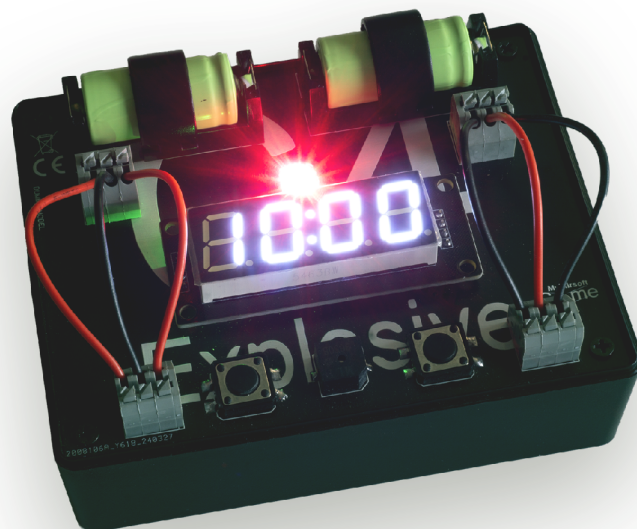


Benutzerhandbuch

Bombe C4

Alle Kabel durchtrennen, nur wenn die Anzeige grün blinkt. Ein Fehler beim letzten Kabel und das Spiel ist verloren.

Version v2.1 – 09/2026



Auf einen Blick

Stromversorgung 2 × 16340-Akku (RCR123A), 3,7 V

Kabel 1 bis 6, automatisch erkannt

Countdown 5 bis 90 Min., in 5-Min.-Schritten

Schwierigkeit 3 Stufen: A, B, C

Zielgruppe Nur ab 18 Jahren

Kurzanleitung

- 1 1 bis 6 Kabel anschließen.
- 2 Insérez les 2 accus : la bombe démarre en mode et difficulté mémorisés.
- 3 Modus ändern: beide Tasten beim Einlegen gedrückt halten → weiße Anzeige und rEFL/dESA → TIMER zum Umschalten, ARM zum Bestätigen.
- 4 Schwierigkeit ändern: TIMER (Stufe B) oder ARM (Stufe C) beim Einlegen gedrückt halten.
- 5 Dauer mit TIMER einstellen, mit ARM vorschärfen, ARM gedrückt halten zum Starten.

1 Übersicht

Die C4-Bombe ist ein Szenarioziel: Ein Team startet den Countdown, das andere muss alle Kabel durchtrennen, jedes während eines grünen Aufblitzens der Anzeige.

Anzeige	4-stelliger Countdown, Informationen beim Start.
TIMER-Taste (00:00)	Zeiteinstellung, Auswahl Stufe B.
ARM-Taste	Vorschärfen und Countdown-Start, Auswahl Stufe C.
Anzeige-LED	Rot: Schnitt bestraft. Grüner Blitz: Schnitt erlaubt.
Kabelklemmen	Bis zu 6 Kabel, beim Start erkannt.



Präsentationsvideo

QR scannen um die Bombe in Aktion zu sehen (Video älteres Modell, gleiche Spielmechanik).

2 Inbetriebnahme

- 1 Akkus prüfen**
Jeder 16340-Akku muss mehr als 3,2 V anzeigen. Vor jeder Partie aufladen.
- 2 Kabel anschließen**
1 bis 6 Kabel vor dem Einschalten anschließen: die Anzahl wird nur beim Start gelesen. Mehr Kabel = längere Entschärfung.
- 3 Akkus einlegen**
In die Clips polungsrichtig einlegen. Die Bombe startet sofort: 2 Pieptöne und ein Aufblitzen der Anzeige.
- 4 Anzeige ablesen**
Die Anzahl erkannter Kabel erscheint auf der rechten Ziffer, dann die Schwierigkeitsstufe auf der linken.



4 câbles détectés



Niveau B sélectionné

Mindestens ein Kabel

Ohne angeschlossenes Kabel erklärt sich die Bombe beim Start als entschärft.

3 Spielmodus wählen

Die Bombe bietet zwei im EEPROM gespeicherte Spielmodi: Sie kehrt bei jedem Einschalten zur letzten Wahl zurück. Die Schwierigkeit wird nie gespeichert.

Anzeige	Modus	Prinzip
rEFL	Reflex (Standard)	Nur während grüner Blitze schneiden.
dESA	Entschärfung	In vorgeschriebener Reihenfolge anhand der Anzeige und einer Protokolltabelle schneiden.

- 1 Menü öffnen**
Maintenez les deux boutons (TIMER et ARM) enfoncés en insérant les accus. Voyant blanc, afficheur rEFL ou dESA : relâchez.
- 2 Modus wählen**
Kurze TIMER-Tastdrücke zum Umschalten zwischen rEFL und dESA.
- 3 Bestätigen**
Appuyez sur ARM : deux bips aigus confirment, le choix est enregistré en EEPROM. L'afficheur passe ensuite à la difficulté.

Si les boutons sont relâchés avant l'apparition du voyant blanc, la bombe démarre normalement sans ouvrir le menu.

4 Schwierigkeit wählen

Die Stufe wird beim Einschalten gewählt: gewünschte Taste beim Einlegen der Akkus gedrückt halten, bis der Buchstabe erscheint, dann loslassen. Sie regelt die Dauer der grünen Blitze, also das Schnittfenster.

Stufe	Beim Einlegen der Akkus	Grüner Blitz
A	Nichts berühren	350 bis 500 ms
B	TIMER halten	150 bis 400 ms
C	ARM halten	150 bis 250 ms

Über das Menü

Das Menü wechselt automatisch zur Schwierigkeitseinstellung. TIMER durchläuft A → b → C. ARM bestätigt mit zwei hohen Pieptönen.



5 Einstellen und Spiel starten

1 Dauer einstellen

Die Anzeige zeigt 05:00. Jeder TIMER-Druck addiert 5 Min., bis 90:00; der nächste Druck kehrt zu 05:00 zurück.

2 Vorschärfen

ARM einmal drücken: 3 Pieptöne. Die Dauer ist gesperrt und die Anzeige wechselt blau-rot mit regelmäßigem Piepen.

3 Countdown starten

ARM gedrückt halten bis zur Folge schneller Pieptöne (einige Sekunden). Der Countdown startet.

Vorgeschärft ablegen

Eine vorgeschärfte Bombe kann den Angreifern übergeben werden: Sie legen sie auf das Ziel und starten selbst den Countdown mit ARM. Die Dauer kann nicht mehr geändert werden; zum Ändern einen Akku entfernen und neu beginnen.

6 Reflexmodus

Um zu gewinnen, muss das Team alle Kabel vor Ablauf des Countdowns trennen oder durchtrennen, und nur während eines grünen Aufblitzens. Die Anzeige bleibt meistens rot und wird nur kurz und zufällig grün.

Schnitt während Grün

Keine Strafe. Jeder erfolgreiche Schnitt verlängert die grünen Blitze für das letzte Kabel leicht.

Schnitt während Rot

Absteigender Ton: die Bombe zieht 2 Min. ab, plus bis zu ¼ der Restzeit, dann wird ein Zufallseffekt ausgelöst.

Mögliche Zufallseffekte

- ◆ Restzeit halbiert
- ◆ Restzeit durch 3 geteilt
- ◆ Nur noch eine Minute
- ◆ Summer ausgeschaltet
- ◆ Summer verstimmt (Zufallstöne)
- ◆ Anzeige schwächer werdend
- ◆ Countdown 2–3 s eingefroren, dann doppelt so schnell
- ◆ Rot wird blau
- ◆ Grün wird durch eine aus LED ersetzt: Schnitt bleibt möglich

Die Effekte werden zufällig ausgelöst und häufen sich von Fehler zu Fehler an. Beispiel: bei 60:00 kostet ein

Fehler 2 bis 16 Min. vor dem Effekt; bei 08:00 sind es 2 bis 3 Min.

Das letzte Kabel entscheidet

Während Grün geschnitten: Anzeige bleibt grün, Countdown friert ein, Bombe entschärft. Während Rot geschnitten oder Countdown auf null: Alarm ertönt, Anzeige blinkt rot und Ziel ist verloren.

7 Entschärfungsmodus

Im Entschärfungsmodus ist die Schnittfolge vorgegeben: Sie hängt von der Anzeige, der Seriennummer und dem Kanal der Bombe ab. Das Verfahren muss nach jedem durchgeschnittenen Kabel vollständig neu begonnen werden.

TIMER (links, Kabelseite 1–2–3) Zeigt die Seriennummer (4 Zeichen, 3 s). Freie und unbegrenzte Drücke, ohne Einfluss auf das Spiel.

ARM (rechts, Kabelseite 4–5–6) Zeigt den Kanal: CH 1, CH 2 oder CH 3 (3 s). Freie und unbegrenzte Drücke, ohne Einfluss auf das Spiel.

Verfahren

1 Seriennummer und Kanal notieren

Vor dem Start notieren. Regeln α , β und γ ein für alle Mal aus der Nummer bestimmen.

2 Anzeige ablesen

Farbe und Rhythmus der Anzeige beobachten. In der Kanaltabelle den Protokollcode ermitteln.

3 Tabelle wählen

Haupttabelle wenn β nicht gilt. Reservetabelle wenn die Quersumme der Nummer ≥ 15 .

4 Verbleibende Kabel zählen

Entsprechende Spalte wählen. Eine Spalte nach rechts verschieben wenn α gilt.

5 Sequenz lesen und schneiden

Von links nach rechts, oder von rechts nach links wenn γ . Das erste noch angeschlossene Kabel dieser Sequenz durchtrennen. Immer nur ein Kabel.

6 Warten und neu beginnen

3 ansteigende Töne: die Anzeige wird neu definiert. Bei Schritt 2 mit der Anzahl verbleibender Kabel neu beginnen.



Die drei Regeln

Regel	Bedingung für die Seriennummer	Wirkung
α	Mindestens ein Buchstabe in der Nummer	Spalte = verbleibende Kabel + 1 (z.B. 6 verbleibend → Spalte „2 Kabel“)
β	Quersumme ≥ 15	Reservetabelle statt Haupttabelle verwenden
γ	Letzte Ziffer ungerade	Sequenz von rechts nach links lesen

Die Anzeige

Rhythmus	Beschreibung
FEST	Anzeige dauerhaft an
LANGSAM	Ca. 1 Blitz pro Sekunde
SCHNELL	Ca. 5 Blitze pro Sekunde
DOPPELBLITZ	Zwei kurze Blitze dann ca. 1 s Pause

Mögliche Farben: Rot, Blau, Violett, Gelb, Cyan, Weiß. Jeder Orangeton wird als GELB gelesen. Grün ist nie ein Protokollcode: feste grüne Anzeige = Gerät neutralisiert.

Falscher Schnitt

Ein Kabel außerhalb der Sequenz löst eine zufällige Strafe aus: Zeitverkürzung, verändertes Signal, fehlerhafte Anzeige oder beschleunigter Countdown. Die Anzeige wird wie nach jedem Schnitt neu definiert: bei Schritt 2 neu beginnen. Fehlertoleranz ist auf Kabel - 2 begrenzt: bei 3 Kabeln akzeptiert Stufe A nur einen Fehler; bei 2 Kabeln kein Fehler unabhängig von der Schwierigkeit.



Kurzübersicht

Kompakte Protokolltabellen – ausdrucken und aufs Spielfeld mitnehmen.



Neutralisierungshandbuch

Vollständiges Verfahren, Anhänge, kommentierte Beispiele (7 Seiten).

8 Licht- und Tonsignale

Signal	Signification
2 Pieptöne, rot-grün-blauer Blitz	Einschalten
Rechte Ziffer der Anzeige	Anzahl erkannter Kabel
Buchstabe A, b oder C links	Gewählte Schwierigkeitsstufe
Feste blaue Anzeige, 05:00 gezeigt	Zeiteinstellung
Wechselnde blaue und rote Anzeige, regelmäßiger Piepser	Bombe vorgeschärft, wartet auf Start
Folge schneller Pieptöne	Countdown gestartet
Piep jede Sekunde, rot und grüne Blitze	Countdown läuft
Absteigender Ton	Kabel während Rot durchtrennt: Strafe und Effekt
Feste grüne Anzeige, Doppelpiep, Countdown eingefroren	Bombe entschärft
Alarm, blinkende rote Anzeige, dauerhafter Summer	Explosion: Ziel verloren
rEFL oder dESA auf Anzeige, weißes Licht	Modusmenu: loslassen, dann TIMER zum Umschalten, ARM zum Bestätigen
2 hohe Pieptöne	Modus oder Schwierigkeit im Speicher gespeichert
Kurzes grünes Licht + Doppelpiep	Entschärfung: richtiger Schnitt, Sequenz befolgt
Blinkendes rotes Licht + absteigender Ton	Entschärfung: falscher Schnitt, Strafe angewendet
3 ansteigende Töne	Entschärfung: Anzeige neu definiert, bei Schritt 2 neu beginnen



9 Szenarioideen

Counter-Strike

2 Teams Angriff / Verteidigung

Die Verteidiger schützen bis zu drei Ablegeorte. Die Angreifer tragen die vorgeschärfte Bombe, wählen ihren Ort und starten den Countdown. Die Verteidiger müssen sie vor der Explosion entschärfen.

Règlement conseillé : 20 Min., Stufe B, 4 Kabel.

Benannter Entschärfer

2 Teams Eskorte

Nur ein identifizierter Spieler (Armbinde) darf die Kabel durchtrennen. Sein Team muss ihn zur Bombe eskortieren und während der Entschärfung schützen.

Règlement conseillé : 30 Min., Stufe A, 6 Kabel.

Zonenreinigung

Mehrere Bomben Suche

Mehrere Bomben sind über das Spielfeld verteilt. Das Team muss alle finden und entschärfen; eine einzige Explosion genügt zum Verlieren.

Règlement conseillé : gestaffelte Zeiten, Stufe B, 2 bis 3 Kabel.

10 Zubehör und Ersatzteile

Ersatzkabel Zu durchtrennende Drähte, 50er-Packungen (C4 und C4 PRO).

CR123A-Akkuclip Akku-Halterungsclip, Einzelstück.

Erhältlich auf www.myairsoftgame.com, von der Produktseite.

11 Sicherheit

Attrappe: niemals außerhalb des Spielfeldes

Dieses Gerät enthält keine explosiven Komponenten, kann aber für ein echtes Gerät gehalten werden. Niemals öffentlich verwenden, zeigen oder zurücklassen. Ausgeschaltet in einer Tasche oder geschlossenem Behälter transportieren. Jede Verwendung außerhalb eines privaten Spielgeländes kann zu Polizeieinsatz und Strafverfolgung führen.

- ◆ Diese Anleitung vor der ersten Verwendung lesen und aufbewahren. Jede nicht bestimmungsgemäße Verwendung entbindet den Hersteller von jeglicher Haftung.
- ◆ Gerät nur für Personen ab 18 Jahren.
- ◆ Gerät bei Beschädigung oder Fehlfunktion nicht verwenden: durch unseren Service reparieren lassen.
- ◆ Gerät ist nicht wasserdicht: nicht in feuchter Umgebung verwenden.
- ◆ Empfindlich gegen statische Elektrizität: synthetische Kleidung (Polyester) vermeiden.
- ◆ Nur 16340-Akkus (RCR123A) mit 3,7 V verwenden, niemals CR123A-Batterien mit 3 V. Entladene oder beschädigte Akkus liegen in der alleinigen Verantwortung des Nutzers.
- ◆ N'utilisez que les accessoires et pièces fournis par My Airsoft Game. Toute intervention doit être réalisée par nos services.

12 Pflege und Lagerung

- ◆ Gerät niemals in Wasser tauchen.
- ◆ Mit trockenem Tuch reinigen, kein feuchter Schwamm.
- ◆ Keine Scheuermittel verwenden: sie zerkratzen das Gehäuse.
- ◆ Zwischen den Spielen Akkus entfernen.
- ◆ Gerät trocken, vor Wärme und Sonne geschützt lagern.
- ◆ Bei Lagerung mehrerer Wochen Akkus bei halber Ladung lassen und vor dem Spielen wieder aufladen.



13 Fehlerbehebung

Problem	Lösung
Die Bombe startet nicht	Polung der Akkus prüfen, dann Spannung (mehr als 3,2 V pro Akku).
Angezeigte Kabelanzahl ist falsch	Prüfen ob jedes Kabel fest in seiner Klemme sitzt, dann Akku entfernen und neu starten.
Bombe ist beim Start entschärft	Kein Kabel erkannt: vor dem Einlegen der Akkus anschließen.
Dauer ändert sich nicht mehr	Bombe ist vorgeschärft: Akku entfernen um Einstellung neu zu beginnen.
Schwache Anzeige, seltsame Töne, blaues Licht im Spiel	Zufallseffekte eines missglückten Schnitts: normaler Betrieb bis zum Neustart.



Kontakt & Support

Eine Frage oder Produktidee? Schreiben Sie uns oder melden Sie sich in Ihrem Kundenkonto an.

E-mail contact@myairsoftgame.com

Web www.myairsoftgame.com

Tél. +33 7 81 21 78 45



My Airsoft Game – SIRET 823 618 798 00016

Entworfen und gefertigt in Haute-Savoie, Frankreich

MAG-C4 – v2.1 – 09/2026

Firmware BombeC4_Salon – 10/2026

