

# GALAXIS

## electronic

Elektronisch spel in de ruimte voor 1 of 2 spelers vanaf 10 jaar. Door David Wells.

Ravensburger® spelen Nr. 61153101

### Speelmateriaal:

met

- |  |  |
|--|--|
| 1 computergestuurde schakelcentrale          | 90 antwoordstiften 0-4 (geel), positiebepalers genoemd         |
| 2 beeldschermen met een sektor van de ruimte | 100 informatiestiften (zwart), info's genoemd                  |
| 2 sorteervakken voor markeringsstiften       | 8 kogelvormige stiften (rood en wit), ruimtevaartuigen genoemd |
| 1 afschermkap                                |  |
| 2 peilstiften (rood en wit), peilers genoemd |  |

Grondkontrolestation Galaxis - stop - vier ruimtevaartuigen in de ruimte vermist - stop - sinds 48 uur geen radioverbinding - stop - alarmfase I - stop - zoekactie in ruimtesektor A1/A9 - G1/G9 gestart.

Onder de medewerkers van het grondkontrolestation Galaxis heerst een koortsachtige spanning: alleen maar door concentratie, precies registreren van ontvangen radioboodschappen en door het trekken van logische conclusies kan de zoekactie succes hebben. Op hun beeldschermen van een ruimtesektor is het deel van de ruimte te zien waar de vier vermiste ruimtevaartuigen zich moeten bevinden. Ieder punt op de schermen geeft de positie van een vast verankerd ruimtebaken aan.

Als ze opgeroepen worden, melden zij het grondkontrolestation per radiosignaal hoeveel ruimtevaartuigen er te zien zijn. Als de radiosignalen van de ruimtebakens op de juiste manier verwerkt worden, kunnen de gezochte objecten met een aan zekerheid grenzende waarschijnlijkheid gelokaliseerd worden. Hoe meer doelgericht er wordt gezocht, hoe sneller een hulpactie voor de bemanningen van de ruimtevaartuigen op gang gebracht kan worden.

## 3 Speelmogelijkheden

### 1. Voor 2 spelers, resp. 2 teams

Het gehele team van het grondkontrolestation neemt aan de zoekactie deel - beide beeldschermen met een sektor van de ruimte worden ingezet - twee teams werken volgens hun „eigen systeem” - wie heeft de vier vermiste ruimtevaartuigen als eerste opgespoord?

### 2. Voor 1 speler

Nooddienst in het grondkontrolestation Galaxis - één beeldscherm met een ruimtesektor is uitgevallen - de dienstdoende ruimtevaartspecialist staat alleen voor de opdracht de ruimtevaartuigen te vinden.

### 3. Voor 2 spelers, resp. 2 teams

Oefening in het grondkontrolestation Galaxis - zijn de teams en apparatuur uitgerust voor een kritieke situatie? - Op ieder beeldscherm met een ruimtesektor worden, voor de anderen niet zichtbaar, vier „geheime” ruimtevaartuigposities gestoken - welk team kan de gesimuleerde noodsituatie het eerste tot een oplossing brengen?

## Grondkontrolestation

### 1. Computergestuurde schakelcentrale

**Programma-schakelaar**

om de gekozen speelmogelijkheid in te stellen

**In-uit-schakelaar**

in positie II met tijdslimiet

**Signaallampen**

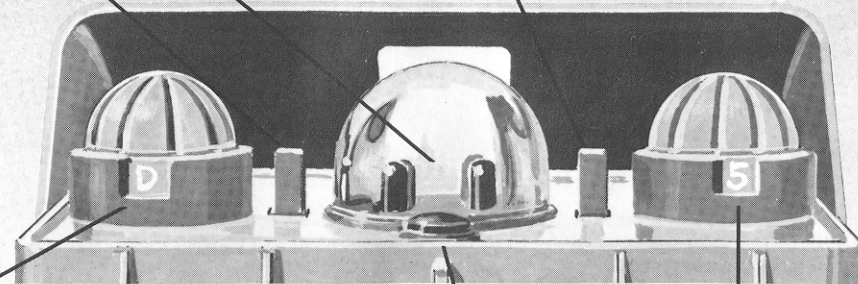
zetten het radiografische antwoord van het ruimtebaken in lichtsignalen om

**Koördinatie-schakelaar**

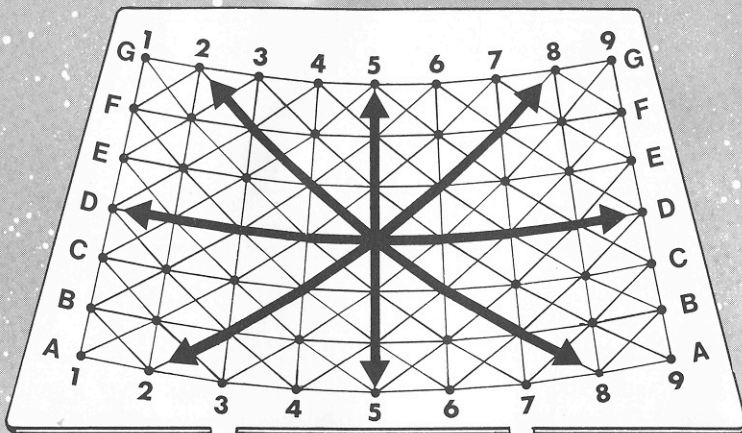
met een verdeling A-G en 1-9 om de ruimtebakens te kiezen die opgeroepen kunnen worden

**Zoektoets**

om radiokontakt met een ruimtebaken tot stand te brengen



## 2. Beeldscherm met een sektor van de ruimte



Ieder punt geeft de positie aan van een vast verankerd ruimtebaken en kan tegelijk de positie van een gezocht ruimtevaartuig zijn.

Alle lijnen van één punt uit zijn de zoekstralen van een ruimtebaken (bij voorbeeld D5).

Alle radiografische antwoorden van de opgeroepen ruimtebakens worden op het beeldscherm met stiften gekenmerkt: gemeld aantal in zicht gekregen ruimtevaartuigen – gelokaliseerde ruimtevaartuigen – verwerking van de radioboodschappen.

## 3. Markeringsstiften



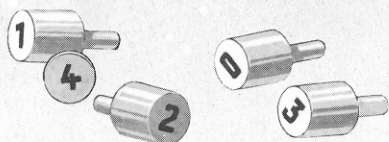
### Peilers:

geheugensteunen voor het opgeven van de coördinaten totdat het antwoord van een ruimtebaken wordt gegeven



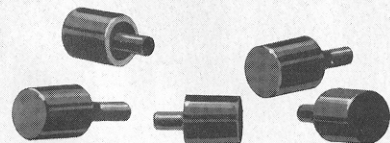
### Ruimtevaartuig:

ruimtebaken-antwoord: zoekgeraakt ruimtevaartuig ontdekt.



### Positiebepalers:

ruimtebaken-antwoordstiften van 0-4, hoeveel ruimtevaartuigen in zicht zijn gekomen



### Info's:

informatiestiften, die bij de juiste verwerking van de ontvangen ruimtebaken-antwoorden voor de positie van de ruimtevaartuigen niet in aanmerking komen.

## Speelmogelijkheid I

Twee teams van specialisten in het grondkontrolestation Galaxis. Ieder probeert met zijn eigen „zoeksysteem” de vier vermiste ruimtevaartuigen op te sporen.

### Programma-schakelaar fase 1 - In-uit-schakelaar positie I

Schakelcentrale gereed voor werking

### Opgelet!

Wijziging van een eenmaal gekozen speelmogelijkheid is alleen maar mogelijk als alle vier de lampen knipperen. In dat geval apparaat uitschakelen en opnieuw inschakelen!

**Begin van het spel:** beide spelers zitten voor hun beeldschermen. Vier lampen knipperen. Een van de spelers begint:

- afschermkap naar de kant van de tegenspeler klappen
- coördinaten van een ruimtebaken, van waaruit men peilen wil, instellen
- „peiler” in het gekozen punt steken
- op de zoektoets drukken: zoeksignaal van het ruimtebaken klinkt
- op het radiografisch antwoord van het ruimtebaken letten - „peiler” door betreffende „positiebepaler” op het beeldscherm vervangen (zie tabel van alle radiografische antwoorden die mogelijk zijn, blz. 48)

\* Vermist ruimtevaartuig ontdekt – het succesvolle beeldschermteam mag het zoeken voortzetten en van uit een nieuw ruimtebaken gaan peilen. De beide lampen aan de kant van dit team knipperen verder.

- verwerking van de radioboodschappen uitvoeren - met „info's” op het beeldscherm vastleggen (zie „verwerking van radioboodschappen”, blz. 49)
- coördinatie-schakelaars veranderen - niet vergeten!!! (het andere beeldschermteam mag het opgeroepen ruimtebakens niet weten)
- afschermkap omklappen - het team van het andere beeldscherm begint met zijn zoekactie. De twee lampen aan hun kant beginnen te knipperen.

## Zoekactie afgelopen

Zodra een beeldschermteam het vierde zoekgeraakte ruimtevaartuig ontdekt heeft, meldt de schakelcentrale dit succes. De beide lampen van het team, dat geslaagd is, beginnen te knipperen. Het andere team geeft zijn zoekpogingen op.

Vier nieuwe noodsignalen bereiken het grondkontrolestation en de volgende zoekactie kan beginnen.

Misschien wilt U deze keer eens de wat moeilijkere speelvariant met de tijdslimiet voor super-ruimtevaart-specialisten proberen (zie blz. 52).



# Radiografische antwoorden van het ruimtebaken

Zoeksignaal

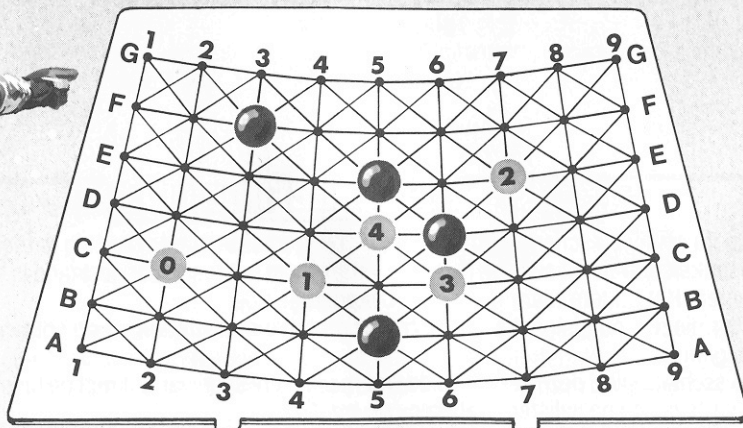


UAH=UAH

Lichtsignaal	Geluidssignaal	Positiebepaler	Voorbeeld
	BOEH	0	C 2
	PIEP	1	C 4
	PIEP-PIEP	2	E 7
	PIEP=PIEP=PIEP	3	C 6
	PIEP=PIEP=PIEP=PIEP	4	D 5
	BUHU=BUHU		F 3

**Opgelet! Uiterste concentratie!**

Het op de juiste markeren van de radioboodschappen en de verwerking ervan op het beeldscherm is zeer belangrijk, anders kan het gebeuren dat het zoeken geen resultaat oplevert!



# Verwerking van de radioboodschappen

Van verschillende ruimtebakens zijn radiografische contacten van ruimtevaartuigen gemeld en deze boodschappen zijn precies op het beeldscherm geregistreerd.

**Conclusie:** Op de snijpunten van de stralen waarlangs gezocht is, mag de aanwezigheid van ruimtevaartuigen worden vermoed. Deze posities kunnen nu gericht worden opgeroepen.

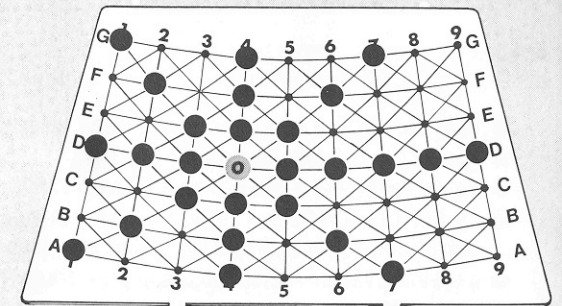
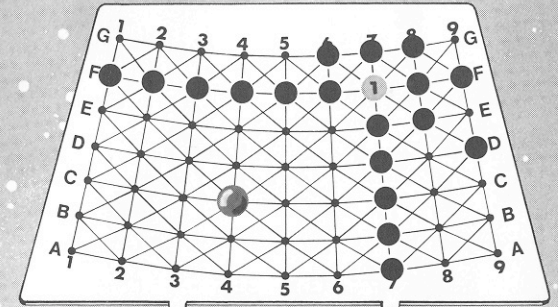
Als eindelijk een ruimtevaartuig is ontdekt, wordt zijn positie op het beeldscherm met een stift aangegeven. Bevindt dit ruimtevaartuig zich op de stralen van ruimtebakens die al opgeroepen zijn?

**Conclusie:** Ruimtebakens heeft per radio contact van één ruimtevaartuig gemeld en het ruimtebakens is met een „positiebepaler 1” aangegeven. Derhalve kunnen zich op alle overige stralen, waarlangs dit ruimtebakens heeft gezocht, geen andere ruimtevaartuigen bevinden. Alle punten op die stralen die afgezocht zijn, worden daarom met „info's” gekenmerkt.

**Opgelet echter!** In de „radioschaduw” van een gevonden ruimtevaartuig, d.w.z. op dezelfde straal die afgezocht is, kan zich nog een ruimtevaartuig bevinden. **Of:** het ruimtebakens kon geen contact met het gevonden ruimtevaartuig krijgen, omdat het zich in de „radioschaduw” van een ander vaartuig bevond. **Dus:** op de straal, die van het ruimtebakens over het ruimtevaartuig loopt, geen „info's” steken!

Ruimtebakens-antwoord: **Boeh** – er gaat geen lamp aan – betekent: het ruimtebakens heeft met geen enkel ruimtevaartuig contact en deze positie wordt op het beeldscherm met „positiebepaler 0” gemarkeerd.

**Conclusie:** op geen enkel punt van alle stralen, die afgezocht zijn, kan zich een ruimtevaartuig bevinden. Daarom worden al deze punten met „info's” gemarkeerd.



## Speelmogelijkheid 2



Nooddienst in het grondkontrolestation Galaxis – slechts één beeldscherm in bedrijf.

### Programma-schakelaar fase 2 - In-uit-schakelaar positie I Schakelcentrale gereed voor werking.

#### Opgelet!

Wijziging van een eenmaal gekozen speelmogelijkheid is alleen maar mogelijk als alle vier de lampen knipperen. In dat geval apparaat uitschakelen en opnieuw inschakelen.

**Begin van het spel:** een speler zit voor zijn beeldscherm. Vier lampen knipperen. Volgens dezelfde regels als bij speelmogelijkheid 1 begint de zoekactie:

- koördinaten van een ruimtebaken, van waaruit men wil peilen, instellen
- „peiler” in het gekozen punt steken
- op de zoektoets drukken: zoeksignaal van het ruimtebaken klinkt
- op het radiografische antwoord van het ruimtebaken letten - „peiler” door betreffende „positiebepaler” op het beeldscherm vervangen
- gegevens van de radioboodschap verwerken - met „info’s” op het beeldscherm vastleggen.

## Speelmogelijkheid 3

Oefening in het grondkontrolestation Galaxis voor het geval dat zich er een kritieke situatie voordoet. Beide beeldschermteams geven elkaar een zo moeilijk mogelijke opdracht om te oefenen. Wie kan de door het andere team in het geheim ingevoerde ruimtevaartuig-posities als eerste opsporen?

### Programma-schakelaar fase 3 - In-uit-schakelaar positie I Schakelcentrale gereed voor werking

#### Opgelet!

Wijziging van een eenmaal gekozen speelmogelijkheid is alleen maar mogelijk als alle vier de lampen knipperen. In dat geval apparaat uitschakelen en opnieuw inschakelen.

**Begin van het spel:** beide teams zitten voor hun beeldscherm. Vier lampen knipperen. Eén van de teams, het speelt geen rol wie, mag beginnen vier ruimtevaartuig-posities in te voeren. Na de eerste invoering knipperen alleen nog maar de beide lampen aan de eigen kant, na de invoering van de positie van het vierde ruimtevaartuig beginnen de tegenoverliggende lampen te knipperen en daarmee wordt aangegeven dat het andere team vier posities mag invoeren.

1. Zo worden de posities van de vier ruimtevaartuigen ingevoerd:

- door insteken van de vier ruimtevaartuig-stiften van dezelfde kleur posities op het beeldscherm bepalen
- afschermkap naar de tegenspeler klappen
- koördinaten van het eerste ruimtevaartuig instellen, zoektoets indrukken: „duu-duu” klinkt het signaal dat de invoering heeft plaats gevonden. Koördinaten van het tweede ruimtevaartuig instellen, zoektoets indrukken: „duudu” : enz. Alle vier de ruimtevaartuigen kunnen in willekeurige volgorde ingevoerd worden.
- na invoering van de vierde ruimtevaartuig-positie koördinatieschakelaars veranderen - niet vergeten!
- afschermkap omklappen nu knipperen de beide lampen van het andere team. Hij voert op dezelfde manier de posities van vier ruimtevaartuigen in. Ook nu de koördinatieschakelaars veranderen - niet vergeten!

2. De zoekactie kan beginnen. De afschermkap wordt verwijderd. Twee lampjes die beginnen te knipperen, geven aan welke team mag beginnen:

- koördinaten van het ruimtebaken, van waaruit men wil peilen, instellen en dit duidelijk aan het andere team meedelen (want die mag dit ruimtebaken zelf niet meer oproepen en moet dit punt op zijn beeldscherm markeren met een „info”)
- „peiler” in het gekozen punt steken
- zoektoets indrukken: zoeksignaal van het ruimtebaken klinkt op
- op het radiografische antwoord van het ruimtebaken letten - „peiler” door de betreffende „positiebepaler” op het beeldscherm vervangen
- gegevens van de radioboodschap verwerken - met „info’s” op het beeldscherm vastleggen.



## Eerste succes van de oefening - ruimtevaartuig ontdekt:

Het succesvolle beeldschermteam verlangt van de andere partij de afgifte van de ruimtevaartstift en markeert daarmee de zojuist gevonden positie op het eigen beeldscherm. Bovendien mag dat team het zoeken voortzetten en van uit een volgend ruimtebaken gaan peilen. De beide lampen aan zijn kant knipperen verder.

## Oefeningsvoorschrift: »Opgelet! Ruimtevaartuig!«

Posities, waarin men zelf een ruimtevaartuig gestoken heeft, mag men niet bij de tegenspeler opvragen. De schakelcentrale zou de „eigen” ruimtevaart-positie onmiddellijk met een lange, lage toon verraden. Alleen als men een **sterk** vermoeden heeft dat ook de tegenspeler op hetzelfde punt ook een ruimtevaartuig heeft, geldt er een uitzondering. Met de aankondiging aan de tegenpartij: „Opgelet! Ruimtevaartuig!” kan men deze coördinaten invoeren. Beslissend voor de afloop van het spel wordt deze uitzondering, wanneer naar het vierde ruimtevaartuig wordt gezocht en tegelijk de positie van het vierde ruimtevaartuig wordt verraden. Als de speler, die vraagt daarbij inderdaad het vierde ruimtevaartuig ontdekt, besluit hij de oefening met succes. Anders heeft hij de tegenspeler aan de overwinning geholpen.

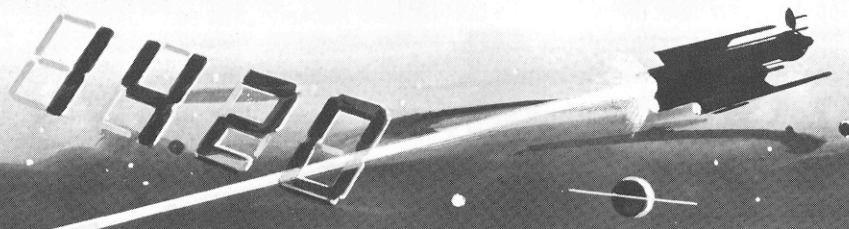
## Tijdslimiet - geraffineerde spelvariatie voor snelle denkers

Bij de speelmogelijkheden 1 of 3 - In-uit-schakelaar positie II instellen.

### **Opgelet!**

Tijdslimiet werkt alleen maar als bij de instelling alle vier de lampen knipperen. Eventueel apparaat uitschakelen en opnieuw inschakelen.

De ruimtebakens hebben maar een beperkte radiofrequentie. Na 60 seconden wordt uw zender te zwak om nog door het grondkontrolestation te worden ontvangen. Voor beide spelers blijft bij iedere zet maar weinig tijd over om na te denken. Vanuit welk ruimtebaken moet U gaan peilen? Op welk punt kan de positie van een ruimtevaartuig zijn? Na 54 seconden begint in de schakelcentrale het waarschuwingssignaal: de beide lampen knipperen niet meer tegelijkertijd maar afwisselend. Nu vlug drukken op de zoektoets, of de 60 seconden zijn om en de tegenspeler is aan de beurt.



## Batterij en omvormer

Het spel „Galaxis” kan naar keuze met een **batterij** of een omvormer worden gevoed. Bij aansluiting van een **omvormer** hoeft de batterij niet verwijderd te worden. Door de aansluiting van de omvormer wordt hij automatisch uitgeschakeld.

### **Batterij:**

Er moet uitsluitend een 9-volts **alkali-mangaan** batterij gebruikt worden.

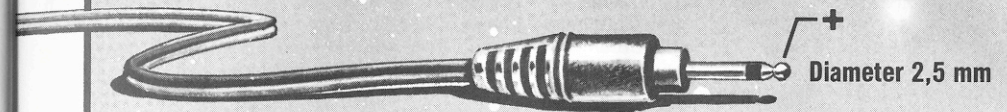
Indien de elektronica na een speeltijd van ca 8 uur verkeerde antwoorden zou geven, dan is de batterij te zwak om er verder mee te spelen. De batterij moet dan door een nieuwe vervangen worden.

### **Omvormer:**

Als omvormer kan ieder type met het volgende uitgangsvermogen gebruikt worden:  
**9 Volt, 250 mA.**

De grootte van de aansluitstekker en de polariteit wordt uit de bijgaande tekening duidelijk. Bij gebruik van een omvormer moeten de voorschriften voor het omgaan met netspanning in acht worden genomen.

**Waarschuwing!** Foutieve aansluiting van de + en - pool of te hoge spanning maken het apparaat onklaar.



## Testen van de apparatuur:

Als de schakelcentrale niet tot uw volle tevredenheid werkt kan dat de volgende oorzaken hebben:

### **1. Batterij aansluiting.**

Test u de verbinding tussen de schakelcentrale en de batterij. De batterij moet een sluitend contact hebben.

### **2. De batterij is te oud.**

Vervangt U eerst de batterij alvorens U de volgende punten test.

### **3. Verkeerde bediening.**

Leest U s.v.p. nog eens de spelregels door van de door U gekozen speelmogelijkheid.

### **4. Fouten aan het apparaat.**

Apparaatsfouten zijn b.v.:

Een lamp is defekt, geen geluid, apparaat doet het helemaal niet meer.

In dat geval verzoeken wij U de schakelcentrale op te zenden aan het betreffende, in de garantievoorwaarden genoemde adres.

**Opgelet! Let U op de garantievoorwaarden**

**Na afloop van de garantieperiode repareren wij tegen de dan geldende tarieven.**

