

1. Kurzbeschreibung

Mit den „beweglichen Figuren“ bringen sie neues Leben auf ihre Modellbahnanlage. Mittels eines eingebauten Micromotors lassen sich die Arme realistisch bewegen. Die Bewegung kann über Taster bzw. Kontakte einmalig oder über einen Schalter dauerhaft gesteuert werden. Über weitere Ausgänge können Sound- oder Lichtfunktionen zusätzlich aktiviert werden. Der Anschluss erfolgt sehr einfach über 9 kleine Schraubklemmen.

1.1 Lieferumfang

- Figur mit eingebautem Microantrieb
- Steuerelektronik mit jeweils angepasster Programmierung
- Bedienungsanleitung

2. Wichtige Informationen zur Inbetriebnahme :

Die Figur darf nur mit der beiliegenden Elektronik betrieben werden. Diese ist speziell für den benötigten Bewegungsradius und -ablauf programmiert. Ein Betrieb an einer anderen Elektronik kann zur Zerstörung des Antriebes oder der Elektronik führen. Schließen sie die Teile sorgfältig nach den Anschlußplänen an. Die Elektronik ist generell gegen Kurzschlüsse oder Überlastung gesichert. Werden jedoch beim Anschluss Kabel verschiedener Funktionen (z.B. Trafoeingang + Motor- oder Lichtausgang) vertauscht, kann diese Sicherung nicht wirken und die Elektronik wird zerstört.

2.1 Anschluss der Grundfunktionen :

Schließen sie die Spannungsversorgung (von einem Trafo oder Netzteil) an die beiden linken Klemmen des 4er Blocks (=/~) an. Die Polarität ist dabei egal.

Schließen sie die Motorkabel an die beiden rechten Klemmen des 4er Bloks (M) an. Das rote Kabel muss links und das Schwarze rechts angeschlossen werden.

Mit einem Taster (oder Auslösekontakt) an den beiden rechten Klemmen (K+Masse) wird die Bewegung gestartet. Der Taster (oder Konatkt) darf nicht mit einer anderen Spannung verbunden sein !

Wenn sich die Figur regelmäßig automatisch bewegen soll, können sie hier auch einen Schalter (oder eine Drahtbrücke) anschließen.

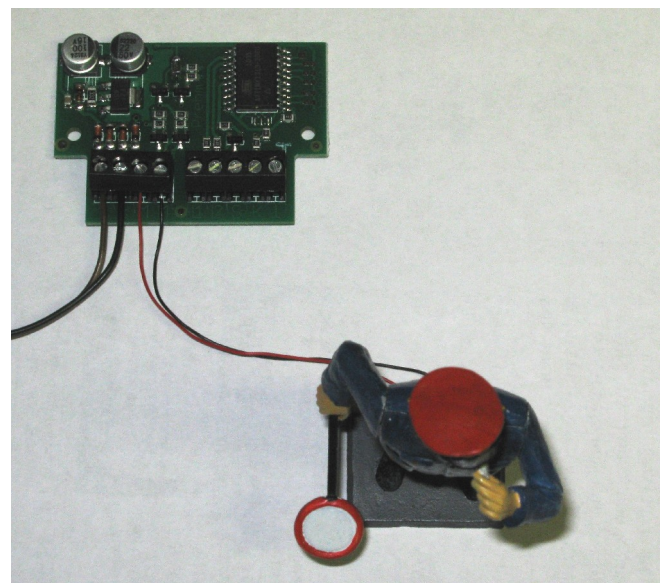
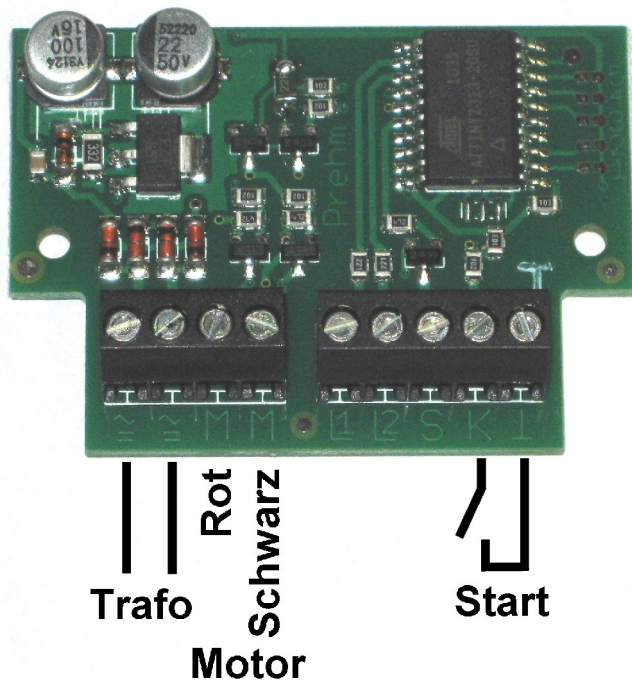


Bild 1: Grundverkabelung und Anschluss der Elektronik

2.2 Montage :

Die Elektronik wird lose ohne Gehäuse geliefert. Sie können diese zum Schutz der Bauteile in ein passendes Gehäuse montieren. Hierzu ist das Modulgehäuse „STRAPUBOX 521“ geeignet, welches zum Beispiel bei Conrad Elektronik unter der Artikelnummer 522600 erhältlich ist.

2.3 Betrieb :

Schließen sie den Kontakt um den Bewegungsablauf zu starten. Die Bewegung läuft mit festen Zeitvorgaben automatisch ab. Wenn der Kontakt dauerhaft geschlossen ist, wiederholt sich der Bewegungsablauf mit größeren Pausen ebenfalls automatisch. Die ungefähre Pausenzeit finden sie im Anhang bei der jeweiligen Figur.

Bei einigen Figuren sind zusätzliche Licht- und Geräuschfunktionen kombinierbar. Die Funktionen der einzelnen Figuren finden sie im Anhang aufgelistet. Die Anschlussbeschreibung dazu finden sie unter Punkt 3.

3. Anschluss der erweiterten Funktionen :

Wenn die Figur eine eingebaute Lichtfunktion hat, können sie diese direkt an die Steuerelektronik anschließen. Beachten sie hier unbedingt auf die Polarität, da hier LED's verbaut sind. An L1 bzw. L2 muss das braune Kabel, ganz rechts an (Masse) das schwarze Kabel angeschlossen werden.

Wenn ihre Figur eine Soundauslösung besitzt, können sie an die Steuerelektronik ein zusätzliches Soundmodul anschließen. Hierzu eignet sich besonders der „Realistic Sound“ der Massoth Elektronik GmbH. Den genauen Anschluss entnehmen sie bitte der Beschreibung des Soundmoduls.

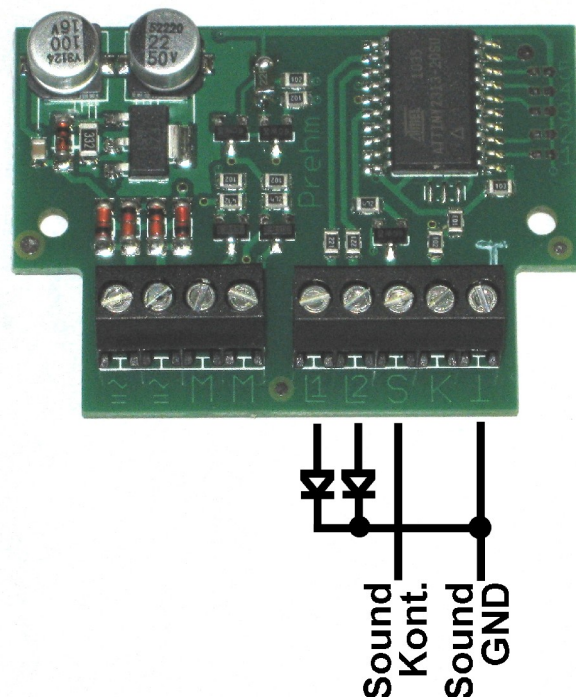


Bild 1: Erweiterte Anschlüsse für Licht und Sound.

4. Technische Daten :

- Spannungsversorgung : 10 .. 24V DC oder 8..18V AC
- Stromaufnahme : 0,02A (im Ruhezustand)
ca. 0,08A (max. 0,25A) während der Bewegung.
- Schalteingang : geschaltet gegen „Masse“ (Spannungsfrei)
- Schaltausgänge : geschaltet gegen „Masse“ (Open Collector)
- Abmessungen : 50mm x 35mm x 12mm

5. Anhang : (Figurenübersicht)

Nr.	Beschreibung	Bewegung	Soundauslösung	Pause	Besonderheiten
510501	Biertrinker	2x auf / ab	Nein	ca. 26 Sek.	---
510502	Schornsteinfeger	3x auf / ab	Nein	ca. 32 Sek.	Glut-LED nachrüstbar
510503	Streckenposten mit Signalhorn	1x auf / ab	Ja, wenn Arm oben	ca. 42 Sek.	---
510504	Pflasterer	3x auf / ab	Ja, wenn Arm unten	ca. 34 Sek.	---
510505	Dachdecker	3x auf / ab	Ja, wenn Arm unten	ca. 36 Sek.	---
510506	Schaffner mit Kelle	1x auf / ab	Ja, wenn Arm oben	ca. 44 Sek.	---
510507	Holzhacker	2x auf / ab	Nein	ca. 24 Sek.	---
510508	Fotograf	1x auf / ab	Nein	ca. 40 Sek.	Mit Blitz-LED
510509	Schmied	3x auf / ab	Ja, wenn Arm unten	ca. 28 Sek.	Glut-LED nachrüstbar
510510	Arbeiter mit Hacke	2x auf / ab	Nein	ca. 38 Sek.	---