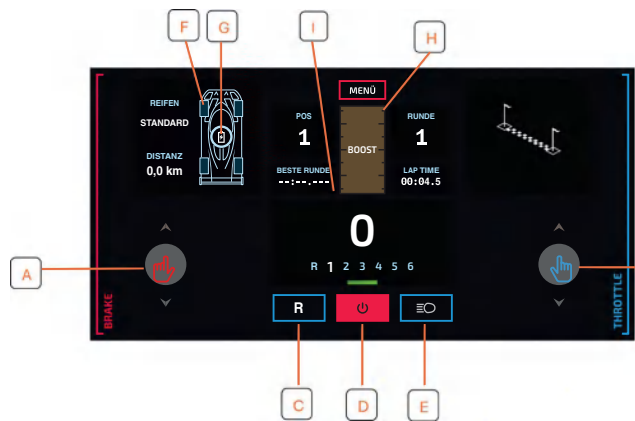




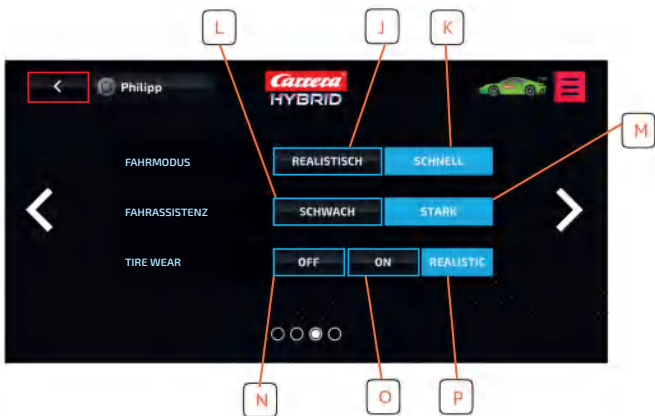
1 Cockpit Ansicht/Cockpit view/ Vue du cockpit/Vista dalla cabina di pilotaggio



2 Lenken/Steering/Conduite/Sterzo



3 Einstellungen/Settings/Paramètres/Impostazioni



4 Pflege und Wartung/Care and maintenance/ Soin et entretien/Cura e manutenzione



Herzlich Willkommen im Team Carrera HYBRID!

Carrera HYBRID ist ein Rennsimulationsspiel, bei dem die Fahreigenschaften eines echten Rennwagens ins Modell übertragen werden. Fahre spannende Rennen gegen deine Freunde wie in Wirklichkeit! Mit der kostenlosen App steuerst du mit deinem Smartphone oder Tablet den Racer über die Strecke. Dabei weiß dein Racer stets, wo er sich auf der Strecke befindet. Die Fahrbahn wird dazu vom Auto optisch gescannt, die aktuelle Geschwindigkeit und jede Bewegung durch die im Fahrzeug eingebauten Sensoren gemessen. Mit Hilfe der Algorithmen der KI zusammen mit deinen Einstellungen zu Reifenzustand, Bremsen etc. kannst du dir im Wettkampf mit deinen Freunden entscheidende Zeitvorteile sichern - oder aus der Kurve fliegen, wenn du zu schnell dran bist. Wie beim echten Rennen brauchst du Gefühl für Gas, Bremse, Lenkung, Reifengrip und Geschwindigkeit aber auch eine gehörige Portion Siegeswillen, um auch harte Rennen zu gewinnen. Die KI unterstützt dich dabei auf der Fahrbahn zu bleiben, mit zunehmendem Schwierigkeitsgrad wird diese zurückgenommen und du musst immer aktiver ins Geschehen eingreifen.

App Download und weitere Informationen:



Auspacken

Racer aufladen

- Mit dem beiliegenden USB-C / USB-A Ladekabel kann der im Fahrzeug verbaute Lithium-Polymer Akku mit handelsüblichen Ladegeräten, z.B. von einem Smartphone aufgeladen werden.
- Anzeige Ladezustand anhand der Scheinwerfer und Rücklichter:
 - Rücklichter blinken = Akku leer
 - Rücklichter pulsieren = Ladevorgang läuft
 - Rücklichter blitzten = Racer zu 80% geladen, Ladevorgang läuft weiterhin
 - Frontscheinwerfer blitzten = Ladevorgang abgeschlossen

Strecke aufbauen

- Track Variationen wie auf der Verpackung dargestellt aufbauen.
- Dabei muss darauf geachtet werden, dass die Fahrbahnelemente immer in Fahrrichtung zusammengesteckt werden (Pfeile auf den roten bzw. blauen Randstreifen). Die Fahrzeuge können die Bahn nur in Pfeilrichtung scannen und erkennen.

Einschalten des Racers

- Racer durch 15-20 cm schnelles zurückziehen einschalten, dass die Lichter zu Leuchten/blinken beginnen. (Racer schaltet automatisch aus, wenn 3 min keine Verbindung, oder sobald ein Ladekabel eingesteckt/aufgeladen wird).

Inbetriebnahme

Fahren und Mehrspieler-Rennen aufsetzen

- Lade dir die gratis **Carrera HYBRID App** im Store herunter.
- Registriere dich in der App mit E-Mail, Name und Passwort. Dazu musst du mit dem Internet oder WLAN verbunden sein.
- Dein Coach Mike führt dich durch die wichtigsten Funktionen der App. Du kann ihn auch deaktivieren und zunächst dieser Anleitung folgen. Du kannst Mike später jederzeit im Seitenmenü, unter „**COACHING**“ neu aktivieren.
- Wähle auf dem Homescreen den Baustein „**KOLLEKTION**“ aus.
- Wähle auf dem Bildschirm die Spalte „**AUTOS**“ aus.
- Klicke rechts unten auf den Button „**AUTO HINZUFÜGEN**“ (Standort & Bluetooth muss auf dem Smartphone eingeschaltet und für die App freigegeben sein).
- Verfügbare Autos werden gesucht und aufgelistet (verge-wissen, dass dein Racer eingeschaltet ist und leuchtet).
- Drücke auf „+“, um dein Fahrzeug hinzuzufügen.
- Klicke auf „**Zurück**“ und gehe mit dem Pfeil links oben einen Screen zurück.
- Gehe im nächsten Schritt auf die Kategorie „**STRECKEN MODULE**“. Füge dort die jeweilige Anzahl an Strecken-Modulen mit „+“ hinzu.
- Tippe zweimal auf den Pfeil oben links, um zum Home-screen zurückzukehren.
- Wähle das Menü **FAHREN** aus.
- Gehe auf der rechten Seite auf „**RENNEN ERSTELLEN**“.
- Achtung:** Voraussetzung für ein gemeinsames Rennen ist, dass alle Geräte mit demselben WLAN verbunden sind. Eine

Internetverbindung ist hierbei nicht erforderlich.

- Zunächst solltest du, wenn in deinem WLAN-Netzwerk mehrere Rennen stattfinden, dein Rennen mit einem Namen sowie Passwort für deine zukünftigen Mitspieler versehen. Wenn nur ein Rennen in deinem WLAN-Netzwerk stattfindet, muss kein Name und Passwort vergeben werden.
- Entscheide nun, welchen „**Spielmodus**“ du spielen möchtest und wie lange oder wie viele Runden gefahren werden sollen.

- Wähle im letzten Punkt auf der Seite aus:

- Mit „**JA**“, dass für alle Mitspieler die persönlichen Renn-einstellungen wie „**FAHRMODUS**“ – „**FAHRASSISTENZ**“ und „**REIFENABNUTZUNG**“ gleich sind (es erscheint darunter ein Button „**EINSTELLUNGEN**“, um diese Einstellungen zu definieren).
- Wenn „**NEIN**“ ausgewählt wird, werden die jeweils persönlichen Fahreigenschaften des jeweiligen Fahrers ausgewählt.

- Mit einem weiteren Klick auf den rechten Pfeil erstellt man mit „+“ rechts oben eine eigene Strecke. Baue dort deine Strecke, die du physisch bereits aufgebaut hast, virtuell nach. Drücke dafür auf die jeweils unten abgebildeten Symbole, um die passenden Strecken-Module hinzuzufügen. Speichere die fertig aufgebaute Strecke rechts oben ab, und vergib einen Streckennamen. Achte darauf, dass die Startzielgerade exakt derselben Position wie physisch aufgebaut zu liegen kommt.
- Erstelle auf der nächsten Seite deine „**LOBBY**“, das ist der virtuelle Raum, in dem deine Mitspieler dem Rennen beitreten können. Dies ist über den Menüpunkt „**RENNEN BEITRETEN**“ möglich, wenn sich die Mitspieler im gleichen WLAN-Netzwerk befinden.
- Jetzt kannst du noch die Startreihenfolge und die Auto-/Renneigenschaften ändern.
- Vergewissere euch, dass alle Racer eingeschaltet sind und leuchten.
- Nachdem alle Mitspieler auf „**FERTIG**“ getippt haben, kannst du das Rennen durch Tippen auf „**START**“ starten.
- Alle Spieler stellen nun ihre Racer NACH dem Startmodul, mit etwas Abstand zwischen den Fahrzeugen auf die Strecke auf.
- Nun geben alle Spieler, möglichst nacheinander und ohne zu lenken, Gas. Die Racer erkennen und scannen nun autonom die Strecke und fahren anschließend selbstständig in ihre Startposition. Du kannst in dieser Phase lenken, um die Reifen aufzuwärmen und durch Gas geben und Bremsen, den Abstand zum Vordermann halten. Die Scanfahrt wird nur abgebrochen, wenn das Fahrzeug die Strecke verlässt, oder wenn Bremse und das Funktionsfeld in der Mitte gleichzeitig betätigt werden.
- Sobald aller Racer in der Startaufstellung stehen und alle Spieler mit „**FERTIG**“ bestätigt haben, erscheint die Start-ampel.
- Für einen perfekten Start, nutze die Launch Control. Halte dazu einen Daumen auf dem Funktionsfeld in der Mitte deines Bildschirms. Dann gebe mit dem anderen Daumen Vollgas. Sobald die Ampel auf Grün springt, nimm den einen Daumen von dem Funktionsfeld und lasse Deine Gegner hinter dir.
- Während der Fahrt kannst du durch gleichzeitiges Drücken von Gas und Funktionsfeld den Boost aktivieren.
- Du lenkst das Fahrzeug durch Drehen des Smartphones, bzw. Tablets. **2**

App Download und weitere Informationen:



Auspacken

Racer aufladen

- Mit dem beiliegenden USB-C / USB-A Ladekabel kann der im Fahrzeug verbaute Lithium-Polymer Akku mit handelsüblichen Ladegeräten, z.B. von einem Smartphone aufgeladen werden.
- Anzeige Ladezustand anhand der Scheinwerfer und Rücklichter:
 - Rücklichter blinken = Akku leer
 - Rücklichter pulsieren = Ladevorgang läuft
 - Rücklichter blitzten = Racer zu 80% geladen, Ladevorgang läuft weiterhin
 - Frontscheinwerfer blitzten = Ladevorgang abgeschlossen

Strecke aufbauen

- Track Variationen wie auf der Verpackung dargestellt aufbauen.
- Dabei muss darauf geachtet werden, dass die Fahrbahnelemente immer in Fahrrichtung zusammengesteckt werden (Pfeile auf den roten bzw. blauen Randstreifen). Die Fahrzeuge können die Bahn nur in Pfeilrichtung scannen und erkennen.

Einschalten des Racers

- Racer durch 15-20 cm schnelles zurückziehen einschalten, dass die Lichter zu Leuchten/blinken beginnen. (Racer schaltet automatisch aus, wenn 3 min keine Verbindung, oder sobald ein Ladekabel eingesteckt/aufgeladen wird).

Inbetriebnahme

Fahren und Mehrspieler-Rennen aufsetzen

- Lade dir die gratis **Carrera HYBRID App** im Store herunter.
- Registriere dich in der App mit E-Mail, Name und Passwort. Dazu musst du mit dem Internet oder WLAN verbunden sein.
- Dein Coach Mike führt dich durch die wichtigsten Funktionen der App. Du kann ihn auch deaktivieren und zunächst dieser Anleitung folgen. Du kannst Mike später jederzeit im Seitenmenü, unter „**COACHING**“ neu aktivieren.
- Wähle auf dem Homescreen den Baustein „**KOLLEKTION**“ aus.
- Wähle auf dem Bildschirm die Spalte „**AUTOS**“ aus.
- Klicke rechts unten auf den Button „**AUTO HINZUFÜGEN**“ (Standort & Bluetooth muss auf dem Smartphone eingeschaltet und für die App freigegeben sein).
- Verfügbare Autos werden gesucht und aufgelistet (verge-wissen, dass dein Racer eingeschaltet ist und leuchtet).
- Drücke auf „+“, um dein Fahrzeug hinzuzufügen.
- Klicke auf „**Zurück**“ und gehe mit dem Pfeil links oben einen Screen zurück.
- Gehe im nächsten Schritt auf die Kategorie „**STRECKEN MODULE**“. Füge dort die jeweilige Anzahl an Strecken-Modulen mit „+“ hinzu.
- Tippe zweimal auf den Pfeil oben links, um zum Home-screen zurückzukehren.
- Wähle das Menü **FAHREN** aus.
- Gehe auf der rechten Seite auf „**RENNEN ERSTELLEN**“.
- Achtung:** Voraussetzung für ein gemeinsames Rennen ist, dass alle Geräte mit demselben WLAN verbunden sind. Eine

Internetverbindung ist hierbei nicht erforderlich.

- Zunächst solltest du, wenn in deinem WLAN-Netzwerk mehrere Rennen stattfinden, dein Rennen mit einem Namen sowie Passwort für deine zukünftigen Mitspieler versehen. Wenn nur ein Rennen in deinem WLAN-Netzwerk stattfindet, muss kein Name und Passwort vergeben werden.
- Entscheide nun, welchen „**Spielmodus**“ du spielen möchtest und wie lange oder wie viele Runden gefahren werden sollen.

- Wähle im letzten Punkt auf der Seite aus:

- Mit „**JA**“, dass für alle Mitspieler die persönlichen Renn-einstellungen wie „**FAHRMODUS**“ – „**FAHRASSISTENZ**“ und „**REIFENABNUTZUNG**“ gleich sind (es erscheint darunter ein Button „**EINSTELLUNGEN**“, um diese Einstellungen zu definieren).
- Wenn „**NEIN**“ ausgewählt wird, werden die jeweils persönlichen Fahreigenschaften des jeweiligen Fahrers ausgewählt.

- Mit einem weiteren Klick auf den rechten Pfeil erstellt man mit „+“ rechts oben eine eigene Strecke. Baue dort deine Strecke, die du physisch bereits aufgebaut hast, virtuell nach. Drücke dafür auf die jeweils unten abgebildeten Symbole, um die passenden Strecken-Module hinzuzufügen. Speichere die fertig aufgebaute Strecke rechts oben ab, und vergib einen Streckennamen. Achte darauf, dass die Startzielgerade exakt derselben Position wie physisch aufgebaut zu liegen kommt.
- Erstelle auf der nächsten Seite deine „**LOBBY**“, das ist der virtuelle Raum, in dem deine Mitspieler dem Rennen beitreten können. Dies ist über den Menüpunkt „**RENNEN BEITRETEN**“ möglich, wenn sich die Mitspieler im gleichen WLAN-Netzwerk befinden.
- Jetzt kannst du noch die Startreihenfolge und die Auto-/Renneigenschaften ändern.
- Vergewissere euch, dass alle Racer eingeschaltet sind und leuchten.
- Nachdem alle Mitspieler auf „**FERTIG**“ getippt haben, kannst du das Rennen durch Tippen auf „**START**“ starten.
- Alle Spieler stellen nun ihre Racer NACH dem Startmodul, mit etwas Abstand zwischen den Fahrzeugen auf die Strecke auf.
- Nun geben alle Spieler, möglichst nacheinander und ohne zu lenken, Gas. Die Racer erkennen und scannen nun autonom die Strecke und fahren anschließend selbstständig in ihre Startposition. Du kannst in dieser Phase lenken, um die Reifen aufzuwärmen und durch Gas geben und Bremsen, den Abstand zum Vordermann halten. Die Scanfahrt wird nur abgebrochen, wenn das Fahrzeug die Strecke verlässt, oder wenn Bremse und das Funktionsfeld in der Mitte gleichzeitig betätigt werden.
- Sobald aller Racer in der Startaufstellung stehen und alle Spieler mit „**FERTIG**“ bestätigt haben, erscheint die Start-ampel.
- Für einen perfekten Start, nutze die Launch Control. Halte dazu einen Daumen auf dem Funktionsfeld in der Mitte deines Bildschirms. Dann gebe mit dem anderen Daumen Vollgas. Sobald die Ampel auf Grün springt, nimm den einen Daumen von dem Funktionsfeld und lasse Deine Gegner hinter dir.
- Während der Fahrt kannst du durch gleichzeitiges Drücken von Gas und Funktionsfeld den Boost aktivieren.
- Du lenkst das Fahrzeug durch Drehen des Smartphones, bzw. Tablets. **2**

App Download und weitere Informationen:



Auspacken

Racer aufladen

- Mit dem beiliegenden USB-C / USB-A Ladekabel kann der im Fahrzeug verbaute Lithium-Polymer Akku mit handelsüblichen Ladegeräten, z.B. von einem Smartphone aufgeladen werden.
- Anzeige Ladezustand anhand der Scheinwerfer und Rücklichter:
 - Rücklichter blinken = Akku leer
 - Rücklichter pulsieren = Ladevorgang läuft
 - Rücklichter blitzten = Racer zu 80% geladen, Ladevorgang läuft weiterhin
 - Frontscheinwerfer blitzten = Ladevorgang abgeschlossen

Strecke aufbauen

- Track Variationen wie auf der Verpackung dargestellt aufbauen.
- Dabei muss darauf geachtet werden, dass die Fahrbahnelemente immer in Fahrrichtung zusammengesteckt werden (Pfeile auf den roten bzw. blauen Randstreifen). Die Fahrzeuge können die Bahn nur in Pfeilrichtung scannen und erkennen.

Einschalten des Racers

- Racer durch 15-20 cm schnelles zurückziehen einschalten, dass die Lichter zu Leuchten/blinken beginnen. (Racer schaltet automatisch aus, wenn 3 min keine Verbindung, oder sobald ein Ladekabel eingesteckt/aufgeladen wird).

Inbetriebnahme

Fahren und Mehrspieler-Rennen aufsetzen

- Lade dir die gratis **Carrera HYBRID App** im Store herunter.
- Registriere dich in der App mit E-Mail, Name und Passwort. Dazu musst du mit dem Internet oder WLAN verbunden sein.
- Dein Coach Mike führt dich durch die wichtigsten Funktionen der App. Du kann ihn auch deaktivieren und zunächst dieser Anleitung folgen. Du kannst Mike später jederzeit im Seitenmenü, unter „**COACHING**“ neu aktivieren.
- Wähle auf dem Homescreen den Baustein „**KOLLEKTION**“ aus.
- Wähle auf dem Bildschirm die Spalte „**AUTOS**“ aus.
- Klicke rechts unten auf den Button „**AUTO HINZUFÜGEN**“ (Standort & Bluetooth muss auf dem Smartphone eingeschaltet und für die App freigegeben sein).
- Verfügbare Autos werden gesucht und aufgelistet (verge-wissen, dass dein Racer eingeschaltet ist und leuchtet).
- Drücke auf „+“, um dein Fahrzeug hinzuzufügen.
- Klicke auf „**Zurück**“ und gehe mit dem Pfeil links oben einen Screen zurück.
- Gehe im nächsten Schritt auf die Kategorie „**STRECKEN MODULE**“. Füge dort die jeweilige Anzahl an Strecken-Modulen mit „+“ hinzu.
- Tippe zweimal auf den Pfeil oben links, um zum Home-screen zurückzukehren.
- Wähle das Menü **FAHREN** aus.
- Gehe auf der rechten Seite auf „**RENNEN ERSTELLEN**“.
- Achtung:** Voraussetzung für ein gemeinsames Rennen ist, dass alle Geräte mit demselben WLAN verbunden sind. Eine

Internetverbindung ist hierbei nicht erforderlich.

- Zunächst solltest du, wenn in deinem WLAN-Netzwerk mehrere Rennen stattfinden, dein Rennen mit einem Namen sowie Passwort für deine zukünftigen Mitspieler versehen. Wenn nur ein Rennen in deinem WLAN-Netzwerk stattfindet, muss kein Name und Passwort vergeben werden.
- Entscheide nun, welchen „**Spielmodus**“ du spielen möchtest und wie lange oder wie viele Runden gefahren werden sollen.

- Wähle im letzten Punkt auf der Seite aus:

- Mit „**JA**“, dass für alle Mitspieler die persönlichen Renn-einstellungen wie „**FAHRMODUS**“ – „**FAHRASSISTENZ**“ und „**REIFENABNUTZUNG**“ gleich sind (es erscheint darunter ein Button „**EINSTELLUNGEN**“, um diese Einstellungen zu definieren).
- Wenn „**NEIN**“ ausgewählt wird, werden die jeweils persönlichen Fahreigenschaften des jeweiligen Fahrers ausgewählt.

- Mit einem weiteren Klick auf den rechten Pfeil erstellt man mit „+“ rechts oben eine eigene Strecke. Baue dort deine Strecke, die du physisch bereits aufgebaut hast, virtuell nach. Drücke dafür auf die jeweils unten abgebildeten Symbole, um die passenden Strecken-Module hinzuzufügen. Speichere die fertig aufgebaute Strecke rechts oben ab, und vergib einen Streckennamen. Achte darauf, dass die Startzielgerade exakt derselben Position wie physisch aufgebaut zu liegen kommt.
- Erstelle auf der nächsten Seite deine „**LOBBY**“, das ist der virtuelle Raum, in dem deine Mitspieler dem Rennen beitreten können. Dies ist über den Menüpunkt „**RENNEN BEITRETEN**“ möglich, wenn sich die Mitspieler im gleichen WLAN-Netzwerk befinden.
- Jetzt kannst du noch die Startreihenfolge und die Auto-/Renneigenschaften ändern.
- Vergewissere euch, dass alle Racer eingeschaltet sind und leuchten.
- Nachdem alle Mitspieler auf „**FERTIG**“ getippt haben, kannst du das Rennen durch Tippen auf „**START**“ starten.
- Alle Spieler stellen nun ihre Racer NACH dem Startmodul, mit etwas Abstand zwischen den Fahrzeugen auf die Strecke auf.
- Nun geben alle Spieler, möglichst nacheinander und ohne zu lenken, Gas. Die Racer erkennen und scannen nun autonom die Strecke und fahren anschließend selbstständig in ihre Startposition. Du kannst in dieser Phase lenken, um die Reifen aufzuwärmen und durch Gas geben und Bremsen, den Abstand zum Vordermann halten. Die Scanfahrt wird nur abgebrochen, wenn das Fahrzeug die Strecke verlässt, oder wenn Bremse und das Funktionsfeld in der Mitte gleichzeitig betätigt werden.
- Sobald aller Racer in der Startaufstellung stehen und alle Spieler mit „**FERTIG**“ bestätigt haben, erscheint die Start-ampel.
- Für einen perfekten Start, nutze die Launch Control. Halte dazu einen Daumen auf dem Funktionsfeld in der Mitte deines Bildschirms. Dann gebe mit dem anderen Daumen Vollgas. Sobald die Ampel auf Grün springt, nimm den einen Daumen von dem Funktionsfeld und lasse Deine Gegner hinter dir.
- Während der Fahrt kannst du durch gleichzeitiges Drücken von Gas und Funktionsfeld den Boost aktivieren.
- Du lenkst das Fahrzeug durch Drehen des Smartphones, bzw. Tablets. **2**

App Download und weitere Informationen:



Auspacken

Racer aufladen

- Mit dem beiliegenden USB-C / USB-A Ladekabel kann der im Fahrzeug verbaute Lithium-Polymer Akku mit handelsüblichen Ladegeräten, z.B. von einem Smartphone aufgeladen werden.
- Anzeige Ladezustand anhand der Scheinwerfer und Rücklichter:
 - Rücklichter blinken = Akku leer
 - Rücklichter pulsieren = Ladevorgang läuft
 - Rücklichter blitzten = Racer zu 80% geladen, Ladevorgang läuft weiterhin
 - Frontscheinwerfer blitzten = Ladevorgang abgeschlossen

Strecke aufbauen

- Track Variationen wie auf der Verpackung dargestellt aufbauen.
- Dabei muss darauf geachtet werden, dass die Fahrbahnelemente immer in Fahrrichtung zusammengesteckt werden (Pfeile auf den roten bzw. blauen Randstreifen). Die Fahrzeuge können die Bahn nur in Pfeilrichtung scannen und erkennen.

Einschalten des Racers

- Racer durch 15-20 cm schnelles zurückziehen einschalten, dass die Lichter zu Leuchten/blinken beginnen. (Racer schaltet automatisch aus, wenn 3 min keine Verbindung, oder sobald ein Ladekabel eingesteckt/aufgeladen wird).

Inbetriebnahme

Fahren und Mehrspieler-Rennen aufsetzen

- Lade dir die gratis **Carrera HYBRID App** im Store herunter.
- Registriere dich in der App mit E-Mail, Name und Passwort. Dazu musst du mit dem Internet oder WLAN verbunden sein.
- Dein Coach Mike führt dich durch die wichtigsten Funktionen der App. Du kann ihn auch deaktivieren und zunächst dieser Anleitung folgen. Du kannst Mike später jederzeit im Seitenmenü, unter „**COACHING**“ neu aktivieren.
- Wähle auf dem Homescreen den Baustein „**KOLLEKTION**“ aus.
- Wähle auf dem Bildschirm die Spalte „**AUTOS**“ aus.
- Klicke rechts unten auf den Button „**AUTO HINZUFÜGEN**“ (Standort & Bluetooth muss auf dem Smartphone eingeschaltet und für die App freigegeben sein).
- Verfügbare Autos werden gesucht und aufgelistet (verge-wissen, dass dein Racer eingeschaltet ist und leuchtet).
- Drücke auf „+“, um dein Fahrzeug hinzuzufügen.
- Klicke auf „**Zurück**“ und gehe mit dem Pfeil links oben einen Screen zurück.
- Gehe im nächsten Schritt auf die Kategorie „**STRECKEN MODULE**“. Füge dort die jeweilige Anzahl an Strecken-Modulen mit „+“ hinzu.
- Tippe zweimal auf den Pfeil oben links, um zum Home-screen zurückzukehren.
- Wähle das Menü **FAHREN** aus.
- Gehe auf der rechten Seite auf „**RENNEN ERSTELLEN**“.
- Achtung:** Voraussetzung für ein gemeinsames Rennen ist, dass alle Geräte mit demselben WLAN verbunden sind. Eine

Internetverbindung ist hierbei nicht erforderlich.

- Zunächst solltest du, wenn in deinem WLAN-Netzwerk mehrere Rennen stattfinden, dein Rennen mit einem Namen sowie Passwort für deine zukünftigen Mitspieler versehen. Wenn nur ein Rennen in deinem WLAN-Netzwerk stattfindet, muss kein Name und Passwort vergeben werden.
- Entscheide nun, welchen „**Spielmodus**“ du spielen möchtest und wie lange oder wie viele Runden gefahren werden sollen.

- Wähle im letzten Punkt auf der Seite aus:

- Mit „**JA**“, dass für alle Mitspieler die persönlichen Renn-einstellungen wie „**FAHRMODUS**“ – „**FAHRASSISTENZ**“ und „**REIFENABNUTZUNG**“ gleich sind (es erscheint darunter ein Button „**EINSTELLUNGEN**“, um diese Einstellungen zu definieren).
- Wenn „**NEIN**“ ausgewählt wird, werden die jeweils persönlichen Fahreigenschaften des jeweiligen Fahrers ausgewählt.

- Mit einem weiteren Klick auf den rechten Pfeil erstellt man mit „+“ rechts oben eine eigene Strecke. Baue dort deine Strecke, die du physisch bereits aufgebaut hast, virtuell nach. Drücke dafür auf die jeweils unten abgebildeten Symbole, um die passenden Strecken-Module hinzuzufügen. Speichere die fertig aufgebaute Strecke rechts oben ab, und vergib einen Streckennamen. Achte darauf, dass die Startzielgerade exakt derselben Position wie physisch aufgebaut zu liegen kommt.
- Erstelle auf der nächsten Seite deine „**LOBBY**“, das ist der virtuelle Raum, in dem deine Mitspieler dem Rennen beitreten können. Dies ist über den Menüpunkt „**RENNEN BEITRETEN**“ möglich, wenn sich die Mitspieler im gleichen WLAN-Netzwerk befinden.
- Jetzt kannst du noch die Startreihenfolge und die Auto-/Renneigenschaften ändern.
- Vergewissere euch, dass alle Racer eingeschaltet sind und leuchten.
- Nachdem alle Mitspieler auf „**FERTIG**“ getippt haben, kannst du das Rennen durch Tippen auf „**START**“ starten.
- Alle Spieler stellen nun ihre Racer NACH dem Startmodul, mit etwas Abstand zwischen den Fahrzeugen auf die Strecke auf.
- Nun geben alle Spieler, möglichst nacheinander und ohne zu lenken, Gas. Die Racer erkennen und scannen nun autonom die Strecke und fahren anschließend selbstständig in ihre Startposition. Du kannst in dieser Phase lenken, um die Reifen aufzuwärmen und durch Gas geben und Bremsen, den Abstand zum Vordermann halten. Die Scanfahrt wird nur abgebrochen, wenn das Fahrzeug die Strecke verlässt, oder wenn Bremse und das Funktionsfeld in der Mitte gleichzeitig betätigt werden.
- Sobald aller Racer in der Startaufstellung stehen und alle Spieler mit „**FERTIG**“ bestätigt haben, erscheint die Start-ampel.
- Für einen perfekten Start, nutze die Launch Control. Halte dazu einen Daumen auf dem Funktionsfeld in der Mitte deines Bildschirms. Dann gebe mit dem anderen Daumen Vollgas. Sobald die Ampel auf Grün springt, nimm den einen Daumen von dem Funktionsfeld und lasse Deine Gegner hinter dir.
- Während der Fahrt kannst du durch gleichzeitiges Drücken von Gas und Funktionsfeld den Boost aktivieren.
- Du lenkst das Fahrzeug durch Drehen des Smartphones, bzw. Tablets. **2**

App Download und weitere Informationen:



Auspacken

Racer aufladen

- Mit dem beiliegenden USB-C / USB-A Ladekabel kann der im Fahrzeug verbaute Lithium-Polymer Akku mit handelsüblichen Ladegeräten, z.B. von einem Smartphone aufgeladen werden.
- Anzeige Ladezustand anhand der Scheinwerfer und Rücklichter:
 - Rücklichter blinken = Akku leer
 - Rücklichter pulsieren = Ladevorgang läuft
 - Rücklichter blitzten = Racer zu 80% geladen, Ladevorgang läuft weiterhin
 - Frontscheinwerfer blitzten = Ladevorgang abgeschlossen

Strecke aufbauen

- Track Variationen wie auf der Verpackung dargestellt aufbauen.
- Dabei muss darauf geachtet werden, dass die Fahrbahnelemente immer in Fahrrichtung zusammengesteckt werden (Pfeile auf den roten bzw. blauen Randstreifen). Die Fahrzeuge können die Bahn nur in Pfeilrichtung scannen und erkennen.

Einschalten des Racers

- Racer durch 15-20 cm schnelles zurückziehen einschalten, dass die Lichter zu Leuchten/blinken beginnen. (Racer schaltet automatisch aus, wenn 3 min keine Verbindung, oder sobald ein Ladekabel eingesteckt/aufgeladen wird).

Inbetriebnahme

Fahren und Mehrspieler-Rennen aufsetzen

- Lade dir die gratis **Carrera HYBRID App** im Store herunter.
- Registriere dich in der App mit E-Mail, Name und Passwort. Dazu musst du mit dem Internet oder WLAN verbunden sein.
- Dein Coach Mike führt dich durch die wichtigsten Funktionen der App. Du kann ihn auch deaktivieren und zunächst dieser Anleitung folgen. Du kannst Mike später jederzeit im Seitenmenü, unter „**COACHING**“ neu aktivieren.
- Wähle auf dem Homescreen den Baustein „**KOLLEKTION**“ aus.
- Wähle auf dem Bildschirm die Spalte „**AUTOS**“ aus.
- Klicke rechts unten auf den Button „**AUTO HINZUFÜGEN**“ (Standort & Bluetooth muss auf dem Smartphone eingeschaltet und für die App freigegeben sein).
- Verfügbare Autos werden gesucht und aufgelistet (verge-wissen, dass dein Racer eingeschaltet ist und leuchtet).
- Drücke auf „+“, um dein Fahrzeug hinzuzufügen.
- Klicke auf „**Zurück**“ und gehe mit dem Pfeil links oben einen Screen zurück.
- Gehe im nächsten Schritt auf die Kategorie „**STRECKEN MODULE**“. Füge dort die jeweilige Anzahl an Strecken-Modulen mit „+“ hinzu.
- Tippe zweimal auf den Pfeil oben links, um zum Home-screen zurückzukehren.
- Wähle das Menü **FAHREN** aus.
- Gehe auf der rechten Seite auf „**RENNEN ERSTELLEN**“.
- Achtung:** Voraussetzung für ein gemeinsames Rennen ist, dass alle Geräte mit demselben WLAN verbunden sind. Eine

Internetverbindung ist hierbei nicht erforderlich.

- Zunächst solltest du, wenn in deinem WLAN-Netzwerk mehrere Rennen stattfinden, dein Rennen mit einem Namen sowie Passwort für deine zukünftigen Mitspieler versehen. Wenn nur ein Rennen in deinem WLAN-Netzwerk stattfindet, muss kein Name und Passwort vergeben werden.
- Entscheide nun, welchen „**Spielmodus**“ du spielen möchtest und wie lange oder wie viele Runden gefahren werden sollen.

- Wähle im letzten Punkt auf der Seite aus:

- Mit „**JA**“, dass für alle Mitspieler die persönlichen Renn-einstellungen wie „**FAHRMODUS**“ – „**FAHRASSISTENZ**“ und „**REIFENABNUTZUNG**“ gleich sind (es erscheint darunter ein Button „**EINSTELLUNGEN**“, um diese Einstellungen zu definieren).
- Wenn „**NEIN**“ ausgewählt wird, werden die jeweils persönlichen Fahreigenschaften des jeweiligen Fahrers ausgewählt.

- Mit einem weiteren Klick auf den rechten Pfeil erstellt man mit „+“ rechts oben eine eigene Strecke. Baue dort deine Strecke, die du physisch bereits aufgebaut hast, virtuell nach. Drücke dafür auf die jeweils unten abgebildeten Symbole, um die passenden Strecken-Module hinzuzufügen. Speichere die fertig aufgebaute Strecke rechts oben ab, und vergib einen Streckennamen. Achte darauf, dass die Startzielgerade exakt derselben Position wie physisch aufgebaut zu liegen kommt.
- Erstelle auf der nächsten Seite deine „**LOBBY**“, das ist der virtuelle Raum, in dem deine Mitspieler dem Rennen beitreten können. Dies ist über den Menüpunkt „**RENNEN BEITRETEN**“ möglich, wenn sich die Mitspieler im gleichen WLAN-Netzwerk befinden.
- Jetzt kannst du noch die Startreihenfolge und die Auto-/Renneigenschaften ändern.
- Vergewissere euch, dass alle Racer eingeschaltet sind und leuchten.
- Nachdem alle Mitspieler auf „**FERTIG**“ getippt haben, kannst du das Rennen durch Tippen auf „**START**“ starten.
- Alle Spieler stellen nun ihre Racer NACH dem Startmodul, mit etwas Abstand zwischen den Fahrzeugen auf die Strecke auf.
- Nun geben alle Spieler, möglichst nacheinander und ohne zu lenken, Gas. Die Racer erkennen und scannen nun autonom die Strecke und fahren anschließend selbstständig in ihre Startposition. Du kannst in dieser Phase lenken, um die Reifen aufzuwärmen und durch Gas geben und Bremsen, den Abstand zum Vordermann halten. Die Scanfahrt wird nur abgebrochen, wenn das Fahrzeug die Strecke verlässt, oder wenn Bremse und das Funktionsfeld in der Mitte gleichzeitig betätigt werden.
- Sobald aller Racer in der Startaufstellung stehen und alle Spieler mit „**FERTIG**“ bestätigt haben, erscheint die Start-ampel.
- Für einen perfekten Start, nutze die Launch Control. Halte dazu einen Daumen auf dem Funktionsfeld in der Mitte deines Bildschirms. Dann gebe mit dem anderen Daumen Vollgas. Sobald die Ampel auf Grün springt, nimm den einen Daumen von dem Funktionsfeld und lasse Deine Gegner hinter dir.
- Während der Fahrt kannst du durch gleichzeitiges Drücken von Gas und Funktionsfeld den Boost aktivieren.
- Du lenkst das Fahrzeug durch Drehen des Smartphones, bzw. Tablets. **2**

App Download und weitere Informationen:



Auspacken

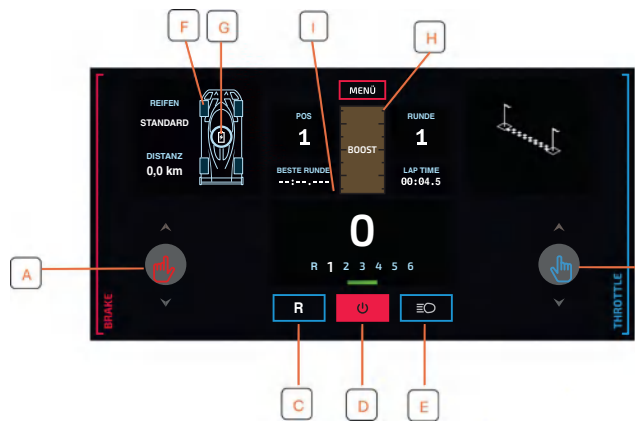
Racer aufladen

- Mit dem beiliegenden USB-C / USB-A Ladekabel kann der im Fahrzeug verbaute Lithium-Polymer Akku mit handelsüblichen Ladegeräten, z.B. von einem Smartphone aufgeladen werden.
- Anzeige Ladezustand anhand der Scheinwerfer und Rücklichter:
 - Rücklichter blinken = Akku leer
 - Rücklichter pulsieren = Ladevorgang läuft
 - Rücklichter blitzten = Racer zu 80% geladen, Ladevorgang läuft weiterhin
 - Frontscheinwerfer blitzten = Ladevorgang abgeschlossen

###



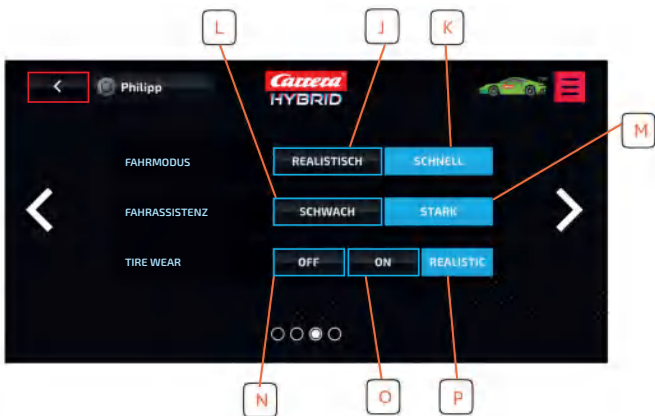
1 Cockpit Ansicht/Cockpit view/ Vue du cockpit/Vista dalla cabina di pilotaggio



2 Lenken/Steering/Conduite/Sterzo



3 Einstellungen/Settings/Paramètres/Impostazioni



4 Pflege und Wartung/Care and maintenance/ Soin et entretien/Cura e manutenzione



Manuel



Carrera HYBRID

Bienvenue dans l'équipe Carrera HYBRID !

Carrera HYBRID est un jeu de simulation de course dans lequel les caractéristiques de conduite d'une vraie voiture de course sont transposées dans le modèle. Fais des courses passionnantes contre tes amis comme dans la réalité ! Grâce à l'application gratuite, tu diriges le Racer sur le circuit avec ton smartphone ou ta tablette. Ton Racer sait toujours où il se trouve sur le circuit. Pour ce faire, la voiture scanne optiquement la chaussée, mesure la vitesse actuelle et chaque mouvement grâce aux capteurs intégrés au véhicule. Grâce aux algorithmes de l'IA et à tes réglages concernant l'état des pneus, les freins, etc., tu peux t'assurer des avantages décisifs en termes de temps lors de la compétition avec tes amis - ou sortir du virage si tu es trop rapide. Comme dans une vraie course, tu dois avoir le sens de l'accélération, du freinage, de la direction, de l'adhérence des pneus et de la vitesse, mais aussi une bonne dose de volonté de vaincre pour gagner les courses les plus difficiles. L'IA t'aide à rester sur la piste, mais au fur et à mesure que le niveau de difficulté augmente, elle se retire et tu dois intervenir de plus en plus activement dans l'action.

Ce mode d'emploi te donne une vue d'ensemble sur la mise en service de ton Racer et sur les fonctions de base, ainsi que des conseils pour éliminer les erreurs et les éviter. Pour plus de détails, l'App Carrera HYBRID te donne des informations détaillées avec des menus d'aide correspondants.

Téléchargement de l'application et informations complémentaires :



Déballer

Recharger le Racer

- Le câble de charge USB-C / USB-A fourni permet de recharger la batterie lithium-polymère installée dans le véhicule à l'aide d'adaptateurs de charge disponibles dans le commerce, par ex. d'un smartphone.
- Affichage de l'état de charge à l'aide des phares et des feux arrière :
 - Les feux arrière clignotent = batterie vide
 - Feux arrière pulsés = chargement en cours
 - Feux arrière clignotants = Racer chargé à 80%, processus de charge en cours
 - Phares avant clignotants = processus de charge terminé
- Mettre en place le parcours
 - Monter les variations de pistes comme indiqué sur l'emballage.
 - Il faut veiller à ce que les éléments de la piste soient toujours assemblés dans le sens de la marche (flèches sur les bordures rouges ou bleues). Les véhicules ne peuvent scanner et reconnaître la piste que dans le sens des flèches.

Mise en marche du racer

- Allumer le Racer en le tirant rapidement en arrière de 15 à 20 cm, de manière à ce que les lumières commencent à s'allumer/clignoter. (Le Racer s'éteint automatiquement si aucune connexion n'est établie pendant 3 minutes ou dès qu'un câble de recharge est branché/rechargé).

Mise en service

Conduire et mettre en place des courses multijoueurs

- Télécharge l'app Carrera HYBRID gratuite dans le store.
- Enregistre-toi dans l'App avec ton e-mail, ton nom et ton mot de passe. Pour cela, tu dois être connecté à Internet ou au WLAN.
- Ton coach Mike te guide à travers les fonctions les plus importantes de l'app. Tu peux aussi le désactiver et suivre d'abord ces instructions. Tu peux réactiver Mike plus tard à tout moment dans le menu latéral, sous «COACHING».
- Sur l'écran d'accueil, sélectionne l'élément «COLLECTION».
- Sélectionne à l'écran la colonne «VOITURES».
- Clique en bas à droite sur le bouton «AJOUTER UNE VOITURE» (la localisation & le Bluetooth doivent être activés sur le smartphone et autorisés pour l'application).
- Les voitures disponibles sont recherchées et listées (assure-toi que ton racer est allumé et allumé).
- Appuie sur «>>>» pour ajouter la voiture.
- Clique sur «Précédent» et reviens un écran en arrière avec la flèche en haut à gauche.
- Dans l'étape suivante, va dans la catégorie «MODULE DE TRACÉS». Ajoute le nombre de modules de parcours en cliquant sur «>>>».
- Appuie deux fois sur la flèche en haut à gauche pour revenir à l'écran d'accueil.
- Sélectionne le menu TRAJECTS.
- Va sur «CREER UNE COURSE» sur le côté droit.
- Attention : la condition préalable à une course commune est que tous les appareils soient connectés au même WLAN. Une connexion Internet n'est pas nécessaire.

- Tout d'abord, si plusieurs courses ont lieu dans ton réseau WLAN, tu dois donner un nom et un mot de passe à ta course pour tes futurs coéquipiers. Si une seule course a lieu dans ton réseau WLAN, il n'est pas nécessaire de donner un nom et un mot de passe.
- Décide maintenant du «mode de jeu» que tu souhaites utiliser et de la durée ou du nombre de tours à effectuer.
- Choisis dans le dernier point de la page :
 - Si tu choisis «OUI», que les paramètres personnels de course tels que «MODE DE CONDUITE» et «PISTE DE CONDUITE» et «UTILISATION DES PNEUS» soient les mêmes pour tous les joueurs (un bouton «PARAMÈTRES» apparaît en dessous pour définir ces paramètres).
 - Si «NON» est sélectionné, les caractéristiques de conduite personnelles de chaque conducteur seront sélectionnées.
- En cliquant à nouveau sur la flèche de droite, tu crées ton propre parcours en cliquant sur «>>>» en haut à droite. Reconstitue virtuellement le circuit que tu as déjà construit physiquement. Pour cela, appuie sur les symboles représentés en bas pour ajouter les modules de parcours correspondants. Enregistre le circuit construit en haut à droite et attribue un nom au circuit. Veille à ce que la ligne d'arrivée au départ se trouve exactement à la même position que celle construite physiquement.
- Sur la page suivante, crée ton «LOBBY», c'est-à-dire l'espace virtuel dans lequel les coéquipiers peuvent se joindre à la course. Cela est possible via l'option de menu «REJOINDRE LA COURSE», si les joueurs se trouvent sur le même réseau WLAN.
- Maintenant, tu peux encore modifier l'ordre de départ et les propriétés de la voiture/course.
- Assure-toi que tous les coureurs sont allumés et allumés.
- Une fois que tous les autres joueurs ont tapé sur «TERMINÉ», tu peux commencer la course en tapant sur «DÉPART».
- Tous les joueurs placent maintenant leur racer APRÈS le module de départ, en laissant un peu d'espace entre les véhicules sur le circuit.
- Tous les joueurs accélèrent ensuite, si possible l'un après l'autre et sans conduire. Les coureurs reconnaissent et scannent le circuit de manière autonome et se mettent ensuite en position de départ. Pendant cette phase, tu peux braquer pour faire chauffer les pneus et maintenir la distance avec le pilote précédent en accélérant et en freinant. Le balayage ne s'interrompt que si le véhicule quitte le circuit ou si le frein et le champ de fonction au centre sont actionnés simultanément.
- Dès que tous les coureurs sont sur la grille de départ et que tous les joueurs ont confirmé par «TERMINÉ», le feu de départ apparaît.
- Pour un départ parfait, utilise le Launch Control. Pour cela, garde un pouce sur le champ de fonction au milieu de ton écran. Puis accélère à fond avec l'autre pouce. Dès que le feu passe au vert, retire un pouce du champ de fonction et laisse tes adversaires derrière toi.
- Pendant la course, tu peux activer le boost en appuyant simultanément sur l'accélérateur et le champ de fonction.
- Tu diriges le véhicule en tournant le smartphone ou la tablette.

Carrière - améliore tes compétences personnelles

Améliore tes compétences de conduite en accomplissant des tâches prédéfinies. Va dans le menu «Carrière» et suis simplement les instructions à l'écran.

Tuning - améliore ton coureur

En augmentant ton rang, tu débloques différents éléments de tuning avec lesquels tu peux rendre ton Racer plus rapide, plus agile ou plus maniable, selon ton style de conduite personnel.

Consignes de sécurité

- ATTENTION** : ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Danger d'étouffement en raison de petites pièces pouvant être avalées. **Attention** : risque de pincement lié au fonctionnement.
- ATTENTION** : Ce jouet génère des éclairs qui peuvent déclencher des crises d'épilepsie chez les personnes sensibles.
- Le circuit de course automobile n'est pas conçu pour être utilisé à l'extérieur ou dans des pièces humides ! Tenir les liquides à l'écart.
- Ne pas installer le circuit à proximité immédiate d'objets sensibles, car les véhicules éjectés de la piste peuvent provoquer des dommages.
- Ne pas utiliser le circuit à hauteur de visage ou d'yeux, car il y a risque de blessure par des véhicules éjectés.
- Remarque** : les véhicules ne peuvent être remis en service que s'ils sont entièrement assemblés. L'assemblage ne doit être effectué que par des adultes. Cet appareil peut être utilisé par des enfants de 12 ans et plus, ainsi que par des personnes dotées des capacités physiques, sensorielles ou mentales sont réduites ou qui manquent d'expérience et de connaissances, à condition qu'elles soient surveillées ou qu'elles aient reçu des instructions concernant l'utilisation sûre de l'appareil et qu'elles comprennent les risques qui en découlent. Le nettoyage et l'entretien par l'utilisateur ne doivent pas être effectués par des enfants sans surveillance.
- Les piles rechargeables ne doivent être rechargées que par des adultes. Les piles non rechargeables ne doivent pas être rechargées. Les piles épuisées doivent être retirées du jouet. Les piles doivent être insérées en respectant la polarité. Les bornes d'alimentation ne doivent pas être court-circuitées.
- Ce jouet ne doit être connecté qu'à un équipement portant l'un des symboles suivants :



FR

Cet appareil, ses accessoires, cordons et batteries se recyclent

A DÉPOSER EN MAGASIN

A DÉPOSER EN DÉCHÈTERIE

ou

Points de collecte sur www.quefairedemesdechets.fr

Privilégiez la réparation ou le don de votre appareil !

ou

Points de collecte sur www.quefairedemesdechets.fr

Privilégiez la réparation ou le don de votre appareil !

ou

Points de collecte sur www.quefairedemesdechets.fr

Privilégiez la réparation ou le don de votre appareil !

ou

Points de collecte sur www.quefairedemesdechets.fr

Privilégiez la réparation ou le don de votre appareil !

1 Cockpit Ansicht

- Frein
- Accélérateur
- Retour
- Moteur MARCHE/ARRÊT
- Lumière ON/OFF
- État des pneus
- Indicateur de batterie Racer
- Indicateur Boost et champ de fonction pour Boost, Launch Control, ou arrêter lors du balayage
- Affichage de la vitesse / du rapport

L.

M.

N.

O.

P.

Q.

R.

S.

T.

U.

V.

W.

X.

Y.

Z.

AA.

AB.

AC.

AD.

AE.

AF.

AG.

AH.

AI.

AJ.

AK.

AL.

AM.

AN.

AO.

AP.

AQ.

AR.

AS.

AT.

AU.

AV.

AW.

AX.

AY.

AZ.

BA.

BB.

BC.

BD.

BE.

BF.

BG.

BH.

BI.

BJ.

BK.

BL.

BM.

BN.

BO.

BP.

BQ.

BR.

BS.

BT.

BU.

BV.

BW.

BX.

BY.

BZ.

CA.

CB.

CC.

CD.

CE.

CF.

CG.

CH.

CI.

CJ.

CK.

CL.

CM.

CN.

CO.

CP.

CQ.

CR.

CS.

CT.

CU.

CV.

CW.

CX.

CY.

CZ.

DA.

DB.

DC.

DD.

DE.

DF.

DG.

DH.

DI.

DJ.

DK.

DL.

DM.

DN.

DO.

DP.

DQ.

DR.

DS.

DT.

DU.

DV.

DW.

DX.

DY.

DZ.

EA.

EB.

EC.

ED.

EE.

EF.

EG.

EH.

EI.

EJ.

EK.

EL.

EM.

EN.

EO.

EP.

EQ.

ER.

ES.

ET.

EU.

EV.

EW.

EX.

EY.

EZ.

FA.

FB.

FC.

FD.

FE.

FF.

FG.

FH.

FI.

FJ.

FK.

FL.

FM.

FN.

FO.

FP.

FQ.

FR.

FS.

FT.

FU.

FV.

FW.

FX.

FY.

FZ.

GA.

GB.

GC.

GD.

GE.

GF.

GG.

GH.

GI.

GJ.

GK.

GL.

GM.

GN.

GO.

GP.

GQ.

GR.

GS.

GT.

GU.

GV.

GW.

GX.

GY.

GZ.

HA.

HB.

HC.

HD.

HE.

HF.

HG.

HH.

HI.

HJ.

HK.

HL.

HM.

HN.

HO.