

Notice d'utilisation

Borne de Conquête

Capturez la borne, videz votre compteur. Plus une équipe la garde, plus elle devient facile à reprendre.

Version v2.0 – 09/2026



En bref

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

Équipes 2 ou 3, au choix

Temps d'équipe 15, 30, 45 ou 60 min

Capture 4, 8, 12 ou 24 cycles

Modes Conquête ou DMZ

Démarrage rapide

- 1 Insérez les 2 accus : la borne démarre.
- 2 Mode DMZ : maintenez le bouton pendant l'insertion des accus.
- 3 Choisissez 2 ou 3 équipes.
- 4 Réglez le temps d'équipe, puis le nombre de cycles de capture.
- 5 Les couleurs des équipes défilent : la partie peut commencer.

1 Présentation

La Borne de Conquête est un objectif de domination. Chaque équipe dispose d'un compteur, qui se vide tant qu'elle tient la borne. La première à vider le sien verrouille l'objectif et gagne.

Bouton central Réglages au démarrage, capture en jeu.

LEDs Couleur de l'équipe qui tient la borne, retours visuels des réglages.

Un second mode, DMZ, transforme la borne en terminal à pirater pour les parties par escouades indépendantes.



Vidéo de présentation

Scannez pour voir la Borne de Conquête en action.

2 Mise en service

1 Vérifiez les accus

Chaque accu 16340 doit afficher plus de 3,2 V. Rechargez-les avant chaque partie.

2 Insérez les accus

Placez-les dans leurs clips en respectant le sens. La borne démarre aussitôt par un flash des couleurs d'équipe. Pour le mode DMZ, maintenez le bouton central pendant l'insertion.

3 Éteignez

Retirez un accu. C'est aussi le moyen de relancer une partie ou de reprendre les réglages.

Quelle version de borne ?

Bouton maintenu au démarrage : un clignotement rapide vert et rouge indique une borne avec mode DMZ (cette notice). Un clignotement violet indique une ancienne borne équipée du mode durée fixe : compteur commun aux 2 équipes, et victoire de l'équipe qui a tenu la borne le plus longtemps.

3 Réglages du mode Conquête

Les réglages s'enchaînent dès le démarrage, sans appui au moment de l'insertion des accus. Le temps pour les faire est limité : préparez vos valeurs avant. Chaque réglage est validé seul après quelques secondes.

Une valeur ne peut qu'augmenter. Si vous l'avez dépassée, retirez un accu et recommencez.

1. Nombre d'équipes

Les LEDs flashent en bleu et rouge : la partie se jouera à 2 équipes. Pour jouer à 3, maintenez le bouton jusqu'à l'apparition du vert. Le choix est rappelé 3 fois.

2. Temps d'équipe

Les LEDs flashent en bleu. Maintenez le bouton pour passer à la valeur suivante. Le nombre de flashes indique la valeur, et se répète 6 fois.

Temps d'équipe	Flashes bleus
15 min (par défaut)	1
30 min	2
45 min	3
60 min	4

3. Cycles de capture

Les LEDs flashent en rouge : réglez le nombre de cycles à tenir pour capturer la borne, de la même façon.

Cycles	Flashes rouges	Capture en début de compteur	En fin de compteur
4 (par défaut)	1	10 s	2,5 s
8	2	20 s	5 s
12	3	30 s	7,5 s
24	4	1 min	15 s

Après le dernier réglage, un flash des couleurs d'équipe confirme : la partie commence.

4 En jeu

Tant que personne n'a capturé la borne, les LEDs font défiler les couleurs des équipes : bleu et rouge, plus vert dans une partie à 3 équipes.



1 Première capture

Maintenez le bouton pendant que la borne affiche votre couleur. 10 flashes rapides confirment : son compteur commence à se vider.

2 Reprendre la borne à 2 équipes

Maintenez le bouton pendant le nombre de cycles réglé. Tout relâchement remet le compte à zéro.

3 Reprendre la borne à 3 équipes

Maintenez le bouton pendant le nombre de cycles réglé. La borne fait alors défiler les couleurs adverses : relâchez sur la couleur de votre équipe.

4 Fin de partie

Dès qu'une équipe a vidé son compteur, la borne se fige dans sa couleur. L'objectif est verrouillé : cette équipe gagne.

Un temps par équipe, pas un temps de partie

Exemple avec 30 min par équipe : les bleus capturent en premier et tiennent la borne 20 min, il leur en reste 10. Les rouges la reprennent et la tiennent 15 min, il leur en reste 15. Si les bleus la récupèrent et la tiennent encore 10 min, elle se verrouille à leur couleur.

Des cycles de plus en plus rapides

Un cycle correspond à une pulsation de la borne. Plus le compteur de l'équipe qui tient la borne se vide, plus ses pulsations accélèrent : une équipe proche de la victoire est plus facile à déloger.

Compteur restant	Durée d'un cycle
100 à 75 %	2,5 s
75 à 50 %	1,25 s
50 à 25 %	0,8 s
Moins de 25 %	0,6 s

5 Mode DMZ

En mode DMZ, la borne devient un terminal que les escouades piratent pour pré-marquer un point. Il n'y a aucun réglage.

1 Activez le mode

Maintenez le bouton central pendant l'insertion des accus. Les LEDs clignotent rapidement en vert et rouge : relâchez.

2 Borne disponible

Un flash vert toutes les 2 s : la borne peut être piratée.

3 Piratez

Maintenez le bouton sans le relâcher pendant 20 à 40 s : la durée est tirée au sort à chaque piratage. Un relâchement remet le compte à zéro.

4 Borne piratée

La borne scintille en rouge pendant 5 à 15 min (aléatoire), puis redevient disponible avec un nouveau temps de piratage.

Fair-play

La borne ne compte pas les points. Quand elle bascule au rouge, l'escouade qui l'a piratée a pré-marqué un point, qu'elle valide en rejoignant une zone d'extraction. Pour un jeu optimal, matérialisez ces zones avec 1 ou 2 bornes Nexus réglées en mode extraction.

6 Signaux lumineux

Signal	Signification
Flash rapide des couleurs d'équipe	Démarrage, puis fin des réglages
Flashes bleu et rouge (puis vert)	Réglage du nombre d'équipes
1 à 4 flashes bleus	Réglage du temps d'équipe
1 à 4 flashes rouges	Réglage des cycles de capture
Couleurs d'équipe en alternance	Borne libre, en attente de première capture
10 flashes rapides	Première capture validée
Pulsation dans une couleur	Borne tenue, compteur de l'équipe en cours
Couleur fixe	Partie terminée : cette équipe a gagné
Vert et rouge rapides (bouton maintenu)	Entrée en mode DMZ
Flash vert toutes les 2 s	DMZ : borne disponible
Rouge scintillant	DMZ : borne piratée et verrouillée



7 Idées de scénarios

Roi de la colline

2 équipes Point unique

Une seule borne au centre du terrain. Les zones de respawn sont placées aux deux extrémités : un joueur touché doit retraverser tout le terrain avant de pouvoir revenir sur la borne. Tenir la position demande donc de limiter les pertes.

Réglage conseillé : 15 min par équipe, 4 cycles.

Conquête

2 ou 3 équipes Plusieurs bornes

Trois bornes ou plus sur le terrain. Chaque équipe se répartit entre attaque et défense des points. La première à verrouiller la majorité des bornes remporte la partie ; une borne verrouillée ne se reprend plus.

Réglage conseillé : 30 min par équipe, 12 cycles.

DMZ

Escouades Extraction

Plusieurs bornes en mode DMZ sur le terrain. Chaque escouade joue pour elle-même : tout joueur rencontré est une menace. Elle choisit les bornes à pirater et le moment de son extraction ; seuls les points ramenés en zone d'extraction comptent.

- ◆ Borne rouge : point pré-marqué par l'escouade qui l'a piratée.
- ◆ Escouade éliminée avant l'extraction : ses points pré-marqués sont perdus.
- ◆ Le nombre de points validés départage les escouades.

Réglage conseillé : 4 à 6 bornes en mode DMZ. Idéalement, 1 ou 2 bornes Nexus réglées en mode extraction pour matérialiser les zones d'extraction.

8 Accessoires et pièces

Clip accu 16340 Clip de maintien des accus, à l'unité.

Borne Nexus Réglée en mode extraction, elle matérialise les zones d'extraction du mode DMZ.

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

9 Sécurité

- ◆ Lisez cette notice avant la première utilisation et conservez-la. Tout usage non conforme dégage le fabricant de sa responsabilité.
- ◆ Cet appareil ne doit pas être utilisé par des enfants.
- ◆ 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.
- ◆ Utilisez uniquement des accus 16340 (RCR123A) de 3,7 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 autre que le nettoyage doit être réalisée par nos services.

10 Entretien et stockage

- ◆ Ne plongez jamais l'appareil dans l'eau.
- ◆ Avec une éponge humide, ne laissez pas l'humidité pénétrer à l'intérieur.
- ◆ 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.

11 Dépannage

Problème	Solution
La borne ne démarre pas	Vérifiez le sens des accus, puis leur tension (plus de 3,2 V chacun).
LEDs faibles ou arrêt en cours de partie	Accus vides : rechargez-les avant de rejouer, pour préserver leur durée de vie.
Valeur de réglage dépassée	Retirez un accu et recommencez les réglages.
La borne ne se capture pas	Maintenez le bouton sans le relâcher : un relâchement remet le compte à zéro.



Problème	Solution
La borne reste figée dans une couleur	Partie terminée : retirez un accu pour en lancer une nouvelle.
Le bouton central est sans effet	Contactez-nous pour organiser un retour atelier.

@ 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-CONQ – v2.0 – 09/2026
 Firmware Conquête DMZ – 09/2026

