

Notice d'utilisation

Mallette MAG 2.1

Bombe, conquête et escorte VIP dans une mallette étanche : le cœur électronique de vos parties.

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
Modes	Conquête, Bombe, VIP
Interface	Clavier 4 × 4, écran LCD, 5 LEDs
Options	Bluetooth (Android), module Hacking
Public	Réservé aux plus de 18 ans

Démarrage rapide

- 1 Chargez la batterie : LED verte sur le transfo = charge terminée.
- 2 Tournez la clé sur ON : le menu s'affiche.
- 3 Choisissez le mode : A Conquête, B Bombe, C VIP.
- 4 Réglez chaque écran avec A, B, C, D, puis validez avec #.
- 5 En jeu : basculez l'interrupteur rouge, puis appuyez sur le bouton blanc.

1 Présentation

La Mallette MAG 2.1 réunit trois modes de jeu dans une mallette antichoc et étanche, avec une alarme de 110 dB et un capteur de mouvement.

Contacteur à clé Mise sous tension (position ON).

Clavier 4 × 4 Menus et réglages, saisie du code en mode Bombe.

Écran LCD Menus, compte à rebours, scores.

Interrupteur rouge Sécurité : il active le bouton blanc.

Bouton blanc Capture, lancement, saisie du code, validation du score.

5 LEDs Couleur d'équipe, état de la bombe, réglages.

Port RJ45 (option) Carte Comm Interface pour le Hacking Device.



Vidéo de présentation

Scannez pour voir la Mallette MAG en action.

2 Charger la batterie

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

1 Branchez le transfo

Reliez le transfo 220 V fourni à la prise de la face avant, 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 et menus

1 Tournez la clé sur ON

L'écran affiche « My Airsoft GAME », les LEDs font un arc-en-ciel, puis le menu apparaît : A-CONQ, B-BOMBE, C-VIP.

2 Choisissez le mode

Appuyez sur A, B ou C.

3 Nouvelle partie

En fin de partie, coupez puis remettez la clé, ou relancez depuis l'application.

1	2	3	A
4	5	6	B
7	8	9	C
*	0	#	D

Clavier de la mallette

Touche	Rôle
A / D	+5 / -5 (réglage rapide)
B / C	+1 / -1 (réglage fin)
0	Revenir à la valeur par défaut
#	Valider et passer à l'écran suivant
*	Revenir à l'écran précédent

Sur les écrans à deux choix (ON/OFF, OUI/NON), n'importe quelle touche A à D bascule la flèche.

4 Mode Conquête

Chaque équipe dispose d'un compteur, qui se vide tant qu'elle tient la mallette. La première à vider le sien remporte l'objectif.

Écran	Valeurs
Nb Equipes	2 (bleu/rouge) ou 3 (bleu/rouge/vert)
Alarme de capture ?	NON / OUI : alarme à chaque capture
Temps d'equipe	1 à 120 min (5 min par défaut)
Temps d'appui	1 à 120 cycles à tenir pour capturer (5 par défaut)

1 Première capture

Les couleurs des équipes défilent, 1 s chacune. Basculez l'interrupteur rouge et appuyez sur le bouton blanc pendant votre couleur : 10 flashes confirment.

2 Mallette tenue

Un flash par seconde dans la couleur de l'équipe, dont le compteur diminue d'autant. L'écran affiche les compteurs et, à 2 équipes, un indicateur de domination.



3 Reprendre la mallette

Maintenez le bouton blanc pendant le nombre de cycles réglé : un bip par cycle, puis 3 bips (et l'alarme si activée). Un relâchement remet le compte à zéro.

4 Choisir sa couleur

À 2 équipes, la mallette passe directement à l'équipe adverse. À 3 équipes, elle fait défiler les couleurs adverses : relâchez sur la vôtre.

5 Fin de partie

La première équipe à vider son compteur gagne : LEDs fixes dans sa couleur et alarme pendant 10 s.

- ♦ Hacking Device branché (option) : la mallette flashe deux fois plus vite, et le compteur de l'équipe qui la tient descend deux fois plus vite.

5 Mode Bombe

Les joueurs doivent trouver le code de désamorçage avant la fin du compte à rebours, par déduction, comme au Mastermind.

Écran	Valeurs
Capteur Mouvement ?	ON / OFF : chaque mouvement retire 1 min au chrono
Reglage Chrono	1 min à 48 h (1 h par défaut). A / D : ±1 h. B / C : ±1 min jusqu'à 15 min, puis ±5 min
Nbre d'essais	Infini (par défaut) ou nombre fixe
Décalage Code ?	OFF / ON : le code évolue en cours de partie
Nb de chiffres	1 à 5 (rappelé par les LEDs rouges)
Définir Code	Tapez le code. A en premier chiffre : code aléatoire, inconnu de tous
Lancement Mouvement ?	NON / OUI : le compte à rebours part au premier mouvement de la mallette

Armer

1 Pré-armement

« SYSTEME PREARME / OK POUR DECOMPTE » : les LEDs passent du rouge au vert.

2 Lancement

Le compte à rebours démarre à l'appui sur le bouton blanc, à l'ordre de l'application, ou au premier mouvement si « Lancement Mouvement » est sur OUI. L'écran affiche « SYSTEME ARME » et les LEDs balaient en bleu.

Chrono qui part à l'ouverture

Avec « Lancement Mouvement », peu importe le temps mis à trouver la mallette : le compte à rebours ne part qu'au moment où les joueurs la déplacent ou l'ouvrent. Idéal pour un scénario « plus que 3 minutes ».

Désarmer

1 Ouvrez la saisie

Basculez l'interrupteur rouge et appuyez sur le bouton blanc : « CODE : » s'affiche.

2 Tapez le code

Chaque chiffre bien placé s'affiche, les autres sont remplacés par un X.

3 Mauvais code

La mallette retire 1 min au chrono (pénalité réglable depuis l'application) et un essai. L'écran indique les essais restants.

Code secret 12345	Saisie	Affichage
1er essai	45240	XXX4X
2e essai	12446	12X4X

Le temps file pendant la saisie

Tant que le code est en cours de saisie, le compte à rebours défile 10 fois plus vite. Préparez votre code avant d'ouvrir la saisie.

Code correct

« Systeme Desarme » avec le temps restant, LEDs vertes, puis « BOMBE DESARMEE ».

Explosion

Chrono à zéro ou plus d'essai : « !! BOOM !! », alarme 5 s, puis LEDs rouges et bleues en alternance.

Décalage du code

Activé, il décale les chiffres du code d'un rang vers la droite : une première fois au 6e essai, puis tous les 5 essais. Pendant la saisie, la LED rouge avance d'un cran à chaque essai pour annoncer le prochain décalage.

Essais	Code
1 à 5	12345
6 à 10	51234
11 à 15	45123



- ♦ Hacking Device branché (option) : pendant la saisie, le compte à rebours défile à vitesse normale.

6 Mode VIP

Un joueur, le VIP, transporte la mallette d'un point A à un point B. Chaque mouvement brusque fait perdre des points : plus la mallette est secouée, plus le score fond.

- Réglez les points**
De 50 à 10 000 : A / D ± 100 , B / C ± 50 . Validez avec #.
- Départ**
Un décompte de 5 s précède le départ. Chaque mouvement détecté retire 1 point, avec un flash rouge et un bref coup d'alarme.
- Arrivée**
Au point B, basculez l'interrupteur rouge puis appuyez sur le bouton blanc : LEDs vertes, « FIN DE PARTIE » et score affiché.
- Échec**
Score à zéro : « ECHEC », LEDs rouges et alarme 5 s.

Faites un match retour : l'équipe qui arrive avec le score le plus élevé gagne.

- ♦ Hacking Device branché (option) : le score restant est doublé, une seule fois par partie (122 points deviennent 244).

7 Application Android (option Bluetooth)

L'application permet à l'organisateur de piloter et suivre la mallette à distance, sans approcher d'un objectif souvent au cœur de l'action.

- ♦ Faire tous les réglages à distance, y compris la pénalité de mauvais code.
- ♦ Lancer une partie, déclencher le compte à rebours, arrêter une partie.
- ♦ Suivre en temps réel le chrono, les essais, les compteurs et les points, avec annonces vocales des événements.

- Installez l'application**
Scannez le QR code ci-dessous (Android uniquement).
- Associez la mallette**
Activez le Bluetooth et choisissez « MAG Mallette ». Code d'appairage : 0000.



Application Mallette MAG

Scannez pour télécharger l'application Android (fichier APK). Autorisez l'installation depuis cette source si le téléphone le demande.

8 Signaux lumineux et sonores

Signal	Signification
Arc-en-ciel à l'allumage	Mise sous tension
Bip court	Touche ou réglage pris en compte
Couleurs d'équipe en défilement	Conquête : attente de première capture
Flash de couleur chaque seconde	Conquête : mallette tenue par cette équipe
3 bips (alarme si activée)	Conquête : capture réussie
LEDs fixes, alarme 10 s	Conquête : fin de partie, couleur gagnante
LEDs du rouge au vert	Bombe pré-armée
Balayage bleu, bip chaque seconde	Bombe armée, compte à rebours en cours
Flash rouge et bip	Mouvement détecté (Bombe ou VIP)
LEDs vertes	Bombe désarmée ou VIP arrivé
Alarme 5 s, rouge et bleu alternés	Explosion

9 Idées de scénarios

Counter-Strike

2 équipes Attaque / défense

Les défenseurs protègent jusqu'à trois points de pose. Les attaquants portent la mallette pré-armée, choisissent leur point et lancent le décompte au bouton blanc. Les défenseurs doivent trouver le code avant l'explosion.

Réglage conseillé : 20 min, capteur de mouvement ON, 3 chiffres, essais infinis.



Bombe à code

2 équipes Recherche Déduction

La mallette est placée dans une bâtisse ou un lieu clos. Une dizaine de papiers portant chacun un code y sont dispersés. Avec seulement 3 essais, les désamorçeurs doivent trouver les papiers et croiser les chiffres affichés à chaque essai pour écarter les mauvais codes : si le 4e chiffre affiché est un 8, tout papier sans 8 en 4e position est éliminé.

- ◆ Attaquants : respawn illimité, ils poussent en permanence sur la zone.
- ◆ Désamorçeurs : respawn très limité, un ou deux médecins.

Réglage conseillé : 15 min, 3 essais, 5 chiffres.

Escorte VIP

2 équipes Match retour

Le VIP transporte la mallette du point A au point B pendant que l'adversaire tente de l'arrêter. Au point B, il valide son score. On inverse ensuite les rôles : l'équipe qui a extrait la mallette avec le plus de points gagne.

Réglage conseillé : 1 000 points.

VIP contre mastodonte

Tous contre un Médecins

Tous les joueurs escortent la mallette du point A au point B, face à un joueur équipé en mastodonte. Leurs médecins ont un temps de soin de 10 à 30 s : faut-il soigner un blessé en tenant tête au mastodonte, le stopper le temps du soin au risque de perdre un médecin, ou abandonner les blessés pour foncer vers l'objectif ?

Réglage conseillé : 1 000 points, médecins réglés entre 10 et 30 s (MedSys).

10 Accessoires et pièces

Transfo de charge 220 V	Chargeur de rechange pour la batterie 12 V.
Module Hacking	Carte Comm Interface avec port RJ45, à monter soi-même.
Hacking Device	Bonus stratégique dans chaque mode. Nécessite le module Hacking.

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

11 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 la 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.
- ◆ Mallette ouverte, le module n'est plus étanche. La vis de dépressurisation de la face avant doit être fermée pour garantir l'étanchéité.
- ◆ Alarme de 110 dB : ne vous tenez pas l'oreille contre la mallette.
- ◆ Ne touchez jamais le circuit électronique : certains composants sont détruits par une simple décharge électrostatique.
- ◆ 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.



12 Entretien et stockage

- ◆ Ouverte, la mallette ne doit jamais être immergée.
- ◆ Nettoyez avec un chiffon sec, sans éponge humide.
- ◆ N'utilisez pas de face abrasive : elle raye le produit.
- ◆ Stockez la mallette au sec, à l'abri de la chaleur et du soleil.
- ◆ Rechargez la batterie avant un stockage prolongé, puis régulièrement.

13 Dépannage

Problème	Solution
La mallette ne démarre pas	Vérifiez que la clé est sur ON, puis rechargez la batterie.
Le bouton blanc est sans effet	Basculez d'abord l'interrupteur rouge de sécurité.
Le chrono perd des minutes	Capteur de mouvement actif : ne déplacez pas la mallette pendant la partie.
Le code juste est refusé	Décalage de code actif : les chiffres ont peut-être changé de rang.
L'application ne trouve pas la mallette	Mallette allumée, Bluetooth activé : associez « MAG Mallette » avec le code 0000.
Le Hacking Device est sans effet	La mallette doit être équipée du module Hacking (port RJ45).

@ 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-MALL21 – v2.0 – 09/2026

Firmware Mallette MAG 2026 – 09/2026

