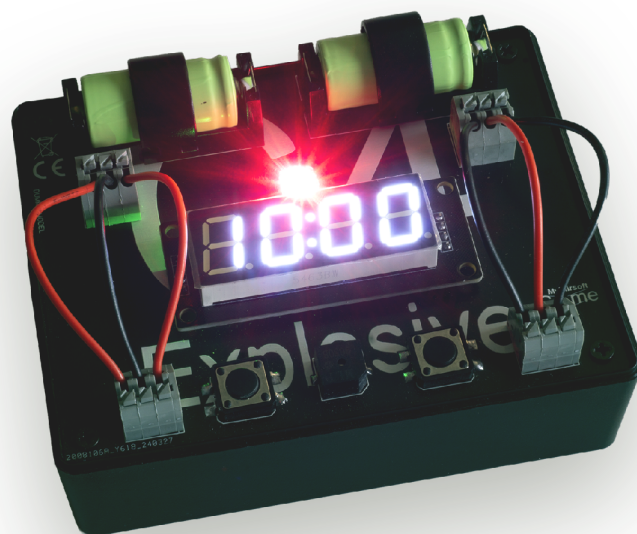


Notice d'utilisation

Bombe C4

Coupez tous les câbles, uniquement quand le témoin flashe en vert. Une erreur sur le dernier et la partie est perdue.

Version v2.1 – 09/2026



En bref

Alimentation 2 × accus 16340 (RCR123A), 3,7 V

Câbles 1 à 6, détection automatique

Compte à rebours 5 à 90 min, par pas de 5 min

Difficulté 3 niveaux : A, B, C

Public Réservé aux plus de 18 ans

Démarrage rapide

- 1 Branchez de 1 à 6 câbles.
- 2 Insérez les 2 accus : la bombe démarre en mode et difficulté mémorisés.
- 3 Pour changer le mode : maintenez les deux boutons à l'insertion → voyant blanc et rEFL/dESA → TIMER pour basculer, ARM pour valider.
- 4 Pour changer la difficulté : maintenez TIMER (niveau B) ou ARM (niveau C) à l'insertion.
- 5 Réglez la durée avec TIMER, pré-armez avec ARM, maintenez ARM pour lancer.

1 Présentation

La Bombe C4 est un objectif de scénario : une équipe lance le compte à rebours, l'autre doit couper tous les câbles, chacun pendant un flash vert du témoin.

Afficheur	Compte à rebours sur 4 chiffres, informations au démarrage.
Bouton TIMER (00:00)	Réglage de la durée, choix du niveau B.
Bouton ARM	Pré-armement et lancement du décompte, choix du niveau C.
Témoin	Rouge : coupe pénalisée. Flash vert : coupe autorisée.
Bornes câbles	Jusqu'à 6 câbles, détectés au démarrage.

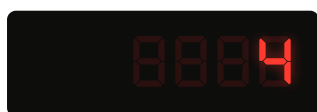


Vidéo de présentation

Scannez pour voir la bombe en action (vidéo de l'ancien modèle, même principe de jeu).

2 Mise en service

- Vérifiez les accus**
Chaque accu 16340 doit afficher plus de 3,2 V. Rechargez-les avant chaque partie.
- Branchez les câbles**
Connectez de 1 à 6 câbles avant d'allumer : leur nombre n'est lu qu'au démarrage. Plus il y a de câbles, plus le désarmement est long.
- Insérez les accus**
Placez-les dans leurs clips en respectant le sens. La bombe démarre aussitôt : 2 bips et un flash du témoin.
- Lisez l'afficheur**
Le nombre de câbles détectés s'affiche sur le chiffre de droite, puis le niveau de difficulté sur le chiffre de gauche.



4 câbles détectés



Niveau B sélectionné

Au moins un câble

Sans câble branché, la bombe se déclare désarmée dès le lancement.

3 Choisir le mode de jeu

La bombe propose deux modes de jeu mémorisés en EEPROM : elle repart sur le dernier choix à chaque allumage. La difficulté, elle, n'est jamais mémorisée.

Afficheur	Mode	Principe
rEFL	Réflexe (défaut)	Couper uniquement pendant les flashes verts.
dESA	Désamorçage	Couper dans un ordre imposé selon le voyant et une table de protocoles.

- Ouvrez le menu**
Maintenez les deux boutons (TIMER et ARM) enfoncés en insérant les accus. Voyant blanc, afficheur rEFL ou dESA : relâchez.
- Choisissez le mode**
Appuis courts sur TIMER pour basculer entre rEFL et dESA.
- Validez**
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 Choisir la difficulté

Le niveau se choisit à la mise sous tension : maintenez le bouton voulu pendant l'insertion des accus, jusqu'à l'affichage de la lettre, puis relâchez. Il règle la durée des flashes verts, donc la fenêtre de coupe.

Niveau	À l'insertion des accus	Flash vert
A	Ne touchez à rien	350 à 500 ms
B	Maintenez TIMER	150 à 400 ms
C	Maintenez ARM	150 à 250 ms



Via le menu

Le menu enchaîne automatiquement sur le réglage de la difficulté. TIMER fait défiler A → b → C. ARM valide avec deux bips aigus.

5 Régler et lancer la partie

1 Réglez la durée

L'afficheur indique 05:00. Chaque appui sur TIMER ajoute 5 min, jusqu'à 90:00 ; l'appui suivant revient à 05:00.

2 Pré-armez

Appuyez une fois sur ARM : 3 bips. La durée est verrouillée et le témoin alterne bleu et rouge, avec un bip régulier.

3 Lancez le décompte

Maintenez ARM jusqu'à la série de bips rapides (quelques secondes). Le compte à rebours démarre.

Posez-la pré-armée

Une bombe pré-armée peut être confiée aux attaquants : ils la déposent sur l'objectif et lancent eux-mêmes le décompte avec ARM. La durée ne peut plus être modifiée ; pour la changer, retirez un accu et recommencez.

6 Mode réflexe

Pour gagner, l'équipe doit déconnecter ou couper tous les câbles avant la fin du compte à rebours, et uniquement pendant un flash vert. Le témoin reste surtout rouge et ne passe au vert que par flashes brefs et aléatoires.

Coupe pendant le vert

Aucune pénalité.
Chaque coupe réussie allonge un peu les flashes verts pour le dernier câble.

Coupe pendant le rouge

Son descendant : la bombe retire 2 min, plus jusqu'à ¼ du temps restant, puis déclenche un effet aléatoire.

Effets aléatoires possibles

- ◆ Temps restant divisé par 2
- ◆ Temps restant divisé par 3
- ◆ Plus qu'une minute
- ◆ Buzzer coupé
- ◆ Buzzer dérégulé (sons aléatoires)
- ◆ Afficheur qui faiblit

- ◆ Décompte figé 2 à 3 s, puis 2 fois plus rapide
- ◆ Le rouge devient bleu
- ◆ Le vert est remplacé par une LED éteinte : la coupe reste possible

Les effets sont tirés au sort et se cumulent d'une erreur à l'autre. Exemple : à 60:00, une erreur coûte de 2 à 16 min avant l'effet ; à 08:00, de 2 à 3 min.

Le dernier câble décide

Coupé pendant le vert : le témoin reste vert, le décompte se fige, la bombe est désarmée. Coupé pendant le rouge, ou décompte à zéro : l'alarme retentit, le témoin clignote en rouge et l'objectif est perdu.

7 Mode désamorçage

En mode désamorçage, l'ordre de coupe est imposé : il dépend du voyant, du numéro de série et du canal de la bombe. La procédure est entièrement à reprendre après chaque câble sectionné.

TIMER (gauche, côté câbles 1-2-3) Affiche le numéro de série (4 caractères, 3 s). Appuis libres et illimités, sans effet sur la partie.

ARM (droit, côté câbles 4-5-6) Affiche le canal : CH 1, CH 2 ou CH 3 (3 s). Appuis libres et illimités, sans effet sur la partie.

Procédure

- 1 Relevez numéro de série et canal**
Notez-les avant le lancement. Déterminez les règles α , β et γ une fois pour toutes à partir du numéro.
- 2 Lisez le voyant**
Observez la couleur et le rythme du voyant. Dans la table du canal, relevez le code de protocole.
- 3 Choisissez la table**
Table principale si β ne s'applique pas. Table de secours si la somme des chiffres du numéro est ≥ 15 .
- 4 Comptez les câbles restants**
Sélectionnez la colonne correspondante. Décalez d'une colonne vers la droite si α s'applique.



5 Lisez la séquence et coupez

De gauche à droite, ou de droite à gauche si γ.
Coupez le premier câble encore branché de cette séquence. Un seul câble à la fois.

6 Attendez et recommencez

3 notes ascendantes : le voyant est redéfini.
Reprenez à l'étape 2 avec le nombre de câbles restants.

Les trois règles

Règle	Condition sur le numéro de série	Effet
α	Au moins une lettre dans le numéro	Colonne = câbles restants + 1 (ex. 6 câbles restants → colonne « 2 câbles »)
β	Somme des chiffres ≥ 15	Utiliser la table de secours à la place de la table principale
γ	Dernier chiffre impair	Lire la séquence de droite à gauche

Le voyant

Rythme	Description
FIXE	Voyant allumé en continu
LENT	Environ 1 éclat par seconde
RAPIDE	Environ 5 éclats par seconde
DOUBLE ÉCLAT	Deux éclats brefs puis une pause d'environ 1 s

Couleurs possibles : rouge, bleu, violet, jaune, cyan, blanc. Toute teinte orangée est lue comme JAUNE.
Le vert n'est jamais un code de protocole : voyant vert fixe = dispositif neutralisé.

Mauvaise coupe

Un câble hors séquence déclenche une sanction aléatoire : réduction du délai, signal altéré, afficheur défaillant ou décompte accéléré. Le voyant est redéfini comme après toute coupe : reprenez à l'étape 2. La tolérance aux erreurs est plafonnée à câbles - 2 : avec 3 câbles, le niveau A n'accepte qu'une erreur ; avec 2 câbles, aucune erreur quelle que soit la difficulté.



Fiche Récapitulative

Tables de protocoles compactes – à imprimer et apporter sur le terrain.



Manuel de Neutralisation

Procédure complète, annexes, exemples commentés (7 pages).

8 Signaux lumineux et sonores

Signal	Signification
2 bips, flash rouge-vert-bleu	Mise sous tension
Chiffre à droite de l'afficheur	Nombre de câbles détectés
Lettre A, b ou C à gauche	Niveau de difficulté choisi
Témoin bleu fixe, 05:00 affiché	Réglage de la durée affiché
Témoin bleu et rouge alternés, bip régulier	Bombe pré-armée, en attente de lancement
Série de bips rapides	Décompte lancé
Bip chaque seconde, rouge et flashes verts	Décompte en cours
Son descendant	Câble coupé pendant le rouge : pénalité et effet
Témoin vert fixe, double bip, décompte figé	Bombe désarmée
Alarme, témoin rouge clignotant, buzzer continu	Explosion : objectif perdu
rEFL ou dESA à l'afficheur, voyant blanc	Menu de mode : relâchez, puis TIMER pour basculer, ARM pour valider
2 bips aigus	Mode ou difficulté enregistrés en mémoire
Voyant vert bref + double bip	Désamorçage : bonne coupe, séquence respectée



Signal	Signification
Voyant rouge clignotant + son descendant	Désamorçage : mauvaise coupe, sanction appliquée
3 notes ascendantes	Désamorçage : voyant redéfini, reprendre à l'étape 2

9 Idées de scénarios

Counter-Strike

2 équipes Attaque / défense

Les défenseurs protègent jusqu'à trois points de pose. Les attaquants portent la bombe pré-armée, choisissent leur point et lancent le décompte. Les défenseurs doivent la désarmer avant l'explosion.

Réglage conseillé : 20 min, niveau B, 4 câbles.

Démineur désigné

2 équipes Escorte

Seul un joueur identifié (brassard) a le droit de couper les câbles. Son équipe doit l'escorter jusqu'à la bombe et le protéger pendant le désarmement.

Réglage conseillé : 30 min, niveau A, 6 câbles.

Nettoyage de zone

Plusieurs bombes Recherche

Plusieurs bombes sont dispersées sur le terrain. L'équipe doit toutes les trouver et les désarmer ; une seule explosion suffit à perdre.

Réglage conseillé : durées décalées, niveau B, 2 à 3 câbles.

10 Accessoires et pièces

Câbles de rechange	Fils à couper, par lots de 50 (C4 et C4 PRO).
Clip piles CR123A	Clip de maintien des accus, à l'unité.

Disponibles sur www.myairsoftgame.com, depuis la page du produit.

11 Sécurité

Réplique factice : jamais hors du terrain

Cet appareil ne contient aucun composant explosif, mais il peut être pris pour un véritable engin. Ne l'utilisez, ne l'exposez et ne l'abandonnez jamais dans un lieu public. Transportez-le éteint, dans un sac ou un contenant fermé. Tout usage hors d'un terrain de jeu privé peut entraîner l'intervention des forces de l'ordre et des poursuites.

- ◆ Lisez cette notice avant la première utilisation et conservez-la. Tout usage non conforme dégage le fabricant de sa responsabilité.
- ◆ Appareil réservé aux plus de 18 ans.
- ◆ N'utilisez pas l'appareil s'il est endommagé ou fonctionne mal : faites-le réparer par nos services.
- ◆ Appareil non étanche : n'utilisez pas en milieu humide.
- ◆ Sensible à l'électricité statique : évitez les vêtements synthétiques (polyester).
- ◆ Utilisez uniquement des accus 16340 (RCR123A) de 3,7 V, jamais des piles CR123A de 3 V. Des accus déchargés ou endommagés engagent la seule responsabilité de l'utilisateur.
- ◆ N'utilisez que les accessoires et pièces fournis par My Airsoft Game. Toute intervention doit être réalisée par nos services.

12 Entretien et stockage

- ◆ Ne plongez jamais l'appareil dans l'eau.
- ◆ Nettoyez avec un chiffon sec, sans éponge humide.
- ◆ N'utilisez pas de face abrasive : elle raye le boîtier.
- ◆ Entre deux parties, retirez les accus.
- ◆ Stockez l'appareil au sec, à l'abri de la chaleur et du soleil.
- ◆ Pour un stockage de plusieurs semaines, laissez les accus à mi-charge et rechargez-les avant de rejouer.

13 Dépannage

Problème	Solution
La bombe ne démarre pas	Vérifiez le sens des accus, puis leur tension (plus de 3,2 V chacun).



Problème	Solution
Le nombre de câbles affiché est faux	Vérifiez que chaque câble est bien enfoncé dans sa borne, puis retirez un accu et redémarrez.
La bombe est désarmée dès le lancement	Aucun câble n'a été détecté : branchez-les avant d'insérer les accus.
La durée ne change plus	La bombe est pré-armée : retirez un accu pour recommencer le réglage.
Afficheur faible, sons étranges, témoin bleu en jeu	Effets aléatoires d'une coupe ratée : fonctionnement normal jusqu'au redémarrage.

@ Contact & SAV

Une question, une idée de produit ? Écrivez-nous ou passez par votre compte client pour un meilleur suivi.

E-mail contact@myairsoftgame.com

Web www.myairsoftgame.com

Tél. +33 7 81 21 78 45



My Airsoft Game – SIRET 823 618 798 00016
 Conçu et assemblé en Haute-Savoie, France
 MAG-C4 – v2.1 – 09/2026
 Firmware BombeC4_Salon – 10/2026

