

Stadlbauer Marketing + Vertrieb GmbH · Rennbahn Allee 1 · 5412 Puch / Salzburg · Austria · [carrera-toys.com](http://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 Boxenstop-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 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”, “tire 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 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 stand 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 la voiture 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. Résoudre ensuite le jeu “APP” sur l'appareil mobile – le pilote ne peut repartir qu'une fois le jeu terminé.

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

Le champ d'affichage 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.

## 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 señalarán 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 contará. 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

- 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.



**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.

**NL** Technische en designgeboden afwijkingen voorbehouden.  
**H** Műszakos és konstrukciós változások előfordulhatnak.  
**PL** Zastrzegamy sobie możliwość techniczno - projektową zmian.

**SK** Technické zmeny a zmeny podmienky dizajnu sú vyhľadávané.  
**CZ** Technické zmeny a zmeny podmíněny designem jsou vyhrazeny.

Conforms to the safety requirements of ASTM F963.

Conforme aux exigences de sécurité de la norme ASTM F963.

color; el vehículo es conducido automáticamente al final de dicha zona.  
• Pulsar cuatro veces el accionador del mando para realizar la tarea. Despu s el piloto puede volver a arrancar

#### Suceso de la aplicaci n (si el dispositivo inteligente est  conectado con el circuito)

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

- Detenerse lo m s r pido posible en la zona de Pit Stop marcada con color; el v hculo es conducido automáticamente al final de dicha zona. Resolver ahora el juego de la aplicaci n en el dispositivo inteligente. Despu s el piloto puede volver a arrancar.

#### Sem foro de salida

En la salida, las 5 barras luminosas **|||||** representan el sem foro de salida.

- Esperar a la se al auditiva y luminosa para arrancar.



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

Durante lo svolgimento di una gara (tutte le modalit , tranne quella ghostcar), nel principio di causalit  vengono avviati diversi compiti durante le soste ai box. Questi eventi vengono visualizzati sulla rotaria 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 pi  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   fallita, risuona un segnale di avvertimento e si deve riprovare a fermarsi all'interno del contrassegno. I giri percorsi nei quali non   sta effettuata la sosta, non vengono contati come giri completati. Solo dopo aver svolto il compito, la pista viene di nuovo sbloccata affinch  il pilota interessato dall'evento possa proseguire.

#### Evento: guasto del motore

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

- Fermarsi al pi  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   vuoto, l'indicatore del carburante **APP** si illumina.

- Fermarsi al pi  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 finch  l'indicatore del carburante si spegne e tutte le 5 barre luminose si riaccendono – solo allora il pilota pu  ripartire.

#### Evento: cambio gomme

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

- Fermarsi al pi  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 pu  ripartire

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

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

- Fermarsi al pi  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 pu  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



De Pit-Stop-game is een uitbreiding van de Carrera GO!!! Plus-racebaan en bevat tevens extra spannende opdrachten in de pitlane.

In alle racemodi, behalve de ghostcar-modus, moeten volgens het toe-

valsprincipe verschillende pitstopopdrachten worden uitgevoerd. Deze events worden op de Pit-Stop-rail met dienovereenkomstig oplichtende velden "motorproblemen", "tankindikatice", "bandenwissel" of "APP" (indien met Smart Device verbonden) aangegeven.

Desbetreffende speler moet zo snel mogelijk in het in kleur gemarkeerde Pit-Stop-gebied stoppen. Nadat succesvol is gestopt, wordt de auto automatisch naar het einde van het Pit-Stop-gebied gereden en wordt de uit te voeren opdracht uitgevoerd. Als het niet lukt om in het in kleur weergegeven gebied te stoppen, klinkt er een waarschuwingssignal en moet opnieuw worden geprobeerd om binnen het gemarkeerde gebied te stoppen.

Het aantal ronden waarin niet is gestopt wanneer dat moet, worden niet als gereden ronden geteld. Pas nadat de opdracht is voltooid wordt de racebaan weer vrijgegeven voor de speler die het even moet uitvoeren.

#### Event: motorproblemen

Bij de geselecteerde speler licht het veld **APP** voor motorproblemen op.

- Stop zo snel mogelijk in het met kleur gemarkeerde Pit-Stop-gebied – de auto wordt automatisch naar het einde van het Pit-Stop-gebied gereden.
- Wacht de countdown-tijd door middel van de 5 lichtbalkjes **|||||** af en rijd dan weer weg.

#### Event: tankindikatice

De inhoud van de tank wordt door middel van de 5 **|||||**-lichtbalkjes aangegeven. Zodra de tank leeg is, gaat de tankindikatice **APP** branden.

- Stop zo snel mogelijk in het met kleur gemarkeerde Pit-Stop-gebied – de auto wordt automatisch naar het einde van het Pit-Stop-gebied gereden.
- Door tegen de hendel op de controller te drukken wordt het tanken gesimuleerd. De controller net zo vaak indrukken tot de tankindikatice uitgaat en alle 5 de balkjes weer branden – pas daarna mag de speler verder rijden

#### Event: bandenwissel

Bij de geselecteerde speler licht het veld **APP** voor de bandenwissel op.

- Stop zo snel mogelijk in het met kleur gemarkeerde Pit-Stop-gebied – de auto wordt automatisch naar het einde van het Pit-Stop-gebied gereden.
- Druk viermaal tegen de hendel op de controller om de opdracht uit te voeren – pas daarna mag de speler verder rijden.

#### APP-Event (wanneer Smart Device met de racebaan is verbonden)

Bij de geselecteerde speler licht het veld **APP** op.

- Stop zo snel mogelijk in het met kleur gemarkeerde Pit-Stop-gebied – de

auto wordt automatisch naar het einde van het Pit-Stop-gebied gereden. Nu de APP-Game op de Smart-Device uitvoeren – pas daarna mag de speler verder rijden.

#### Startlampen

Bij de start werken de 5 lichtbalkjes **|||||** als startlampen.

- Geluids- en lichtsignaal voor het vrijgeven van de start afwachten en starten



A Pit-Stop-Game a Carrera GO!!! Plus aut  verseny ply b v t se es m g t bb izgalmas feladatot k n l a boxut ban.

A versenyfutam alatt (a ghostcar k v l valamennyi  zem m d b) v letlenl ser n k lnb z b szervizstop feladatokat indit el. Ezek a feladatok a Pit-Stop s n n a megfele  mez : "Motork ", "Tankkijel z ", "Ker kcsere" vagy "APP" felvillan s val (ha Smart Device-szal van  sszekapcsolva) jelentik meg.

Az  r int t vezet t a lehet  leggyorsabban menjen a sz nnel jel lt Pit-Stop tartom nyba. Ha sikeresen meg lt, a kocsi automatikusan a Pit-Stop tartom n g v g re ker t el k lezd k d a megold s r v r l feladat.

Ha nem  l meg a kocsi a sz nnel jel lt tartom nyban, akkor figyel tet  hangj s hallatszik a k r s  l j r l prob kozni, hogy a sz nes tartom nyban  lj n meg az aut . Azokat a k rk t nem fogja besz matani, amelyekn l nem  l meg. Csa k a feladat megold s t ut n sz bad a feladatot v gezh jt vezet n k t v b haladnia.

#### Feladat: Motork 

A motorkart jel lt **APP** mez  vil git a k v lasztott vezet n l.

- Min l gyorsabban a sz nnel jel lt Pit-Stop tartom nyba kell hajtani – a j rm  mag t l a Pit-Stop tartom n g v g re hajt.
- V r jk meg az **|||||** 5 f nyoszlopot t rt n  visszas ml st, majd inditsuk  r j .

#### Feladat: Tankkijel z 

A tank tartalm t a **|||||** 5 f nyoszlop jel lt. Ha  res a tank, vil git a tankjel z .

- Min l gyorsabban a sz nnel jel lt Pit-Stop tartom nyba kell hajtani – a j rm  mag t l a Pit-Stop tartom n g v g re hajt.
- A k zi sz b lyz t megnyomva imit lja a tankol st. A k zi sz b lyz t annyiszor kell megnyomni, ah nyszor kialszik a tank jel ze  s mind az 5 oszlop vil git – csak ezut n indulhat  r j  a vezet t.

#### Feladat: Ker kcsere

A ker kcsere jel lt **APP** mez  vil git a k v lasztott vezet n l.

- Min l gyorsabban a sz nnel jel lt Pit-Stop tartom nyba kell hajtani – a j rm  mag t l a Pit-Stop tartom n g v g re hajt.
- A feladat megold s s h z n gyeszer nyomjuk meg a k zi sz b lyz t l ketet – csak ezut n indulhat tov abb  r j  a vezet t.

#### APP-feladat (ha Smart Device van  sszek tve a verseny p ly )

A **APP** kijel mez  l vil git a k v lasztott vezet n l.

- Min l gyorsabban a sz nnel jel lt Pit-Stop tartom nyba kell hajtani – a j rm  mag t l a Pit-Stop tartom n g v g re hajt.
- Most oldjuk meg az APP-Game-et a Smart-Device-on – csak ezut n indulhat tov abb a vezet t.

#### Start jelz f ny

Indul skor az **|||||** 5 f nyoszlop jel lt a start jelz f nyt.

- V r jk meg a startot jelz  hang-  s f nyelz st  s induljunk el.



Gra Pit-Stop jest rozszerzeniem zestawu GO i oferuje dodatkowe ekskluzywne zadania na stanowisku obslugi technicznej pojazdu.

Pit stop, czylis stanowisko obslugi technicznej losowo generuje dodatkowe zadania w trakcie wy cigu (we wszystkich trybach, z wyjatkiem trybu ghost car [auto widmo]). Zadania  wskazywane sa, przerw podwietlenie odpowiedniemu p l stopu – „engine damage” [uszkodzenie silnika], „fuel gauge” [tankowanie], „tyre change” [zmiana opony] lub „APP” [dodatkowa gra] (o ile ter podlaczony jest do urz dzenia mobilnego). Kierowca powinien jak naj szybciej zatrzymać pojazd w obszarze stanowiska obslugi technicznej, wskazany przez kolorowe znaki. Po poprawnym zatrzymaniu pojazdu, auto jest automatycznie prowadzone na koniec pasa technicznego i rozpoczyna si  dodatkowe zadanie. Je li pojazd nie zostanie zatrzymany w oznaczonym na kolorowo obszarze, rozlega si  sygnal ostrzegawczy i kierowca musi ponowic probe jego zatrzymania. Je li zadanie nie zostanie wykonane, nie lic  si  dodatkowo przejechane okr jenia. Pominiecie zadania nie jest mo liwe, poniewa  kierowca mo e wr ci  na tor i kontynuowa  wy cig dopiero po jego wykonaniu.

#### Wydarzenie: Uszkodzenie silnika

Dla wybranego kierowcy podswietla si  pole **APP**.

- Kierowca powinien jak naj szybciej zatrzymać pojazd w wyznaczonym obszarze p l stopu; auto zostanie automatycznie poprowadzone na koniec pasa technicznego.
- Poczekaj na odliczanie i  dy zapali si  **|||||**, kontynuuj wy cig.

#### Wydarzenie: Wskazniki poziomu paliwa

Ilos  paliwa w baku  wskazywana jest przez piec podwietlonych pasków **|||||**. Je li baki jest pusty, podswietla si  pole **APP** auf

- Kierowca powinien jak naj szybciej zatrzymać pojazd w wyznaczonym obszarze p l stopu; auto zostanie automatycznie poprowadzone na koniec pasa technicznego.
- Tankowanie odbywa si  poprzez naciskanie dzwigni kontrolera. Wciszk dwigni  z g zdnis kontrolka i zapali si  piec pasków, wskazuj cych stan paliwa – kierowca nie mo e opu ci  pit stopu dopoki tankowanie nie dobiegnie korca.

#### Wydarzenie: Zmiana opony

Dla wybranego kierowcy podswietla si  pole **APP**.

- Kierowca powinien jak naj szybciej zatrzymać pojazd w wyznaczonym obszarze p l stopu; auto zostanie automatycznie poprowadzone na koniec pasa technicznego.
- Wcisnij dwigni kontrolera cztery razy, aby wykona  to zadanie. Potem kierowca mo e powr ci  do wy cigu.

#### Wydarzenie APP (gd y tor podlaczony jest do urz dzenia mobilnego)

Dla wybranego kierowcy podswietla si  pole **APP**.

- Kierowca powinien jak naj szybciej zatrzymać pojazd w wyznaczonym obszarze p l stopu; auto zostanie automatycznie poprowadzone na koniec pasa technicznego.
- Po zako czeniu dodatkowej gry na podlaczonym urz dzeniu, kierowca mo e kontynuowa  wy cig.

####  wiatlo startu

Piec  wiatlnych pasków **|||||** to znak startu wy cigu.

#### Poczekaj na  wiatlo

Na  wiatlo zacz ci  wiatlo.

• Poczekaj na  wiatlo i d wi kowy sygnal rozpocz cia wy cigu, zanim nastartujesz.



Hra Pit Stop je rozszeren『 autodráhy Carrera GO!!! Plus a ponuka doplnkové naplni ce úlohy v ulici boxov.

Po s pretekov (v setky re zimy okrem re zimu Ghostcar) sa n ahodne spusti  r zne  lohy zastavenia v boxoch. Tieto udalosti sa na tra tovom diele Pit Stop zobrazuj  prislusne rozsvieten mi polami "Porucha motoru", "Indikator n d r ze", "Vymena pneumatik" alebo "Aplikacia" (v pr pade pripojenia s inteligentn m zariadeniem Smart Device).

Jazdec, ktor ho sa to t ka, by mal  o najrychlej  zastav  vo farebne vyzna enej oblasti boxu. Po uspe nom zastaveni sa auto automaticky presunie na koniec oblasti Pit Stop a spusti  l ulohu, ktor a sa m  vyrie ti. Ak sa nepoda i zastav  v r amci ur cenej farebne vyzna enej oblasti, potom zazniv  vstra n  signa  a budeste sa musie op at pokusit zastav  v r amci ur cenej oblasti. Najazden  okruhy, pri ktorich sa nepoda i zastav , sa po taju ako neabsolvovan  okruhy. A z po vyrie eni  lohy sa jazdcovi, ktor y sa nach d a v tejto udalosti, autod raha op at uvolni pre op atovn u jazdu.

#### Udalost: Porucha motoru

Indik cne pole **APP** pre porucha motoru sa rozsvieti pri zvolenom jazdcovi.

- Co najrychlej  zastav  vo farebne vyzna enej oblasti Pit Stop, vozidlo sa automaticky presunie na koniec oblasti Pit Stop.
- Po tajte po cas odpo itania 5 sveteln ch li st **|||||**, a potom op at nastartujte.

#### Udalost: Indikator n d r ze

Mno sto paliva sa zobrazuje prostrednictvom 5 **|||||** sveteln ch li st.

Ked  je n d r  pr zdn , indikator n d r  **APP** sa rozsvieti.

- Co najrychlej  zastav  vo farebne vyzna enej oblasti Pit Stop, vozidlo sa automaticky presunie na koniec oblasti Pit Stop.
- Stla enie piestu ru n ho ov ladacu simuluje tankovanie. Ru n y ov ladac op t kdyz je stla en, kdyz je vyu s i, kdyz je zastav .

#### Udalost: V ymena pneumatik

Indik cne pole **APP** pre v ymenu pneumatik sa rozsvieti pri zvolenom jazdcovi.

- Co najrychlej  zastav  vo farebne vyzna enej oblasti Pit Stop, vozidlo sa automaticky presunie na koniec oblasti Pit Stop.
- Teraz aktivujte hru Aplik cia na inteligentn m zariadeni, a z potom mo e jazdec op at nastartova .

#### Startovaci semafor

Pri starte predstavuje 5 sveteln ch li st **|||||** startovaci semafor.

- Po kajte na zvukov  sveteln  signa  pre start a vy startujte.



Hra pitstop je rozszeren『 autod rahy Carrera GO!!! Plus, ktor a nab z d  naplni ce  lohy v boxove ulice.

B hem z vodu (v setky re zimy, krom  re zimu Ghost Car) sa n ahodne spusti  r zne  lohy pri zastaveni v boxu. Tyto akce indikuj rozsv cen  kontrolor "po kozen  motoru", "kontrolka n d r ze", "vymena pneumatik" alebo "aplikace" (v pr pade zapojenia chytr  za zeni). P slostn  ri d by m l co nejrychleji zastav  v barevn  ozna en  z on  pro zastaveni v boxu. Po uspe nom zastaveni jedn  v zut  automaticky na konec z on  pro zastaveni v boxu. V am nepoda i zastav  v zadan , barevn  ozna en  z one, zazniv  vstra n  signa  a musi  se znou pokusit zastav  v ozna en  z one. Ujet kola, b hem nichz  e nezastav , jsou po t n a kolou, kdyz se nezastav , jsou po t n a kola. A z po vyrie eni  loku m l  i v jazde na dr ze.

#### Akce: Po kozen  motoru

Indik cni panel **APP** pro po kozen  motoru se rozsvit  v vybran m ri d ci.

- Co nejrychleji zastav  v barevn  ozna en  z on  pro zastaveni v boxu – vozidlo jede automaticky na konec z on  pro zastaveni v boxu.
- Vy akejte na odpo itani pomoc 5 sveteln ch li st **|||||** a potom zase nastartujte.

#### Akce: Kontrolka n d r ze

Obsah n d r ze je zobrazen pomoc 5 **|||||** sveteln ch li st. Jestli  je n d r  pr zdn , rozsvit  se kontrolka n d r ze **APP**.

- Co nejrychleji zastav  v barevn  ozna en  z on  pro zastaveni v boxu – vozidlo jede automaticky na konec z on  pro zastaveni v boxu.
- Stiskn te ru n ho ov ladacu simuluje c rp ni pohonn ch hmot. Stiskn te ru n ho ov ladacu tolikr , dokud nezhasne kontrolka n d r ze a nebus e zvit  v sich 5 li st – a z potom ri d ci m l op t nastartova .

#### Akce: V ymena pneumatik

Indik cni panel **APP** pro v ymenu pneumatik se rozsvit  v vybran m ri d ci.

- Co nejrychleji zastav  v barevn  ozna en  z on  pro zastaveni v boxu – vozidlo jede automaticky na konec z on  pro zastaveni v boxu.
- Nyni  ste hr  aplikace na chytr  za zeni – a z potom ri d ci m l op t nastartova .

#### Startovaci semafor

Pri startu 5 sveteln ch li st **|||||** zobraz  startovaci semafor.

- Cekejte na zvukov  sveteln  signa  pro start a nastartujte.

Weitere Informationen entnehmen sie bitte den Bedienungsanleitungen der Grundpackungen ihres GO!! oder GO!! Plus Sets. - Please find further information in the owner's instruction manual in the basic pack for your GO!! Or GO!! Plus set. - Veujete trouver toutes les informations suppl mentaires dans les notices d'utilisation des boites de base de votre kit GO!! ou GO!! Plus. - Encontrar  mas informaci n en el Manual de instrucciones de los paquetes b asicos de su set GO!!! o GO!!! Plus. - Altre informazioni vengono fornite nelle istruzioni per l'uso delle confezioni base del vostro set GO!! o GO!! Plus.