

Kurzanleitung 4-6-6-4 Challenger  
von Athearn  
im Vertrieb bei NOCH

## MODELL-EIGENSCHAFTEN

### Eigenschaften Lokomotive und Tender:

**Betriebsanleitung Seite 5** (Auszug): Schräg genuteter 5-Pol-Motor, Doppelschwungmasse. Stehkessel mit vielen Details und bedruckten Armaturen. Zahlreiche separat angebrachte Zurüstteile wie Leitungen, Ventile, Pumpen, Lichtmaschine. Brünierte RP-25 Radsätze. Schubgestänge mit vorbildrichtiger Bewegung. Antrieb vorn und hinten gelenkig gelagert. **Kleinster Radius 18“ = 45,7 cm, empfohlen ist jedoch Minimum von 22“ = 55,9 cm.** Pilot hat eine Offen/Geschlossen-Position. Kuppelungsschacht kann eingesetzt werden. Kabinenfenster beweglich. Scheinwerfer und Rückfahrlicht auf dem Tender wechselnd mit Fahrtrichtung. Nummern-Boards ständig beleuchtet. Kabinenlüfter zum Öffnen. Laufbleche durchbrochen. Für Einbau von Raucherzeuger ohne Lötarbeit vorbereitet. 6-polige Steckverbindung zwischen Lok und Tender. Stromaufnahme von 12 Treibrädern und 8 Tenderrädern. Servicefreundlicher Aufbau, relativ einfacher Einbau von Ersatzteilen. Explosionszeichnungen. Ausstattung je nach Vorbild: Schornstein einfach oder doppelt, Kohle- oder Öltender, zusätzlicher Aufbau für Kohle, Tenderdeck Holz oder Metall, Rauch-Abweiser, Aschekasten nur bei mit Kohle gefeuerten Typen, offener oder geschlossener Führerstand.

## DIGITAL BETRIEB

**Der MRC-Decoder mit integriertem Sound ist bis 1,5 A belastbar.**

Programmierbar sind:

1. Lok-Adressen ein- bis vierstellig.
2. Anfahrspannung.
3. Beschleunigung.
4. Bremsverzögerung.
5. Höchstgeschwindigkeit.
6. Chuff-Rate.
7. Lautstärke.
8. Geschwindigkeitsstufen 14, 28 und 128
9. Lichtwechsel (FO)
10. 12 Zubehör-Funktion (F1-F12)
11. Mehrfach-Traktion (CV19)
12. Programmierung auf dem Hauptgleis.

Der Decoder entspricht dem DCC-Standard der NMRA.

**❗ Die Lokomotive kann mit oder ohne Geräusch betrieben werden.**

Doppelklick auf F0 schaltet den Sound ein oder aus. Wenn der Dampf-Sound ausgeschaltet ist, sind alle anderen Soundfunktionen auch ausgeschaltet.

Der Decoder unterstützt alle üblichen Programmier-Methoden.

Programmieren Sie die Challenger wie jede andere DCC-Lokomotive nach dem Standard der NMRA. Halten Sie sich an die Angaben im Handbuch Ihrer Digitalsteuerung.

## WARTUNG

Behandeln und warten Sie diese Lokomotive wie jede andere hochwertige HO-Lok. Abschmieren ist erst nach längerer Fahrzeit notwendig. Verwenden Sie nur plastikverträgliche Öle und Fette. Wir empfehlen Schmiermittel von Labelle.

**RAUCHERZEUGER:** Wenn Raucherzeuger, dann wird der Einbau eines Raucherzeugers Nr. 9 von Seuthe empfohlen. Schieben Sie den Raucherzeuger einfach in den Schornstein, bis er am unteren Ende in die vorgesehenen Kontakte einrastet. Einige Kunden haben gute Erfahrungen mit dem Seuthe Nr. 11, wenn Nr. 9 zu heiß wird.

**❗ Garantie erlischt für alle Schäden, die durch Einbau und Betrieb eines Raucherzeugers entstehen.**

**HAFTREIFEN:** Ersatz-Haftreifen sind unter der Bestellnummer 210 über uns erhältlich. Explosionszeichnungen und Ersatzteilnummer finden Sie im Betriebsanleitung.

**❗** Diese Übersetzung ersetzt nicht die Original-Betriebsanleitung in englischer Sprache! Betrachten Sie die Bilder in der Anleitung, um sich zu orientieren.

**Es sind nur die für den reibungslosen Betrieb wichtigen Angaben aus der Betriebsanleitung übersetzt worden.**

### **Fernsteuerung:**

- Knopf 1 = Glocke an / aus
- Knopf 2 = Pfeife an / aus
- Knopf STP = bringt Lok langsam zum Halten. Druck auf STP bei haltender Lok = Wasserpumpengeräusch.
- Knopf 3 = verlangsamt die Fahrt. Bei Halt = Luft ablassen.
- Knopf 4 = beschleunigt die Fahrt. Bei Erreichen der Höchstgeschwindigkeit = Geräusch der Feuerungstür.
- Knopf 5 = Fahrtrichtungsschalter. Wenn während der Fahrt betätigt, kommt Lok langsam zum Stehen und fährt in Gegenrichtung wieder an. Bei Halt aktiviert Knopf 5 den Sound des Überdruckventils.

**❗** Es gibt zwei Leerlauf- bzw. Halt-Stellungen, in denen Geräusche mit der Fernbedienung abgerufen werden können:

**Leerlauf 1** = Transformatorstellung 25-35% bei vollkommen heruntergeschalteter Geschwindigkeit an der Fernbedienung. In dieser Stellung können folgende Sounds abgerufen werden: Glocke, Pfeife, Wasserpumpe, Luft ablassen, Überdruckventil, Feuerungstür.

**Leerlauf 2** = Setzen Sie die Geschwindigkeit am Transformator auf 100% (Geschwindigkeitsregelung an der Fernbedienung ganz ausgeschaltet). In dieser Stellung können alle Geräusche geschaltet werden mit Ausnahme der Feuerungstür.

## ANALOG-BETRIEB „SCHRITT FÜR SCHRITT“

1. Legen Sie die Batterie in die Fernbedienung ein.
2. Verbinden Sie wie üblich Ihren Trafo mit dem Gleis.
3. Stellen Sie die Lok aufs Gleis.
4. Schalten Sie den Trafo ein (wenn er einen EIN/AUS-Schalter hat).
5. Drehen Sie den Fahrregler langsam soweit auf, bis Sie die Leerlaufgeräusche hören. Wenn Ihr Trafo einen Fahrtrichtungsschalter hat, können Sie ihn nur in dieser Leerlaufstellung benutzen, um die Fahrtrichtung zu ändern. Die Fahrtrichtung bei stehender Lok erkennen Sie daran, ob der Frontscheinwerfer oder das Rückfahrlicht brennen. Sobald sich die Lok in Bewegung setzt, können Sie den Fahrtrichtungsschalter am Trafo nicht mehr benutzen. Sie können jedoch die Fahrtrichtung an der Fernbedienung ändern. Wenn Sie mit dem Umgang von Lok und Fernbedienung vertrauter sind, können Sie sogar eine zweite analoge Lok auf dem gleichen Gleis fahren lassen.
6. Die Challenger merkt sich Ihre Fahrtrichtung unabhängig davon, welche Fahrtrichtung am Trafo eingestellt ist.
7. Wenn Sie die Geschwindigkeit am Trafo steuern, ist die Höchstgeschwindigkeit je nach Einstellung der Fernbedienung begrenzt.
8. Wenn Sie die Geschwindigkeit mit der Fernbedienung steuern, ist die Höchstgeschwindigkeit auf die Einstellung am Trafo begrenzt.
9. Wenn die Höchstgeschwindigkeit zu niedrig ist, sollten Sie den Fahrregler am Trafo **nicht auf Maximum stellen**. Es wird empfohlen, den Fahrregler auf 60-70 % zu stellen und die Fernbedienung zur Geschwindigkeitsregelung der Lok zu benutzen. Dadurch erhalten Sie den optimalen Regelbereich.
10. **Fahren Sie analog niemals mit mehr als 18 Volt Gleichstrom.** Höhere Spannung zerstört die Elektronik. **Wechselstrom (AC, z. B. Märklin-Trafo) zerstört ebenfalls die Elektronik.**
11. Fernbedienung: Wenn die Reichweite nachlässt, müssen Sie die Batterie ersetzen.

## **ANALOG und DIGITAL**

### Betriebsanleitung Seite 6

**ANALOG-BETRIEB:** Mit der Fernsteuerung kontrollieren Sie Fahrtgeschwindigkeit und Fahrtrichtung sowie 6 verschiedene Soundeffekte (Glocke, Pfeife, Wasserpumpe, Überdruckventil, Luft ablassen, Feuerungstür). In die Fernsteuerung müssen Sie die mitgelieferte (handelsübliche) **Batterie A23-12** einsetzen.

**DIGITAL-BETRIEB:** Der eingebaute Decoder von MRC ist NMRA-konform und arbeitet nach Angaben von Athearn mit jedem DCC-System. Werkseinstellung ist Adresse 3. Die Decoderfunktionen sind voll programmierbar. CV-Tabelle im [Betriebsanleitung](#).

**DIGITAL-FUNKTIONEN:** Licht (Funktion 0) plus 12 weitere Funktionen (sofern Ihre Digitalsteuerung das kann). Pfeife, Glocke, Ankuppeln, Luft ablassen, Bremsenquietschen, Stimme des Schaffners, Feuerungstür, Sound AN/AUS, Sand streuen (Anfahrhilfe), Wasserpumpe, Überdruck, Zylinderhahn und Radkranz-Kreischen.

## **DUAL-DECODER-BETRIEB**

Betriebsanleitung Seite 7

**Die Lokomotive fährt analog (DC) mit einem normalen Gleichstrom-Bahntrafo und digital (DCC) mit einer Digitalsteuerung (NMRA, Lenz und andere).**

## **ANALOG-BETRIEB**

**ⓘ Stellen Sie sicher, dass bei ANALOG-BETRIEB nie mehr als 18 Volt Gleichstrom ans Gleis gehen! Keinesfalls Wechselstrom (AC, z. B. Märklin) ans Gleis!**

1. Wenn Sie die Lebensdauer der Batterie verlängern wollen, sollten Sie zur Geschwindigkeitsregulierung den Fahrtregler am Trafo benutzen.
2. Wenn Sie das Gefühl haben, die Lok laufe nicht ordentlich, sollten Sie den Fahrtregler am Trafo auf Null zurückdrehen und langsam wieder anfahren.

## ANALOG PROGRAMMIEREN

**Analog können Sie die Chuff-Rate und die Lautstärke den Sounds programmieren.**

1. Stellen Sie die Lokomotive aufs Gleis.
2. Schalten Sie den Trafo ein.
3. Drehen Sie den Fahrtregler langsam auf, bis Sie Leerlaufgeräusche hören. Vom Beginn der Leerlaufgeräusche an haben Sie 20 Sekunden Zeit, in den Programmiermodus zu gehen.
4. Gehen Sie in den Programmiermodus durch **3x Drücken des Knopfes STP**.
5. Drücken Sie Knopf 4 (Höhersetzen der Chuff-Rate) oder Knopf 3 (Herabsetzen der Chuff-Rate). Jeder Knopfdruck erhöht oder erniedrigt die Chuff-Rate um eine Einheit. Die Lok sagt bei jedem Knopfdruck „Programm“.
6. Lautstärke: Drücken Sie Knopf 2 (W), um zwischen die Lautstärke herauf- oder herabzusetzen. Die Lokomotive sagt „Programm“ auf jedem Knopfdruck mit der neuen Lautstärke.
7. Zum Abschluss der Programmierung drehen Sie den Fahrtregler am Trafo auf Null (oder schalten den Trafo ab, wenn er einen EIN/AUS-Schalter hat). Damit ist die Lok programmiert und fahrtbereit.

### TIPPS FÜR ANALOG-BETRIEB

1. Drehen Sie den Fahrtregler am Trafo soweit auf, bis Sie die Leerlaufgeräusche hören.
2. Stellen Sie die Fahrtrichtung entweder am Trafo oder an der Fernbedienung ein.
3. Fahren Sie langsam an, indem Sie den Fahrtregler am Trafo langsam aufdrehen, bis Sie die Stellung mit der gewünschten Höchstgeschwindigkeit erreicht haben.
4. Sobald die Lok unterwegs ist, können Sie mit der Fernbedienung (Knopf 3 und Knopf 4) die Geschwindigkeit ändern.
5. Wenn die Höchstgeschwindigkeit zu gering ist, regulieren Sie am Trafo nach.
6. Um Batterien zu sparen, regeln Sie die Geschwindigkeit am Fahrtregler des Trafo und bedienen nur die Geräusche an der Fernbedienung.
7. Wenn Sie mit dem Betrieb aufhören, sollten Sie immer den Fahrtregler am Trafo auf Null stellen und den Trafo ausschalten (wenn er einen EIN/AUS-Schalter hat).
8. ⓘ Programm-Änderungen, die Sie analog durchgeführt haben, überschreiben die Einstellungen, die Sie evtl. vorher digital eingestellt haben.
9. **Manuelle Einstellung der Lautstärke:** Unter der mittleren ovalen Wasser-Hutze auf dem Tenderdeck befindet sich eine Schraube für die manuelle Einstellung der Lautstärke. Ziehen Sie die Hutze ab und benutzen Sie einen kleinen Schraubendreher, um die Lautstärke einzustellen.