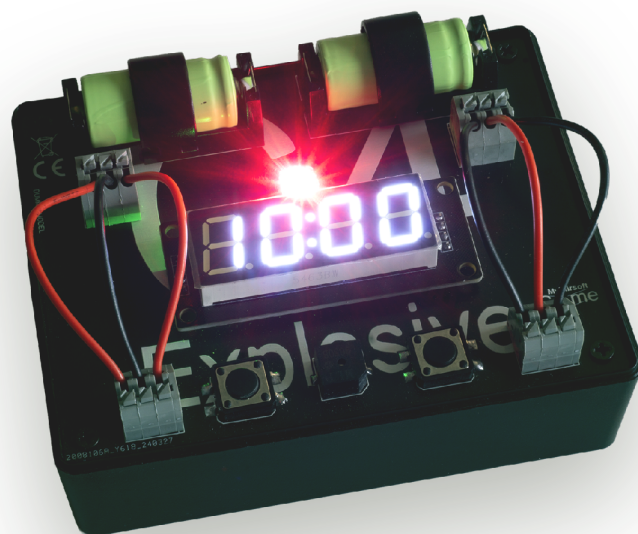


Manual de usuario

Bombe C4

Corta todos los cables, únicamente cuando el testigo parpadee en verde. Un error en el último y la partida se pierde.

Versión v2.1 – 09/2026



De un vistazo

Alimentación	2 × acumuladores 16340 (RCR123A), 3,7 V
Cables	1 a 6, detección automática
Cuenta atrás	5 a 90 min, en pasos de 5 min
Dificultad	3 niveles: A, B, C
Público	Solo mayores de 18 años

Inicio rápido

- 1 Conecta de 1 a 6 cables.
- 2 Insérez les 2 accus : la bombe démarre en mode et difficulté mémorisés.
- 3 Para cambiar el modo: mantén ambos botones al insertar → testigo blanco y rEFL/dESA → TIMER para cambiar, ARM para confirmar.
- 4 Para cambiar la dificultad: mantén TIMER (nivel B) o ARM (nivel C) al insertar.
- 5 Ajusta el tiempo con TIMER, pre-arma con ARM, mantén ARM para iniciar.

1 Presentación

La Bomba C4 es un objetivo de escenario: un equipo inicia la cuenta atrás, el otro debe cortar todos los cables, cada uno durante un destello verde del testigo.

Pantalla	Cuenta atrás de 4 dígitos, información al arranque.
Botón TIMER (00:00)	Ajuste de duración, selección del nivel B.
Botón ARM	Pre-armado e inicio de cuenta atrás, selección del nivel C.
Testigo	Rojo: corte penalizado. Destello verde: corte permitido.
Bornes de cables	Hasta 6 cables, detectados al arranque.

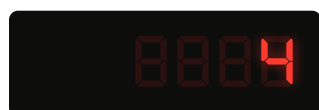


Vídeo de presentación

Escanea para ver la bomba en acción (vídeo del modelo anterior, mismo principio de juego).

2 Puesta en marcha

- 1 Comprueba los acumuladores**
Cada acumulador 16340 debe mostrar más de 3,2 V. Cárgalos antes de cada partida.
- 2 Conecta los cables**
Conecta de 1 a 6 cables antes de encender: el número solo se lee al arranque. Más cables = desactivación más larga.
- 3 Inserta los acumuladores**
Colócalos en sus soportes respetando la polaridad. La bomba arranca de inmediato: 2 pitidos y un destello del testigo.
- 4 Lee la pantalla**
El número de cables detectados aparece en el dígito derecho, luego el nivel de dificultad en el izquierdo.



4 câbles détectés



Niveau B sélectionné

Al menos un cable

Sin cable conectado, la bomba se declara desactivada al arrancar.

3 Elegir el modo de juego

La bomba ofrece dos modos de juego memorizados en EEPROM: vuelve a la última elección en cada encendido. La dificultad nunca se memoriza.

Pantalla	Modo	Principio
rEFL	Reflejo (predeterminado)	Cortar solo durante los destellos verdes.
dESA	Desactivación	Cortar en un orden impuesto según el testigo y una tabla de protocolos.

- 1 Abre el menú**
Maintenez les deux boutons (TIMER et ARM) enfoncés en insérant les accus. Voyant blanc, afficheur rEFL ou dESA : relâchez.
- 2 Elige el modo**
Pulsaciones cortas en TIMER para alternar entre rEFL y dESA.
- 3 Confirmar**
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 Elegir la dificultad

El nivel se elige al encender: mantén el botón deseado al insertar los acumuladores hasta que aparezca la letra, luego suelta. Regula la duración de los destellos verdes, es decir, la ventana de corte.

Nivel	Al insertar los acumuladores	Destello verde
A	No toques nada	350 a 500 ms
B	Mantén TIMER	150 a 400 ms
C	Mantén ARM	150 a 250 ms



A través del menú

El menú pasa automáticamente al ajuste de dificultad. TIMER recorre A → b → C. ARM confirma con dos pitidos agudos.

5 Configurar e iniciar la partida

1 Ajusta la duración

La pantalla muestra 05:00. Cada pulsación de TIMER añade 5 min, hasta 90:00; la siguiente vuelve a 05:00.

2 Pre-arma

Pulsa ARM una vez: 3 pitidos. La duración se bloquea y el testigo alterna azul y rojo con un pitido regular.

3 Inicia la cuenta atrás

Mantén ARM hasta la serie de pitidos rápidos (unos segundos). La cuenta atrás comienza.

Déjala pre-armada

Una bomba pre-armada puede entregarse a los atacantes: la colocan en el objetivo e inician ellos mismos la cuenta atrás con ARM. La duración ya no puede modificarse; para cambiarla, retira un acumulador y vuelve a empezar.

6 Modo reflejo

Para ganar, el equipo debe desconectar o cortar todos los cables antes de que termine la cuenta atrás, y solo durante un destello verde. El testigo permanece principalmente rojo y solo pasa a verde en destellos breves y aleatorios.

Corte durante verde

Sin penalización. Cada corte exitoso alarga un poco los destellos verdes para el último cable.

Corte durante rojo

Sonido descendente: la bomba resta 2 min, más hasta $\frac{1}{4}$ del tiempo restante, luego activa un efecto aleatorio.

Efectos aleatorios posibles

- ◆ Tiempo restante dividido por 2
- ◆ Zumbador desajustado (sonidos aleatorios)
- ◆ Tiempo restante dividido por 3
- ◆ Pantalla que se debilita
- ◆ Solo queda un minuto
- ◆ Cuenta atrás congelada 2-3 s, luego el doble de rápida
- ◆ Zumbador cortado

- ◆ El rojo se vuelve azul
- ◆ El verde es reemplazado por un LED apagado: el corte sigue siendo posible

Los efectos se sortean y se acumulan de un error al siguiente. Ejemplo: a las 60:00, un error cuesta de 2 a 16 min antes del efecto; a las 08:00, de 2 a 3 min.

El último cable decide

Cortado durante verde: el testigo permanece verde, la cuenta atrás se congela, la bomba está desactivada. Cortado durante rojo, o cuenta atrás a cero: suena la alarma, el testigo parpadea en rojo y el objetivo está perdido.

7 Modo desactivación

En modo desactivación, el orden de corte está impuesto: depende del testigo, el número de serie y el canal de la bomba. El procedimiento debe reiniciarse completamente tras cada cable cortado.

TIMER (izquierda, lado cables 1-2-3)	Muestra el número de serie (4 caracteres, 3 s). Pulsaciones libres e ilimitadas, sin efecto en la partida.
---	--

ARM (derecha, lado cables 4-5-6)	Muestra el canal: CH 1, CH 2 o CH 3 (3 s). Pulsaciones libres e ilimitadas, sin efecto en la partida.
---	---

Procedimiento

- 1 Anota el número de serie y el canal**
Anótalos antes del inicio. Determina las reglas α , β y γ de una vez a partir del número.
- 2 Lee el testigo**
Observa el color y el ritmo del testigo. En la tabla del canal, encuentra el código de protocolo.
- 3 Elige la tabla**
Tabla principal si β no se aplica. Tabla de respaldo si la suma de los dígitos del número es ≥ 15 .
- 4 Cuenta los cables restantes**
Selecciona la columna correspondiente. Desplaza una columna a la derecha si α se aplica.
- 5 Lee la secuencia y corta**
De izquierda a derecha, o de derecha a izquierda si γ . Corta el primer cable aún conectado de esta secuencia. Un solo cable a la vez.



6 Espera y recomienzo

3 notas ascendentes: el testigo se redefine.
Vuelve al paso 2 con el número de cables restantes.

Las tres reglas

Regla	Condición sobre el número de serie	Efecto
α	Al menos una letra en el número	Columna = cables restantes + 1 (ej. 6 restantes → columna «2 cables»)
β	Suma de dígitos ≥ 15	Usar la tabla de respaldo en lugar de la tabla principal
γ	Último dígito impar	Leer la secuencia de derecha a izquierda

El testigo

Ritmo	Descripción
FIJO	Testigo encendido continuamente
LENTO	Aprox. 1 destello por segundo
RÁPIDO	Aprox. 5 destellos por segundo
DOBLE DESTELLO	Dos destellos breves y una pausa de aprox. 1 s

Colores posibles: rojo, azul, violeta, amarillo, cian, blanco. Cualquier tono anaranjado se lee como AMARILLO. El verde nunca es un código de protocolo: testigo verde fijo = dispositivo neutralizado.

Corte incorrecto

Un cable fuera de secuencia activa una sanción aleatoria: reducción del tiempo, señal alterada, pantalla defectuosa o cuenta atrás acelerada. El testigo se redefine como tras cualquier corte: vuelve al paso 2. La tolerancia a errores está limitada a cables - 2: con 3 cables, el nivel A acepta solo un error; con 2 cables, ningún error independientemente de la dificultad.



Ficha Resumen

Tablas de protocolos compactas – imprimir y llevar al campo.



Manual de Neutralización

Procedimiento completo, anexos, ejemplos comentados (7 páginas).

8 Señales visuales y sonoras

Signal	Signification
2 pitidos, destello rojo-verde-azul	Encendido
Dígito derecho de la pantalla	Número de cables detectados
Letra A, b o C a la izquierda	Nivel de dificultad elegido
Testigo azul fijo, 05:00 mostrado	Ajuste de duración
Testigo azul y rojo alternados, pitido regular	Bomba pre-armada, esperando inicio
Serie de pitidos rápidos	Cuenta atrás iniciada
Pitido cada segundo, rojo y destellos verdes	Cuenta atrás en curso
Sonido descendente	Cable cortado durante rojo: penalización y efecto
Testigo verde fijo, doble pitido, cuenta atrás congelada	Bomba desactivada
Alarma, testigo rojo parpadeante, zumbador continuo	Explosión: objetivo perdido
rEFL o dESA en pantalla, testigo blanco	Menú de modo: suelta, luego TIMER para cambiar, ARM para confirmar
2 pitidos agudos	Modo o dificultad guardados en memoria
Testigo verde breve + doble pitido	Desactivación: corte correcto, secuencia respetada
Testigo rojo parpadeante + sonido descendente	Desactivación: corte incorrecto, sanción aplicada
3 notas ascendentes	Desactivación: testigo redefinido, volver al paso 2



9 Ideas de escenarios

Counter-Strike

2 equipos Ataque / defensa

Los defensores protegen hasta tres puntos de colocación. Los atacantes llevan la bomba pre-armada, eligen su punto e inician la cuenta atrás. Los defensores deben desactivarla antes de la explosión.

Règlage conseillé : 20 min, nivel B, 4 cables.

Desactivador designado

2 equipos Escolta

Solo un jugador identificado (brazalete) tiene derecho a cortar los cables. Su equipo debe escoltarlo hasta la bomba y protegerlo durante la desactivación.

Règlage conseillé : 30 min, nivel A, 6 cables.

Limpieza de zona

Varias bombas Búsqueda

Varias bombas están dispersas por el campo. El equipo debe encontrarlas y desactivarlas todas; una sola explosión basta para perder.

Règlage conseillé : duraciones escalonadas, nivel B, 2 a 3 cables.

10 Accesorios y repuestos

Cables de repuesto	Cables para cortar, lotes de 50 (C4 y C4 PRO).
--------------------	--

Clip acumulador CR123A	Clip de sujeción del acumulador, unidad.
------------------------	--

Disponibles en www.myairsoftgame.com, desde la página del producto.

11 Seguridad

Réplica: nunca fuera del campo

Este dispositivo no contiene componentes explosivos, pero puede confundirse con un artefacto real. Nunca lo uses, expongas ni abandones en un lugar público. Transpórtalo apagado en una bolsa o contenedor cerrado. Cualquier uso fuera de un campo de juego privado puede provocar la intervención policial y consecuencias legales.

- ◆ Lee este manual antes del primer uso y consérvalo. Cualquier uso no conforme exime al fabricante de responsabilidad.
- ◆ Dispositivo reservado para mayores de 18 años.
- ◆ No uses el dispositivo si está dañado o funciona mal: llévalo a reparar a nuestros servicios.
- ◆ El dispositivo no es estanco: no lo uses en entornos húmedos.
- ◆ Sensible a la electricidad estática: evita ropa sintética (poliéster).
- ◆ Usa únicamente acumuladores 16340 (RCR123A) de 3,7 V, nunca pilas CR123A de 3 V. Los acumuladores descargados o dañados son responsabilidad exclusiva del usuario.
- ◆ N'utilisez que les accessoires et pièces fournis par My Airsoft Game. Toute intervention doit être réalisée par nos services.

12 Mantenimiento y almacenamiento

- ◆ Nunca sumerjas el dispositivo en agua.
- ◆ Limpia con un paño seco, sin esponja húmeda.
- ◆ No uses superficies abrasivas: rayan la carcasa.
- ◆ Entre partidas, retira los acumuladores.
- ◆ Almacena el dispositivo en un lugar seco, alejado del calor y el sol.
- ◆ Para almacenamiento de varias semanas, deja los acumuladores a media carga y recárgalos antes de jugar.

13 Resolución de problemas

Problema	Solución
La bomba no arranca	Comprueba la polaridad de los acumuladores, luego su tensión (más de 3,2 V cada uno).



Problema	Solución
El número de cables mostrado es incorrecto	Verifica que cada cable esté bien insertado en su borne, luego retira un acumulador y reinicia.
La bomba se desactiva al arrancar	No se detectó ningún cable: conéctalos antes de insertar los acumuladores.
La duración ya no cambia	La bomba está pre-armada: retira un acumulador para reiniciar el ajuste.
Pantalla débil, sonidos extraños, testigo azul en juego	Efectos aleatorios de un corte fallido: funcionamiento normal hasta el reinicio.



Contacto & Soporte

¿Una pregunta o idea de producto? Escríbenos o accede a tu cuenta de cliente para un mejor seguimiento.

E-mail contact@myairsoftgame.com

Web www.myairsoftgame.com

Tél. +33 7 81 21 78 45



My Airsoft Game – SIRET 823 618 798 00016

Diseñado y ensamblado en Haute-Savoie, Francia

MAG-C4 – v2.1 – 09/2026

Firmware BombeC4_Salon – 10/2026

