



Advertencias previas de funcionamiento

Usar exclusivamente el transformador suministrado por Ninco, identificado con el símbolo N>.

Ninco garantiza un correcto funcionamiento del sistema N>Digital con productos de la misma marca, no respondiendo de las consecuencias producidas por el uso de productos de otras marcas.

Algunos productos mencionados aquí no se incluyen en la presente caja.

Para convertir un circuito analógico en digital deben retirarse la recta de conexiones estándar analógica, el transformador, los mandos y, si lo hubiera, el Kit 4. Para pasar de un sistema digital a analógico deben retirarse la recta con central digital, los tramos con cambio de carril y los mandos. Si se utiliza la recta de conexiones independientes Doublepower, no será obligatorio retirar los cambios de carril, pero actuarán únicamente como rectas estándar. Un coche analógico, sin chip, no debe colocarse sobre una pista digital, ya que recibiría la corriente que permanentemente circula por un circuito digitalizado sin poder ser controlado por un mando.

Es fundamental que la pista no tenga caídas de tensión, esté limpia y las trencillas del coche en buen estado.

Contenido

Antes de comenzar, comprobar el contenido del juego, de acuerdo con el esquema del exterior del embalaje.

Montaje circuito / pistas

Layout: El circuito mostrado corresponde a una de las posibles variantes de diseño del Master Track Digital (ref. 40101). El Kit Digital (ref. 40202) sólo incluye las pistas marcadas con KD en la figura 1.

Montaje pistas: (Fig. 1.1) Los tramos deslizan manteniendo uno plano y ligeramente elevado el otro. Presionar para que los clips queden perfectamente encajados. Sentido juego: Los cambios de carril y la consola sólo funcionan en la dirección que marcan las flechas (sentido horario). Para cambiar el sentido del juego, deben cambiarse de posición/sentido consola y desvíos (Fig. 1.2).

Posición parrilla: La parrilla de salida debe estar situada previamente a la consola para un correcto funcionamiento de la función cuentavueeltas y con, al menos, una pista de 20cm intercalada entre ambas (Fig. 1.2).

Digitalización de los coches

Para jugar con el sistema N-Digital es necesario que los coches estén equipados con un chip de la marca Ninco.

El sistema está optimizado para el consumo de los motores Ninco, por lo que motores de otros fabricantes pueden verse afectados por su consumo y rendimiento. En ese caso, la colocación de los cables puede ser diferente a la aquí indicada. En coches/motores de otras marcas, Ninco no se hace responsable del correcto funcionamiento de los mismos ni de los daños que hipotéticamente pudieran ocasionar en los diferentes elementos de N-Digital.

Digitalización de un coche de slot:

- 1.- Separar chasis y carrocería, retirar los cables del motor de la guía y quitar los terminales.
- 2.- Insertar los cables del motor en orificios 1 y 2 (Fig.2.1). El cable del lado del punto rojo en orificio 1, el otro en el 2. (Motores angle windercon ataque a la derecha, conexión cables a la inversa. (Fig.2.2). Fijar mediante terminales D y recortar exceso de hilos.
- 3.- Cruzar cables A y B e insertar en guía (Fig. 2).
- 4.- Fijar el chip con la cinta adhesiva en un espacio libre del chasis o carrocería y volver a ensamblar el coche.

Coches con luces:

Insertar los cables de las luces en los orificios 3 y 4 (el marcado en rojo en el 4).

Errores de funcionamiento:

Si tras colocar el chip, el coche no funciona: intercambiar cables A y B en guía.

Si tras colocar el chip, el coche funciona hacia atrás: intercambiar cables motor en 1 y 2.

Aviso:

Es muy importante mantener las trencillas en buenas condiciones para asegurar la buena comunicación entre el coche equipado con chip y la central digital. Paso de digital a analógico: desconectar el chip y recolocar los terminales del motor en la guía.

Puesta en marcha:

Conexión mandos: conectar los mandos a la central digital en cualquiera de las tomas numeradas del 1 al 8.

Conexión transformador: conectar el transformador N> a la central (Fig. 3).

A partir de 4 coches en pista es necesario conectar un segundo transformador. Enchufar el transformador a una toma de corriente.

Identificación coches: con los mandos conectados, poner el coche, de uno en uno, en cualquier pista del circuito, evitando siempre colocarlo sobre el tramo lector –carril cortado previo a los desvíos o recta de meta- (Fig. 3.1). Con la pantalla de la consola en modo 'car', presionar el botón MENÚ. En unos segundos, 'car' parpadeará. Pulsar el botón del mando. En pantalla confirma la identificación del coche con la toma, p.ej. 'End8'.

Este proceso debe de hacerse sin ningún otro coche más en pista.

Los coches se identifican con el núm. de la ranura asignada en la central digital. Será así, independientemente de si cambia de mando, hasta que se vuelva a programar en otra ranura. En una ranura puede haber hasta n coches programados, pero no deben ponerse en pista a la vez.

Inicio del juego:

No utilizar el tramo de la consola como salida para una correcta lectura de los datos de carrera.

El sistema sólo gestionará los datos de carrera de los coches que pasen por el tramo lector de la consola antes de 4" desde el paso del primero. Una vez colocados los mandos y digitalizados los coches, pulsar START para seleccionar modo de juego. Por defecto, se correrá en nivel amateur, sin luces y en modo GP a 25 vueltas.

Navegación botones de consola (Fig. 4):

Botones superiores, MENU y START: navegación por primer nivel de campos (Car, Level, Lights, Race Modes).

Botones inferiores: selección de cada opción dentro de los campos de primer nivel. Finalizada la carrera, muestra los resultados de cada piloto.

Confirmación de cada selección e inicio de carrera pulsando START.

Menú principal:

Dos tipos de carrera: AMATEUR (por defecto), con una entrega de potencia progresiva o PROFESIONAL, con una entrega de potencia más brusca. Carrera de coches con o sin LUCES. Las luces deben ir conectadas al chip.

Modos de juego: 7 tipos de competición (ver sección Modos de juego)

Modos de Juego	
GP	MODO GRAND PRIX
Entrar en modo GP	Confirmar con START
Carrera programada a vueltas (hasta 9999)	Introducir nº de vueltas < - >
Semáforo de salida. Aparece en pantalla una secuencia gráfica con sonido cada vez más agudo. Cuando se apaga, empieza la carrera.	Botón START
Cuenta atrás de vueltas y muestra las que le faltan completar al líder, tiempo total y vuelta rápida.	Información en pantalla.
Indicación de vuelta rápida de carrera	Señal acústica doble.
Indicación de vuelta rápida particular	Vibración del mando.
Aviso de última vuelta del líder	Vibración del mando y Señal acústica larga.
Cuando el líder completa las vueltas, se detiene al paso por meta. El resto termina la vuelta en curso o se detiene automáticamente si no llega en un tiempo máximo.	Bandera final. Final de carrera.
Datos de carrera	El final de carrera muestra dorsal del ganador, 0 vueltas por completar, tiempo total, la vuelta rápida conseguida y el autor.
Datos personales de cada piloto.	Visualización secuencial de los datos de cada piloto < - >
Posibilidad de hacer una pausa durante la carrera.	Botón START una vez para pausa, y para continuar apretar de nuevo.
WR	MODO WORLD RALLY
Entrar en modo WR	Confirmar con START
Carrera programada a vueltas (hasta 9999) por tandas de pilotos (hasta 8)	Introducir nº de pilotos < - >, START para confirmar, Introducir nº de vueltas < - >
La central reclama al primer piloto	START para confirmar o < - > para saltar al siguiente piloto
Semáforo de salida. Aparece en pantalla una secuencia gráfica con sonido cada vez más agudo. Cuando se apaga, empieza la carrera.	Botón START
Cuenta atrás de vueltas, tiempo total y vuelta rápida	Información en pantalla
Indicación de vuelta rápida particular	Vibración del mando y señal acústica doble.
Aviso de última vuelta	Vibración del mando y Señal acústica larga.
Cuando se completan las vueltas, el coche se detiene automáticamente	Bandera final. Final de carrera.
La central reclama al siguiente piloto, y se repite el proceso hasta que todos los pilotos han completado el tramo. Si uno no lo hace, se le asigna un tiempo máximo automáticamente.	START para confirmar o < - > para saltar al siguiente piloto
Cuando todos los pilotos programados han finalizado el tramo, finaliza la carrera. Si uno no participa, se cierra el tramo con -> END + START.	Final de carrera
Datos de carrera	Visualización secuencial de los datos de cada piloto según tiempo total ascendente < - >
Posibilidad de hacer una pausa durante la carrera.	Botón START una vez para pausa, y para continuar apretar de nuevo.
FL	MODO FAST LAP
Entrar en modo FL	Confirmar con START
Carrera programada a tiempo para lograr la mejor vuelta. Al pasar de 59min los primeros dígitos indican horas.	Introducir tiempo < - >
Semáforo de salida. Aparece en pantalla una secuencia gráfica con sonido cada vez más agudo. Cuando se apaga, empieza la carrera.	Botón START
Cuenta atrás de tiempo, el contador de vuelta se apaga y sólo se muestra la vuelta rápida y el autor	Información en pantalla
Indicación de vuelta rápida de carrera	Señal acústica doble.
Indicación de vuelta rápida particular	Vibración del mando.
Aviso de último minuto de carrera para todos los pilotos.	Vibración del mando y Señal acústica
Una vez acabado el tiempo, los coches se detienen automáticamente.	Bandera final. Final de carrera.
Datos de carrera	El final de carrera muestra dorsal del piloto con la mejor vuelta rápida.
Datos personales de cada piloto.	Visualización secuencial de la vuelta rápida de cada piloto < - >
Posibilidad de hacer una pausa durante la carrera.	Botón START una vez para pausa, y para continuar apretar de nuevo.
NS	MODO RESISTENCIA NON-STOP
Entrar en modo NS	Confirmar con START
Carrera programada a tiempo (cuenta atrás). Al pasar de 59min los primeros dígitos indican horas.	Introducir tiempo < - >
Semáforo de salida. Aparece en pantalla una secuencia gráfica con sonido cada vez más agudo. Cuando se apaga, empieza la carrera.	Botón START
Indicación de vuelta rápida de carrera	Señal acústica doble.
Indicación de vuelta rápida particular	Vibración del mando.
Suma las vueltas y muestra las del líder.	Información en pantalla.
Aviso de último minuto de carrera para todos los pilotos.	Vibración del mando y Señal acústica larga.
Una vez acabado el tiempo, los coches se detienen automáticamente.	Bandera final. Final de carrera.
Datos de carrera	El final de carrera muestra dorsal del ganador, vueltas completadas, la vuelta rápida conseguida y el autor.
Datos personales de cada piloto.	Visualización secuencial de los datos de cada piloto < - >
Posibilidad de hacer una pausa durante la carrera.	Botón START una vez para pausa, y para continuar apretar de nuevo.

PS	MODO RESISTENCIA PIT-STOP
Entrar en Modo PS	Confirmar con START
Carrera programada a tiempo (cuenta atrás). Al pasar de 59min los primeros dígitos indican horas.	Introducir tiempos < - >
Nº paradas obligatorias en Pit Lane (sí podrán hacerse en un nº superior)	Introducir nº paradas < - >
Semáforo de salida. Aparece en pantalla una secuencia gráfica con sonido cada vez más agudo. Cuando se apaga, empieza la carrera.	Botón START
En modo PS, el coche consume más o menos combustible según la conducción, el tiempo de carrera y número de paradas introducidas. Por tanto, es obligatoria la entrada/s en el Pit Lane para repostar.	
La parada es libre, pero a cierto límite, un aviso por vibración en el mando al piloto al paso por meta indica necesidad de repostaje. Pasadas dos vueltas tras el aviso se reduce la velocidad progresivamente si no se carga combustible.	Apretar botón de cambio de carril del mando y entrada en Pit Lane.
Al entrar en el Pit Lane, el coche se detiene automáticamente y no vuelve a funcionar hasta:	Cuando un coche entra en Pit Lane, la pantalla deja de mostrar los datos de carrera y muestra datos del coche parado: dorsal, % FUEL (en aumento mientras esté parado).
-Carga máxima. El coche sale del Pit Lane al máximo de combustible. Permitiendo retrasar la siguiente parada.	
-Carga libre. El piloto decide abandonar el Pit Lane antes del 100%.	
Según nivel de repostaje elegido, la salida de Pit Lane será automática o decisión del piloto.	Carga máxima: Acelerar al llegar a 100% de repostaje. Carga libre: En el nivel deseado de repostaje, apretar botón posterior del mando y acelerar.
El repostaje se realiza individualmente. En caso de más de un coche en Pit Lane, seguirá el orden de entrada.	
Indicación de vuelta rápida de carrera	Señal acústica doble.
Indicación de vuelta rápida particular	Vibración del mando.
Aviso de último minuto de carrera para todos los pilotos.	Vibración del mando y Señal acústica larga.
Una vez acabado el tiempo, los coches se detienen automáticamente.	Bandera final. Final de carrera.
Datos de carrera	El final de carrera muestra dorsal del ganador, vueltas completadas, la vuelta rápida conseguida y el autor.
Datos personales de cada piloto.	Visualización secuencial de los datos de cada piloto < - >
Posibilidad de hacer una pausa durante la carrera.	Botón START una vez para pausa, y para continuar apretar de nuevo.

AG	MODO ARCADE GRUP
Entrar en modo AG	Confirmar con START
Carrera eliminatoria programada a tiempo (cuenta atrás). Al pasar de 59min los primeros dígitos indican horas.	Introducir tiempo < - >
Semáforo de salida. Aparece en pantalla una secuencia gráfica con sonido cada vez más agudo. Cuando se apaga, empieza la carrera.	Botón START
Cada determinado tiempo se elimina el último coche de la carrera. Quedará parado allí donde esté cuando se acabe el tiempo.	Señal acústica y aviso por vibración de próxima eliminación
Indicación de vuelta rápida de carrera	Señal acústica doble.
Indicación de vuelta rápida particular	Vibración del mando.
Los dos últimos coche en pista se disputan el triunfo en la carrera.	Bandera final. Final de carrera
Datos de carrera	Durante la carrera, en pantalla se muestra el dorsal del último coche eliminado. Al finalizar muestra el dorsal del ganador.
Posibilidad de hacer una pausa durante la carrera.	Botón START una vez para pausa, y para continuar apretar de nuevo.

AS	MODO ARCADE SINGLE
Entrar en modo AS	Confirmar con START
Juego individual. Carrera a vueltas con niveles de dificultad creciente con tiempo máximo	Introducir vueltas < - >
Vueltas de reconocimiento (2) para establecer el tiempo máximo	Botón START
La central otorga un tiempo máximo para el nivel 1 y las vueltas a completar.	
Semáforo de salida. Aparece en pantalla una secuencia gráfica con sonido cada vez más agudo. Cuando se apaga, empieza la carrera.	Botón START
Cuenta atrás de tiempo y cuenta atrás de vueltas	Información en pantalla
Si se agota el tiempo antes de completar las vueltas, se acaba el juego.	Bandera final. Final de carrera
Si se completan las vueltas antes de que se agote el tiempo, se accede al siguiente nivel.	
El mismo número de vueltas, esta vez con menos tiempo disponible. El nuevo nivel se inicia inmediatamente al completar la última vuelta del anterior nivel, sin detener la carrera.	
Indicación de vuelta rápida particular	Vibración del mando y señal acústica doble.
Aviso de última vuelta	Vibración del mando y Señal acústica larga.
Aviso de tiempo a punto de agotarse	Vibración en el mando.
Datos de carrera	Número de fases superadas y vuelta rápida.
Posibilidad de hacer una pausa durante la carrera.	Botón START una vez para pausa, y para continuar apretar de nuevo.

Mando (Fig. 5)

- 1.- Acelerador y freno.
- 2.- En carrera: botón de cambio de carril.
En modo 'Car': identificador coche.
En modo de juego PS (con Kit Pit Lane ref. 40203), salida previa al 100% de repostaje.
- 3.- Tira identificadora removible de color.
- 4.- Toma de conexión a la central digital.

El mando proporciona información personal o general de situaciones de carrera (vuelta rápida, última vuelta...) mediante vibraciones.

Cambio de carril

N-Digital permite el cambio de carril del coche para realizar adelantamientos, seleccionar la trazada óptima y/o con el Kit Pit Lane entrar en boxes a repostar combustible.

El cambio de carril se realiza mediante una orden que transmite el piloto al coche pulsando el botón de su mando. Para activar el desvío es necesario que el botón esté pulsado en el momento en que el coche pase por el tramo lector (cortado) previo a cada cruce (Fig. 6). Atención: si un coche se detiene en el pequeño tramo lector queda parado, ya que no hay corriente.

La aguja de desvío realiza el movimiento a velocidad variable: muy lento si el coche va despacio al pasar por el tramo de corte y muy rápido si circula a gran velocidad (Fig. 6.1). Así, aunque dos coches pasen muy juntos, sólo cambiará de carril el que, efectivamente, tenga pulsado el botón de cambio.

Ampliaciones de N-Digital

N-Digital permite ampliar las posibilidades de juego del circuito con los siguientes artículos (Fig. 7):

Más coches y más jugadores: con la misma consola pueden participar hasta 8 coches. Es necesario que lleven incorporado el chip y utilizar un segundo transformador para más de 4 coches a la vez.

Más tramos: N-Digital es totalmente compatible con toda la gama de pistas Ningo en cualquiera de las tres superficies disponibles (asfalto, off road y nieve). Únicamente es incompatible el Kit 4 –rotondas-. En un circuito N-Digital puede haber un número ilimitado de tramos de cambio de carril.

Más carriles: El Kit Multilane N-Digital permite el montaje de circuitos digitales de más de dos carriles, con paso del carril 2 al 3. Para ampliar a cuatro carriles el paso por meta, es necesario el tramo sensor multicarriles ref. 40206.

Más accesorios: Para aprovechar al máximo las posibilidades interactivas de N-Digital y el juego de estrategia está disponible el Kit Pit Lane, en el que entra en acción el consumo de combustible de los coches. La Torre de Control, con giro de 360°, permite ver la clasificación de la carrera desde cualquier punto del circuito.

Seguridad:

No recomendado para niños menores de 3 años por contener piezas pequeñas que pueden ser ingeridas o inhaladas.

No debe usarse al aire libre ni en ambientes húmedos.

Montar el circuito cerca de una toma de corriente y de fácil acceso.

El circuito debe utilizarse únicamente con el transformador Ningo recomendado. El transformador no es un juguete. Es un "transformador para juguetes" y cumple la norma europea EN61558. El transformador debe ser examinado periódicamente por un adulto para comprobar su estado (cable, enchufe, caja exterior u otras piezas) y evitar un deterioro que pudiera causar daños personales. Ante cualquier sospecha el transformador no debe usarse.

Antes de limpiar cualquier parte del circuito, desconecte el transformador de la red.

Asegúrese de que ningún objeto metálico entre en contacto con los dos raíles metálicos a la vez. En caso contrario podría producirse un cortocircuito.

En caso de cortocircuito, la PTC (protección térmica) del transformador salta y esta deja de funcionar. Para solucionar el problema, primero desconecte el transformador de la red, localice y elimine la causa del cortocircuito, espere unos minutos hasta que la PTC se reactive y conecte de nuevo el transformador a la red.

Mantenga el circuito limpio, pero nunca use productos abrasivos que puedan atacar el chapado de los raíles metálicos. Para su mantenimiento y óptimo funcionamiento se recomienda el TRACK CONDITIONER de NINCO (ref. 80905).

Cambie las trencillas de cobre de los vehículos regularmente.