

## POR SU SEGURIDAD

### AVISO A LOS PADRES

Los transformadores utilizados con el juguete deben ser examinados regularmente y en caso de detectarse algún deterioro en los componentes eléctricos del juguete (cable, toma de corriente, etc.) no debe ser utilizado hasta que hayan sido debidamente reparados. Algunas piezas tienen puntas afiladas y pueden ser peligrosas si se utilizan inadecuadamente.

### JUGUETE ELÉCTRICO

No recomendado para niños menores de 8 años. Utilizar únicamente el transformador suministrado. Utilizarlo sólo bajo la supervisión de un adulto y desconectarlo cuando no esté en uso. El transformador no es un juguete. Como todos los juguetes eléctricos, deben tomarse las medidas de precaución necesarias para evitar descargas eléctricas. En caso de limpiar el juguete hay que desconectar el transformador.

**SERVICIO DE ATENCIÓN TÉCNICA AL CONSUMIDOR**  
Para cualquier consulta técnica sobre nuestros productos:  
01 800 710 1369  
Tel. Gratuito a toda la República Mexicana

### GARANTÍA

#### SCALEXTRIC DIGITAL SYSTEM GARANTÍA DE 2 AÑOS

Todo producto SCALEXTRIC DIGITAL SYSTEM tiene una garantía por un período de 2 AÑOS desde la fecha de compra (certificada por el comprobante de compra). TecniToys Juguetes, S.A. reparará o cambiará el producto si aparece algún defecto en el mismo durante el período de garantía. La garantía no cubre desperfectos originados por una causa ajena al producto o por una instalación incorrecta (especialmente por no utilizar un transformador original SCALEXTRIC DIGITAL SYSTEM) o por cualquier modificación realizada por el usuario.

**IMPORTANTE:** Es conveniente conservar el embalaje del producto por si fuera necesario devolverlo al servicio post-venta, así como el comprobante de compra, durante el período de garantía. Fabricado cumpliendo las normas europeas EN 71.

TODOS LOS PRODUCTOS SCALEXTRIC DIGITAL SYSTEM VIENEN MARCADOS CON ESTE SÍMBOLO PARA SU



LOS PRODUCTOS SCALEXTRIC DIGITAL SYSTEM

## FOR YOUR SAFETY

### NOTICE TO PARENTS

The transformers used with the toy should be regularly examined, and in the event of the detection of any signs of wear in the electrical components of the toy (wire, plug, etc.), it should not be used until they have been correctly repaired.

Some pieces have sharp points and can be dangerous if used improperly.

### ELECTRIC TOY

Not recommended for children under 8. Use only the transformer provided. Use only under adult supervision and disconnect when it is not in use. The transformer is not a toy. As with all electric toys the necessary precautions should be taken to avoid electric shock. The transformer should be disconnected when cleaning the toy. Non-rechargeable batteries are not to be recharged; different types of batteries or new and used batteries are not to be mixed; only batteries of the same or equivalent type as recommended are to be used; batteries are to be inserted with the correct polarity; exhausted batteries are to be removed from the toy; the supply terminals are not to be short-circuited; do not use rechargeable battery.

### GUARANTEE

#### SCALEXTRIC DIGITAL SYSTEM 2 YEARS' GUARANTEE

Every SCALEXTRIC DIGITAL SYSTEM product is guaranteed for a period of 2 years from the date of purchase (certified by proof of payment). TecniToys Juguetes, S.A. will repair or exchange the product if any defect appears in it during the guarantee period. The guarantee does not cover damage due to causes unrelated to the product or due to improper installation (particularly not using an original SCALEXTRIC DIGITAL SYSTEM transformer) or to any alterations done by the user.

**IMPORTANT:** It is advisable to keep the packing the product came in, in case it is necessary to return it to after-sales service, as well as proof of purchase, during the guarantee period. Manufactured according to European EN 71 regulations.

ALL SCALEXTRIC DIGITAL SYSTEM PRODUCTS ARE MARKED WITH THIS SYMBOL FOR IDENTIFICATION AND TO DISTINGUISH



SCALEXTRIC DIGITAL SYSTEM ARE NOT COMPATIBLE WITH SCALEXTRIC

## ZALECENIA BEZPIECZENSTWA

### UWAGA DO RODZICÓW

Transformatory używane w tej zabawce należy regularnie badać pod kątem uszkodzeń. Wszelkie zużyte części elektryczne (druty, wtyczki itp.) powinny zostać naprawione przed użyciem zabawki.

Niektóre elementy mają ostre końce i mogą być niebezpieczne w razie nieprawidłowego użycia.

### ZABAWKA ELEKTRYCZNA

Nie zalecana dla dzieci młodszych niż 8 lat. Używać jedynie załączonego transformatora. Używać jedynie pod nadzorem dorosłego i odłączyć, gdy nie jest w użyciu. Transformator nie jest zabawką. Należy się zabezpieczyć przed porażeniem prądem, jak to ma miejsce w przypadku innych zabawek elektrycznych. Podczas czyszczenia zabawki transformator należy odłączyć.

### GWARANCJA

#### SCALEXTRIC DIGITAL SYSTEM GWARANCJA NA 2 LATA

Każdy produkt SCALEXTRIC DIGITAL SYSTEM ma gwarancja na 2 lata od daty zakupu potwierdzonej paragonem sprzedaży. Firma TecniToys Juguetes, S.A. zobowiązuje się naprawić lub wymienić produkt, jeśli w trakcie gwarancji pojawi się w nim jakaś usterka.

Gwarancja nie obejmuje uszkodzeń spowodowanych czynnikami zewnętrznymi, modyfikacja wprowadzona przez użytkownika lub niewłaściwa instalacja (szczególnie przy użyciu transformatora innego niż oryginalny SCALEXTRIC DIGITAL SYSTEM).

**UWAGA:** Zaleca się zachować w trakcie okresu gwarancji opakowanie produktu i paragon sprzedaży na wypadek konieczności zwrótu zabawki do serwisu.

Wyprodukowano zgodnie z normą europejską EN 71

WSZYSTKIE PRODUKTY ODPOWIADAJĄCE MODELWI SCALEXTRIC DIGITAL SYSTEM ZOSTAŁY OZNAKOWANE ZA POMOCĄ NINIEJSZEGO SYMBOLU W CELU JEGO



PRODUKTY ODPOWIADAJĄCE MODELWI SCALEXTRIC DIGITAL SYSTEM NIE SA

TecniToys®

DIGITAL POWER LINE

SCALEXTRIC Digital System

- Instrucciones de Circuito Digital System
- Digital System Instructions Circuit
- Instrukcja Tor Digital System



DISENADO EN EUROPA.  
DESIGNED IN EUROPE.  
PROJEKT WYKONANO W EUROPIE.  
FABRICADO EN CHINA.  
MADE IN CHINA.  
WYPRODUKOWANO W REPUBLICIE CHIŃSKIEJ.

**Servicio de Atención Técnica al Consumidor:**  
Telf: 902 10 27 27 - e-mail: [atencionconsumidor@tecni toys.com](mailto:atencionconsumidor@tecni toys.com)  
(SERVICIO SÓLO PARA ESPAÑA)

**Technical Customer Service**  
Telephone: 0870 75 72985 (United Kingdom)

TecniToys®  
TECNI TOYS Juguetes, S.A.  
Balnes 268  
08105 Barcelona - SPAIN  
N.J.F. A 08140543

**Power Line:** El "Power Line" es un revolucionario sistema de suministro eléctrico que permite acoplar todos los accesorios que uno quiera sin que ello haga disminuir la potencia de los coches y permitiendo un flujo de comunicación digital perfecto.

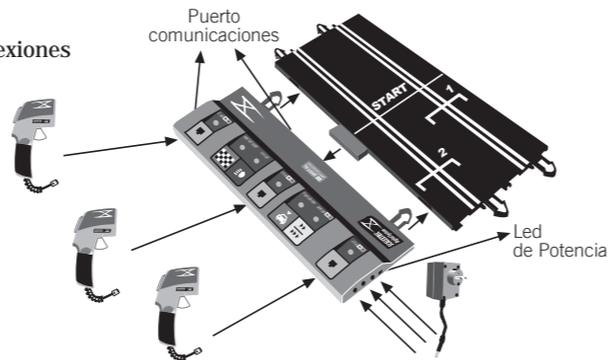
**Importante:** este circuito que acaba de adquirir puede que no incluya todos los accesorios descritos en este manual de instrucciones.

**Atención:** Para el buen funcionamiento de este aparato, es imprescindible utilizar un transformador que vaya marcado con el logo Tecnitoy's,  y la frase: Usar este transformador exclusivamente para el Digital System.

**Importante:** Cuando quiera conectar o desconectar cualquier elemento del circuito ( a excepción de los mandos de velocidad ) debe previamente desconectar el transformador de la central primaria.



### 3 Conexiones



Cuando conecte el transformador a la central digital, las luces de las conexiones de los mandos se encenderán de forma intermitente. A medida que vaya conectando los mandos estas luces se irán quedando fijas. Puede conectar los transformadores en cualquiera de las tres conexiones del lateral de la central primaria.

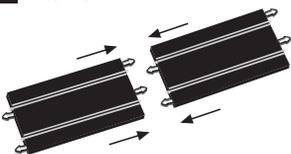
**Led de potencia:** El led de potencia ( una luz roja al lado de las conexiones de los transformadores ) le indica si el circuito necesita más alimentación eléctrica. Si el led parpadea frecuentemente o efectúa parpadeos largos significa que debe añadir un transformador adicional al circuito.

El circuito que acaba de adquirir incluye el transformador necesario para su correcto funcionamiento. En caso que necesite más transformadores, se venden por separado con ref. 2007.

### 4 Prueba del coche

- Recordar limpiar las vías del circuito antes de probar el funcionamiento del coche.
- Colocar el coche en la pista, programarlo (ver apartado "Programación del coche") y accionar el mando correspondiente. Si el coche no funciona al accionar el mando o no funciona correctamente:
  - Comprobar el correcto encaje de todos los tramos de la pista.
  - Comprobar la conexión de transformador a la red y a la central.
  - Comprobar la conexión de los mandos a la central.
  - Comprobar la correcta programación del coche con la central.
  - Desconectar el transformador y verificar que no exista ningún objeto metálico en la pista que pueda provocar cortocircuito (tornillo, alfiler, destornillador, etc) o que algún tramo deformado de la guía metálica haga contacto entre sí, lo que provocaría un cortocircuito.

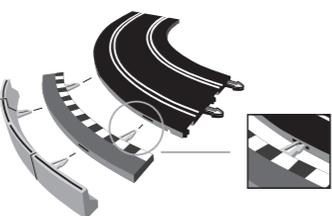
### 1 Pistas



Para el correcto funcionamiento de los circuitos Digital System todas las pistas deben estar perfectamente ensambladas

### 2 Vallas y bordes

(en el circuito que los incluya)



#### LIMPIEZA DE LAS VÍAS

Las vías de las pistas Saalextric Digital System están impregnadas con un aceite especial que las protege durante su fabricación y posterior almacenaje. Eliminar esta protección frotando todas las vías con un trapo limpio, ligeramente humedecido en alcohol (nunca con agua o aceite). Es muy importante que las pistas estén limpias. Para ello puede utilizar el "Limpiapistas" ( ref. 8858, se vende por separado )

#### DESМONTAJE Y ALMACENAMIENTO

Se recomienda, una vez desmontado el circuito, guardarlo en su caja original y mantenerlo en un lugar seco y sin altas temperaturas.

### 1 Cambio de trencillas

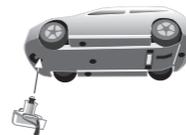
(Ref.8614)



Posición correcta

### 2 Cambio de la guía con trencillas

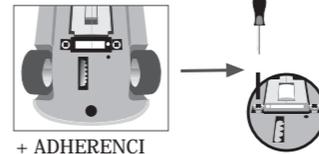
(Ref.2008)



### 3 Regulación del imán

#### A Posición standard

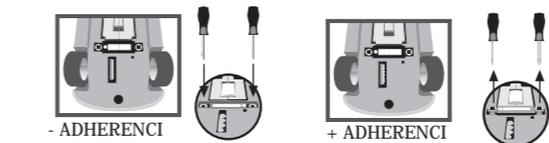
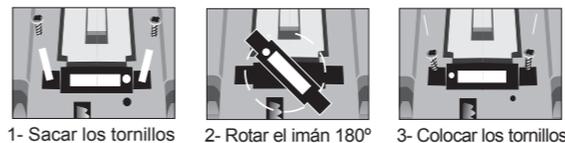
Esta es la posición standard de fabricación con la que viene el imán del coche. En esta posición solo podrá bajar el imán (nunca subirlo), con lo que su coche tendrá mayor agarre a la pista.



+ ADHERENCI

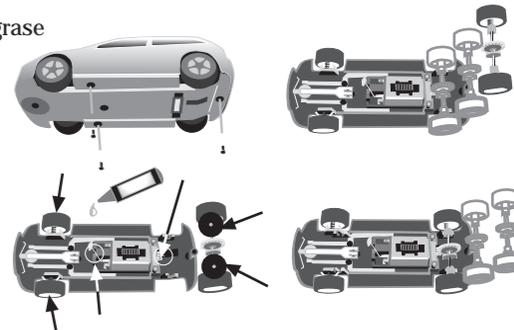
#### B Posición regulable

Si quieres regular la posición del imán de tu coche, debes seguir los siguientes pasos:



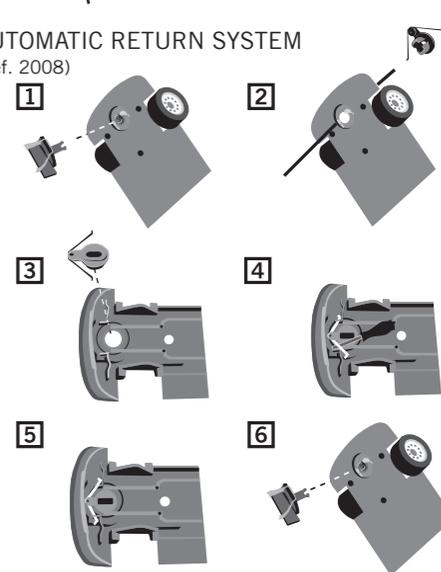
### 4 Puntos de engrase

Aceite Sintético Pro (Ref. 5023) (Se vende por separado)



### 5 AUTOMATIC RETURN SYSTEM

(Ref. 2008)



## PROGRAMACIÓN DEL COCHE

Pasos previos a la programación:

Colocar los dorsales a los coches respetando el siguiente orden de izquierda a derecha:

- 1 - el primer mando controla el coche con el dorsal nº1
- 2 - el segundo mando controla el coche con el dorsal nº2
- 3 - el tercer mando (en el circuito que lo incluya) controla el coche con el dorsal nº3

De esta forma evitaremos confusiones para determinar que mando controla que coche y en que posición se encuentra cada coche durante la carrera. Hay una hoja con todos los dorsales incluida en este circuito.

Para programar los coches se han de seguir los siguientes pasos SIEMPRE desde la central digital primaria (recuerde que la central secundaria solo sirve para conectar los mandos de los coches 4, 5 y 6):

1. La programación de los coches SIEMPRE se debe hacer uno a uno, NUNCA todos a la vez.
2. Seleccionar el coche y el mando con los que queremos competir.
3. Colocar el coche en la pista. Es importante que no haya otro coche en ninguno de los dos railes del circuito. De lo contrario, todos los coches que estuvieran en la pista quedarían programados con el mismo mando y conexión.
4. Pulsar el botón rojo hasta que se encienda la luz roja (ver ilustración 4).
5. Pulsar el botón posterior de cambio del mando (ver ilustración 5).

6. Se encenderán automáticamente las luces del coche, esto nos indicará que el coche ha quedado programado. Entonces debe levantar el coche de la pista, volverlo a colocar en ella, y el coche ya estará listo para competir. (ver ilustración 6).

Si cambiamos el mando de conexión el coche seguirá programado en la conexión anterior. Es muy importante recordar que el coche queda programado en la conexión, no en el mando.



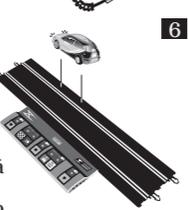
1



2



3



4

## PROGRAMACIÓN DE LA VELOCIDAD

Tipos de velocidad:

1. Expert: Para pilotos con experiencia (velocidad programada en el circuito por defecto)
2. Junior: Para pilotos que se inician.

Para programar la velocidad Junior se debe seguir los siguientes pasos:

1. Colocar el coche en la pista (ver ilustración 1). Recuerde que el coche debe de estar previamente programado, (ver apartado de programación del coche)

2. Pulsar el botón amarillo durante 4 segundos hasta que se encienda la luz roja (ver ilustración 2).

3. Apretar el botón posterior de cambio del mando y la luz verde de la conexión del mando, se cambiará a naranja. En este momento el coche tendrá programada la velocidad Junior (ver ilustración 3).

4. Para volver a la velocidad Expert se deben repetir los mismos pasos, y la luz naranja de la conexión del mando se cambiará a verde.

En el caso de querer programar los otros dos coches con la velocidad junior, se deben repetir los mismos pasos con cada uno de ellos.

## LUCES EFECTO XENÓN DE LOS COCHES

Los coches pueden competir con las luces efecto xenón encendidas o apagadas. Para ello únicamente deben pulsar el botón azul y las luces de todos los coches que haya en la pista se encenderán. A partir de este momento cualquier coche que se coloque en la pista tendrá las luces encendidas. Para apagarlas en todos los coches solo debe volver a pulsar el mismo botón.



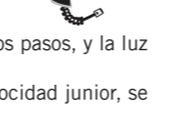
1



2



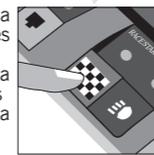
3



4

# Conexión entre dos Centrales Digitales Power Line

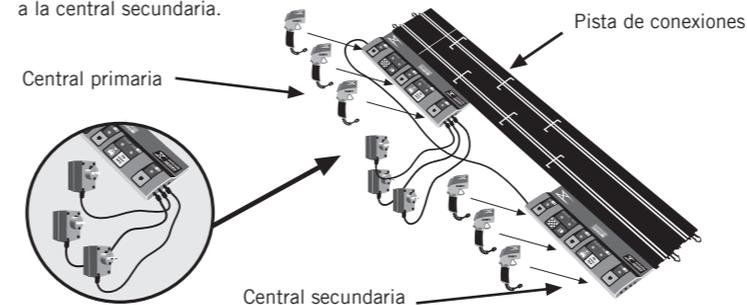
**Botón Inicio Carrera ( Race start ) :** Este botón pone a cero el sistema y todos los accesorios conectados. Es IMPRESCINDIBLE que antes de empezar la carrera pulse este botón durante 3 segundos para que todos los accesorios queden preparados para empezar, con la única excepción que si no hay ningún accesorio conectado no es necesario que pulse este botón. Usted comprobará que el sistema está preparado cuando vea el parpadeo de los marcadores del Cuenta Vueltas (accesorio no incluido en todos los circuitos).



## CONEXIÓN ENTRE DOS CENTRALES DIGITALES POWER LINE

Esta modalidad le permite jugar hasta con 6 coches. En el momento que decida jugar con más de tres coches, será imprescindible disponer de 2 centrales digitales (se venden por separado con el cable conexión centrales incluido, ref. 2500).

**MUY IMPORTANTE:** En el momento que tenga dos centrales, una será la primaria (la que usted decida) que será la que conectará a la pista de conexiones y otra la secundaria, que SIEMPRE irá conectada a la central primaria mediante un cable y NUNCA a una pista de conexiones, aunque si podrá ir acoplada a una recta standard. La programación de los coches, de la velocidad y de las luces SIEMPRE se realizará desde la central primaria y NUNCA desde la secundaria. Cuando tenga que utilizar varios transformadores SIEMPRE deberá conectarlos a la central primaria y NUNCA a la central secundaria.



La conexión de las dos centrales se realizará mediante el cable conexión centrales (también se vende por separado, ref. 2009) conectado en el lateral de cada una de ellas. Si la conexión es correcta la luz que hay al lado de la conexión de cada central se pondrá de color verde, y si no es correcta se pondrá de color rojo.

Es importante que sea consciente de que en el momento de elegir cual será la central primaria cualquiera de las dos centrales puede hacer esa función. La única diferencia entre las dos es que la que hace de primaria se conecta a la pista de conexiones, y

Puede colocar la central secundaria donde usted quiera, siempre y cuando esté conectada con la primaria. Por ejemplo, puede colocarla en el mismo lateral o en el lateral contrario de la primaria, tal y como muestran las ilustraciones.



Para programar el coche nº4, por ejemplo, debe hacer lo siguiente:

- Conectar el mando en la conexión 4 de la central secundaria.
  - Colocar el coche en el carril (recuerde que no debe haber ningún otro coche en cualquiera de los dos carriles).
  - Pulsar el botón rojo de la central primaria durante 4 segundos hasta que se encienda la luz roja (recuerde que la secundaria solo sirve para conectar los mandos de los coches 4, 5 y 6).
  - Pulsar el botón posterior de cambio del mando de la posición 4.
  - Se encenderán automáticamente las luces del coche. Esto significa que el coche está programado en la conexión del mando conectado a la central secundaria (conexión nº 4). Entonces debe levantar el coche, volverlo a colocar en el carril, y a partir de ese instante estará listo para competir.
- Con los coches nº 5 y nº 6 deberá seguir los mismos pasos.

Para programar el tipo de velocidad (expert o junior) del coche nº 4, 5 o 6 debe hacer lo siguiente:

- Colocar el coche en el carril, recuerde que el coche debe de estar programado (ver apartado de programación del coche).
- Pulsar el botón amarillo de la central primaria durante 4 segundos hasta que se encienda la luz roja (recuerde que la secundaria solo sirve para conectar los mandos de los coches 4, 5 y 6).
- Apretar el botón posterior de cambio del mando nº 4 y la luz verde se cambiará a naranja. En este momento el coche tendrá programada la velocidad Junior.
- Para volver a la velocidad Expert se deben repetir los mismos pasos, y la luz naranja se cambiará a verde.

Para programar las luces efecto xenón cuando hay 4 o más coches es exactamente igual que cuando hay 3 o menos. Solo tiene que apretar el botón azul de la central primaria y todos los coches que estén en la pista correrán con las luces de xenón encendidas (recuerde que la secundaria solo sirve para conectar los mandos de los

## Cuentavueltas Digital System Power Line

Español

El Cuentavueltas Digital System Power Line se compone de 3 piezas: la base, el módulo de posición y el módulo de vueltas. El módulo de posición son los 3 marcadores que indican la posición de los tres coches durante la carrera. El módulo de vueltas es el marcador que indica el número de vueltas que lleva el coche que encabeza la carrera. En el caso que hayan cuatro o más coches deberá ampliar OBLIGATORIAMENTE el cuentavueltas con el Módulo Ampliación Cuentavueltas (se vende por separado ref. 2501). Para más información mire el apartado de Módulo Ampliación Cuentavueltas Digital System.

El Cuentavueltas Digital System debe conectarse a su propia pista de contactos de 180 mm. La reconocerá por su tapa inferior de color rojo. El Cuentavueltas Digital System se puede programar para que cuente las vueltas hacia delante o para que las cuente hacia atrás. Según la modalidad que escoja, debe seguir los siguientes pasos para programarlo:

### - Modalidad de contar las vueltas hacia delante:

Esta es la modalidad standard que tienen el Cuentavueltas Power Line cuando usted lo compra. También es la modalidad que tiene el Cuentavueltas Power Line cuando se desconecta o cuando se efectúa un "reset". Cuando acabe una carrera y quiera empezar otra con la misma modalidad de contar las vueltas hacia delante, solo debe pulsar durante 3 segundos el botón "Race Start" de la Central Digital Power Line primaria y el Cuentavueltas Power Line quedará listo para empezar.

### - Modalidad de contar las vueltas hacia atrás:

1. Pulsar durante 3 segundos el botón amarillo "MODE" (entramos en programación). Nos aparecerá en el panel superior las siglas "M-0" o "M-1". Como queremos contar las vueltas hacia atrás debemos pulsar el botón MODE hasta seleccionar "M-1".
2. Pulsar el botón rojo "SELECT" o mantenerlo apretado hasta llegar al número de vueltas deseado.
3. Pulsar una sola vez el botón "MODE" (salimos de programación) En el panel superior aparecerán " - - - ".
4. Pulsar 3 segundos el botón "RACE START" en la central primaria. En el panel superior aparecerán fijitas " - - - " lo que significa que la carrera está lista para empezar. Si desea cambiar el número de vueltas solo debe volver al paso número 1.

Cuando acabe una carrera y quiera empezar otra con la misma modalidad de contar las vueltas hacia atrás, solo debe pulsar durante 3 segundos el botón "Race Start" de la Central Digital Power Line primaria y el Cuentavueltas Power Line quedará listo para empezar.

- Para cambiar a la modalidad de contar las vueltas hacia delante:  
Si acaba una carrera y quiere cambiar a la modalidad de contar las vueltas hacia delante debe seguir los siguientes pasos:

1. Pulsar durante 3 segundos el botón amarillo "MODE" (entramos en programación). Nos aparecerá en el panel superior las siglas "M-0" o "M-1". Como queremos contar las vueltas hacia delante debemos pulsar el botón MODE hasta seleccionar "M-0".

2. Pulsar 1 vez el botón "SELECT" y aparecerá en el panel superior " UP ". Quiere decir que la selección ha sido validada.
3. Pulsar una sola vez el botón "MODE" (salimos de programación). En el panel superior aparecerán " - - - ".
4. Pulsar 3 segundos el botón "RACE START" en la central primaria. En el panel superior aparecerán fijitas " - - - " lo que significa que la carrera está lista para empezar.

Atención: Cuando uno de los coches sea doblado por el coche que vaya en primera posición, se iluminará un punto al lado del marcador del coche doblado. De este modo sabrá que el coche que va en cabeza le lleva por lo menos una vuelta de ventaja (la luz le indicará que tiene una vuelta menos de marcador que el líder, pero no el número de vueltas perdidas). Este punto aparecerá tanto en la modalidad de contar las vueltas hacia delante como en la de contar las vueltas hacia atrás.

El Cuentavueltas identifica cada coche por la conexión donde han sido programados. Por eso es importante que el coche que lleve el dorsal n°1, esté programado en la conexión n°1 de la Central digital. Con el n°2 y el n°3 pasa lo mismo. Deben estar programados en las conexiones n°2 y n°3 respectivamente de la Central digital. En el caso de que hayan más competidores (hasta 6 jugadores) los mandos n°4, 5, y 6 se deben conectar en las conexiones 4, 5, y 6 respectivamente de la Central secundaria (recuerde que la secundaria solo sirve para conectar los mandos de los coches 4, 5 y 6), y se deben programar los tres coches desde la Central primaria.

NOTA: Ante cualquier mal funcionamiento del Cuentavueltas, debe pulsar el botón "SELECT" durante 2 segundos, y el Cuentavueltas quedará totalmente a cero, tal y como lo recibió de origen (modalidad de contar las vueltas hacia delante).



## Módulo Ampliación Cuentavueltas Digital System Power Line

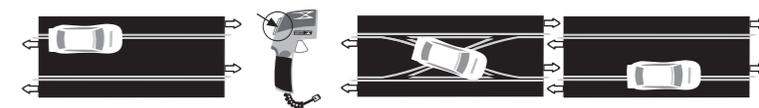
Español

Cuando decida jugar con más de tres coches (hasta seis) necesitará ampliar el Cuentavueltas Digital System, ya que el estándar llega hasta tres. Solo tiene que separar la parte central del Cuentavueltas Digital System y acoplar la pieza de ampliación (Módulo Ampliación Cuentavueltas Digital System ref. 2501, se vende por separado). Es importante que recuerde dar la vuelta a la placa que lleva los números 1, 2 y 3 ya que por la parte trasera lleva los números 4, 5 y 6.



### CAMBIO DE CARRIL

El cambio de carril se efectúa de una forma muy simple. Cuando esté llegando a una pista de cambio de carril únicamente debe mantener apretado el botón posterior del mando y el coche efectuará el cambio de carril. Esta pista también se vende por separado (ref.2003) y puede poner todas las pistas de cambio de carril que desee.



Las siguientes referencias Scalextric son compatibles con Scalextric Digital System Power Line:

Ref. 8858 Limpiapistas  
Ref. 8614 Trencillas  
Ref. 8815 Tren de ruedas posterior tipo 1  
Ref. 8816 Tren de ruedas posterior tipo 2  
Ref. 8817 Tren de ruedas posterior tipo 3  
Ref. 8836 Tren de ruedas posterior tipo 6  
Ref. 8767 Neumáticos tipo 1  
Ref. 8768 Neumáticos tipo 2  
Ref. 8769 Neumáticos tipo 3  
Ref. 8770 Neumáticos tipo 4

Ref. 8771 Neumáticos tipo 5  
Ref. 8837 Neumáticos tipo 7  
Ref. 8834 Neumáticos tipo 8  
Ref. 5002 Trencillas especiales Pro  
Ref. 5003 Neumáticos Pro 1  
Ref. 5004 Neumáticos Pro 2  
Ref. 5005 Kit ejes competición Pro  
Ref. 5023 Aceite Sintético Pro

## CONSEJOS

- Si el sistema se queda sin corriente puede ser debido a algún objeto metálico en contacto con la pista. Una vez retirado y con la pista limpia, puede continuar la carrera con toda la información almacenada en la memoria de la Central.
- Es muy importante que tenga siempre limpios y en buen estado los railes de las pistas y las trencillas de los coches. Para limpiar los railes de las pistas puede utilizar el "Limpiapistas" (se vende por separado ref. 8858).
- Después de una salida en pista, que el coche se mueva unos centímetros al ponerlo en la pista otra vez sin apretar el gatillo, es normal, no es ningún problema.
- Sólo se puede utilizar una pista de conexiones "START" en un mismo circuito.
- Después de la pista de salida "START" no se debe situar una pista de cambio de carril.
- Asegúrese que nada está conectado a la red eléctrica antes de montar, cambiar, desmontar y conectar todos los elementos del circuito.
- En caso de que haya alguna disfunción en el Cuentavueltas Digital, debe desconectar el transformador de la central primaria y volverlo a conectar otra vez.
- Debe evitar las colisiones violentas entre los coches.