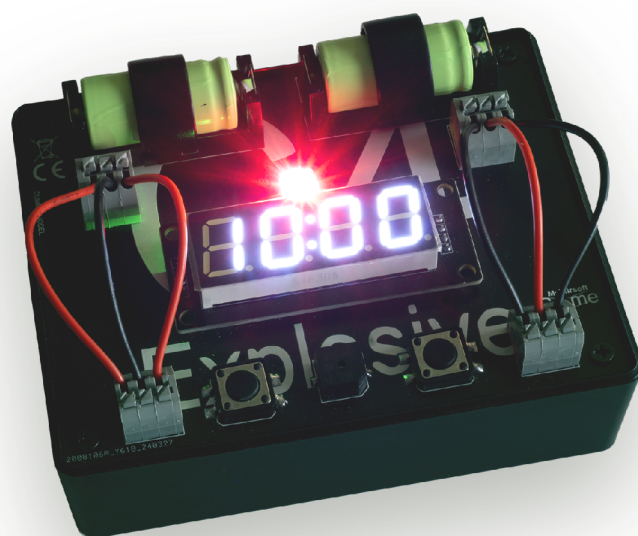


Manual do utilizador

Bombe C4

Corta todos os cabos, apenas quando o indicador piscar a verde. Um erro no último e o jogo está perdido.

Versão v2.1 – 09/2026



Em resumo

Alimentação	2 × acumuladores 16340 (RCR123A), 3,7 V
Cabos	1 a 6, deteção automática
Contagem decrescente	5 a 90 min, em passos de 5 min
Dificuldade	3 níveis: A, B, C
Público	Apenas maiores de 18 anos

Início rápido

- 1 Liga 1 a 6 cabos.
- 2 Insérez les 2 accus : la bombe démarre en mode et difficulté mémorisés.
- 3 Para mudar de modo: mantém os dois botões ao inserir → indicador branco e REFL/dESA → TIMER para alternar, ARM para confirmar.
- 4 Para mudar a dificuldade: mantém TIMER (nível B) ou ARM (nível C) ao inserir.
- 5 Define a duração com TIMER, pré-arma com ARM, mantém ARM para iniciar.

1 Apresentação

A Bomba C4 é um objetivo de cenário: uma equipa inicia a contagem decrescente, a outra deve cortar todos os cabos, cada um durante um piscar verde do indicador.

Ecrã	Contagem decrescente de 4 dígitos, informações no arranque.
Botão TIMER (00:00)	Ajuste da duração, seleção do nível B.
Botão ARM	Pré-armamento e início da contagem decrescente, seleção do nível C.
Indicador	Vermelho: corte penalizado. Piscar verde: corte permitido.
Bornes dos cabos	Até 6 cabos, detetados no arranque.



Vídeo de apresentação

Lê o QR para ver a bomba em ação (vídeo do modelo anterior, mesmo princípio de jogo).

2 Colocação em serviço

- 1 Verifica os acumuladores**
Cada acumulador 16340 deve mostrar mais de 3,2 V. Carrega-os antes de cada jogo.
- 2 Liga os cabos**
Liga 1 a 6 cabos antes de ligar: o número só é lido no arranque. Mais cabos = desativação mais longa.
- 3 Insere os acumuladores**
Coloca-os nos cliques respeitando a polaridade. A bomba arranca imediatamente: 2 bips e um piscar do indicador.
- 4 Lê o ecrã**
O número de cabos detetados aparece no dígito direito, depois o nível de dificuldade no esquerdo.



4 câbles détectés



Niveau B sélectionné

Pelo menos um cabo

Sem cabo ligado, a bomba declara-se desativada no arranque.

3 Escolher o modo de jogo

A bomba oferece dois modos de jogo memorizados em EEPROM: volta à última escolha em cada arranque. A dificuldade nunca é memorizada.

Ecrã	Modo	Princípio
rEFL	Reflexo (predefinido)	Cortar apenas durante os piscares verdes.
dESA	Desativação	Cortar numa ordem imposta segundo o indicador e uma tabela de protocolos.

- 1 Abre o menu**
Maintenez les deux boutons (TIMER et ARM) enfoncés en insérant les accus. Voyant blanc, afficheur rEFL ou dESA : relâchez.
- 2 Escolhe o modo**
Pressões curtas em TIMER para alternar entre rEFL e 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 Escolher a dificuldade

O nível escolhe-se ao ligar: mantém o botão desejado durante a inserção dos acumuladores até aparecer a letra, depois solta. Regula a duração dos piscares verdes, ou seja, a janela de corte.

Nível	Ao inserir os acumuladores	Piscar verde
A	Não toques em nada	350 a 500 ms
B	Mantém TIMER	150 a 400 ms
C	Mantém ARM	150 a 250 ms



Através do menu

O menu passa automaticamente para a definição de dificuldade. TIMER percorre A → b → C. ARM confirma com dois bips agudos.

5 Configurar e iniciar o jogo

1 Define a duração

O ecrã mostra 05:00. Cada pressão em TIMER adiciona 5 min, até 90:00; a seguinte volta a 05:00.

2 Pré-armar

Prime ARM uma vez: 3 bips. A duração fica bloqueada e o indicador alterna azul e vermelho com um bip regular.

3 Inicia a contagem

Mantém ARM até à série de bips rápidos (alguns segundos). A contagem decrescente começa.

Deixa-a pré-armada

Uma bomba pré-armada pode ser entregue aos atacantes: colocam-na no objetivo e iniciam eles próprios a contagem com ARM. A duração já não pode ser alterada; para a mudar, retira um acumulador e recomeça.

6 Modo reflexo

Para ganhar, a equipa deve desligar ou cortar todos os cabos antes do fim da contagem decrescente, e apenas durante um piscar verde. O indicador permanece maioritariamente vermelho e só fica verde em piscares breves e aleatórios.

Corte durante o verde

Sem penalização. Cada corte bem-sucedido alarga ligeiramente os piscares verdes para o último cabo.

Corte durante o vermelho

Som descendente: a bomba retira 2 min, mais até ¼ do tempo restante, depois ativa um efeito aleatório.

Efeitos aleatórios possíveis

- ◆ Tempo restante dividido por 2
- ◆ Tempo restante dividido por 3
- ◆ Só falta um minuto
- ◆ Buzzer cortado
- ◆ Buzzer desregulado (sons aleatórios)
- ◆ Ecrã que enfraquece
- ◆ Contagem congelada 2–3 s, depois o dobro da velocidade
- ◆ O vermelho torna-se azul

- ◆ O verde é substituído por um LED apagado: o corte continua possível

Os efeitos são sorteados e acumulam-se de um erro para o seguinte. Exemplo: às 60:00, um erro custa de 2 a 16 min antes do efeito; às 08:00, de 2 a 3 min.

O último cabo decide

Cortado durante o verde: o indicador fica verde, a contagem congela, a bomba está desativada.

Cortado durante o vermelho, ou contagem a zero: o alarme soa, o indicador pisca a vermelho e o objetivo está perdido.

7 Modo desativação

Em modo de desativação, a ordem de corte é imposta: depende do indicador, do número de série e do canal da bomba. O procedimento deve ser completamente reiniciado após cada cabo cortado.

TIMER (esquerda, lado cabos 1–2–3)	Mostra o número de série (4 caracteres, 3 s). Pressões livres e ilimitadas, sem efeito no jogo.
--	---

ARM (direita, lado cabos 4–5–6)	Mostra o canal: CH 1, CH 2 ou CH 3 (3 s). Pressões livres e ilimitadas, sem efeito no jogo.
--	---

Procedimento

- 1 Anota o número de série e o canal**
Anota-os antes do início. Determina as regras α , β e γ de uma vez a partir do número.
- 2 Lê o indicador**
Observa a cor e o ritmo do indicador. Na tabela do canal, encontra o código de protocolo.
- 3 Escolhe a tabela**
Tabela principal se β não se aplicar. Tabela de reserva se a soma dos dígitos do número for ≥ 15 .
- 4 Conta os cabos restantes**
Seleciona a coluna correspondente. Desloca uma coluna para a direita se α se aplicar.
- 5 Lê a sequência e corta**
Da esquerda para a direita, ou da direita para a esquerda se γ . Corta o primeiro cabo ainda ligado desta sequência. Um cabo de cada vez.
- 6 Aguarda e recomeça**
3 notas ascendentes: o indicador é redefinido. Recomeça no passo 2 com o número de cabos restantes.



As três regras

Regra	Condição sobre o número de série	Efeito
α	Pelo menos uma letra no número	Coluna = cabos restantes + 1 (ex. 6 restantes → coluna «2 cabos»)
β	Soma dos dígitos ≥ 15	Usar a tabela de reserva em vez da tabela principal
γ	Último dígito ímpar	Ler a sequência da direita para a esquerda

O indicador

Ritmo	Descrição
FIXO	Indicador aceso continuamente
LENTO	Aprox. 1 piscar por segundo
RÁPIDO	Aprox. 5 piscares por segundo
DUPLO PISCAR	Dois piscares breves depois uma pausa de aprox. 1 s

Cores possíveis: vermelho, azul, violeta, amarelo, ciano, branco. Qualquer tonalidade alaranjada é lida como AMARELO. O verde nunca é um código de protocolo: indicador verde fixo = dispositivo neutralizado.

Corte errado

Um cabo fora de sequência ativa uma sanção aleatória: redução do tempo, sinal alterado, ecrã com falhas ou contagem acelerada. O indicador é redefinido como após qualquer corte: recomeça no passo 2. A tolerância a erros está limitada a cabos - 2: com 3 cabos, o nível A aceita apenas um erro; com 2 cabos, nenhum erro independentemente da dificuldade.



Ficha de Resumo

Tabelas de protocolos compactas – imprimir e levar para o campo.



Manual de Neutralização

Procedimento completo, anexos, exemplos comentados (7 páginas).

8 Sinais luminosos e sonoros

Signal	Signification
2 bips, piscar vermelho-verde-azul	Ligar
Dígito direito do ecrã	Número de cabos detetados
Letra A, b ou C à esquerda	Nível de dificuldade escolhido
Indicador azul fixo, 05:00 mostrado	Ajuste da duração
Indicador azul e vermelho alternados, bip regular	Bomba pré-armada, à espera de início
Série de bips rápidos	Contagem iniciada
Bip a cada segundo, vermelho e piscares verdes	Contagem em curso
Som descendente	Cabo cortado durante o vermelho: penalização e efeito
Indicador verde fixo, duplo bip, contagem congelada	Bomba desativada
Alarme, indicador vermelho a piscar, buzzer contínuo	Explosão: objetivo perdido
rEFL ou dESA no ecrã, indicador branco	Menu de modo: solta, depois TIMER para alternar, ARM para confirmar
2 bips agudos	Modo ou dificuldade guardados em memória
Piscar verde breve + duplo bip	Desativação: corte correto, sequência respeitada
Indicador vermelho a piscar + som descendente	Desativação: corte errado, sanção aplicada
3 notas ascendentes	Desativação: indicador redefinido, voltar ao passo 2



9 Ideias de cenários

Counter-Strike

2 equipas Ataque / defesa

Os defensores protegem até três pontos de colocação. Os atacantes transportam a bomba pré-armada, escolhem o seu ponto e iniciam a contagem. Os defensores devem desativá-la antes da explosão.

Règlage conseillé : 20 min, nível B, 4 cabos.

Desativador designado

2 equipas Escolta

Apenas um jogador identificado (braçadeira) tem direito a cortar os cabos. A sua equipa deve escoltá-lo até à bomba e protegê-lo durante a desativação.

Règlage conseillé : 30 min, nível A, 6 cabos.

Limpeza de zona

Várias bombas Pesquisa

Várias bombas estão dispersas pelo campo. A equipa deve encontrá-las todas e desativá-las; uma única explosão basta para perder.

Règlage conseillé : durações desfasadas, nível B, 2 a 3 cabos.

10 Acessórios e peças

Cabos de reserva	Cabos para cortar, lotes de 50 (C4 e C4 PRO).
-------------------------	---

Clip acumulador CR123A	Clip de fixação do acumulador, unidade.
-------------------------------	---

Disponíveis em www.myairsoftgame.com, na página do produto.

11 Segurança

Réplica: nunca fora do campo

Este dispositivo não contém componentes explosivos, mas pode ser confundido com um artefacto real. Nunca o uses, exponhas ou abandones num local público. Transporta-o desligado numa mala ou recipiente fechado. Qualquer uso fora de um campo de jogo privado pode resultar na intervenção das forças de segurança e em processos legais.

- ◆ Lê este manual antes da primeira utilização e guarda-o. Qualquer uso não conforme isenta o fabricante de responsabilidade.
- ◆ Dispositivo reservado a maiores de 18 anos.
- ◆ Não uses o dispositivo se estiver danificado ou a funcionar mal: entrega-o à nossa equipa de reparação.
- ◆ O dispositivo não é estanque: não usar em ambiente húmido.
- ◆ Sensível à eletricidade estática: evita roupa sintética (poliéster).
- ◆ Usa apenas acumuladores 16340 (RCR123A) de 3,7 V, nunca pilhas CR123A de 3 V. Os acumuladores descarregados ou danificados são da exclusiva responsabilidade do utilizador.
- ◆ N'utilisez que les accessoires et pièces fournis par My Airsoft Game. Toute intervention doit être réalisée par nos services.

12 Manutenção e armazenamento

- ◆ Nunca mergulhes o dispositivo em água.
- ◆ Limpa com um pano seco, sem esponja húmida.
- ◆ Não uses superfícies abrasivas: riscam a caixa.
- ◆ Entre jogos, retira os acumuladores.
- ◆ Armazena o dispositivo num local seco, longe do calor e do sol.
- ◆ Para armazenamento de várias semanas, deixa os acumuladores a meia carga e recarrega-os antes de jogar.



13 Resolução de problemas

Problema	Solução
A bomba não arranca	Verifica a polaridade dos acumuladores, depois a tensão (mais de 3,2 V cada).
O número de cabos mostrado está errado	Verifica que cada cabo está bem inserido no borne, depois retira um acumulador e reinicia.
A bomba está desativada no arranque	Nenhum cabo foi detetado: liga-os antes de inserir os acumuladores.
A duração já não muda	A bomba está pré-armada: retira um acumulador para reiniciar a configuração.
Ecrã fraco, sons estranhos, indicador azul em jogo	Efeitos aleatórios de um corte falhado: funcionamento normal até ao reinício.

@ Contacto & Suporte

Uma pergunta ou ideia de produto? Escreva-nos ou aceda à sua conta de cliente para um melhor acompanhamento.

E-mail contact@myairsoftgame.com

Web www.myairsoftgame.com

Tél. +33 7 81 21 78 45



My Airsoft Game – SIRET 823 618 798
00016
Concebido e montado em Haute-Savoie,
França
MAG-C4 – v2.1 – 09/2026
Firmware BombeC4_Salon – 10/2026

