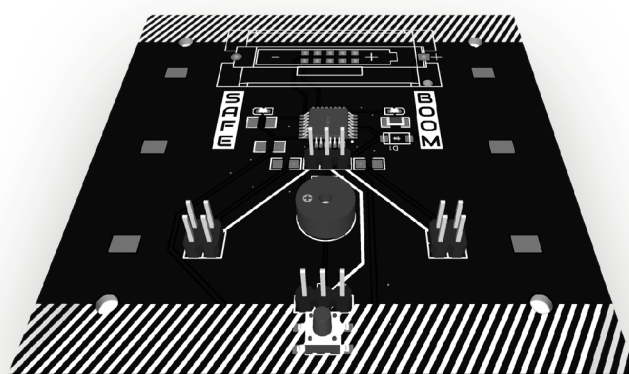


Notice d'utilisation

Charge EXPLO

Armez la charge, gardez le compte. Pour la désarmer, tout se joue quand la LED est verte.

Version v2.1 – 09/2026



En bref

Alimentation	1 × accu 16340 (RCR123A), 3,7 V
Câbles	0 à 3, détection automatique
Décompte	Infini, ou par pas de 15 min
Rythme	Normal (1 s) ou rapide (0,5 s)
Buzzer	Activable, réglages mémorisés

Démarrage rapide

- 1 Branchez de 0 à 3 câbles, puis insérez l'accu : 1 bip par câble.
- 2 Pour régler : maintenez le bouton pendant l'insertion de l'accu.
- 3 Pour armer : maintenez le bouton pendant le vert (normal) ou le rouge (rapide), au moins jusqu'au 8e bip ; le décompte démarre au relâchement.
- 4 Pour désarmer : bouton, ou câbles retirés, uniquement pendant le vert.
- 5 Retirez l'accu pour relancer une partie.

1 Présentation

La Charge EXPLO est un objectif de sabotage. Une fois armée, sa LED alterne vert et rouge à un rythme régulier : les joueurs doivent agir uniquement pendant le vert. Plus accessible que la Bombe C4, elle exige tout de même une concentration totale.

Bouton	Réglages, armement, puis désarmement en jeu.
LED verte / rouge	Vert : action autorisée. Rouge : action interdite.
Buzzer	Bip à chaque phase rouge (si activé), sirène d'explosion.
Bornes câbles	Jusqu'à 3 câbles, détectés au démarrage.

Deux versions : produit complet avec pain de plastique factice (1,5 kg), ou carte électronique seule à intégrer dans votre propre accessoire.



Vidéo de présentation

Scannez pour voir la Charge EXPLO en action.

2 Mise en service

1 Branchez les câbles

Connectez 1, 2 ou 3 câbles avant d'allumer : leur nombre n'est lu qu'au démarrage. Sans câble, seul le bouton permet de désarmer.

2 Insérez l'accu

Placez l'accu 16340 dans son clip, en respectant le sens : la charge démarre.

3 Comptez les bips

Après 1 s, la charge émet 1 bip par câble détecté (1 bip s'il n'y en a aucun), puis passe en attente d'armement.

4 Éteignez

Retirez simplement l'accu. C'est aussi le seul moyen de relancer une partie.

Attention au sens de l'accu

Un accu inséré dans le mauvais sens détruit l'électronique. Ce dommage n'est pas couvert par la garantie.

3 Réglages

La charge mémorise ses réglages, même sans accu. Vous ne passez par le menu que pour les modifier.

1 Entrez dans le menu

Retirez l'accu, maintenez le bouton et réinsérez l'accu. Les deux LEDs clignotent vite : relâchez.

1. Buzzer

Le buzzer repart désactivé. Chaque appui bascule le réglage : LED verte et bip, buzzer activé ; LED rouge, buzzer désactivé. Après 2 s sans appui, la LED clignote 10 fois dans la couleur retenue et la charge passe au réglage suivant.

Sans aucun appui, le buzzer est enregistré comme désactivé. La sirène d'explosion sonne toujours, quel que soit ce réglage.

2. Temps maximal de décompte

Sans appui pendant 3 s, le décompte est infini. Sinon, chaque appui ajoute 15 min ; vous avez 5 s après chaque appui pour continuer. La LED indique à chaque appui la durée totale :

Flash	Valeur	
Vert	1 h	
Rouge	15 min	
Durée voulue	Appuis	Retour LED
15 min	1	1 rouge
30 min	2	2 rouges
45 min	3	3 rouges
1 h 30	6	1 vert + 2 rouges
2 h 45	11	2 verts + 3 rouges

Après le dernier réglage, la durée est enregistrée et la charge passe en attente d'armement. En cas d'erreur, retirez l'accu et recommencez.

4 En jeu

Armer la charge

En attente, la LED alterne vert et rouge toutes les secondes. Le moment où vous appuyez choisit le rythme de la partie.



Appui pendant	Rythme	Fenêtre verte
Le vert	Normal	0,5 s par seconde
Le rouge	Rapide	0,25 s par demi-seconde

1 Maintenez le bouton

Une série de 8 bips aléatoires retentit, environ 4 s.

2 Attendez le 8e bip

Relâché avant, l'armement est annulé sans effet. Au 8e bip, la LED passe au rouge puis 2 bips : la charge est armée.

3 Relâchez quand vous voulez

Vous pouvez garder le bouton enfoncé aussi longtemps que nécessaire : le décompte démarre au moment où vous le relâchez.

Désarmer la charge

Pendant le vert

Appuyer sur le bouton désarme aussitôt. Retirer ou couper un câble est validé ; le dernier câble retiré désarme la charge.

Pendant le rouge

Le moindre appui ou le moindre câble retiré fait exploser la charge.

Explosion

Action pendant le rouge ou temps écoulé : sirène montante d'environ 15 s, puis LED rouge et buzzer en clignotement continu. Retirez l'accu pour relancer.

5 Signaux lumineux et sonores

Signal	Signification
1 bip et flash par câble	Démarrage : nombre de câbles détectés
Clignotement rapide des 2 LEDs	Entrée dans le menu : relâchez le bouton
10 flashes verts ou rouges	Buzzer enregistré activé ou désactivé
Flashes verts et rouges	Durée choisie : 1 h par vert, 15 min par rouge
Vert et rouge alternés, 1 s	Attente d'armement
8 bips aléatoires	Armement en cours

Signal	Signification
LED rouge, 2 bips	Charge armée : décompte au relâchement
Bip à chaque rouge	Décompte en cours (buzzer activé)
LED verte fixe, 2 bips	Charge désarmée
Sirène montante, puis rouge clignotant	Explosion : objectif perdu

6 Idées de scénarios

Counter-Strike

2 équipes Attaque / défense

Les défenseurs protègent jusqu'à trois points de pose. Les attaquants portent la charge, choisissent leur point et l'arment sur place. Les défenseurs doivent la désarmer avant l'explosion.

Réglage conseillé : 15 ou 30 min, rythme rapide, 3 câbles.

Sabotage

2 équipes Défense de position

Une équipe pose la charge sur un objectif (pont, véhicule, dépôt) et doit la défendre jusqu'à l'explosion. L'autre doit reprendre la zone et la désarmer.

Réglage conseillé : 30 min, rythme normal, 2 câbles.

Course contre la montre

Recherche Toutes équipes

L'organisateur cache une charge armée. Les équipes la cherchent et doivent la désarmer avant la fin de la durée programmée.

Réglage conseillé : 45 min, rythme normal, 3 câbles, buzzer activé pour la repérer.

7 Accessoires et pièces

Câbles de rechange

Fils à couper, par lots de 40.

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

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



8 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.
- ◆ 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 un accu 16340 (RCR123A) de 3,7 V, jamais une pile CR123A de 3 V. Un accu déchargé engage 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.

9 Entretien et stockage

- ◆ Ne plongez jamais l'appareil dans l'eau.
- ◆ Avant un nettoyage à l'éponge humide, retirez l'accu et séchez bien l'ensemble avant de le réutiliser.
- ◆ N'utilisez pas de face abrasive : elle raye le produit.
- ◆ Entre deux parties, retirez l'accu.
- ◆ Stockez l'appareil au sec, à l'abri de la chaleur et du soleil.
- ◆ Pour un stockage de plusieurs semaines, laissez l'accu à mi-charge et rechargez-le avant de rejouer.

10 Dépannage

Problème	Solution
La charge ne démarre pas	Vérifiez la tension (3,7 V, pas une pile 3 V), le sens et l'état de l'accu, puis les soudures du clip sur la carte.
Puce centrale perforée ou odeur de brûlé	Composant grillé par un accu inversé : retour atelier My Airsoft Game.

Problème	Solution
Mauvais nombre de bips au démarrage	Vérifiez que chaque câble est bien enfoncé, puis retirez et réinsérez l'accu.
Le buzzer reste muet en jeu	Il est désactivé : passez par le menu et appuyez une fois sur l'étape 1.
La charge n'arme pas	Maintenez le bouton au moins jusqu'au 8e bip, sans le relâcher avant.
Les réglages ne s'enregistrent pas	Vérifiez la tension de l'accu. Si le problème persiste : retour atelier.
Une LED ne s'allume pas	Retour atelier My Airsoft Game.

@ 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-EXPLO – v2.1 – 09/2026
Firmware Charge_Explo – 03/2026

