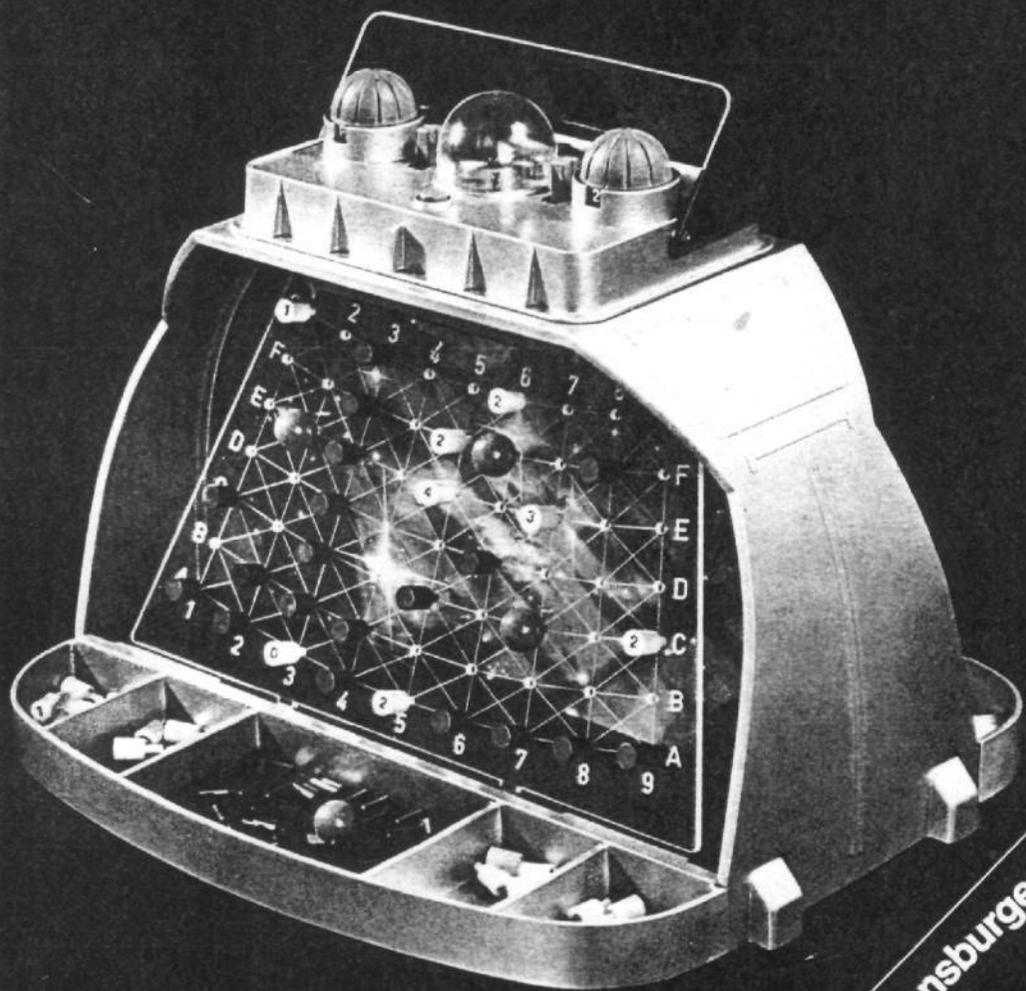


GALAXIS

electronic

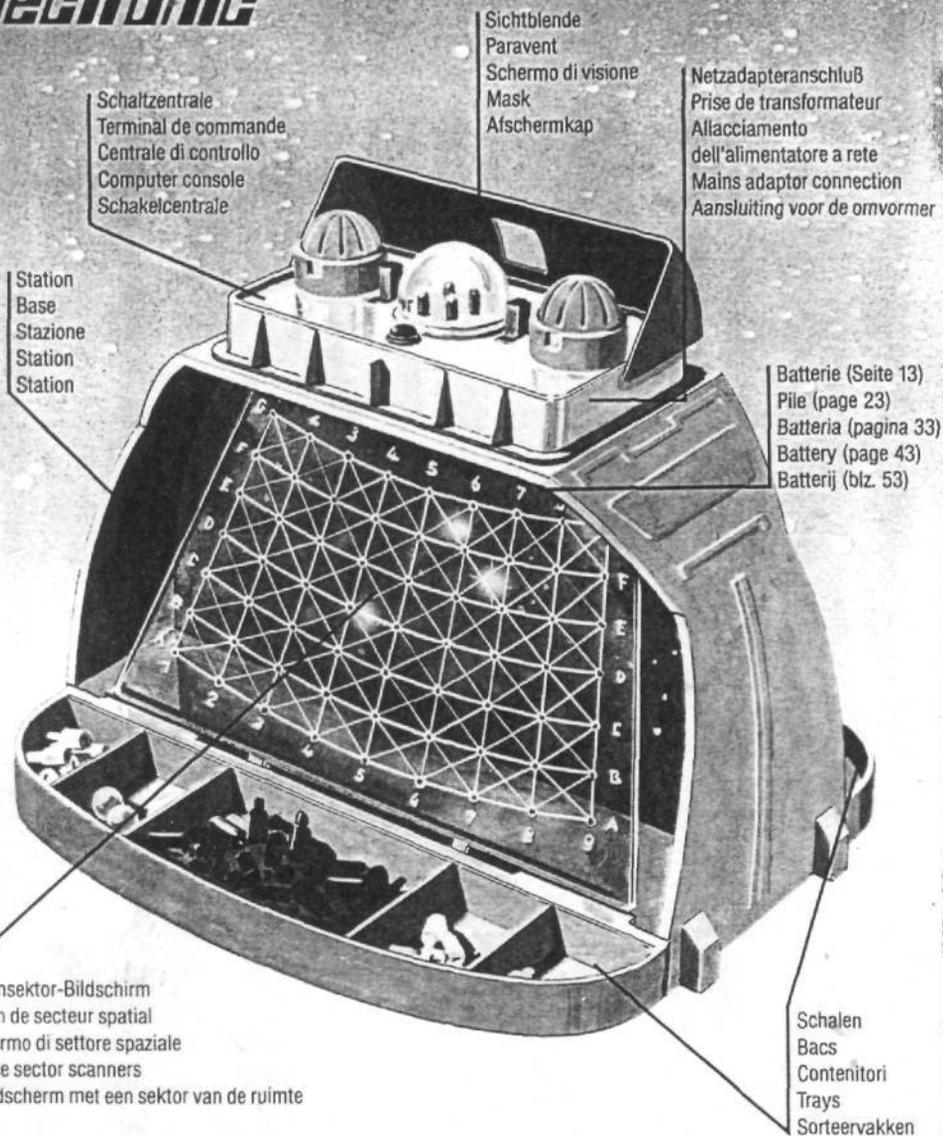


Ravensburger

®

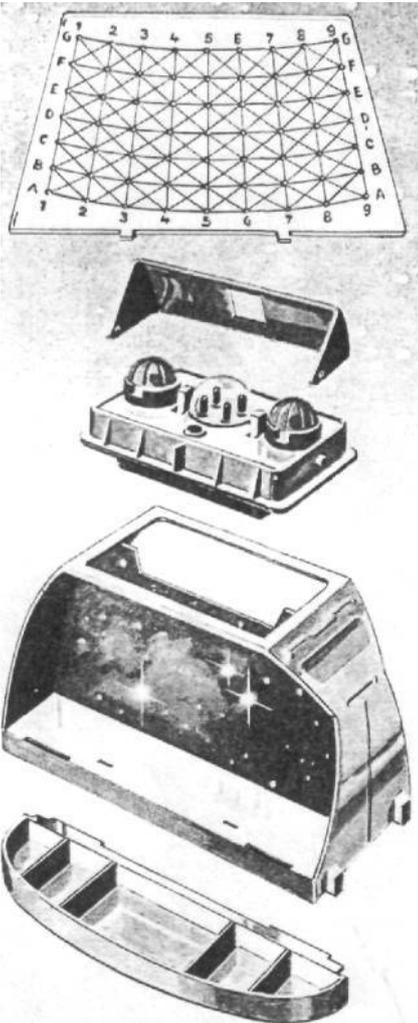
GALAXIS

electronic



Reihenfolge des Zusammenbaues (bitte genau beachten).

1. Raumsektor-Bildschirme in die beider) Seiten der Station einstecken
2. Batterie in Schaltzentrale einsetzen
3. Schaltzentrale in vorgesehene Öffnung auf die Station setzen
4. Schalen für Markierungsstecker an die Station hängen
5. Markierungsstecker je zur Hälfte auf beide Schalen verteilen
6. Sichtblende In die beiden seitlichen Löcher der Schaltzentrale einhängen.



Das computergesteuerte Weltraumspiel für 1-2 Spieler ab 10 Jahren. Von David Wells

Ravensburger® Spiele Nr. 61153101.

Spielmaterial:

mit

- | | |
|--|--|
| 1 computergesteuerten Schaltzentrale | 90 Antwortstecker 0-4 (gelb), genannt
Orter |
| 2 Raumsektorbildschirmen | |
| 2 Schalen für Markierungsstecker | 100 Informationsstecker (schwarz),
genannt Infos |
| 1 Sichtblende | B Kugelstecker (rot und weiß), genannt
Raumschiffe |
| 2 Peilstecker (rot und weiß), genannt
Peiler | |

Unter den Mitarbeitern der Bodenkontrollstation Galaxis herrscht fieberhafte Spannung: nur durch Konzentration, genaues Registrieren eingefangener Funksprüche und durch logische Schlußfolgerungen kann die Suchaktion erfolgreich verlaufen. Auf ihren Raumsektor-Bildschirmen ist der Weltraumbereich sichtbar, wo sich die vier vermißten Raumschiffe befinden müssen. Jeder Punkt darauf gibt die Position einer fest verankerten Raum-

boje an. Bei Abruf melden sie der Bodenkontrollstation per Funksignal Sichtkontakte zu Raumschiffen. Bei genauer Auswertung der Raumbojen-Funksignale können die gesuchten Objekte mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit geortet werden. Je gezielter die Suche, desto schneller ist eine Hilfsaktion für die Raumschiffbesatzungen möglich.

3 Spielmöglichkeiten

1. Für 2 Spieler bzw. 2 Mannschaften

Die gesamte Besatzung der Bodenkontrollstation Galaxis an der Suchaktion beteiligt - beide Raumsektor-Bildschirme im Einsatz - zwei Mannschaften arbeiten nach ihrem „eigenen System“ - wer hat die vier vermißten Raumschiffe zuerst aufgespürt?

2. Für 1 Spieler

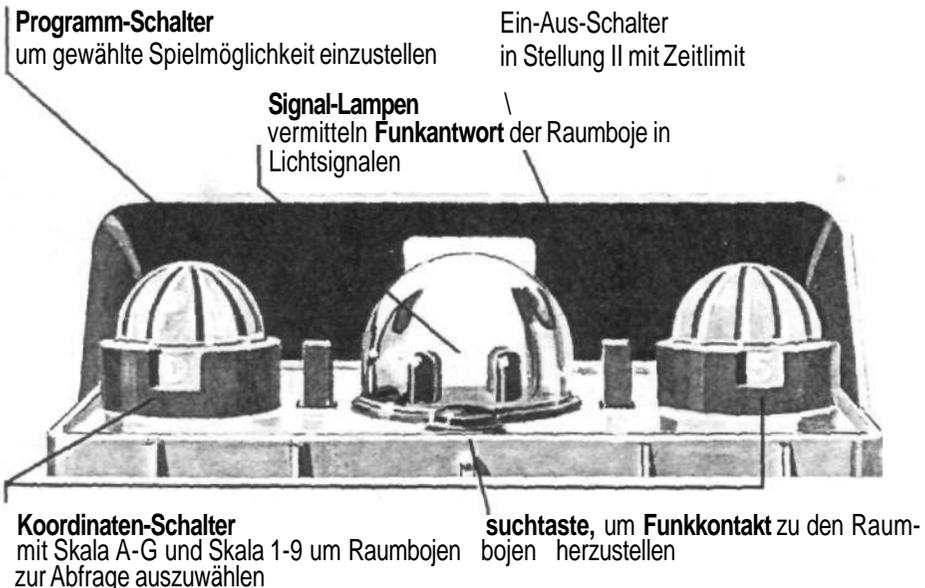
Notdienst in der Bodenkontrollstation Galaxis - ein Raumsektor-Bildschirm ausgefallen - der wachhabende Weltraumspezialist muß die Suche allein durchführen.

3. Für 2 Spieler bzw. 2 Mannschaften

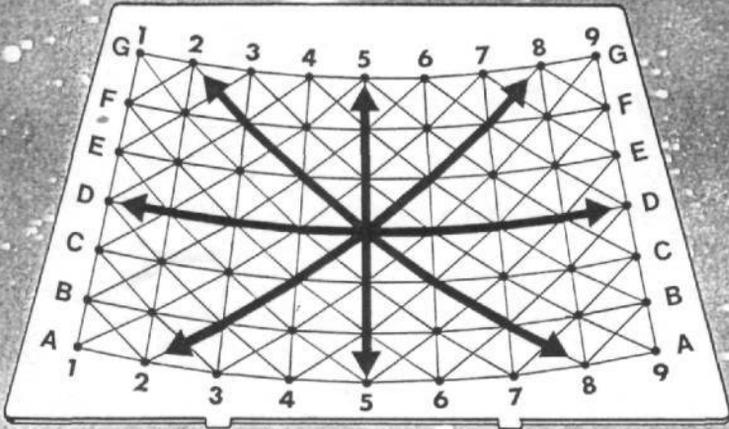
Übung in der Bodenkontrollstation Galaxis - sind Besatzung und Geräte für den Ernstfall gerüstet? - Auf jedem Raumsektor-Bildschirm werden für den anderen nicht sichtbar vier „geheime“ Raumschiff-Positionen abgesteckt - welches Bildschirm-Team kann die simulierte Notsituation als erste lösen?

Bodenkontrollstation™

1. Computergesteuerte Schaltzentrale



2. Raumsektor-Bildschirm



Jeder Punkt zeigt die Position einer fest verankerten Raumboje an und kann zugleich Position eines gesuchten Raumschiffes sein.

Alle Linien von einem Punkt aus sind die Suchstrahlen dieser Raumboje (zum Beispiel D5).

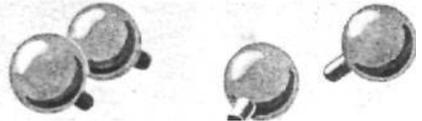
Alle Funkantworten von abgefragten Raumbojen werden auf dem Bildschirm abgesteckt: gemeldete Anzahl von Sichtkontakten - geortete Raumschiffe - Auswertungen von Funkgesprächen.

3. Markierungsstecker



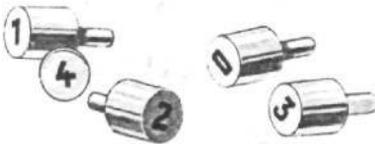
Peiler:

Gedächtnishilfe für Koordinaten-Eingabe bis Raumbojen-Antwort erfolgt



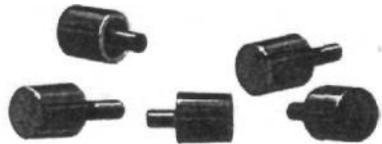
Raumschiff:

Raumbojen-Antwort: verschollenes Raumschiff entdeckt



Orter:

Raumbojen-Antwortstecker von 0-4, wie viele Raumschiffe gesichtet



Infos:

Kennzeichnung für Punkte, die bei richtiger Auswertung von empfangenen Raumbojen-Antworten als Positionen von Raumschiffen ausscheiden

Spielmöglichkeit 1

Zwei Spezialisten-Teams in der Bodenkontrollstation Galaxis. Jedes versucht mit eigenem „Such-System“, die viervermißten Raumschiffe aufzuspüren.

Programm-Schalter 1 - Ein-Aus-Schalter Stellung
Schaltzentrale einsatzbereit

Vorsicht!

- 1 Änderung einer bereits gewählten Spielmöglichkeit ist nur möglich, wenn alle vier Lampen blinken. Gegebenenfalls Gerät ausschalten und erneut einschalten!

Spielbeginn: Beide Spieler sitzen vor ihren Bildschirmen. Vier Lampen blinken. Einer der beiden Spieler fängt an:

- **Sichtblende zum Gegenspieler klappen**
- **Koordinaten der Raumboje einstellen, von der aus man peilen will**
- **„Peiler“ in gewählten Punkt stecken**
- **Suchtaste drücken: Suchsignal der Raumboje ertönt**
- **Auf die Funkantwort der Raumboje achten - „Peiler“ durch entsprechenden „Orter“ auf dem Bildschirm ersetzen** (siehe Tabelle aller möglichen Funkantworten Seite 8)

'Vermißtes Raumschiff entdeckt - das erfolgreiche Bildschirm-Team darf die Suche fortsetzen und von einer neuen Raumboje aus peilen. Die beiden Lampen blinken auf der Seite dieses Teams weiter.

- **Auswertung des Funkspruchs vornehmen - mit „Infos“ auf dem Bildschirm festhalten** (siehe „Auswertung von Funksprüchen“ Seite 9)
- **Koordinatenschalter verändern - nicht vergessen!!!** (das andere Bildschirm-Team darf die abgefragte Raumboje nicht erfahren)
- **Sichtblende umklappen - das andere Bildschirm-Team beginnt mit der Suche. Die zwei Lampen auf deren Seite blinken**

Suchaktion beendet

Sobald ein Bildschirm-Team das vierte verschollene Raumschiff entdeckt hat, meldet die Schaltzentrale Erfolg. Die beiden Lampen des erfolgreichen Teams blinken. Das andere Bildschirm-Team stellt die Suche ein.

Vier neue Notrufe erreichen die Bodenkontrollstation, die nächste Suchaktion kann beginnen. „Vielleicht versuchen Sie diesmal die knifflige Spielregel-Variante mit Zeitlimit für Super-Welt-raum-Spezialisten!“ (s. Seite 12)

Funkantworten von Raumbojen

Suchsignal



Lichtsignal

Tonsignal

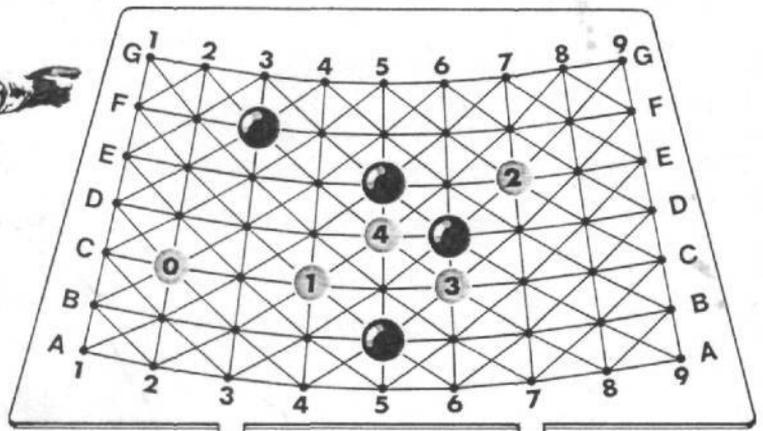
Orter

Beispiel

			C 2
			C 4
			E 7
			C 6
			D 5
			F 3

Achtung! Volle Konzentration!

Das richtige Markieren von Funkantworten und ihren Auswertungen auf dem Bildschirm ist wichtig, sonst könnte die Suche erfolglos bleiben!



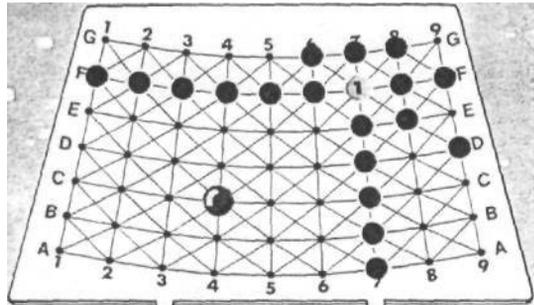
Auswertung von Funkstrahlen

Von mehreren Raumbojen wurden Sichtkontakte gefunkt, alle sind auf dem Bildschirm genau registriert.

Folgerung: Auf den Schnittpunkten ihrer Suchstrahlen sind vermisste Raumschiffe zu vermuten. Diese Positionen können jetzt gezielt abgefragt werden.

Endlich ein Raumschiff entdeckt, seine Position wird auf dem Bildschirm abgesteckt. Liegt dieses Raumschiff auf Suchstrahlen bereits abgefragter Raumbojen?

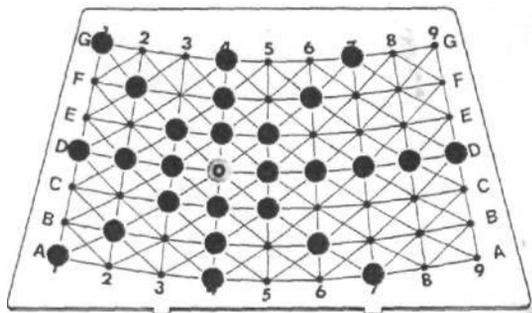
Folgerung: Raumboje hatte Sichtkontakt zu diesem einen Raumschiff gefunkt, die Raumboje ist mit einem „Orter 1“ gekennzeichnet. Also können auf allen übrigen Suchstrahlen dieser Raumboje keine weiteren Raumschiffe sein. Alle Punkte auf diesen Suchstrahlen werden daher mit „Infos“ markiert.



Allerdings: Im „Funkschatten“ eines gefundenen Raumschiffes, d. h. auf demselben Suchstrahl, kann sich ein weiteres Raumschiff befinden. **Oder:** die Raumboje konnte das gefundene Raumschiff gar nicht sehen, da es im „Funkschatten“ eines anderen fliegt. **Also:** Auf dem Suchstrahl, der Raumboje und Raumschiff verbindet, keine „Infos“ stecken!

Raumbojen-Antwort: Buh - keine Lampe leuchtet auf. Die Raumboje hat zu keinem Raumschiff Sichtkontakt und wird auf dem Bildschirm mit einem „Orter 0“ markiert.

Folgerung: Auf keinem Punkt aller ihrer Suchstrahlen kann sich ein Raumschiff befinden. Daher werden all diese Punkte mit „Infos“ markiert.





Notdienst in der Bodenkontrollstation Galaxis - nur ein Raumsektor-Bildschirm in Betrieb.

Programm-Schalter Stufe 2 - Ein-Aus-Schalter Stellung I
Schaltzentrale einsatzbereit

Vorsicht!

Änderung einer bereits gewählten Spielmöglichkeit ist nur möglich, wenn alle vier Lampen blinken. Gegebenenfalls Gerät ausschalten und erneut einschalten!

Spielbeginn: Ein Spieler sitzt vor seinem Bildschirm. Vier Lampen blinken. Nach den gleichen Regeln wie bei Spielmöglichkeit 1 beginnt die Suchaktion:

- **Koordinaten der Raumboje einstellen, von der aus man peilen will**
- **„Peiler“ in gewählten Punkt stecken**
- **Suchtaste drücken: Suchsignal der Raumboje ertönt**
- **Auf die Funkantwort der Raumboje achten - „Peiler“ durch entsprechenden „Oder“ auf dem Bildschirm ersetzen**
- **Auswertung des Funkspruchs vornehmen - mit „Infos“ auf dem Bildschirm festhalten**

Spielmöglichkeit 3

Übung für den Ernstfall in der Bodenkollstation Galaxis. Jedes Bildschirm-Team stellt dem anderen eine möglichst schwierige Aufgabe. Wer kann die vom anderen Team geheim gespeicherten Raumschiff-Positionen als erster aufspüren?

Programm-Schalter **Stufe 3** - Ein-Aus-Schalter **Stellung I**
Schaltzentrale einsatzbereit

Vorsicht!

Änderung einer bereits gewählten Spielmöglichkeit ist nur möglich, wenn alle vier Lampen blinken. Gegebenenfalls Gerät ausschalten und erneut einschalten!

Spielbeginn: Beide Teams sitzen vor ihren Bildschirmen. Vier Lampen blinken. Ein Team darf beliebig beginnen, vier Raumschiff-Positionen zu speichern. Nach der ersten Eingabe blinken nur die beiden Lampen auf seiner Seite, nach der vierten Eingabe beginnen die gegenüberliegenden Lampen zu blinken und zeigen, daß das andere Team vier Positionen eingeben darf,

1. So werden die Positionen der vier Raumschiffe gespeichert

- **Mit vier Raumschiff-Steckern gleicher Farbe Positionen auf dem Bildschirm abstecken**
- **Sichtblende zum Gegenspieler klappen**
- **Koordinaten des ersten Raumschiffes einstellen, Suchtaste drücken: „düdü“**
kurzes Speicherungssignal
- **Koordinaten des zweiten Raumschiffes einstellen, Suchtaste drücken: „düdü“**
usw. Alle vier Raumschiffe in beliebiger Reihenfolge speichern
- **Nach Eingabe der vierten Raumschiff-Position Koordinaten-Schalter verändern**
- nicht vergessen!!!
- **Sichtblende umklappen**
Jetzt blinken die beiden Lampen des anderen Teams. Es speichert nun auf gleiche Weise vier Raumschiff-Positionen. Ebenfalls Koordinaten-Einstellung verändern - nicht vergessen!!!

2. Die Suchaktion kann beginnen. Die Sichtblende wird entfernt. Zwei aufblinkende Lampen zeigen an, welches Team anfängt:

- **Koordinaten der Raumboje einstellen, von der aus man peilen will, und laut dem anderen Spieler mitteilen.** (Denn dieser darf diese Raumboje selbst nicht mehr aufrufen und muß den Punkt auf seinem Bildschirm mit einem „Info“ markieren.)
- **„Peiler“ in gewählten Punkt stecken**
- **Suchtaste drücken: Suchsignal der Raumboje ertönt**
- **Auf die Funkantwort der Raumboje achten - „Peiler“ durch entsprechenden „Orter“ auf dem Bildschirm ersetzen**
- **Auswertung des Funkspruchs vornehmen - mit „Infos“ auf dem Bildschirm festhalten**

Erster Übungserfolg – Raumschiff entdeckt

Das erfolgreiche Bildschirm-Team verlangt von dem anderen die Herausgabe des Raumschiff-Steckers und markiert mit ihm die soeben gefundene Position auf dem eigenen Bildschirm. Außerdem darf es die Suche fortsetzen und von einer weiteren Raumboje aus peilen. Die beiden Lampen auf seiner Seite blinken weiter.

Übungsvorschrift: »Vorsicht! Raumschiff!«

Positionen, wo man selbst ein Raumschiff abgesteckt hat, darf man beim Gegenspieler nicht abfragen. Die Schaltzentrale würde die „eigene“ Raumschiff-Position sofort mit einem langen tiefen Ton verraten. Nur bei der **festen** Vermutung, daß auch der Gegenspieler auf dem gleichen Punkt eine Raumschiff-Position bestimmt hat, gilt die Ausnahme. Mit der Ankündigung an den Gegenspieler „Vorsicht! Raumschiff!“ kann man diese Koordinaten eingeben. Spieltscheidend wird diese Ausnahmefrage, wenn nach dem vierten Raumschiff gesucht und zugleich das vierte Raumschiff verraten wird. Entdeckt der fragende Spieler dabei tatsächlich das vierte Raumschiff, beendet er die Übung erfolgreich. Sonst hat er dem Gegenspieler zum Erfolg verholfen.

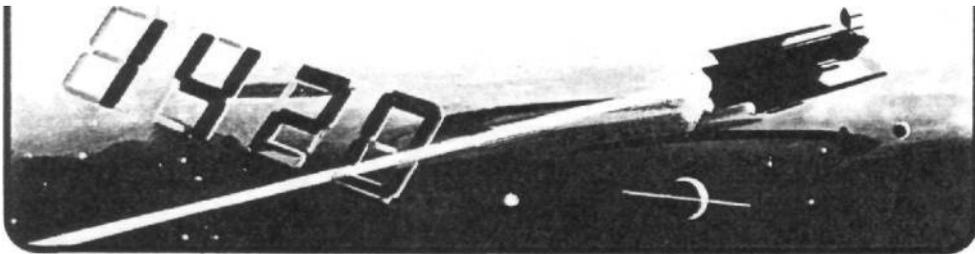
Zeitlimit – Raffinierte Spielvariante für Schnelldenker

Spielmöglichkeit 1 und 3 Ein-Aus-Schalter Stellung II.

Vorsicht!

Zeitlimit ist nur wirksam, wenn bei der Einstellung alle 4 Lampen blinken.
Gegebenenfalls Gerät ausschalten und erneut einschalten!

Die Raumbojen haben nur begrenzte Funkfrequenz. Nach 60 Sekunden wird ihr Sender zu schwach, um von der Bodenkontrollstation noch empfangen zu werden. Den Spielern bleibt für jeden Spielzug nur 60 Sekunden zum Überlegen. Von welchen Raumbojen aus sollen sie peilen? Welcher Punkt könnte Position eines Raumschiffes sein? Nach ca. 54 Sekunden beginnt in der Schaltzentrale das Warnsignal: die beiden Lampen blinken nicht mehr gleichzeitig sondern im Wechsel. Schnell noch die Suchtaste drücken oder die 60 Sekunden sind abgelaufen und der Spielzug geht zum Gegenspieler.



Batterie und Netzadapter

Das Spiel „Galaxis“ kann wahlweise mit einer **Batterie** oder einem **Netzadapter** betrieben werden. Bei Anschluß des Adapters braucht die Batterie nicht entfernt zu werden. Sie wird durch den Anschluß des Netzadapters automatisch abgeschaltet.

Batterie:

Für dieses Spiel muß eine 9-Volt **Alkali-Mangan** Batterie verwendet werden.

Sollte die Elektronik nach einer Spielzeit von ca. 8 Stunden fehlerhafte Antworten geben, so ist die Batterie für dieses Spiel zu schwach. Bitte verwenden Sie dann eine neue Batterie.

Netzadapter:

Als Netzadapter kann jeder Typ mit folgenden Ausgangswerten Verwendung finden:
9 Volt, 250 mA.

Warnung! Falsche Polarität oder erhöhte Spannung können das Gerät zerstören.

Die Größe des Anschlußsteckers und die Polarität sind aus der nachfolgenden Zeichnung ersichtlich. Bei Verwendung des Netzadapters sind die Vorschriften über den Umgang mit Netzstrom zu beachten.



Funktionsprüfung

Funktioniert die Schaltzentrale nicht zu Ihrer vollen Zufriedenheit, so können folgende Gründe für die Fehlfunktion verantwortlich sein:

1. Batterieanschluß.

Prüfen Sie die Verbindung zwischen Schaltzentrale und Batterie. Die Batterie soll festen Kontakt haben.

2. Batterie zu alt.

Bitte erneuern Sie erst die Batterie, ehe Sie die nächsten Punkte überprüfen.

3. Fehlbedienung.

Bitte lesen Sie nochmals die Spielregel für die von Ihnen gewählte Spielmöglichkeit.

4. Gerätefehler.

Gerätefehler sind z.B.:

Eine Lampe defekt, kein Ton, Gerät spielt überhaupt nicht mehr, usw.

In diesem Fall bitten wir Sie, die Schaltzentrale an die für Sie zuständige in den Garantiebedingungen genannte Adresse zu schicken.

Achtung! Garantiebedingungen beachten!

Nach Ablauf der Garantie bieten wir Ihnen einen Reparaturdienst zu den jeweils geltenden Reparaturkosten.