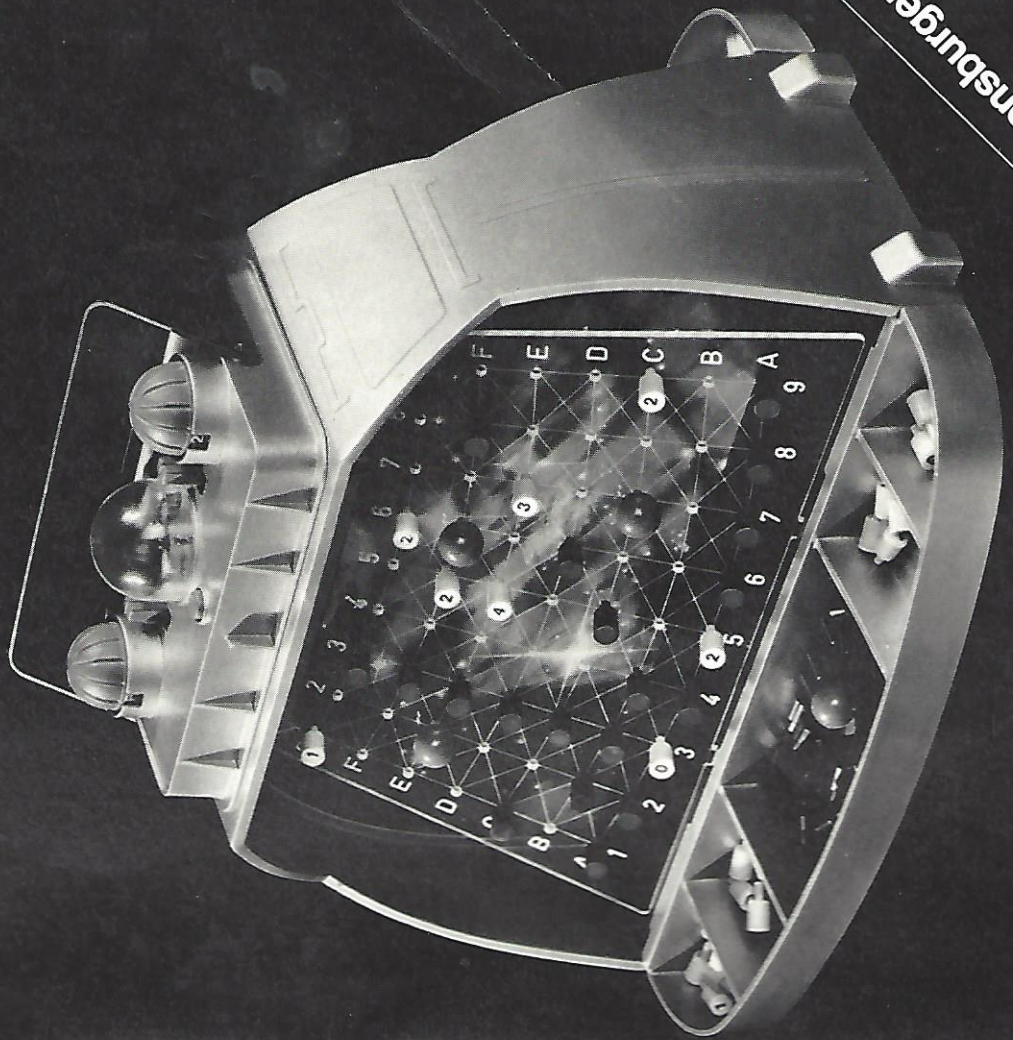


GALAXIS

electronic



Ravensburger

Garantiebedingungen

Sie haben ein sorgfältig gefertigtes und eingehend kontrolliertes Elektronikspiel erworben. Sollten an dem Elektronikteil trotz bestimmungsgemäßen Gebrauchs innerhalb von 6 Monaten ab Erwerb des Spieles Mängel auftreten, so verpflichten wir uns, das Elektronikteil nach unserer Wahl sachgemäß zu reparieren oder es durch ein neues zu ersetzen.

Bei unsachgemäßem Gebrauch, insbesondere bei ausgetauschten Batterien, oder bei Eingriffen durch nicht von uns autorisierte Personen erlischt der Garantieanspruch.

Bitte senden Sie das Elektronikteil im Garantiefall portofrei und versichert unter Beifügung der ausgefüllten Garantietkarte und des mit Datum versehenen Erwerbsnachweises (z. B. Kassenzettel) an die für Sie zuständige Adresse.

Conditions de garantie

Vous avez fait l'acquisition d'un jeu électronique confectionné avec beaucoup de soins, et minutieusement contrôlé. Si la partie électronique, malgré une utilisation réglementaire, devient défectueuse dans les 6 mois après achat, nous nous engageons à réparer la partie défectueuse, ou à la remplacer par une nouvelle pièce. La garantie est périmée automatiquement, par utilisation inappropriée, ou par une intervention par des personnes non autorisées par nous.

Si votre jeu défectueux peut prévaloir de la garantie, nous demandons de nous en faire retour en port payé, et recommandé. Joignez la carte de garantie dûment remplie et une preuve d'achat, par exemple ticket de caisse du commerçant.

Condizioni di garanzia

Avete acquistato un gioco elettronico preparato con accuratezza e controllato con cura. Se pur avendo usato la parte elettronica seguendo le prescrizioni dovesse insorgere, nei 6 mesi successivi all'acquisto, qualche guasto, ci impegniamo a riparare, a seconda del caso e su nostra valutazione, la parte difettosa oppure a sostituirla con una nuova. L'impegno di garanzia decade nel caso di un uso improprio particolarmente nel caso le batterie fossero scariche oppure se l'apparecchio viene manomesso da persone non autorizzate da noi.

Vi preghiamo di spedire la parte elettronica nel caso di garanzia in porto franco e assicurato, allegando la cedola di garanzia e il certificato di acquisto provvisto di data (per esempio lo scontrino di cassa), all'indirizzo di Vostra pertinenza segnato in appendice.

Conditions of Guarantee

You have purchased a carefully manufactured and thoroughly inspected electronic game. Should faults occur within six months of purchase in the electronic equipment, when there has been no misuse especially due to leaking batteries, we guarantee either to repair or replace the electronic equipment at our discretion.

In the event of misuse or unauthorised tampering with the equipment the guarantee becomes void. If calling on the guarantee please send the electronic equipment by registered post with the completed guarantee form and dated proof of purchase (e.g. till slip) to the appropriate address on the appended list.

Garantievoorwaarden

U hebt een met zorg vervaardigd en goed gecontroleerd elektronisch spel. Mochten er echter binnen 6 maanden na aankoop, ondanks zorgvuldig gebruik, storingen aan het elektronische gedeelte van het spel optreden, dan verplichten wij ons het elektronisch onderdeel naar ons inzicht te repareren of door een nieuw te vervangen.

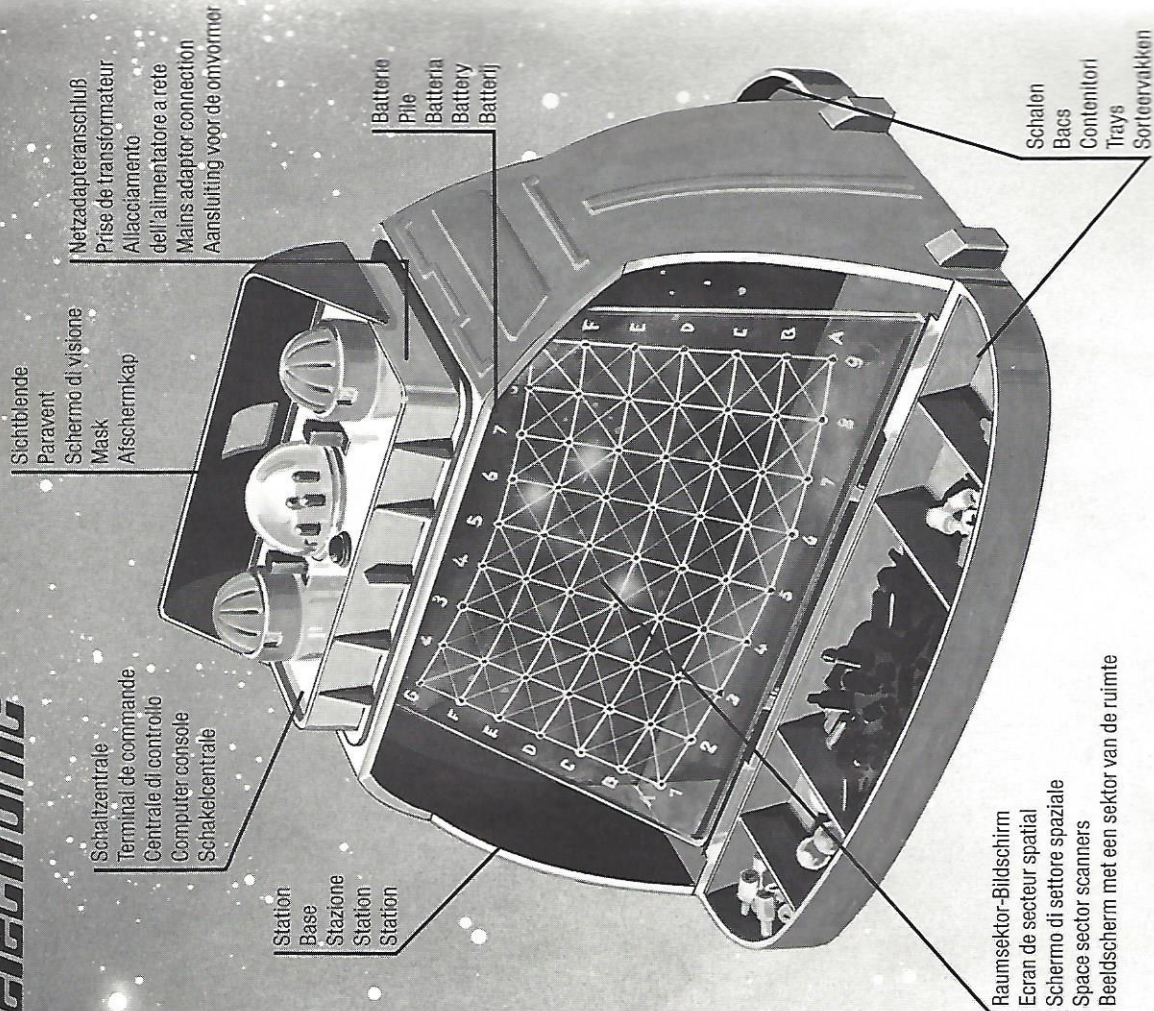
Bij onoordeelkundig gebruik, vooral met lekkende batterijen, of bij reparatiepogingen door niet door ons aangewezen personen of firma's komt de aanspraak op garantie te vervallen.

Zendt het elektronisch onderdeel in geval van garantie, gefrankeerd en aangekend, onder bijvoeging van de ingevulde garantiekaart en met een van datum voorzien bewijs van aankoop (b.v. kassabon) aan het voor U geldende in de bijlage aangegeven adres.

Deutschland	France	l'Italie	Niederlande	Österreich	Schweiz
West-Germany	Frankreich	Italien	Netherlands	Austria	Switzerland
Allemagne-Quest	France	Italy	Pays-Bas	Autriche	Suisse
Otto Maier Verlag - Qualitätswesen - Postfach 18 60 D-7980 Ravensburg Tel.: (07 51) 8 61	Editions Ravensburger 27 c, rue de Paris 68220 Attenswiller Tél.: (89) 68 61 54	Italotrade S.p.A. Via Corridoni, 11-13 20122 Milano Tél.: (02) 78 38 62	Otto Maier Benelux B.V. Heliunweg 16 3812 RE Amersfoort Tél.: 033-11 4 45	Ravensburger Spiele Ges. m. b. H. Postfach 106 A-1111 Wien Tel.: (0222) 74 43 82	Carlit + Ravensburger Spiele-Vertriebs-AG Postfach 2 67 CH-8024 Zürich Tel.: (01) 34 69 73

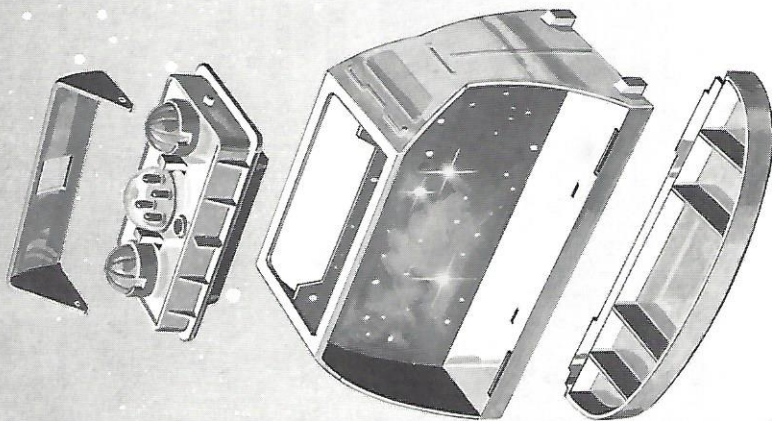
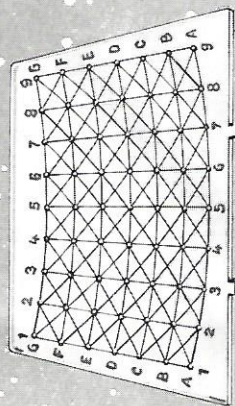
GALAXIS

Electronic



Reihenfolge des Zusammenbaues (bitte genau beachten).

1. Raumsektor-Bildschirme in die beiden 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.



Ordre d'assemblage (bien respecter).

1. Placer les deux écrans de secteur spatial sur les deux côtés de la base
2. Placer la pile dans le terminal de commande
3. Placer le terminal de commande dans l'ouverture en haut de la base
4. Accrocher les bacs à fiches sur la base
5. Mettre dans chaque bac, la moitié des fiches
6. Accrocher le paravent par les deux orifices latéraux du terminal de commande.

Allacciamento dell'alimentatore a rete

Istruzioni di montaggio (da seguire con attenzione).

1. Inserire gli schermi spaziali sui due lati della stazione
2. Inserire la batteria nella centrale di comando
3. Inserire la centrale di comando nell'apposita apertura della stazione
4. Applicare sulla stazione i contenitori per le spine di segnalazione
5. Dividere per metà le spine di segnalazione nei due contenitori
6. Applicare gli schermi di visione nei due buchi laterali della centrale di comando

Assembly sequence (please follow carefully)

1. Slot space sector scanner into each side of the station
2. Insert battery into the computer console
3. Fit computer console into appropriate space in the top of the station
4. Slot the trays for the markers into each side of the station
5. Divide markers, putting half into each tray
6. Clip mask into the appropriate holes on each side of the computer console.

Volgorde van de montage (s.v.p. precies opvolgen)

1. Beeldschermen van een ruimtesektor in de beide zijden van het station steken
2. Batterij in de schakelcentrale aanbrengen
3. Schakelcentrale in de daarvoor bestemde opening op het station zetten
4. Sorteervakken voor de markeringsstiften aan het station ophangen
5. Markeringsstiften gelijk over de beide sorteervakken verdelen
6. Af schermkap in de twee gaatjes van de schakelcentrale hangen.

GALAXIS

Electronic

Das computergesteuerte Weltraumspiel für 1-2 Spieler ab 10 Jahren. Von David Wells
Ravensburger® Spiele Nr. 61153101.

Spielematerial:

mit	
1 computergesteuerten Schaltzentrale	60 Antwortstecker 0-4 (gelb), genannt
2 Raumsektorbildschirmen	Orter
2 Schalen für Markierungsstecker	100 Informationsstecker (schwarz),
1 Sichtblende	genannt Infos
2 Peilstecker (rot und weiß), genannt	8 Kugelstecker (rot und weiß), genannt
Peiler	Raumschiffe

Bodenkontrollstation Galaxis - stop - Vier Raumschiffe im Weltall vermisst - stop - Seit 48 Stunden kein Funkkontakt - stop - Alarmstufe I - stop - Suchaktion im Raumsektor A1/A9 - G1/G9 gestartet.

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-

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?

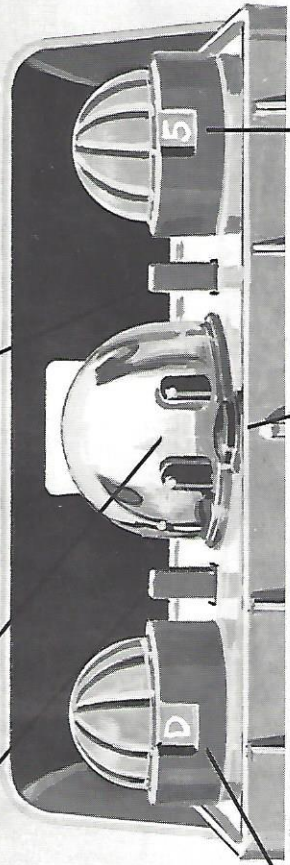
Bodenkontrollstation

1. Computergesteuerte Schaltzentrale

Programm-Schalter
um gewählte Spielmöglichkeit einzustellen

Ein-Aus-Schalter
in Stellung II mit Zeitlimit

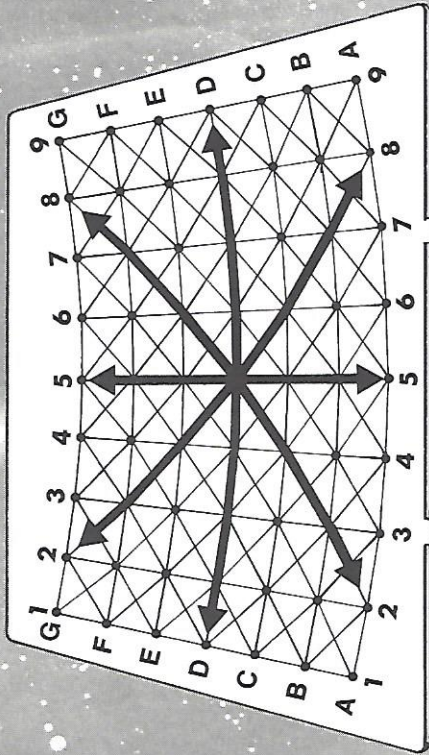
Signal-Lampen
vermitteln Funkantwort der Raumboje in Lichtsignalen



Koordinaten-Schalter
mit Skala A-G und Skala 1-9 um Raumbojen zur Abfrage auszuwählen

Suchtaste, um **Funkkontakt** zu den Raumbojen herzustellen

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 Funksprüchen.

3. Markierungsstecker



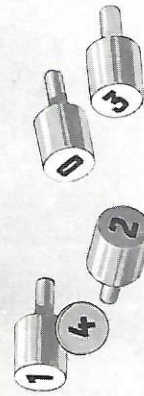
Peiler:

Gedächtnishilfe für Koordinaten-Eingabe bis Raumbojen-Antwort erfolgt



Raumschiff:

Raumbojen-Antwort: verschollenes Raumschiff entdeckt



Orter:

Raumbojen-Antwortstecker von 0-4, wie Auswertung von empfangenen Raumbojen-Antworten als Positionen von Raumschiffen ausscheiden

Infos:

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

Spielemöglichkeit!

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

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

Vorsicht!

Änderung einer bereits gewählten Spielemöglichkeit 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



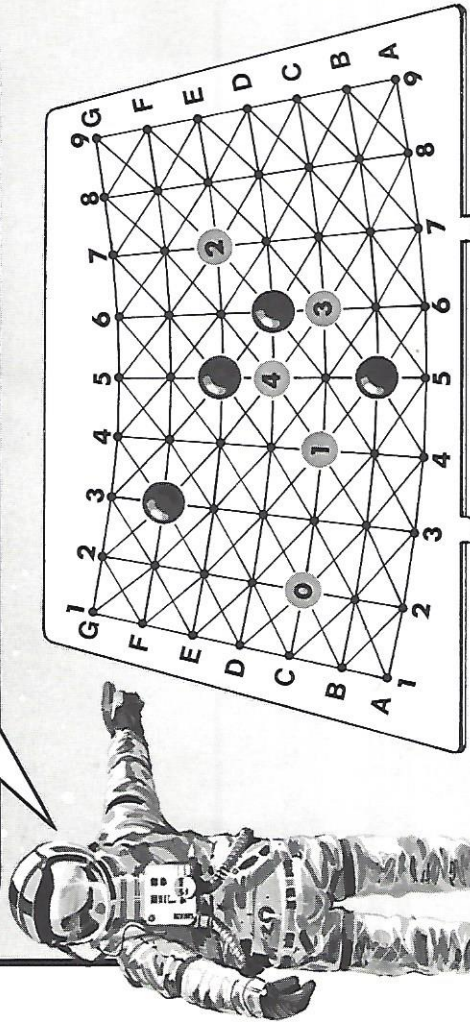
Suchsignal

UAH=UAH

Suchsignal	Tonsignal	Orter	Beispiel
	BUUH		C 2
	PIEP		C 4
	PIEP=PIEP		E 7
	PIEP=PIEP=PIEP		C 6
	PIEP=PIEP=PIEP=PIEP		D 5
	BUUH=BUUH		F 3

Achtung! Volle Konzentration!

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

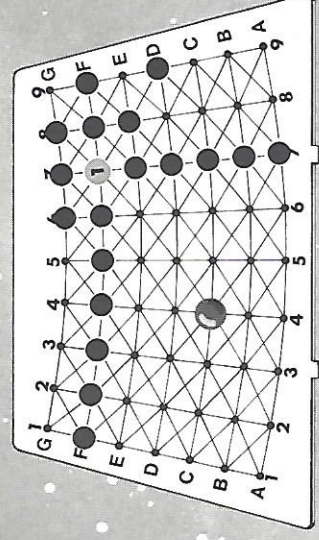


Auswertung von Funkprüfungen

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.

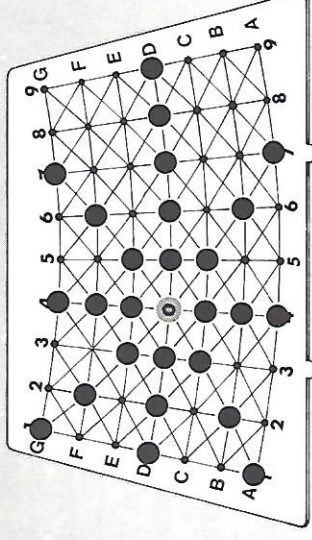
Endlich ein Raumschiff entdeckt, seine Position wird auf dem Bildschirm abgesteckt. Liegt dieses Raumschiff auf Suchstrahlen bereits abgefragter Raumbojen?



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. **Order:** 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: Buuh – 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.

Spielmöglichkeit 2



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 „Orter“ auf dem Bildschirm ersetzen**
- **Auswertung des Funkspruchs vornehmen – mit „Infos“ auf dem Bildschirm festhalten**

Spielmöglichkeit 3

Übung für den Ernstfall in der Bodenkontrollstation 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 abrufen 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. Spielentscheidend 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:

Es muß eine 9-Volt-Batterie (IEC 6F22) verwendet werden. Dabei wird der Alkali-Typ empfohlen.

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. Fehlbildung.

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.