



## Bombe Airsoft Tactique V7

### Notice d'utilisation:

La 'bombe' est une réplique inerte qui sert lors de parties d'airsoft.  
On commence par allumer la réplique de bombe avec la clef (sur le boîtier)

### PREPARATION

Initialisation de la bombe par l'organisateur

```
B o m b e
A i r s o f t   T a c t i q u e
B . A . T .
B O M B E   I N E R T E   V 7
```

Deux écrans qui bouclent en attente  
Presser une touche pour passer à la suite

```
C h o i x   d u   c o d e ?
S 1 : A l e a       S 3 : F i x e
```

Indiquer si on veut que le code soit :  
S1 : choisi aléatoirement par le dispositif (mode Aléa)  
S3 : choisi par l'équipe (mode fixe)  
Choisir le mode fixe pour choisir soi-même le code

```
C h r o n o :   0 5 ' 0 0 "
S 1 : -   S 2 : +   S 4 : O K
```

Modifier éventuellement la valeur du compte à rebours.  
ajouter 1 minute avec S2, enlever 1 minute avec S1, valider avec S4  
Le temps maxi est de 59 minutes, le minimum est de 1 minute

Affichage  
facultatif

```
N O T E Z   C E   C O D E :
1 3 2 4 3 3 2 1
```

Uniquement si on a choisi le mode Aléa  
La bombe est initialisée et désamorcée par un même code  
**Ce code est différent à chaque partie**, il faut le noter !  
Presser une touche pour commencer la partie

```
A L L E Z   P L A C E R
L A   B O M B E
```

Temporisation

### LA PARTIE COMMENCE

Le code est remis à l'équipe terro  
La bombe est remise aux terro qui peuvent la déplacer

```
L a   b o m b e   e s t   e n
p o s i t i o n ?   S 4 : o u i
```

La bombe est transportée, on valide avec S4 quand on est à destination

Affichage  
facultatif

```
B o m b e   e n   b i a i s
o u   F I L   B R A N C H E !
```

Cet écran s'affiche uniquement si on la prise pour la détection du fil arraché est mis.  
S'il n'est pas mis, cela indique que la bombe n'est pas horizontale (le tilt est actif)  
Dans ce second cas, la remise en position horizontale déclenchera la bombe !

## BOMBE INSTALLEE

B O M B E P L A N T E E !  
n e p l u s b o u g e r

Si on n'a pas le fil : On ne doit plus bouger la bombe, elle peut exploser au tilt  
Si on a le fil, la bombe explose quand on enlève la prise (arrache le fil)

La bombe de doit plus bouger

Les terro entrent le code pour amorcer la bombe

C o d e d ' A M O R C A G E :  
\_ \_ \_ \_ \_

Entrer le code d'amorçage (qui sera le même pour désamorcer)

En mode **Aléa**, il faut entrer le code indiqué au début

En mode **Fixe**, entrer le code que l'on veut

V a l i d e r X X X X X X X X  
S 1 = n o n S 4 = o u i

Vérifier, valider (en pressant S4) ou recommencer (S1)

Affichage  
facultatif

C O D E E R R O N E !  
R e t a p e z - l e

Uniquement si on a choisi le mode Aléa

Si le code n'est pas celui du début, le groupe ne peut pas lancer la bombe  
Il faudra recommencer et entrer le code à nouveau.

Dans ce cas on a ce genre d'affichage :

C o d e d ' A M O R C A G E :  
1 3 ? ? 3 3 2 ?

Les chiffres corrects sont indiqués

Les mauvais chiffres sont remplacés par des "?" pour aider

Par exemple ici il y a 3 mauvais chiffres et le groupe doit recommencer

B O M B E  
A M O R C E E

Attente pour lancer le compte à rebours

## LE COMPTE A REBOURS COMMENCE

C o d e : \_ \_ \_ \_ \_  
C h o c s : 0 0 \_ \_ \_ 0 4 ' 5 9 "

Ecran du compte à rebours. Affichage du temps restant et entrée du code  
Diodes et beep quand les secondes défilent.

Beep plus pressant quand arrive la dernière minute puis les dernières secondes

Les counter doivent désamorcer la bombe. Les terro peuvent garder ou partir.

## LES COUNTER ARRIVENT A LA BOMBE

Selon les parties ils peuvent se procurer le code. Sinon ils peuvent le retrouver en essayant.

```
C o d e : 1 3 2 4 _ _ _ _  
C h o c s : 0 0 _ _ 0 3 ' 4 7 "
```

Les chocs et mouvements de la bombe sont interdits après l'amorçage de la bombe.

**On mesure et affiche ces chocs La bombe tilte quand il y en a trop !\***

Entrer le code de désamorçage (le même que le code d'amorçage)

On entre autant de codes que l'on veut. Ca recommence quand on se trompe

On affiche les nombres justes, on voit ce qui est bon

Cela permet de retrouver la combinaison en quelques minutes si on ne l'a pas.

Par exemple si le code est 13243321 et qu'on entre 13242, tout s'affiche

jusqu'à 1324 puis quand on tape 2 alors tout s'efface et on recommence.

## FIN DE PARTIE

Les terro gagnent

```
B O O M  
D é t o n a t i o n !
```

Affichage si ça explose à la fin du compte à rebours

L'équipe qui a déclenché  
le tilt de bombe perd.

```
B O O M  
V O U S A V E Z B O U G E !
```

Si on bouge trop la bombe elle explose

Les counter gagnent !

```
B o m b e d é s a m o r ç é e  
R e s t a i t : _ _ 0 3 ' 1 5 "
```

Si on a désamorcé la bombe en entrant le code

**\* Le tilt n'est pas géré sur certaines versions de la B.A.T.**

**\* Sur la version avec arrachement de fil, arracher le fil simule un tilt.**