



## Les modes de jeu de la Bombe Airsoft Tactique V7

La réplique de bombe airsoft tactique vous propose deux versions (voir A) et deux modes de jeu (voir B) qui se caractérisent par le choix d'entrée du code d'amorçage qui sera aussi le code de désamorçage.

### A) Versions (avec ou sans la détection d'arrachement de fil)

La version avec détection d'arrachement de fil permet de déclencher la bombe quand on tire sur un fil : On peut tirer à la main sur le fil (quand l'ennemi approche) ou l'installer pour, qu'en passant à proximité, un marcheur tire dessus avec le pied.

#### Mise en place :

- 1) Attacher le fil de nylon à la prise Jack fournie
  - 2) Brancher la prise sur la réplique qui devra être bien horizontale
- Brancher la prise Jack annule la fonction tilt mais si la réplique est en biais elle annule la détection du fil.

Veillez à ce qu'en tirant sur le fil, la tension exercée soit dans l'axe de la prise (pour débrancher la prise, par pour la casser en biais). On peut par exemple guider le fil par une branche qui peut aussi servir à mettre le fil à 20 cm pour piéger les marcheurs.

### B) Mode de jeu « code fixe » et mode « code aléa »

1. Code Fixe : Dans ce mode, l'équipe qui pose la bombe a le choix du code à entrer pour amorcer et désamorcer la bombe. Elle peut respecter, ou non, une consigne de code.
  2. Code Aléa : Dans ce second mode, le code est tiré au hasard par la réplique et affiché avant le début de la partie. L'équipe qui pose la bombe (et qui l'amorce) doit le faire en utilisant ce code tiré au hasard.
- Cela force l'équipe qui pose la bombe à respecter ce code d'amorçage (qui est là aussi celui qui sert à désamorcer).

### Choix des modes de jeu

#### *On peut choisir le code fixe, par exemple si on veut :*

- que les counter passent du temps à chercher le code, en essayant plusieurs solutions.
- du réalisme (les counter ne connaissent généralement pas les codes ;)
- fixer le code, connu de tous, dès le début (par exemple 12341234).
- que les orgas choisissent un code et laissent des indices pour le retrouver

#### *On peut choisir le code aléa, par exemple si on veut :*

- contraindre l'équipe qui pose à passer du temps à la pose (car sur code fixe ça prend une seconde alors qu'il faut faire attention à la manip si on doit entrer un code spécifique).
- que l'équipe qui pose cherche aussi le code (plus facile à trouver quand on pose car il y a des ? qui s'affichent là où le code est mauvais et les bons chiffres sont conservés).

Le reste, c'est à vous de le créer. **Bonnes parties !!**