

SCALEXTRIC®

Instrucciones de uso

Directions for use

Instruções de uso

E

GB

P

TrainerTM 1 COMPUTER



Contenido:

- 1 TrainerTM
- 1 Pista conexiones TrainerTM
- 1 Recta 175 mm

Contents:

- 1 TrainerTM
- 1 Terminal Track TrainerTM
- 1 Straight 175 mm

Conteúdo:

- 1 TrainerTM
- 1 Pista de ligações TrainerTM
- 1 Recta 175 mm

GARANTÍA GARANTÍA WARRANTY

SCALEXTRIC® Garantía limitada de 90 días

SCALEXTRIC® Limited 90 day guarantee

SCALEXTRIC® Garantia limitada de 90 dias

E Todo producto **SCALEXTRIC®** tiene una garantía por un periodo de noventa (90) días 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 periodo de garantía. La garantía no cubre desperfectos originados por una causa ajena al producto, una instalación incorrecta y "especialmente" por no utilizar un transformador original **SCALEXTRIC®**, o por cualquier modificación realizada por el usuario. Si dentro del plazo de 90 días apareciera alguno de los defectos cubiertos por la garantía, primero envíe a **TecniToys® Juguetes S.A.**, Servicio de Atención al Consumidor, Balmes 268, 08006 Barcelona, su nombre, dirección y una fotocopia del ticket de compra, así como una explicación del fallo detectado. Se le indicarán los pasos a seguir para devolver y reparar el producto. **IMPORTANTE:** Conserve el embalaje del producto para devolverlo al servicio post-venta, así como el ticket de compra.

GB All **SCALEXTRIC®** products carry a guarantee for a period of ninety (90) days from the date of purchase (certified by the receipt of purchase). **TecniToys® Juguetes S.A.** will repair or change the product if it has any defect during the guarantee period. The guarantee does not cover the damage done to the product after purchase, incorrect installation and "specially" for not using an original **SCALEXTRIC®** transformer, or any modification carried out by the user.

If any of the defects covered by the guarantee should occur during the 90 days, first send to **TecniToys® Juguetes S.A.** (Consumer Service Department), at Balmes 268, 08006 Barcelona (Spain), including your name, address and a photocopy of the receipt as well as an explanation of the product's fault. They will inform you of the steps to follow in order to return and repair the product. **IMPORTANT:** Guard the product packaging in order to return the vehicle to the post-sales service department.

P Todos os produtos **SCALEXTRIC®** têm uma garantia por um período de noventa (90) dias a contar da data de compra (certificada pelo recibo de compra). A **TecniToys® Juguetes S.A.** reparará ou trocará o produto se aparecer algum defeito no mesmo durante o período de garantia. A garantia não cobre os danos provocados por causas alheias ao produto, por uma instalação incorreta e "especialmente" pela não utilização de um transformador original **SCALEXTRIC®**, ou por qualquer modificação realizada pelo utilizador.

Se dentro do prazo de 90 dias aparecer algum dos defeitos cobertos pela garantia, primeiro envi a **TecniToys® Juguetes S.A.** Departamento de Serviço ao Consumidor, Balmes 268, 08006 Barcelona (Espanha), incluindo sempre o seu nome, direcção, fotocópia do recibo de compra, assim como uma explicação da avaria detectada. Ser-lhe-ão indicados os passos a seguir para devolver e reparar o produto. **IMPORTANTE:** Conserve a embalagem do produto para devolver o veículo ao serviço pós-venta.



Trainer 1TM COMPUTER

© TECNITOYS, 1998. ALL RIGHTS RESERVED



El Trainer 1 es un ordenador multi-función con el que podrás:

- Competir a **Número de Vueltas** contra otro coche pilotado por el Trainer 1 (Pág. 8)
- Competir a **Tiempo** contra otro coche pilotado por el Trainer 1 (Pág. 9)
- Competir a **Número de Vueltas** contra otro jugador (Pág. 10)
- Competir a **Tiempo** contra otro jugador (Pág. 10)
- Conocer la vuelta más rápida y comprobar el Número de Vueltas en carreras de más de 100 vueltas (Pág. 11)

O Trainer 1 é um computador multifuncional com o que poderá:

- Competir em **Número de Voltas** com outro carro conduzido pelo Trainer 1 (Pág. 8)
- Competir em **Tiempo** com outro carro conduzido pelo Trainer 1 (Pág. 9)
- Competir em **Número de Voltas** com outro jogador (Pág. 10)
- Competir em **Tiempo** com outro jogador (Pág. 10)
- Saber qual foi a volta mais rápida e comprovar o número de voltas nas corridas de mais de 100 voltas (Pág.11)

The Trainer 1 is a multi-functional computer with which you can:

- Compete in **Lap Races** against another car driven by the Trainer 1 (Page 8)
- Compete in **Timed Races** against another car driven by the Trainer 1 (Page 9)
- Compete in **Lap Races** against another player (Page 10)
- Compete in **Timed Races** against another player (Page 10)
- Find the fastest lap and check the number of laps in races of more than 100 laps (Page 11)



FUNCIONES • FUNCTIONS • FUNÇÕES



M

Confirma los datos introducidos.

Confirms the data entered.

Confirma os dados introduzidos.



DISPLAY

Desplaza el cursor hacia la izquierda.

Moves the cursor to the left.

Movs o cursor para a esquerda.



ESC

- Detiene la competición.
- Reinicia una competición ya programada.
- Escape en caso de error.

- Stops the competition.
- Restarts a competition that has already been programmed.
- Escape in case of error.

- Para a competição
- Recomeça uma competição já programada.
- Escape no caso de erro.

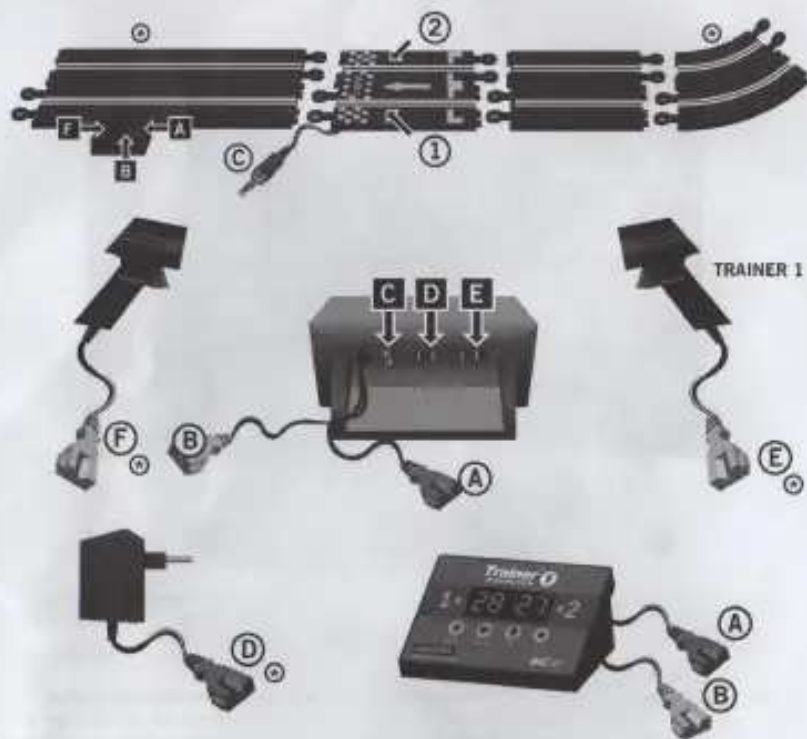


UP

- Cambia la modalidad de carrera.
- Aumenta el número de vueltas o tiempo deseado según la posición del cursor.

- Changes the type of race.
- Increases the number of laps or the time desired according to the position of the cursor.

- Muda a modalidade da corrida.
- Aumenta o número de voltas ou o tempo desejado segundo a posição do cursor.

**CONEXIONES**

Ⓢ Incluido en los Circuitos Scalextric. También se vende por separado.

Importante:

- Trainer 1 siempre corre por la pista ②.
- Montar la pista de conexiones tal como muestra el esquema adjunto.

Ⓢ Included in Scalextric sets. Also sold separately.

Important:

- Trainer 1 always races in lane ②.
- Set up the track connections as shown in the illustration above.

Ⓢ Incluido nos Circuitos Scalextric. Também se vende separadamente.

Importante:

- O Trainer 1 corre sempre na pista ②.
- Montar exactamente a pista de ligações como está marcado no esquema adjunto.

**IMPORTANTE****IMPRESCINDIBLE**

1.- Debes realizar la Memorización de Tiempos (entreno oficial) pilotando el coche con tu PERICIA HABITUAL para que el Trainer 1 conozca con máxima precisión el trazado del circuito y tu nivel de juego. Si realizas el entreno más lento de lo que luego puedes correr, el Trainer 1 no reconocerá tu forma de conducir y se saldrá de la pista.

2.- La competición contra el Trainer 1 está diseñada para realizarse con los coches con luz de la NUEVA TECNOLOGIA* de Scalextric. Para los coches sin luz de Nueva Tecnología de Scalextric ver pág. 14. Para la competición entre dos jugadores puedes utilizar todos los coches de Scalextric.

3.- No utilizar transformadores de más de 15 v.

4.- La Memorización de Tiempos (entreno oficial) ha de ser mínimo de 10 vueltas.

5.- El Trainer 1 Computer está diseñado para que puedas utilizarlo en pistas que tengan como máximo 11 metros de desarrollo.

RECOMENDACIONES

1.- Compete con coches de similares características.

2.- Realiza unas vueltas de entreno libre antes de empezar la memorización de Tiempos (entreno oficial).

3.- Las carreras es conveniente que sean como mínimo de 50 vueltas.

4.- Es importante mantener las trenchillas en buen estado y las pistas limpias.

* Los coches de Nueva Tecnología son aquellos que incluyen: Imán, Guía con suspensión y con el logo Scalextric marcado en el chasis.



IMPORTANT

ESSENTIAL

1. You should carry out the Time Memorisation (official trial run), driving your car with your **USUAL SKILL**, so that Trainer 1 can get to know as precisely as possible the layout of the track and your level as a player. If you make a trial run much slower than what you can do later, Trainer 1 will not recognise your driving and will leave the track.
2. Competition against Trainer 1 is designed for use Scalextric's **NEW TECHNOLOGY** cars with lights. For cars of Scalextric New Technology without lights see the instructions in page 14.
For competition between two players you can use any Scalextric car.
3. Do not use transformers of more than 15v.
4. The Time Memorisation (official trial run) must be a minimum of 10 laps.
5. The Trainer 1 Computer is designed to be used on tracks which are a maximum of 11 metres long.

RECOMENDATIONS

1. Compete with cars with similar characteristics.
2. Do a few practice laps before beginning the Time Memorisation (official trial run)
3. Races should be a minimum of 50 laps.
4. It is important to maintain the connecting cables in good condition.

* New Technology cars are those which includes:
Removable Magnet, Guide with Suspension and the logo Scalextric moulded into the chassis.



IMPORTANTE

IMPRESINDÍVEL

- 1.- Deve efectuar a Programação dos Tempos (treino oficial) conduzindo o carro com a sua **HABILIDADE HABITUAL** para que o Trainer 1 conheça com a máxima precisão a demarcação do circuito e o seu nível de jogo. Se se treinar mais lentamente do que depois pode correr, o Trainer 1 não reconhecerá a sua maneira de conduzir e sairá da pista.
- 2.- A competição com a Trainer 1 foi criada para ser efectuada por carros com luz da Nova Tecnologia de Scalextric e por carros sem luz da Nova Tecnologia de Scalextric. Ver as instruções pág. 14.
- 3.- Não utilizar transformadores de mais de 15 v.
- 4.- A Programação dos Tempos (treino oficial) tem de ser mínimo de 10 voltas.
- 5.- O Trainer 1 Computer foi criado para que possa utilizá-lo nas pistas que já tenha: estas devem ter um máximo de 11 metros de extensão.

ADVERTÊNCIAS

- 1.- Competir com carros que tenham características similares.
- 2.- Dar algumas voltas de treino livre antes de começar a programação dos Tempos (treino oficial).
- 3.- É conveniente que as corridas sejam de um mínimo de 50 voltas.
- 4.- É importante conservar os fios da ligação em bom estado.

* Os carros da Nova Tecnologia são aqueles que incluem: Imã, Guia com Suspensão e os chassis estão marcados com o logotipo Scalextric.

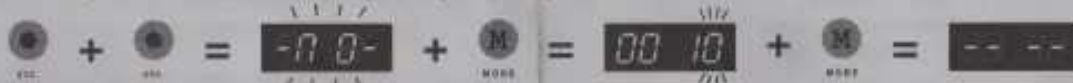


Competición de un jugador contra el Trainer 1

Competition between one player and Trainer 1 • Competição para um jogador com o Trainer 1

Entrenamientos Oficiales • Practice Trial runs • Treinos Oficiais

- Para competir contra el TRAINER 1, has de hacer previamente los Entrenamientos Oficiales y debes seguir las siguientes instrucciones.
- To compete against TRAINER 1 you first have to do the Official Trial Runs and you must follow these instructions.
- Para competir com o TRAINER 1, tem de efectuar previamente os Treinos oficiais e seguir as seguintes instruções.



- 1.- Coloca el Coche del Trainer 1 en la pista 2 (ver Conexiones pág.4)
- 2.- Coge el mando "E" que has conectado al Trainer 1 (ver conexiones pág.4)
- 3.- Puedes empezar el entrenamiento de mínimo 10 vueltas en el que el Trainer 1 memorizará tu tiempo y estilo de pilotar. Es imprescindible que pilotes el coche con tu pencia habitual.

- 1.- Place the Trainer 1 car in lane 2 (see Connections, page 4)
- 2.- Take hand throttle "E" which you have connected to Trainer 1 (see Connections, page 4)
- 3.- Now you can begin the trial run of no less than 10 laps in which Trainer 1 will memorise your speed and driving style. It is absolutely essential for you to drive with your usual skill.

- 1.- Ponha o carro do Trainer 1 na pista 2 (ver ligações pág.4)
- 2.- Pegue no comando "E" que ligou ao Trainer 1 (ver ligações pág.4)
- 3.- Pode começar o treino, mínimo 10 voltas, no qual o Trainer 1 programará o seu tempo e o seu estilo de conduzir. É imprescindível que conduza o carro com a sua habilidade habitual.

- Acabadas las 10 vueltas aparecerá en la pantalla.
- When you have done the 10 laps the screen will show.
- Ao acabar as 10 voltas aparecerá no ecrã.



- La máquina está lista para programar la competición contra el Trainer 1 según la modalidad que elijas.
- The machine is ready to programme the competition against Trainer 1 in the type of competition you choose.
- A máquina está pronta para programar a competição com o Trainer 1 segundo a modalidade que escolher.

- Coloca los coches en la posición de salida.
- Put the cars in the starting position.
- Ponha os carros na posição de saída.

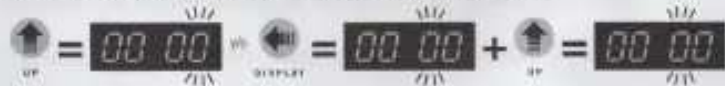
Carrera a Número de Vueltas contra el Trainer 1 ()

A Lap Race against Trainer 1 ()

Corrida de Número de Voltas contra o Trainer 1 ()



- EL TRAINER 1 está preparado para que le programes el Número de Vueltas.
- TRAINER 1 is ready for you to programme the Number of Laps.
- O TRAINER 1 está preparado para que lhe programe o Número de Voltas.

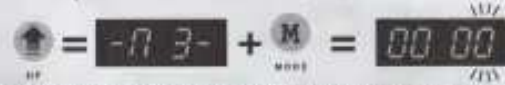


Una vez programado aprieta * y EMPIEZA LA CUENTA ATRÁS 10, 9, 8, ..., 3, 2, 1, 0.
 No arranques antes que el TRAINER 1 muestre * y Buena Suerte!!!
 Once programmed push * and BEGIN THE COUNTDOWN 10, 9, 8, ..., 3, 2, 1, 0.
 Do not start up until TRAINER 1 shows * and Good Luck!!!
 Quando estiver programado, premer * e COMEÇA ENTÃO A CONTAGEM DECRESCENTE 10, 9, 8, ..., 3, 2, 1, 0. Não arrancar antes que no Trainer 1 apareça * e Boa Sorte!!!

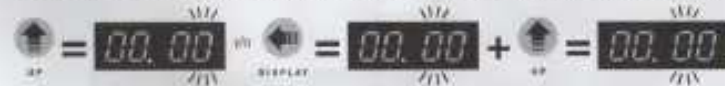
Carrera a Tiempo contra el Trainer 1 ()

Timed Race against Trainer 1 ()

Corrida de Tempo contra o Trainer 1 ()



- EL TRAINER 1 está preparado para que le programes el Tiempo de carrera en: TRAINER 1 is ready to programme the race time, the time programmed is in: ^{segundos}
- O TRAINER 1 está preparado para programar o Tempo da corrida, o tempo programado é: ^{segundos}



Una vez programado aprieta * y EMPIEZA LA CUENTA ATRÁS 10, 9, 8, ..., 3, 2, 1, 0.
 No arranques antes que el TRAINER 1 muestre * y Buena Suerte!!!
 Once programmed push * and BEGIN THE COUNTDOWN 10, 9, 8, ..., 3, 2, 1, 0.
 Do not start up until TRAINER 1 shows * and Good Luck!!!
 Quando estiver programado, premer * e COMEÇA ENTÃO A CONTAGEM DECRESCENTE 10, 9, 8, ..., 3, 2, 1, 0. Não arrancar antes que no Trainer 1 apareça * e Boa Sorte!!!



Competición entre dos jugadores

Competition between two players

Competição para dois jogadores

- Para competir contra otro jugador, elige una de las dos modalidades de juego.
- To compete against another player, choose one of the types of game.
- Para competir com outro jogador, escolha uma destas duas modalidades de jogo.

- Coloque los coches en la posición de salida.
- Put the cars in starting position.
- Ponha os carros na posição de saída.

Carrera a Número de Vueltas entre dos jugadores ()

Lap race between two players ()

Corrida de número de voltas para dois jogadores ()



- Preparado para programar el Número de Vueltas.
- Ready to programme the number of laps.
- Preparado para programar o Número de Voltas.



Una vez programado aprieta **M** y EMPIEZA LA CUENTA ATRÁS 10, 9, 8, ..., 3, 2, 1, 0. **Que gane el mejor!!!**
Once programmed push **M** and BEGIN THE COUNTDOWN 10, 9, 8, ..., 3, 2, 1, 0. **May the best man win!!!**
Quando estiver programado: premer **M** e COMEÇA ENTÃO A CONTAGEM DECRESCENTE 10, 9, 8, ..., 3, 2, 1, 0. **Que ganhe o melhor!!!**

Carrera a Tiempo entre dos jugadores ()

Timed race between two players ()

Corrida de Tempo para dois jogadores ()



Preparado para programar el Tiempo de carrera en:
Ready to programme the race time, the time programmed in:
Preparado para programar o tempo da corrida, o tempo programado é o/ou:



Una vez programado aprieta **M** y EMPIEZA LA CUENTA ATRÁS 10, 9, 8, ..., 3, 2, 1, 0. **Que gane el mejor!!!**
Once programmed push **M** and BEGIN THE COUNTDOWN 10, 9, 8, ..., 3, 2, 1, 0. **May the best man win!!!**
Quando estiver programado: premer **M** e COMEÇA ENTÃO A CONTAGEM DECRESCENTE 10, 9, 8, ..., 3, 2, 1, 0. **Que ganhe o melhor!!!**

Otras funciones

Other features

Outras funções



Vuelta más rápida

The Fastest lap ()

A Volta mais rápida ()

- Para conocer la vuelta más rápida debes hacer:
- To find the fastest lap, do:
- Para saber qual foi a volta mais rápida deve fazer o seguinte:



- Durante la carrera y al finalizarla, podrás visualizar los tiempos de la vuelta más rápida de cada uno de los coches (indicados en Segundos, décimas y centésimas).
- During the race and at the end of it you can see the times of the fastest laps of both cars on the screen (in seconds, tenths and hundredths).
- Durante a corrida e quando esta estiver a acabar, poderás ver os tempos da volta mais rápida de cada um dos carros (os tempos estão assinalados em segundos, décimas e centésimas).

Vueltas recorridas

Laps completed Voltas percorridas

- Para conocer las vueltas recorridas debes hacer:
- To find out how many laps have been completed do:
- Para saber as voltas percorridas deve fazer o seguinte:

- Una vez superadas las 100 vueltas verás:
- After 100 laps you will see:
- Uma vez superadas as 100 voltas verás:



- El Trainer 1 permite realizar carreras de resistencia de más de 100 vueltas hasta 49.999. En estos casos, se indicarán las vueltas realizadas según el cuadro adjunto.
- Trainer 1 makes it possible to do endurance races of more than 100 laps up to 49,999. In this case the number of laps completed is shown as in the drawing:
- O Trainer 1 permite fazer corridas de resistência de mais de 100 voltas até 49.999. Nestes casos, assinalar-se-ão as voltas percorridas segundo o quadro adjunto.



SOLUCIONES A POSIBLES PROBLEMAS
SOLUTIONS TO DIFFERENT PROBLEMS
SOLUÇÕES DE POSSÍVEIS PROBLEMAS

PROBLEMA / PROBLEM	SOLUCIÓN / SOLUTION / SOLUÇÃO
<ul style="list-style-type: none"> • Parpadean o desaparecen todos los números. • All the numbers blink or disappear. • Acendem-se e apagam-se todos os números ou desaparecem 	<ul style="list-style-type: none"> - Desconecta el transformador durante 30 segundos. Comprueba que has realizado correctamente todas las conexiones y vuélvete a conectar. - Disconnect the transformer for 30 seconds. Check that you have made all the connections correctly and connect again. - Desligue o transformador durante 30 segundos. Comprave se todas as ligações foram efectuadas correctamente e depois torna a ligá-lo.
<ul style="list-style-type: none"> • El coche pilotado por el Trainer 1 se sale en cada vuelta. • The car driven by Trainer 1 goes off the track on each lap. • O carro conduzido pelo Trainer 1 vira-se em cada volta. 	<ul style="list-style-type: none"> - No has pilotado el coche en el entreno con tu pericia habitual. Aprieta 3 veces * y te aparecerá [] vuelve a realizar el entreno. - You did not drive with your usual skill during the trial run. Press * and will appear []. Repeat the trial run. - Não conduziu o carro no treino com a sua habilidade habitual. Premir 3 vezes * e aparecerá []. Treinar outra vez.
<ul style="list-style-type: none"> • El coche pilotado por el Trainer 1 se sale nada más empezar la carrera. • The car driven by Trainer 1 goes off the track when the race begins. • O carro conduzido pelo Trainer 1 vira-se ao começar a corrida. 	<ul style="list-style-type: none"> - Están cruzadas las conexiones de los mandos. Repáralas de nuevo y vuelve a realizar el entrenamiento. - The connections with the remote controls are crossed. Check them track when again and repeat the trial run. - As ligações do comando estão cruzadas. Comprave-as e treine outra vez.
<ul style="list-style-type: none"> • No contabiliza la primera vuelta cuando el coche pasa por el contador de la pista. • The first lap is not counted when the car passes the track control. • Não contabiliza a primeira volta quando o carro passa no contador da pista. 	<ul style="list-style-type: none"> - Has empezado la carrera antes de que el Trainer 1 de la salida. Recuerda que debes arrancar cuando ha terminado la cuenta atrás y aparece [] en el display. - You started the race before Trainer 1 gave the signal. Remember that you should start up when the countdown has finished and appears [] on the display. - Começou a corrida antes que o Trainer 1 desse a saída. Lembre-se que só deve arrancar quando acabar a contagem decrescente e no display aparecer [].
<ul style="list-style-type: none"> • Los números se iluminan poco o se apagan. • The numbers are little lighted or disappear. • Os números iluminam-se pouco ou se apagam. 	<ul style="list-style-type: none"> - El coche está haciendo un cruce eléctrico sobre la pista. Retira el coche de la pista y colócalo correctamente. - The car is doing a short circuit. Take the car out of the track and place it again correctly. - O carro está fazendo um cruce eléctrico sobre a pista. Retira o carro da pista e coloca-o correctamente.

SCALEXTRIC

E Atención

JUJETE ELÉCTRICO No recomendado para niños menores de 8 años. Al igual que con todos los juguetes eléctricos, se deben tomar todas las medidas de precaución con el fin de evitar descargas eléctricas. Utilizar únicamente el transformador suministrado. El transformador no es un juguete. En caso de limpiar el juguete hay que desconectar el transformador. **AVISO A LOS PADRES:** Los transformadores o cargadores de batería utilizados con el juguete deben ser examinados regularmente para detectar el deterioro del cable, de la toma de corriente, de la envolvente y otras partes, y que en caso de tales deterioros el juguete no debe de ser utilizado con ese cargador de batería hasta que hayan sido reparados. **ATENCIÓN:** Algunas piezas tienen puntas afiladas y pueden ser peligrosas si se utilizan inadecuadamente. Para cualquier problema, consulte el manual de instrucciones, y en caso de que el problema persista diríjese a nuestro Departamento de Servicio al Cliente. (TechnToys Juguetes, S.A., N.I.F. A-61403572. C/ Balmes 268, 08006 Barcelona). Es conveniente guardar esta dirección.

GB Attention

ELECTRIC TOY: Not suitable for children under 8 years. As with all electric toys, all precautionary measures should be taken to avoid electric shocks. Only use the transformer supplied. The transformer is not a toy. When cleaning the toy the transformer must be disconnected. **WARNING TO PARENTS:** The transformers or battery chargers used with the toy must be regularly checked to see if there is any damage to the cable, the plug, the outer casing and other parts. If this is the case, the toy must not be used with this battery charger until repaired. **WARNING:** Some parts have sharp ends and may be dangerous if used incorrectly. For any problem, consult the handbook, and if the problem persists, consult our Customer Service Department. (TechnToys Juguetes, S.A., N.I.F. A-61403572. C/ Balmes 268, 08006 Barcelona. Please retain this address for future reference).

P Atenção

BRINQUEDO ELÉCTRICO Não recomendado a crianças com idade inferior a 8 anos. Da mesma forma que com todos os brinquedos eléctricos, devem-se tomar todas as medidas de precaução com o fim de evitar descargas eléctricas. Utilizar unicamente o transformador fornecido. O transformador não é um brinquedo. Para limpar o brinquedo é necessário desligar o transformador. **AVISO AOS PAIS:** Os transformadores ou recarregadores de baterias utilizados com o brinquedo devem ser examinados regularmente para detectar a deterioração do cabo, da tomada de corrente, e das outras partes, e que em caso de tais deteriorações o brinquedo não deve ser utilizado com esse recarregador de bateria até que tenham sido reparados. **ATENÇÃO:** Algumas peças têm pontas afiadas e podem ser perigosas se se utilizarem de forma inadequada. Se tiver algum problema consulte o manual de instruções, e se não o conseguir resolver dirija-se ao nosso Departamento de Attenção ao Cliente. (TechnToys Juguetes, S.A., N.I.F. A-61403572. C/ Balmes 268, 08006 Barcelona. Guarde esta morada como referência).



Super Resistor

Ferrari 333SP
Renault Mégane Yacco

E

El Super Resistor es un accesorio que deberás colocar, según el dibujo adjunto, a los coches de la Nueva Tecnología de Scalextric sin luz,

- Ferrari 333SP
- Renault Mégane Yacco

para poder realizar las siguientes opciones del Trainer 1 Computer:

- Carrera a Número de Vueltas entre un jugador y otro coche pilotado por el Trainer 1.
- Carrera a Tiempo entre un jugador y otro coche pilotado por el Trainer 1.

Para el resto de funciones del trainer 1 no es necesario que coloques el Super Resistor.

GB

Super Resistor is an accessory you must put on Scalextric New Technology Cars without lights,

- Ferrari 333SP
- Renault Mégane Yacco

as attached drawings, for the following Trainer 1 functions:

- Lap races against another car driven by the Trainer 1.
- Timed races against another car driven by the Trainer 1.

You can use all the others Trainer 1 functions without Super Resistor on the car.

P

O Super Resistor é um acessório que deverá ser colocado aos carros da Nova Tecnologia de Scalextric sem luz, segundo o desenho em anexo.

- Ferrari 333SP
- Renault Mégane Yacco

para poder realizar as seguintes opções do Trainer 1 Computer:

- Corrida a Número de voltas entre um jogador e o carro pilotado pelo Trainer 1.
- Corrida a Tempo entre um jogador e o carro pilotado pelo Trainer 1.

Para o resto das funções do Trainer 1 não é necessário que coloques o Super Resistor.



Nota: Si tienes coches SRS-2 y quieres correr con ellos en las funciones:

- Carrera a Número de Vueltas entre un jugador y otro coche pilotado por el Trainer 1.
 - Carrera a Tiempo entre un jugador y otro coche pilotado por el Trainer 1.
- Podrás hacerlo si adquieres la ref. 5009 de Scalextric Pro (kit para coches SRS-2) compuesto por:
- Imán de Neodimio
 - Super Resistor para SRS-2
 - Placa adhesiva

Nota: Se tem carros SRS-2 e deseja utilizá-los nas corridas:

- Corrida de Número de Voltas com um jogador e outro carro conduzido pelo Trainer 1.
 - Corrida de Tempo com um jogador e outro carro conduzido pelo Trainer 1.
- Isto será-lhe-a possível se adquirir a ref. 5009 de Scalextric Pro (kit para carros SRS-2) composto de:
- Imã de Neodímio
 - Super Resistor para SRS-2
 - Placa adesiva

Note: If you have SRS-2 cars and if you wish to run them with the following functions:

- Lap race between one player and another car piloted by Trainer 1
 - Time race between one player and another car piloted by Trainer 1
- You may do it by purchasing ref. 5009 from Scalextric Pro (kit for SRS-2 cars), made up of:
- Neodimium magnet
 - Super Resistor for SRS-2
 - Adhesive plaque

Contenido • Contents • Conteúdo

1

2

3

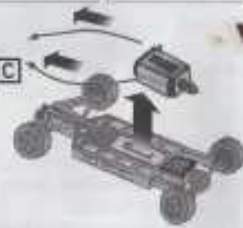
A



B



C



D



E



F

