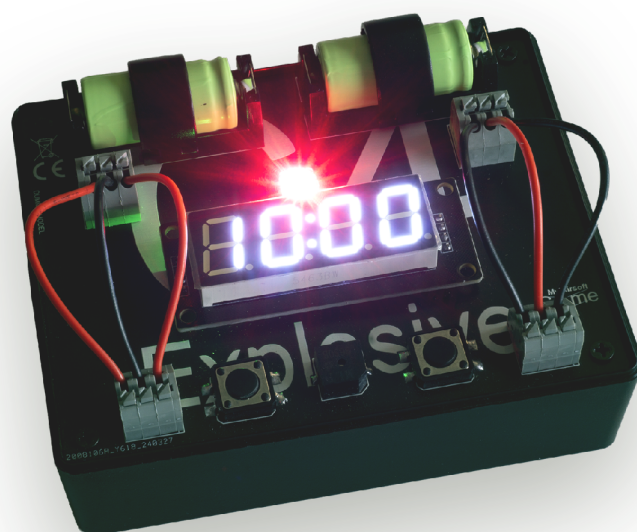


Notice d'utilisation

Bombe C4

Coupez les câbles au bon moment. Une seule erreur sur le dernier et la partie est perdue.

Version v1.3 – 09/2026



En bref

Alimentation	2 × batteries 18340 3,7 V
Câbles	1 à 6, détection automatique
Compte à rebours	5 à 60 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 batteries chargées : la bombe démarre.
- 3 Choisissez la difficulté pendant le démarrage (A, B ou C).
- 4 Réglez la durée avec TIMER (+5 min par appui).
- 5 Appuyez sur ARM, puis maintenez ARM pour lancer le décompte.

1 Présentation

La bombe C4 est un objectif de scénario : une équipe arme l'engin, l'autre doit le désarmer en coupant les câbles pendant que le témoin est vert.

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

2 Mise en service

1 Vérifiez les batteries

Chaque batterie 18340 doit afficher plus de 3,2 V. Rechargez-les avant chaque partie.

2 Branchez les câbles

Connectez de 1 à 6 câbles avant de démarrer : leur nombre est lu une seule fois, au démarrage. Plus il y a de câbles, plus le désarmement est long.

3 Insérez les batteries

Placez-les dans le coupleur en respectant le sens. L'appareil démarre aussitôt.

4 Lisez l'afficheur

Le nombre de câbles détectés s'affiche d'abord sur le 4e chiffre, puis le niveau de difficulté sur le chiffre de gauche.



4 câbles détectés



Niveau B sélectionné

3 Choisir la difficulté

Le niveau se choisit pendant le démarrage. Il règle la durée des flashes verts, c'est-à-dire la fenêtre pendant laquelle un câble peut être coupé sans pénalité.

Niveau	Au démarrage	Flash vert	Capteur de mouvement
A	Ne touchez à rien	350 à 500 ms	Désactivé
B	Maintenez TIMER	150 à 400 ms	Actif
C	Maintenez ARM	150 à 200 ms	Actif

4 Régler et lancer la partie

1 Réglez la durée

Chaque appui sur TIMER ajoute 5 minutes, jusqu'à 60:00. L'appui suivant revient à 05:00.

2 Pré-armez

Appuyez une fois sur ARM. La durée est verrouillée et le temps reste figé.

3 Lancez le décompte

Maintenez ARM : le compte à rebours démarre. La bombe est prête à être désarmée.

Après le pré-armement, la durée ne peut plus être modifiée. Pour la changer, redémarrez l'appareil.

5 Désarmer la bombe

L'équipe doit couper tous les câbles avant la fin du compte à rebours, en coupant uniquement lorsque le témoin est vert.

Coupe dans le vert

Aucune pénalité. Chaque coupe réussie allonge un peu la durée du flash vert pour le dernier câble.

Coupe dans le rouge

Un effet aléatoire se déclenche et le décompte peut perdre jusqu'à 1/4 du temps restant.

Effets aléatoires possibles

- ◆ Temps restant divisé par 3
- ◆ Plus qu'une minute
- ◆ Buzzer défectueux
- ◆ Temps restant divisé par 2
- ◆ Buzzer coupé
- ◆ Afficheur défectueux

- ◆ Décompte figé 2 à 3 s puis reprise
- ◆ Témoin perturbé (bleu/vert)
- ◆ Témoin qui ne passe plus au vert

Les effets sont tirés au sort et peuvent se répéter.
Exemple : à 60:00, une erreur peut coûter jusqu'à 15 min ; à 08:00, jusqu'à 2 min.

Le dernier câble décide

Coupé dans le vert : l'équipe gagne. Coupé dans le rouge : l'alarme sonne en continu et l'objectif est perdu.

6 Sécurité

- ◆ 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 des batteries en bon état et chargées. Des batteries déchargées ou endommagées engagent la seule responsabilité de l'utilisateur.
- ◆ Option batterie interne : elle se décharge lentement au repos, rechargez-la avant chaque utilisation.
- ◆ N'utilisez que les accessoires et pièces fournis par My Airsoft Game. Toute intervention doit être réalisée par nos services.

7 Entretien

- ◆ 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.

8 Dépannage

Problème	Solution
L'appareil ne démarre pas	Vérifiez le sens des batteries, puis leur tension (plus de 3,2 V par batterie).
Le capteur de mouvement ne réagit pas	Rechargez les batteries : une charge trop faible ne suffit pas à l'alimenter.
Le capteur de mouvement a un comportement erratique	Rechargez les batteries.

@ 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 – v1.3 – 09/2026