashes **3** – press the red flashing button **3** to "Restart the engine" – Hooray, you did it – you can now continue.

If the illuminated buttons are not pressed, the game ends automatically after 10 seconds.

Disable automatic game actions:
Switch to drive mode. Press the red button **3** for at least 3 seconds until the confirmation sound is emitted.

Drive mode:
Classic drive mode without automatic game actions.

Switch between Game/Drive mode:
Press the red button **3** for at least 3 seconds until the confirmation sound is emitted.

PAW Patrol Music:
Press the green button **1** to play the music.

Electricity modes:
1. Operating mode = cars are operated via speed controllers
2. Idle mode = speed controllers not activated, no game
3. Stand-by mode = after approx. 20 minutes idle mode the connecting section switches to stand-by mode.

WARNING! The RED light lights up:
1. Battery contact error: Please screw open the battery compartment, remove the batteries and re-insert them.
2. Batteries are empty. Please replace batteries.

WARNING! In case of very weak or empty battery status, Game mode does not function or only partially.

F

S'amuser avec les deux héros de la Pat'Patrouille, Chase et Marshall. Avec fonctions interactives, effets de son et lumière.
Bande-son original du PAW Patrol.

Lancement du jeu :

Appuie sur le contrôleur de vitesse ou l'un des boutons de la boîte des piles **1**. La chanson de la Pat'Patrouille retentit et les véhicules sont alors prêts à l'emploi.

Mode de jeu :

Ce mode est automatiquement activé au début du jeu. Au cours de la partie, 2 actions de jeu différentes avec effet son et lumière surviennent :
1. Le véhicule commence à avancer par à-coups – La lumière jaune clignote **2** – Appuie sur la touche qui clignote jaune **2** afin de résoudre le " problème " – Super, tout est rentré dans l'ordre, tu peux désormais rouler à pleine vitesse.
2. Le véhicule s'arrête – La lumière rouge clignote **3** – Appuie sur la touche qui clignote rouge **3** afin de « redémarrer le moteur » – Super, tout est rentré dans l'ordre, tu peux désormais continuer à rouler.

Si les touches lumineuses ne sont pas actionnées, l'action de jeu s'arrête automatiquement au bout de 10 secondes.

Désactiver les actions de jeu automatiques :
Passer en mode de conduite. Appuie sur la touche rouge **3** pendant au moins 3 secondes jusqu'à ce que le signal de confirmation retentisse.

Mode de conduite :
Mode de conduite classique sans actions de jeu automatiques.

Passer en mode de jeu/conduite :
Appuie sur la touche rouge **3** pendant au moins 3 secondes jusqu'à ce que le signal de confirmation retentisse.

PAW Patrol Music:
Press the green button **1** to play the music.

Modes de courant:
1. Mode Jeu = Les véhicules sont actionnés par le régulateur manuel
2. Mode Pause = Les régulateurs manuels ne sont pas actionnés, pas de jeu
3. Mode Veille = Après 20 minutes env. de pause, le rail de raccordement commute au mode Veille.

ATTENTION ! La lumière ROUGE s'allume :
1. Faux contact des piles : Veuillez dévisser le compartiment des piles, retirer les piles et les réinsérer.
2. Les piles sont vides. Veuillez changer les piles.

ATTENTION ! Si les piles sont vides ou très faibles, le mode de jeu ne fonctionne pas ou seulement partiellement.

E

Diversión jugando con los dos héroes Chase y Marshall de la Patrulla Canina. Con funciones de juego interactivas, efectos de sonido y luz.
Con el tema musical original de la Patrulla Canina

Comienzo del juego:
Pulsa el control manual o uno de los botones en la caja de la batería **1** – Suena la canción de la Patrulla Canina y los vehículos están preparados para ponerse en marcha.

Modo de juego:
Este modo se activa automáticamente al arrancar. Durante el transcurso del juego aparecen 2 diferentes acciones de juego con efectos de luz y sonido:

- El vehículo comienza a dar sacudidas – la luz amarilla parpadea **2** – Pulsa la tecla que parpadea con luz amarilla **2** para reparar el "daño" – ¡hurra, conseguido! – ahora puedes seguir conduciendo a toda velocidad.
- El vehículo se detiene – la luz roja parpadea **3** – Pulsa la tecla que parpadea con luz roja **3** para "volver a arrancar el motor" – ¡hurra, conseguido – ahora puedes reanudar la marcha.

Si no se pulsán las teclas encendidas, la acción de juego finalizará automáticamente después de 10 minutos.

Desactivar las acciones de juego automáticas:
Cambiar al modo de conducción. Pulsar la tecla roja **3** durante al menos 3 segundos hasta que suene el tono de confirmación.

Modo de conducción:
Modo de conducción clásico sin acciones de juego automáticas.

Cambiar modo de juego/de conducción:
Pulsa la tecla roja **3** durante al menos 3 segundos hasta que suene el tono de confirmación.

Música de la Patrulla Canina:
Pulsa la tecla verde **1** para reproducir la música.

Modos de corriente:
1. Funcionamiento del juego = los vehículos son accionados mediante reguladores manuales
2. Reposo = no se accionan los reguladores manuales, no hay juego
3. Modo Stand-by = al cabo de aprox. 20 minutos de reposo, el carril conector cambia al modo Stand-by.

Omschakelen tussen speel- en rijmodus:
Houd de rode toets **3** min. 3 seconden ingedrukt, tot het bevestigingssignaal klinkt.

[ADVERTENCIA!] Se enciende la luz ROJA **3**:
1. Fallo de contacto de las baterías: Desatornillar la tapa para abrir el compartimento de baterías, extraer las baterías y volver a insertarlas.
2. Las baterías están descargadas. Cambiar las baterías.

[ADVERTENCIA!] Con el estado de las baterías muy bajo o descargado, el modo de juego no funciona o funciona sólo parcialmente.

I

Gran divertimento con i due coraggiosi cuccioli di PAW Patrol Chase e Marshall. Con funzioni interattive, luci e suoni.
Segna il tema musicale originale.

Inizio del gioco:
premi il comando manuale o uno dei pulsanti sul vano delle batterie **1**. La sigla di PAW Patrol indica che i veicoli sono pronti all'uso.

Modalità di gioco:
questa modalità si attiva automaticamente all'avvio. Durante il gioco si attivano 2 diverse funzioni con luci e suoni:

- Il veicolo inizia a muoversi a scatti e la luce gialla lampeggia **2**. Premi il pulsante giallo lampeggiante **2** per ripiarare il "guasto". Evviva: problema risolto! Ora puoi proseguire a tutta velocità.
- Il veicolo si arresta e la luce rossa lampeggia **3**. Premi il pulsante rosso lampeggiante **3** per "riavviare il motore". Evviva: problema risolto! Ora puoi continuare.

Se non si premono i pulsanti lampeggianti, la funzione termina automaticamente dopo 10 secondi.

Disattivare le funzioni automatiche:
passare alla modalità di gioco. Premi il pulsante rosso **3** per min. 3 secondi finché non senti il suono di conferma.

Modalità di guida:
guida classica senza funzioni di gioco automatiche.

Passare alla modalità di gioco/guida:
Premi il pulsante rosso **3** per min. 3 secondi finché non senti il suono di conferma.

Musica di PAW Patrol:
Premi il pulsante verde **1** per azionare la musica.

Modo elettrico:
1. Gioco attivo = le vetture vengono azionate con i comandi manuali
2. Gioco inattivo = i comandi manuali non vengono azionati, nessun gioco
3. Stand-by = dopo ca. 20 minuti di gioco inattivo, la rotaia di collegamento commuta nel modo stand-by.

AVVERTENZA! La luce ROSSA **3** lampeggia:

- Verificare il contatto delle batterie. Svitare il vano batterie, estrarre le batterie e riposizionarle.
- Le batterie sono scariche. Sostituire le batterie.

AVVERTENZA! Se le batterie sono quasi o del tutto scariche la modalità di gioco non funziona o funziona solo in parte.

NL

Speelplezier met Chase en Marshall, twee helden uit PAW Patrol. Met interactieve speelfuncties, geluids- en lichteffecten.
Originele titelmuziek van PAW Patrol.

Begin van het spel:

Druk op de handregelaar of op een van de knoppen op de batterijbox **1** – de titelmuziek van PAW Patrol speelt en de voertuigen zijn rijklaar.

Speelmodus:
Deze modus is bij de start automatisch ingeschakeld. Tijdens het spelverloop zijn er 2 verschillende speelacties met licht- en geluidseffecten:

- Het voertuig begint te schokken – het gele licht knippert **2** – druk op de geel knipperende toets **2** om de "schade" te repareren – hoera, gelukt – nu kun je met volle snelheid doorrijden.
- Het voertuig stopt – het rode licht knippert **3** – druk op de rood knipperende toets **3** om de "motor te herstarten" – hoera, gelukt – nu kun je doorrijden.

Als de oplichtende toetsen niet worden ingedrukt, eindigt de speelactie na 10 seconden automatisch.

Automatische speelacties uitschakelen:
Naar de rijmodus omschakelen. Houd de rode toets **3** min. 3 seconden ingedrukt, tot het bevestigingssignaal klinkt.

Rijmodus:
Klassieke rijmodus zonder automatische speelacties.

Omschakelen tussen speel- en rijmodus:
Houd de rode toets **3** min. 3 seconden ingedrukt, tot het bevestigingssignaal klinkt.

PAW Patrol-musiek:
Druk op de groene toets **1** om de muziek af te spelen.

Stroommodus:
1. Speelmodus = Voertuigen worden met de handregelaar bediend
2. Rustmodus = De handregelaars worden niet bediend, geen spel
3. Stand-by modus = Na ca. 20 minuten rustmodus wordt de aansluitring in stand-by modus geschakeld.

[ADVERTENCIA!] Het RODE licht **3** brandt:
1. Slecht contact batterijen: Schroef het batterijkap open, neem de batterijen uit en leg ze vervolgens terug.
2. De batterijen zijn leeg. Vervang de batterijen.

[ADVERTENCIA!] Bij zeer zwakke of lege batterijen werkt de speelmodus niet of slechts gedeeltelijk.

H

WAARSCHUWING! Bij zeer zwakke of lege batterijen- en werkt de speelmodus niet of slechts gedeeltelijk.

WAARSCHUWING! Bij zeer zwakke of lege batterijen- en werkt de speelmodus niet of slechts gedeeltelijk.

H

Szórakoztató játék a MANCS Őrjárat két hősével, Chase-szel és Marshall-al. Interaktív játékfunkciók, hang- és fényeffektusokkal.
A MANCS Őrjárat eredeti zenéjevel.

A játék megkezdése:
Nyomd meg a kézi szabályozó vagy az elem-dobozon **1** aláhátó gombot egykét – megszólal a MANCS Őrjárat zenéje és a járművek indulásra készek.

Játék üzemmód:

Ez a játék üzemmód automatikusan aktivál indulásnál. A játék menete közben 2 különböző játékhelyzet van fény- és hangeffektusokkal:
1. a jármű rángatózni kezd – a sárga lámpa világít **2** – nyomd meg a sárgán villogó gombot **2** a "kár" elhárításához – hurra, sikerült – most már teljes sebességgel haladhatsz tovább.
2. A jármű megáll – a piros lámpa világít **3** – nyomd meg a pirosan villogó gombot **3** a "motor újraindításához" – hurra, sikerült – most már haladhatsz tovább.

Ha nem nyomod meg a féllánál gombokat, a játék 10 másodperc elteltével automatikusan leáll.

Az automatikus játékhelyzetek deaktiválása:
Váltás a vezérlési üzemmódra. Legelőször 3 másodpercig nyomd a piros gombot **3**, míg megszólal a megértesítési hang.

Vezetési üzemmód:
Klasszikus vezérlési üzemmód automatikus játékhelyzet nélkül.

Váltás a játék-ézés vezérlési üzemmód között:
Legelőször 3 másodpercig nyomd a piros gombot **3**, míg megszólal a megértesítési hang.

MANCS Őrjárat zené:

A zene lejátszásához nyomd meg a zöld gombot **1**.

Energia üzemmódok:
1. Játék üzemmód = a járművek a kézi szabályzóval irányíthatók
2. Nyugalmi üzemmód = a kézi szabályzók nem használhatóak, nem lehet játszani
3. Készenléti üzemmód = kb. 20 perc nyugalmi üzemmód után a csatlakozósín készenléti üzemmódba kapcsol át.

FIGYELMEZTETÉS! Világít a PIROS lámpa **3**:
Ellentétes hibát jelezhetnek. Kérjük, csavarozza fel az elemfedeleit, vegye ki, majd tegye vissza az elemeket.

Az elemek lemerültek. Kérjük, cserélje ki az elemeket.

FIGYELMEZTETÉS! Nagyon gyenge ill. lemerült elem esetén a játék üzemmód nem ill. csak részben működik.

PL

Superzabawa z bohaterami Psiego Patrolu, Chase'em i Marshall'em. 2 interaktywnymi funkcjami gry, efektami świetlnymi i dźwiękowymi.
Originalna muzyka tytułowa z Psiego Patrolu.

Początek gry:

Naciśnij pokrętło lub jeden z przycisków przedziału na baterie **1** – odtwarzana jest piosenka z Psiego Patrolu, a pojazdy są gotowe do jazdy.

Tryb gry:

Ten tryb jest aktywowany automatycznie podczas uruchomienia. W trakcie gry dostępne są 2 różne funkcje obsługiwane przez efekty świetlne i dźwiękowe:
1. Pojazd zaczyna szarpać – migają czerwone światła **2** – naciśnij przycisk migający na żółto **2**, aby usunąć "usterkę" – hurra, udało się – teraz możesz jechać dalej z pełną prędkością.
2. Pojazd zatrzymuje się – migają czerwone światła **3** – naciśnij przycisk migający na czerwono **3**, aby "ponownie uruchomić silnik" – hurra, udało się – teraz możesz jechać dalej.

Jeśli podświetlone przyciski nie zostaną naciśnięte, gra kończy się automatycznie po 10 sekundach.

Dezaktywacja automatycznych funkcji obsługi:
Przełącz na tryb jazdy. Naciśnij czerwony przycisk **3** na min. 3 sekundy, aż rozlegnie się dźwięk potwierdzenia.

Tryb jazdy:
klasyczny tryb jazdy bez automatycznych funkcji obsługi.

Przełączanie między trybem gry/trybem jazdy:
Naciśnij czerwony przycisk **3** na min. 3 sekundy, aż rozlegnie się dźwięk potwierdzenia.

Muzyka z Psiego Patrolu:

Naciśnij zielony przycisk **1** – muzykę z gry.

Tryby prądu:
1. Gra = pojazdy zostają uruchomione regulatorem ręcznym
2. Stan spoczynku / Stand-by = regulatory ręczne nie są uruchomione i przerwa w grze
3. Stan spoczynku / Stand-by = po około 20 minutach stanu spoczynku system przywraca prędkość do stanu spoczynku stand-by.

WAARSCHUWING! Het RODE licht **3** brandt:
1. Slecht contact batterijen: Schroef het batterijkap open, neem de batterijen uit en leg ze vervolgens terug.
2. De batterijen zijn leeg. Vervang de batterijen.

[ADVERTENCIA!] Se enciende la luz ROJA **3**:
1. Fallo de contacto de las baterías: Desatornillar la tapa para abrir el compartimento de baterías, extraer las baterías y volver a insertarlas.
2. Las baterías están descargadas. Cambiar las baterías.

[ADVERTENCIA!] Con el estado de las baterías muy bajo o descargado, el modo de juego no funciona o funciona sólo parcialmente.

I

Gran divertimento con i due coraggiosi cuccioli di PAW Patrol Chase e Marshall. Con funzioni interattive, luci e suoni.
Segna il tema musicale originale.

Inizio del gioco:
premi il comando manuale o uno dei pulsanti sul vano delle batterie **1**. La sigla di PAW Patrol indica che i veicoli sono pronti all'uso.

Modalità di gioco:
questa modalità si attiva automaticamente all'avvio. Durante il gioco si attivano 2 diverse funzioni con luci e suoni:

- Il veicolo inizia a muoversi a scatti e la luce gialla lampeggia **2**. Premi il pulsante giallo lampeggiante **2** per ripiarare il "guasto". Evviva: problema risolto! Ora puoi proseguire a tutta velocità.
- Il veicolo si arresta e la luce rossa lampeggia **3**. Premi il pulsante rosso lampeggiante **3** per "riavviare il motore". Evviva: problema risolto! Ora puoi continuare.

Se non si premono i pulsanti lampeggianti, la funzione termina automaticamente dopo 10 secondi.

Disattivare le funzioni automatiche:
passare alla modalità di gioco. Premi il pulsante rosso **3** per min. 3 secondi finché non senti il suono di conferma.

Modalità di guida:
guida classica senza funzioni di gioco automatiche.

Passare alla modalità di gioco/guida:
Premi il pulsante rosso **3** per min. 3 secondi finché non senti il suono di conferma.

Musica di PAW Patrol:

Premi il pulsante verde **1** per azionare la musica.

- Vozidlo sa zastavi – červené svetlo blká **2** – Este modo está automaticamente ativado no arranque. Durante o jogo, há 2 ações diferentes com efeitos sonoros e de luz:
1. O veículo está aos solavancos – a luz amarela pisca **2** – Pressiona a tecla intermitente amarela **2** para resolver o "dano" – boa, conseguiu-se – agora podes continuar a conduzir a toda a velocidade.
- O veículo para – a luz vermelha pisca **3** – Pressiona a tecla intermitente vermelha **3** para "reiniciar o motor" – boa, conseguiu-se – agora podes continuar a conduzir.

Ak rozsvietené tlačidlá nesláčajú, herná akcia sa po 10 sekundách automaticky skončí.

Automatické herné akcie deaktivovať:
Prepnúť na jazdný režim. Červené tlačidlo **3** stlač na minimálne 3 sekundy, až kým nezaznie potvrdzovací tón.

Jazdný režim:
Klasický jazdný režim bez automatických herných akcií.

Prepnúť na herný/jazdný režim:
Červené tlačidlo **3** stlač na minimálne 3 sekundy, až kým nezaznie potvrdzovací tón.

Hudba k Labkovej patrolle:
Na prehratie hudby stlač zelené tlačidlo **1**.

Průdové režimy:
1. Hrací režim = vozidlá sú ovládané ručným ovládačom
2. Pokojový režim = ručné ovládacie nie sú v činnosti
3. Stand-by režim = oca po 20 minútach pokojového režimu zopne pripojná kotla do stand-by režimu.

UPOZORNENÍ! ČERVENÉ světlo **3 svítí:**
1. Chyba kontaktu baterií: Priehrádza na baterie odskrutkujte, batérie vyberte a znova vložte.
2. Batérie sú vybité. Vymeňte prosím batérie.

UPOZORNENÍ! Pri veľmi slabom alebo prázdnom stave batérií herný režim nefunguje alebo funguje iba čiastočne.

CZ

Radost při hře se dvěma hrdiny z Tlapkové patroly Chase a Marshall. S interaktivními herními funkcemi, zvukovými a světelnými efekty.
Originální titulní hudba ze seriálu Tlapková patrola.

Spuštění hry:
Stiskni ruční ovládací nebo jedno z tlačítek na přehrádce na baterie **1** – zazní písnička Tlapkové patroly a vozidla jsou připravena k jízdě.

S

Spela och ha roligt med de båda PAW Patrol-hjältarna Chase och Marshall. Med interaktiva spel-funktioner, ljud- och ljuseffekter.
Original PAW Patrol titelmusik.

AVISOS! A luz VERMELHA **3** acende:

- Erro de contacto das pilhas: Abre o compartimento das pilhas, retira-as e volta a inseri-las.
- As pilhas estão descarregadas. Troca as pilhas.

AVISOS! Se as pilhas estiverem muito fracas ou descarregadas, o modo de jogo não funciona ou funciona apenas parcialmente.

S

Spela och ha roligt med de båda PAW Patrol-hjältarna Chase och Marshall. Med interaktiva spel-funktioner, ljud- och ljuseffekter.
Original PAW Patrol titelmusik.

Börja spela:

Tryck på handkontrollen eller en av knapparna på batteriboxen **1** – du hör PAW Patrol-melodin, och fordonen är startklara.

Spälläge:

Detta läge är automatiskt aktiverat vid start. Under spelet förekommer 2 olika spelhändelser med ljud- och ljuseffekter:
1. Fordonet börjar hoppa – gul lampa blinkar **2** – tryck på den gulblikande knappen **2** för att åtgärda "skadan" – hurra hurra – nu kan du köra vidare med full fart.
2. Fordonet stannar – röd lampa blinkar **3** – tryck på den rödblinkande knappen **3** för att "starta om motorn" – hurra hurra – nu kan du köra vidare.