

Notice d'utilisation

Mallette de conquête PRO

Un temps de jeu fixe, une capture réglable à la seconde, des réglages mémorisés : la conquête pensée pour les terrains professionnels.

Version v2.0 – 09/2026



En bref

Alimentation	Batterie interne 12 V 1800 mAh, transfo 220 V fourni
Autonomie	Une journée de jeu, charge en 2 h environ
Équipes	2, parmi 6 couples de couleurs
Temps de jeu	5 min à 4 h, temps global
Capture	Instantanée ou 1 à 10 s
Alarme	110 dB en fin de partie

Démarrage rapide

- 1 Chargez la batterie : LED verte sur le transfo = charge terminée.
- 2 Tournez la clé : la mallette reprend ses derniers réglages.
- 3 Pour régler : maintenez le bouton en tournant la clé, puis relâchez.
- 4 Première capture : appuyez quand la mallette affiche la couleur de votre équipe.
- 5 Fin de partie : maintenez le bouton 5 s pour relancer.

1 Présentation

La Mallette de conquête PRO est un point de domination pour 2 équipes, conçu pour les terrains professionnels (paintball, airsoft, laser game, archery tag). Contrairement à la Borne de Conquête, on y règle un temps de jeu global : une partie de 15 min dure 15 min. À la fin, l'équipe qui a tenu le point le plus longtemps gagne.

Bouton central	Réglages, capture en jeu, relance d'une partie.
Couronne de 10 LEDs	Couleur de l'équipe qui tient le point, avancement de la partie, réglages.
Contacteur à clé	Mise sous tension. La clé peut être retirée une fois la mallette démarrée.
Alarme 110 dB	Annonce la fin de partie.
Mémoire	Les réglages sont conservés à l'extinction.

2 Charger la batterie

La batterie interne tient une journée de jeu complète. Rechargez-la avant chaque journée : elle se décharge lentement au repos.

- 1 Branchez le transfo**
Reliez le transfo 220 V fourni à la mallette, puis au secteur.
- 2 Suivez le témoin du transfo**
LED rouge fixe : charge en cours. LED verte : batterie pleine, environ 2 h plus tard.

3 Mise en service

- 1 Tournez la clé**
La mallette s'allume, affiche un arc-en-ciel et reprend les derniers réglages enregistrés.
- 2 Retirez la clé si besoin**
La mallette continue de fonctionner : les joueurs ne peuvent plus l'éteindre.
- 3 Éteignez**
Tournez la clé. Les réglages restent en mémoire pour la prochaine mise sous tension.

4 Réglages

- 1 Entrez dans le menu**
Maintenez le bouton central en tournant la clé. Les LEDs tournent en blanc : relâchez le bouton.

Trois réglages s'enchaînent. Chaque appui passe à la valeur suivante ; après 5 s sans appui, 2 bips valident et la mallette passe au réglage suivant.

Refaites les trois réglages

À chaque entrée dans le menu, les réglages repartent de leur valeur par défaut : rouge/bleu, 5 min, capture instantanée. Pour ne modifier qu'un réglage, reprenez aussi les deux autres.

1. Couleurs des équipes

La moitié gauche de la couronne affiche la couleur de la première équipe, la moitié droite celle de la seconde.

Appuis	Couple de couleurs
0 (par défaut)	Rouge / bleu
1	Rouge / vert
2	Vert / bleu
3	Rouge / jaune
4	Bleu / jaune
5	Vert / jaune

2. Temps de jeu

Les LEDs s'allument en rouge : chaque appui en allume une de plus. Les durées sont rappelées sur la face avant. Après 4 h, on revient à 5 min.

LEDs rouges	Temps de jeu	LEDs rouges	Temps de jeu
1 (par défaut)	5 min	6	1 h
2	10 min	7	1 h 30
3	15 min	8	2 h
4	20 min	9	3 h
5	30 min	10	4 h

3. Temps de capture

Les LEDs s'allument en bleu : chaque LED ajoute 1 s au temps pendant lequel il faut maintenir le bouton pour capturer. Aucune LED : capture instantanée, idéale pour



le speedball ou le paintball. Après 10 s, on revient à instantané.

Après les 2 bips du dernier réglage, tout est enregistré et la mallette attend la première capture.

5 En jeu

1 Attente

La mallette pulse tour à tour dans la couleur de chaque équipe, avec un bip à chaque changement.

2 Première capture

Appuyez pendant que la mallette affiche la couleur de votre équipe. Une animation confirme : le temps de jeu démarre.

3 Capturer

Maintenez le bouton pendant le temps de capture réglé : un bip retentit à chaque seconde. La mallette passe à votre couleur.

4 Relâchez

Une nouvelle capture n'est possible qu'après avoir relâché le bouton.

Chaque seconde de jeu est comptée pour l'équipe qui tient le point.

Indicateur d'avancement

Pendant la partie, une LED d'une teinte différente de la couleur d'équipe se déplace sur la couronne, de la LED en bas à gauche jusqu'à celle en bas à droite. Chaque LED représente un dixième de la partie : on sait d'un coup d'œil si l'on est en début ou en fin de jeu.

Fin de partie

Victoire

L'alarme 110 dB sonne 5 s, puis un arc-en-ciel précède l'affichage de la couleur de l'équipe gagnante sur toute la couronne.

Égalité (rare)

Scores identiques à la seconde près : la couronne affiche les deux couleurs, moitié-moitié.

Relancer une partie

Maintenez le bouton central 5 s : 1 bip par seconde, puis 10 bips rapides et un arc-en-ciel. Relâchez : une nouvelle partie démarre avec les mêmes réglages.

6 Signaux lumineux et sonores

Signal

Signification

Arc-en-ciel à l'allumage	Mise sous tension, derniers réglages chargés
LEDs qui tournent en blanc	Entrée dans le menu : relâchez le bouton
Couronne moitié / moitié	Réglage des couleurs
LEDs rouges	Réglage du temps de jeu
LEDs bleues	Réglage du temps de capture
2 bips	Réglage validé
Pulsations alternées, bip à chaque couleur	Attente de la première capture
Bip chaque seconde, bouton maintenu	Capture en cours
Pulsation dans une couleur	Point tenu par cette équipe
LED de teinte différente	Avancement de la partie
Alarme 5 s, arc-en-ciel, couleur fixe	Fin de partie : équipe gagnante
10 bips rapides	Nouvelle partie lancée

7 Idées de scénarios

Domination

2 équipes

Point unique

Une mallette au centre du terrain. Les deux équipes se disputent le point pendant toute la durée réglée ; celle qui l'a tenu le plus longtemps gagne. La durée fixe permet de tenir le planning d'un terrain professionnel.

Réglage conseillé : 15 min, capture 3 s.

Speedball

2 équipes

Format rapide

Parties courtes à capture instantanée : un simple appui suffit pour prendre le point. Le jeu repose sur les assauts et la réactivité, idéal pour le speedball ou le paintball.

Réglage conseillé : 5 ou 10 min, capture instantanée.



Conquête

2 équipes

Plusieurs mallettes

Trois mallettes ou plus, réglées sur la même durée et lancées ensemble. À la fin, l'équipe qui remporte la majorité des mallettes gagne la partie.

Réglage conseillé : 30 min, capture 5 s.

8 Accessoires et pièces

Transfo de charge 220 V

Chargeur de rechange pour la batterie 12 V.

Les temps de jeu et de capture peuvent être programmés sur mesure : contactez-nous. Accessoires disponibles sur www.myairsoftgame.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.
- ◆ La mallette n'est étanche que fermée : ne l'ouvrez pas sous la pluie.
- ◆ Alarme de 110 dB : ne vous tenez pas l'oreille contre la mallette.
- ◆ Rechargez uniquement avec le transfo fourni, dans un endroit sec, et ne laissez pas la charge sans surveillance.
- ◆ N'utilisez que les accessoires et pièces fournis par My Airsoft Game. Toute intervention doit être réalisée par nos services.

10 Entretien et stockage

- ◆ Ne plongez jamais la mallette dans l'eau.
- ◆ Nettoyez l'intérieur avec un chiffon sec, sans éponge humide.
- ◆ N'utilisez pas de face abrasive sur le panneau de commande.
- ◆ Stockez-la au sec, à l'abri de la chaleur et du soleil.
- ◆ Rechargez la batterie avant un stockage prolongé, puis régulièrement.

11 Dépannage

Problème	Solution
La mallette ne démarre pas	Vérifiez que la clé est bien tournée, puis rechargez la batterie.
Les réglages ont changé	Une entrée dans le menu remet les 3 réglages par défaut : refaites-les tous.
La capture ne se fait pas	Relâchez le bouton, puis maintenez-le pendant tout le temps de capture réglé.
Après 5 s d'appui, la partie se termine aussitôt	Firmware antérieur à 09/2026 : tournez la clé pour relancer, et contactez-nous pour la mise à jour.
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-CONQPRO – v2.0 – 09/2026

Firmware Conquête PRO – 09/2026

