



**MALETÍN  
SIMULADOR  
BOMBA**  
Manual del usuario

**MALLETTE  
SIMULATEUR  
DE BOMBE**  
Manuel d'utilisation

**BOMB  
SIMULATOR  
CASE**  
User manual





# ÍNDICE

## 1. CONTENIDO

## 2. DESCRIPCIÓN

- 1 Instalación de la batería
- 2 Sistema de alimentación
- 3 Llaves para puesta en marcha
- 4 Pulsador y teclado numérico
- 5 Alarma
- 6 Instalación del "Módulo de voces DUEL CODE"

## 3. MENÚS Y MODOS DE JUEGO

- 1 Counterstrike
- 2 Asalto
- 3 Explosivo
- 4 Configuración
  - 1 Tiempo de juego
  - 2 Tiempo de bomba
  - 3 Encriptación
  - 4 Insertar código
  - 5 Activar cables
  - 6 Función cables
  - 7 Tiempo armar
  - 8 Activar MP3
  - 9 Volumen MP3
  - 10 Idioma
  - 11 Reset fabrica
  - 12 Test de sistema

## 4. INICIANDO EL JUEGO

## 5. CONSEJOS DE USO

## 6. ADVERTENCIAS DE SEGURIDAD

## 7. CONDICIONES DE GARANTÍA

# SOMMAIRE

## 1. CONTENU

## 2. DESCRIPTION

- 1 Mise en place de la pile
- 2 Système d'alimentation
- 3 Clés pour mise en service
- 4 Bouton-poussoir et pavé numérique
- 5 Alarme
- 6 Installation du « Module vocal DUEL CODE »

## 3. MENUS ET MODALITÉS DE JEU

- 1 Counterstrike
- 2 Assaut
- 3 Explosif
- 4 Configuration
  - 1 Durée du jeu
  - 2 Temps bombe
  - 3 Chiffrement
  - 4 Entrer code
  - 5 Activer fils
  - 6 Fonction fils
  - 7 Temps amorçage
  - 8 Activer MP3
  - 9 Volume MP3
  - 10 Langue
  - 11 Reset usine
  - 12 Test système

## 4. COMMENCER À JOUER

## 5. CONSEILS D'UTILISATION

## 6. AVERTISSEMENTS DE SÉCURITÉ

## 7. CONDITIONS DE GARANTIE

# INDEX

## 1. CONTENT

## 2. DESCRIPTION

- 1 Installation of the battery
- 2 Power supply system
- 3 Keys for the start-up
- 4 Switch and numeric keypad
- 5 Alarm
- 6 Installation of "DUEL CODE Voice module"

## 3. PLAYING MENUS AND MODES

- 1 Counterstrike
- 2 Assault
- 3 Explosive
- 4 Configuration
  - 1 Playing time
  - 2 Bomb time
  - 3 Encryption
  - 4 Insert code
  - 5 Activate wires
  - 6 Function of wires
  - 7 Time to arm
  - 8 Activate MP3
  - 9 Volume MP3
  - 10 Language
  - 11 Manufacture reset
  - 12 System test

## 4. STARTING THE GAME

## 5. APPLICATION TIPS

## 6. SAFETY NOTICES

## 7. WARRANTY TERMS

1



**1. CONTENIDO**

- 1 Simulador de bomba
- 2 Llaves para puesta en marcha/parada
- 1 Cinta de velcro
- 4 Cables de varios colores

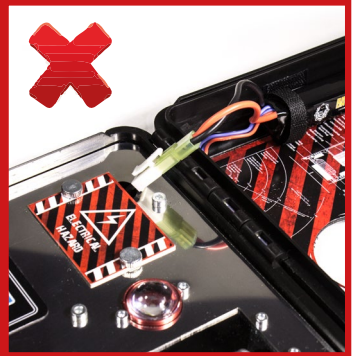
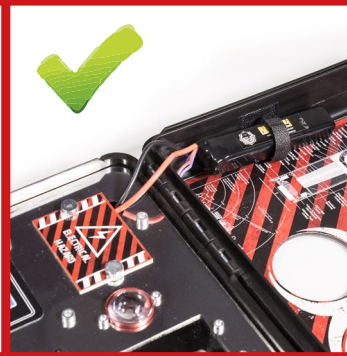
**1. CONTENU**

- 1 Simulateur de bombe
- 2 Clés pour mise en service/arrêt
- 1 Ruban Velcro
- 4 Fils de plusieurs couleurs

**1. CONTENT**

- 1 Bomb simulator
- 2 Keys for start-up/shutdown
- 1 Velcro tape
- 4 Wires of various colours

2



**2. DESCRIPCIÓN**

*2.1 Instalación de la batería*

· Abrir la tapa señalada con "electrical hazard" quitando los dos tornillos (imagen 1). Dentro del compartimento está el conector mini tamiya macho para la batería de 12 voltios y otro conector para el módulo de voces MP3 (vendido por separado). Para estibar la batería coloque la cinta de velcro (imagen 2) y posteriormente coloque la batería en la posición indicada, de otro modo la batería podría evitar el cierre total del simulador al entrar en contacto con los tornillos de la tapa de "electrical hazard". Una vez conectada la batería, el conector mini tamiya debe quedar dentro del compartimento para evitar la desconexión accidental durante el juego (imágenes 3 y 4).

**2. DESCRIPTION**

*2.1 Mise en place de la pile*

· Ouvrez le cache marqué « electrical hazard » en retirant les deux vis (image 1). Le compartiment abrite le connecteur mâle mini tamiya pour la pile 12 volts et un autre connecteur pour le module MP3 (vendu séparément). Pour mettre en place la pile, utilisez le ruban Velcro (image 2) et veillez à la placer dans la position indiquée, afin d'éviter qu'elle puisse empêcher la fermeture totale du simulateur en entrant en contact avec les vis du cache « electrical hazard ». Une fois la pile connectée, vérifiez que le connecteur mini tamiya soit correctement logé à l'intérieur du compartiment, afin d'empêcher une déconnexion accidentelle pendant le jeu (images 3 et 4).

**2. DESCRIPTION**

*2.1 Instalación de la batería*

· Open the cover marked "electrical hazard" by removing the two screws (image 1). Inside the compartment is the mini tamiya male connector for the 12 volt battery and another connector for the MP3 voices module (sold separately). To store the battery, place the Velcro strap (image 2) and then place the battery in the indicated position, otherwise the battery could prevent the complete closing of the simulator when it comes into contact with the screws of the "electrical hazard". Once the battery is connected, the mini tamiya connector must be inside the battery compartment to prevent accidental disconnection during play (images 3 and 4).

## 2.2 SISTEMA DE ALIMENTACIÓN

Para el correcto funcionamiento de todos los sistemas del simulador son necesarios 12 voltios. Baterías de 11,1 voltios también son aceptables.

Consumos aproximados:

- Simulador de bomba desarmado 170 mAh
- Simulador de bomba armado 250 / 500 mAh (según volumen de la sirena)

## 2.3 LLAVES PARA PUESTA EN MARCHA

El simulador incluye dos llaves iguales con las que se actúa la cerradura a modo de interruptor ENCENDIDO-APAGADO. La llave se puede extraer en cualquiera de las dos posiciones.

## 2.4 PULSADORES Y TECLADO NUMÉRICO

La función del pulsador metálico con indicador luminoso rojo es la de activar y desactivar el simulador bomba durante el juego.

La función del teclado es la de navegar por los menús:

- Tecla 8 - Sube o incrementa valores
- Tecla 0 - Baja o disminuye valores
- Tecla \* - Cancela o regresa al menú anterior
- Tecla # - Confirma la selección o pasa al siguiente menú

En algunos menús donde es necesario insertar tiempos y en el modo de juego con código los números tienen su propio valor.

## 2.5 ALARMA

Puede emitir un sonido de hasta 120dB. Para aumentar el volumen girar el regulador en sentido antihorario, y en sentido horario para reducir el volumen de la alarma.

## 2.6 INSTALACIÓN DEL "MÓDULO DE VOCES

*DUEL CODE*" (no incluido)

Seguir las instrucciones según imágenes. Más información en las instrucciones del Módulo de voces.

## 2.2 SYSTÈME D'ALIMENTATION

Pour le fonctionnement correct de tous les systèmes du simulateur, 12 volts sont nécessaires. Les piles de 11,1 volts sont aussi acceptables.

Consommation approximative :

- Simulateur de bombe désamorcée : 170 mAh.
- Simulateur de bombe amorcée : 250/500 mAh (selon volume de la sirène).

## 2.3 CLÉS POUR MISE EN SERVICE

Le simulateur est muni de deux clés identiques, permettant d'utiliser la serrure comme interrupteur ON-OFF. La clé peut être extraite dans les deux positions, indistinctement.

## 2.4 BOUTON-POUSSOIR ET PAVÉ NUMÉRIQUE

La fonction du bouton-poussoir métallique avec voyant lumineux rouge est d'activer et de désactiver le simulateur de bombe pendant le jeu.

La fonction du clavier est de naviguer dans les menus :

- Touche 8 - Monte ou augmente la valeur.
- Touche 0 - Baisse ou diminue la valeur.
- Touche \* - Annule ou retourne au menu précédent.
- Touche # - Confirme la sélection ou passe au menu suivant.

Dans certains menus, où il est nécessaire d'entrer le temps, ainsi que dans la modalité de jeu avec code, les chiffres représentent leur propre valeur.

## 2.5 ALARME

Elle peut émettre un son de jusqu'à 120dB. Pour augmenter le volume, tournez le régulateur dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Pour baisser le volume, tournez le régulateur dans le sens des aiguilles d'une montre.

## 2.6 INSTALLATION DU « MODULE VOCAL DUEL

*CODE* » (non fourni) Suivez les instructions (voir images).

Vous trouverez plus d'informations dans les instructions du module vocal.

## 2.2 POWER SUPPLY SYSTEM

12 volts are required for proper operation of all simulator systems. Batteries of 11.1 volts are also acceptable.

Approximate consumption:

- Disarmed bomb simulator 170 mAh
- Armed bomb simulator 250/500 mAh (according to siren volume)

## 2.3 KEYS FOR THE START-UP

The simulator includes two identical keys with which the lock is operated as a ON-OFF switch. The key can be removed in either position.

## 2.4 SWITCH AND NUMERIC KEYPAD

The function of the metal pushbutton with red indicator light is to activate and deactivate the bomb simulator during the game.

The function of the keyboard is to navigate through the menus:

- Key 8 - Increases or rises values
- Key 0 - Decreases or lowers values
- Key \* - Cancels or returns to the previous menu
- Key # - Confirms the selection or goes to the next menu

In some menus where it is necessary to insert times and in the game mode with code the numbers have their own value.

## 2.5 ALARM

It can emit a sound of up to 120dB. To increase the volume, turn the regulator counter clockwise and clockwise to reduce the alarm volume.

## 2.6 INSTALLATION OF "DUEL CODE VOICE

*MODULE*" (not included)

Follow the instructions according to the pictures. More information can be found in the voice Module instructions.

1



3



## 3. MENÚS Y MODOS DE JUEGO

### 3.1 COUNTERSTRIKE

Un equipo tiene que transportar la bomba hasta una ubicación determinada evitando ser eliminado por otro equipo. Una vez colocado, armar el dispositivo mediante el uso del pulsador rojo y evitar que el equipo ALFA la desactive antes de que explote. Hay tres posibilidades de terminar la partida.

- Pasa el tiempo y el equipo en posesión de la bomba no ha logrado colocar y armar el dispositivo.
- El equipo en posesión de la bomba consigue colocar y armar el dispositivo, pero no puede evitar que el equipo defensor lo desarme evitando así que explote.
- El equipo en posesión de la bomba logra colocarla, arma el dispositivo y lo defiende hasta su detonación cumpliendo su objetivo.

Como elemento añadido de dificultad puede ser necesaria la introducción del código de 5 dígitos de activación/desactivación o el juego por cables (opciones disponibles en el menú de configuración "Encriptación" y "Código" para habilitar y establecer el código y "Activar cables" y "Función cables" para habilitar y asignar funciones a los cables).

### 3.2 ASALTO

Estando la bomba en una posición determinada defendida por un equipo, el equipo atacante dispone de cierto tiempo para llegar al dispositivo y armarlo para que detone. Una vez armado tiene que evitar que el equipo defensor la desarme antes de la detonación. La bomba puede ser armada y desarmada tantas veces como el tiempo de partida lo permita. Como dificultad añadida y para partidas con guión, puede ser necesaria la introducción de un código para armar y desarmar la bomba. La función de juego por cables no está disponible en este modo de juego.

### 3.3 EXPLOSIVO

En este modo la bomba empieza armada con la cuenta atrás para su detonación. El juego termina cuando la bomba detona o cuando es desarmada.

### 3.4 CONFIGURACIÓN

#### 3.4.1 TIEMPO DE JUEGO HH:MM

Es el tiempo máximo aproximado que tiene que durar la partida, dependiendo de si detona la bomba o se arma en el último instante. Máximo seleccionable de 99 horas y 59 minutos. El formato una vez iniciada la partida es de minutos restantes y segundos. Así por ejemplo con una duración de 3 horas de partida, el tiempo restante será de 180 minutos. Para insertar el tiempo usar los números del teclado correspondientes. Para programar una partida de 20 minutos presionar 0 0 2 0 y # para guardar el tiempo. Esta selección se mantiene guardada incluso apagando el dispositivo.

## 3. MENUS ET MODES DE JEU

### 3.1 COUNTERSTRIKE

Une équipe doit transporter la bombe jusqu'à un emplacement spécifique et éviter d'être éliminée par une autre équipe. Une fois mis en place, amorcer le dispositif en appuyant sur le bouton rouge et empêcher l'équipe ALFA de le désamorcer avant qu'il n'explode. Il y a trois possibilités de mettre fin à la partie :

- Le temps s'est écoulé et l'équipe en possession de la bombe n'a pas réussi à mettre en place et à amorcer le dispositif.
- L'équipe en possession de la bombe a réussi à mettre en place et à amorcer le dispositif, mais elle n'arrive pas à empêcher que l'équipe défenderesse le désamorcer et empêche l'explosion.
- L'équipe en possession de la bombe a réussi à mettre en place et à amorcer le dispositif et le défend jusqu'à son explosion, réalisant ainsi son objectif.

Comme élément de difficulté supplémentaire, il peut s'avérer nécessaire d'entrer le code d'amorçage/désamorçage à 5 chiffres ou d'activer la modalité avec fils (options disponibles dans le menu configuration : « Chiffrement » et « Code » pour définir et activer le code, et « Activer fils » et « Fonction fils » pour assigner et activer les fonctions des fils).

### 3.2 ASSAULT

Après avoir situé la bombe à un emplacement déterminé défendu par une équipe, l'équipe attaquante dispose d'un certain temps pour atteindre le dispositif et activer son amorçage à retardement. Une fois la bombe amorcée, elle doit empêcher que l'équipe défenderesse la désamorce. La bombe peut être amorcée et désamorcée autant de fois que la durée de la partie le permette. Comme difficulté supplémentaire et pour les parties avec scénario, il peut s'avérer nécessaire d'entrer un code pour amorcer et désamorcer la bombe. La fonction jeu avec fils n'est pas disponible dans cette modalité.

### 3.3 EXPLOSIF

Dans cette modalité, la bombe à retardement est prête à exploser. Le jeu se termine lorsque la bombe explose ou est désamorcée.

### 3.4 CONFIGURATION

#### 3.4.1 DURÉE DU JEU HH:MM

Durée maximale approximative de la partie, en fonction de l'option sélectionnée : bombe à retardement ou amorçage au dernier moment. Maximum possible : 99 heures 59 minutes. Dès que la partie commence, le compte à rebours est déclenché (minutes et secondes). Par exemple : pour une partie de 3 heures, le temps restant sera de 180 minutes. Pour entrer la durée, utiliser les chiffres du clavier. Pour programmer une partie de 20 minutes, appuyer sur 0 0 2 0, puis sur # pour sauvegarder l'heure. Ce paramètre est mémorisé même lorsque le dispositif est éteint.

## 3. PLAYING MENUS AND MODES

### 3.1 COUNTERSTRIKE

A team has to transport the bomb to a specific location avoiding being eliminated by another team. Once placed, arm the device by using the red button and prevent the ALFA team from turning it off before it explodes.

There are three possibilities to finish the game.

- Time passes and the team in possession of the bomb has failed to place and arm the device.
- The team in possession of the bomb manages to place and arm the device, but cannot prevent the defending team from disarming it, thus preventing it from exploding.
- The team in possession of the bomb manages to place it, arms the device and defends it until its detonation fulfils its objective.

As an added element of difficulty it may be necessary to enter the 5 digit activation/deactivation code or the game by wires (options available in the "Encryption" and "Insert code" configuration menu to enable and set the code and "Activate wires" and "Function of wires" to enable and assign functions to cables).

### 3.2 ASSAULT

With the bomb in a certain position defended by a team, the attacking team has some specific time to reach the device and arm it to detonate. Once armed the attacking team must prevent the defending team from disarming it before the detonation. The bomb can be armed and disarmed as many times as the game time allows. As an added difficulty and for scripted games, it may be necessary to enter a code to arm and disarm the bomb. The gaming function by wires is not available in this game mode.

### 3.3 EXPLOSIVE

In this mode the bomb starts armed with the countdown for its detonation. The game ends when the bomb detonates or when it is disarmed.

### 3.4 CONFIGURATION

#### 3.4.1 PLAYING TIME HH:MM

It is the approximate maximum time that the game has to last, depending on whether it detonates the bomb or arms it at the last moment. Maximum selectable of 99 hours and 59 minutes. The format once started the game is minutes remaining and seconds. For example with a duration of 3 hours of game, the remaining time would be 180 minutes. To insert the time use the corresponding keypad numbers. To program a game of 20 minutes press 0 0 2 0 and # to save the time. This selection is saved even when the device has been switched off.

### 3.4.2 TIEMPO DE BOMBA HH:MM

Es el tiempo que debe transcurrir desde que la bomba es armada hasta que detona. Se configura igual que el modo anterior. Esta selección se mantiene guardada incluso apagando el dispositivo.

### 3.4.3 ENCRIPCIÓN

Activar o no el modo de partida donde se requiere un código para armar o desarmar la bomba. Una vez dentro del menú la tecla "\*" desactiva esta opción y la tecla "#" la activa. Durante la partida se dispone de 10 segundos para insertar el código. Esta selección se mantiene guardada incluso apagando el dispositivo.

### 3.4.4 INSERTAR CÓDIGO

Usar el teclado numérico para insertar el código necesario para armar o desarmar la bomba. Una vez insertado pide confirmación. Es necesario volver a introducirlo. Si la opción de encriptación esta activada y no se ha seleccionado ningún código, antes de empezar la partida se requerirá dicho código automáticamente.

ATENCIÓN: Si se juega con contraseña, esta hay que establecerla siempre que se apague el dispositivo.

### 3.4.5 ACTIVAR CABLES

Disponible solo en modo Counterstrike y Explosivo. Su función es la de obligar a desactivar la bomba mediante el corte de alguno de los 4 cables según imagen. Si esta función esta activa y alguno de los cables no esta correctamente conectado antes de iniciar la partida, habrá un aviso para que se compruebe la conexión.

### 3.4.2 TEMPS BOMBE HH:MM

Il s'agit du temps qui doit s'écouler entre l'amorçage de la bombe et son explosion. À configurer comme dans la modalité précédente (ci-dessus). Ce paramètre est mémorisé même lorsque le dispositif est éteint.

### 3.4.3 CHIFFREMENT

Il est nécessaire pour activer ou pas la partie avec code d'amorçage ou de désamorçage de la bombe. Accéder au menu et appuyer sur la touche « \* » pour désactiver cette option, ou sur la touche « # » pour l'activer. Pendant la partie, vous disposez de 10 secondes pour entrer le code. Ce paramètre est mémorisé même lorsque le dispositif est éteint.

### 3.4.4 ENTRER CODE

Utiliser le pavé numérique pour entrer le code nécessaire pour amorcer ou désamorcer la bombe. Il faudra entrer une deuxième fois le code pour le valider. Si l'option de chiffrement est activée et qu'aucun code n'a été sélectionné, le code sera automatiquement requis avant de commencer la partie. ATTENTION : Si vous jouez avec un mot de passe, celui-ci doit être configuré de nouveau chaque fois que l'appareil est éteint.

### 3.4.5 ACTIVER LES FILS

Disponible uniquement en mode Counterstrike et Explosif. Sa fonction est de forcer le désamorçage de la bombe en coupant l'un des 4 fils (selon image). Si cette fonction est activée et l'un des fils n'est pas correctement connecté avant de commencer la partie, un avertissement sera affiché pour vérifier la connexion.

### 3.4.2 BOMB TIME HH:MM

It is the time that must elapse from the time the bomb is armed until it detonates. It is set the same way as the previous mode. This selection is saved even when the device has been switched off.

### 3.4.3 ENCRYPTION

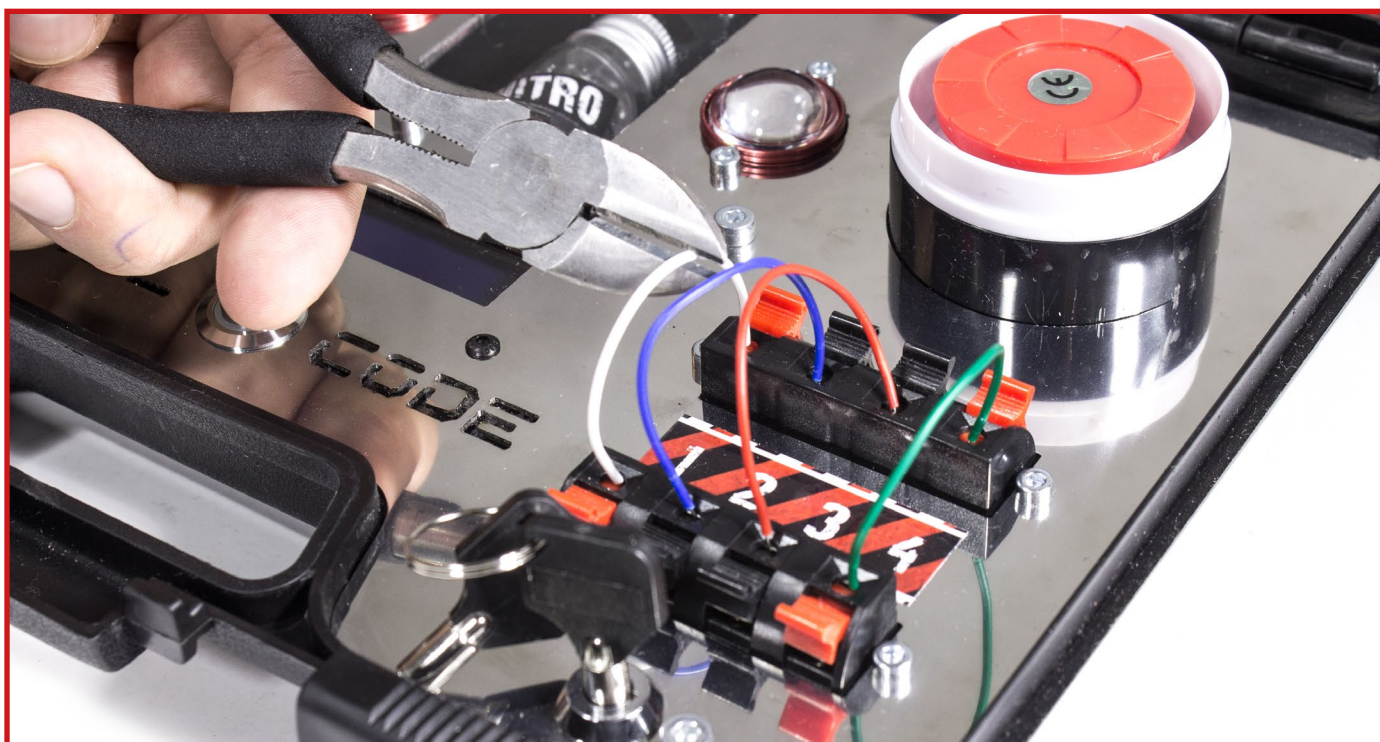
To activate or not the game mode where a code is required to arm or disarm the bomb. Once inside the menu the "\*" key deactivates this option and the "#" key activates it. During the game you have 10 seconds to insert the code. This selection is saved even when the device has been switched off.

### 3.4.4 INSERT CODE

Use the numeric keypad to enter the code necessary to arm or disarm the bomb. Once inserted, it will ask for confirmation. You need to re-enter it. If the encryption option is enabled and no code is selected, the code will be required automatically before starting the game. ATTENTION: If you play with a password, it must be set whenever the device is turned off.

### 3.4.5 ACTIVATE WIRES

Available only in Counterstrike and Explosive mode. Its function is to force the bomb to be deactivated by cutting one of the 4 wires according to the image below. If this function is active and some of the wires are not connected properly before starting the game, there will be a warning to check the connection.





### 3.4.6 FUNCIÓN DE CABLES

Cada uno de los 4 cables se puede programar independientemente con una de las 4 funciones disponibles y la misma función puede asignarse a más de un cable o a ninguno. Las funciones disponibles son las siguientes:

Función "Explota": La bomba detona una vez se ha cortado el cable.

Función "Desarma": La bomba se desactiva una vez se ha cortado el cable.

Función "Acelera": El tiempo restante para la detonación se acelera por 10. Si hay tiempo suficiente se pueden seguir cortando los otros cables. Si esta función se ha asignado a más de un cable, la velocidad de la cuenta atrás no se acelera más.

Función "Nada": Cortar el cable no tiene ningún efecto sobre la bomba.

### 3.4.7 TIEMPO ARMAR

Es el tiempo necesario que se debe mantener accionado el pulsador para armar o desarmar la bomba.

Esta selección se mantiene guardada incluso apagando el dispositivo.

### 3.4.8 ACTIVAR MP3

Para esta opción es necesaria la instalación del "Módulo de voces DUEL CODE" (vendido por separado).

Activa o desactiva la función de reproducción de voces.

**ATENCIÓN:** En caso de no utilizar el módulo de voces, es recomendado tener esta opción desactivada para evitar retrasos en el juego.

### 3.4.9 VOLUMEN MP3

Sube o baja el volumen de la señal de salida del módulo de MP3. Para más información consultar las instrucciones proporcionadas con el "Módulo de voces DUEL CODE".

### 3.4.10 IDIOMA

Permite seleccionar el idioma de todos los mensajes que aparecen en la pantalla de LCD. Disponible en inglés, español, francés y alemán.

### 3.4.11 RESET DE FÁBRICA

Establece y guarda las opciones por defecto establecidas por el fabricante.

### 3.4.12 TEST DE SISTEMA

Modo para comprobar todos los sistemas del simulador.

### 3.4.6 FONCTION DES FILS

Les 4 fils peuvent être programmés séparément, à l'aide de l'une des 4 fonctions disponibles, et la même fonction peut être assignée à plus d'un fil ou à aucun. Les fonctions disponibles sont les suivantes :

Fonction « Explosion » : la bombe explose lorsque le fil est sectionné.

Fonction « Désamorçage » : la bombe est désamorcée lorsque le fil est sectionné.

Fonction « Accélération » : le temps restant pour l'explosion est accéléré par 10. Si l'on dispose de temps suffisant, il est possible de continuer à couper les autres fils. Si cette fonction a été assignée à plus d'un fil, la vitesse du compte à rebours ne s'accélérera pas davantage.

Fonction « Rien » : Le fil sectionné ne produit aucun effet sur la bombe.

### 3.4.7 TEMPS D'AMORÇAGE

Temps durant lequel le bouton-poussoir doit rester enfoncé pour amorcer ou désamorcer la bombe.

Ce paramètre est mémorisé même lorsque le dispositif est éteint.

### 3.4.8 ACTIVER MP3

Pour cette option, l'installation du « Module vocal DUEL CODE » est obligatoire (vendu séparément).

Il permet d'activer ou de désactiver la fonction de reproduction vocale.

**ATTENTION :** Si vous n'utilisez pas le module vocal, il est recommandé de désactiver cette option pour éviter des retards pendant la partie.

### 3.4.9 VOLUME MP3

Permet d'augmenter ou de diminuer le volume du signal de sortie du module MP3. Pour plus d'informations, reportez-vous aux instructions fournies avec le « Module vocal DUEL CODE ».

### 3.4.10 LANGUE

Permet de sélectionner la langue de tous les messages affichés sur l'écran LCD. Disponible en anglais, espagnol, français et allemand.

### 3.4.11 RESET USINE

Enregistre et sauvegarde les paramètres par défaut définis par le fabricant.

### 3.4.12 TEST SYSTÈME

Permet de vérifier tous les systèmes du simulateur.

### 3.4.6 FUNCTION OF WIRES

Each of the 4 wires can be programmed independently with one of the 4 available functions and the same function can be assigned to more than one wire or to none. The functions available are as follows:

"Explodes" function: The bomb detonates once the wire has been cut.

"Disarms" function: The bomb is deactivated once the wire has been cut off.

"Accelerates" function: The remaining time for the detonation is accelerated by 10. If there is sufficient time, the other wires can be cut. If this function has been assigned to more than one wire, the countdown speed will not accelerate further.

"Nothing" function: Cutting the wire has no effect on the bomb.

### 3.4.7 TIME TO ARM

It is the necessary time to keep the pushbutton pressed to arm or disarm the bomb.

This selection is saved even when the device has been switched off.

### 3.4.8 ACTIVATE MP3

This option requires the installation of the "DUEL CODE Voice module" (sold separately).

Enables or disables the voice playback function.

**ATTENTION:** If you do not use the voice module, it is recommended to have this option disabled to avoid delays in the game.

### 3.4.9 VOLUME MP3

It increases or decreases the volume of the output signal of the MP3 module. For more information, check the instructions provided with the "DUEL CODE Voice module".

### 3.4.10 LANGUAGE

It allows you to select the language of all messages that appear on the LCD screen. Available in English, Spanish, French and German.

### 3.4.11 MANUFACTURE RESET

Sets and saves default settings set by the manufacturer.

### 3.4.12 SYSTEM TEST

Mode to check all the systems of the simulator.



## 4. INICIANDO EL JUEGO

Después de seleccionar el modo de juego, antes del inicio de cada partida está disponible el inicio retrasado, en el que se seleccionan los minutos que tardará la partida a dar comienzo. Para incrementar el tiempo hay que pulsar la tecla 8 y para disminuirlo hay que pulsar la tecla 0. Independientemente del tiempo seleccionado se puede saltar esta cuenta atrás pulsando # en el teclado numérico. Esto es especialmente útil para que se preparen los equipos y cuando hay más de un simulador bomba en el campo de juego, ya que permite sincronizar todas los simuladores bomba y empiecen la partida prácticamente al mismo tiempo.

## 5 CONSEJOS DE USO

Aunque el producto es resistente a impactos, evite los disparos directos para preservar la buena imagen del simulador.

Si decide utilizar baterías LI-PO o similar, debe evitar su total descarga. Aunque el simulador cuenta con lector de voltaje y avisa en caso de batería baja, no proporciona protección contra la descarga total de la batería. Las conexiones de los cables para el "Modo cables" son piezas que se deben manipular con cuidado para evitar su deterioro. Presionar con suavidad la palanca correspondiente al cable que se manipula para introducir o extraer el cable cuando se quiera sustituir uno. Durante el juego, cuando se usa este modo, se recomienda encarecidamente usar alicates de corte para desactivar los cables. Nunca estirando de estos o accionando las palancas para su extracción.

Estos cables, una vez cortados, se pueden reemplazar por otros de similar grosor. Se recomienda mono-cable como el suministrado.

*Desconectar la batería después de cada uso.*

## 6 ADVERTENCIAS DE SEGURIDAD

No utilice este producto en un entorno húmedo, mojado y/o corrosivo. NO coloque, almacene ni deje el producto cerca de una fuente de calor, en un lugar a alta temperatura, ni bajo la luz directa del sol. Evite temperaturas por debajo de los 0°C para evitar la congelación del agua.

No conecte ningún cable USB, este conector es para uso exclusivo del servicio técnico. Este aparato no es un juguete. No apto para menores de 14 años. No seguir las instrucciones de este manual puede provocar el mal funcionamiento del producto, un deterioro prematuro e incluso fallos irreversibles tanto al propio simulador como a cualquier otro dispositivo conectado a este.

## 4. COMMENCER À JOUER

Après avoir sélectionné la modalit  de jeu, il est possible de diff rer le d but de la partie, en s lectionnant les minutes pour commencer le jeu. Pour augmenter le temps, appuyer sur la touche 8. Pour diminuer le temps, appuyer sur la touche 0. Ind pendamment du temps s lectionn , il est possible d'ignorer ce compte   rebours en appuyant sur la touche # du pav  num rique. Une option particuli rement utile pour la pr paration des  quipes et lorsqu'il existe plus d'un simulateur de bombe sur le terrain de jeu, puisqu'elle permet de synchroniser tous les simulateurs de bombe et de commencer le jeu pratiquement en m me temps.

## 5 CONSEILS D'UTILISATION

Bien que le produit soit r sistant aux chocs,  vitez les tirs directs, afin de pr server la bonne image du simulateur.

Si vous d cidez d'utiliser des batteries LI-PO ou similaires, veillez    viter leur d charge totale. Bien que le simulateur dispose d'un lecteur de tension et qu'il avertit en cas de batterie faible, il ne prot ge pas contre la d charge totale de la batterie. Les connexions des fils en « Mode fils » sont des pi ces qui doivent  tre manipul es avec soin, pour  viter leur d t rioration. Appuyez doucement sur le levier du fil correspondant pour ins rer ou retirer le fil et le remplacer. Pendant le jeu en « Mode Fils », il est fortement recommand  d'utiliser des pinces coupantes pour sectionner les fils. Ne jamais tirer sur les fils ni actionner les leviers pour les retirer. Ces fils, une fois sectionn s, peuvent  tre remplac s par d'autres d' paisseurs similaires. Un fil mono (comme celui fourni) est recommand .

*D connecter la pile apr s chaque utilisation.*

## 6 AVERTISSEMENTS DE S CURIT 

N'utilisez pas ce produit dans un environnement humide, mouill  et/ou corrosif. NE PAS d poser, stocker ni laisser le produit   proximit  d'une source de chaleur, dans un endroit   temp rature  lev e ou sous les rayons directs du soleil.  vitez les temp ratures inf rieures   0  C, pour emp cher la cong lation de l'eau.

Ne connectez aucun c ble USB. Ce connecteur est r serv  exclusivement au service technique.

Cet appareil n'est pas un jouet. Il ne convient pas aux enfants de moins de 14 ans.

Le non-respect des instructions de ce manuel peut entra ner un dysfonctionnement du produit, sa d t rioration pr matur e, voire une d faillance irr versible du simulateur lui-m me ou de tout autre dispositif connect .

## 4. STARTING THE GAME

After selecting the game mode, before the start of each game, the delayed start is available, which selects the minutes that the game will take to start. To increase the time, press the 8 key and to decrease it, press the 0 key. Regardless of the selected time, you can skip this countdown by pressing # on the numeric keypad.

This is especially useful for preparing the equipment and when there is more than one bomb simulator on the field of play as it allows you to synchronize all the bomb simulators and start the game practically at the same time.

## 5 APPLICATION TIPS

Although the product is impact resistant, avoid direct shots to preserve the good image of the simulator.

If you decide to use LI-PO or similar batteries, you should avoid their total discharge. Although the simulator has a voltage reader and warns in case of low battery, it does not provide protection against the total discharge of the battery.

The wire connections for the "Wire Mode" are parts that must be handled with care to avoid their deterioration. Softly press the lever corresponding to the wire that is manipulated to insert or remove the wire when you want to replace it. During the game, when using this mode, it is strongly recommended to use cutting pliers to disable the wires. Never pull the levers for removal.

These wires, once cut, can be replaced by others of similar thickness. It is recommended a mono-wire as the one supplied.

*Disconnect the battery after each use.*

## 6 SAFETY NOTICES

Do not use this product in a humid, wet and/or corrosive environment. DO NOT place, store or leave the product near a source of heat, in a place at high temperature, or in direct sunlight. Avoid temperatures below 0 C to avoid the water from freezing.

Do not connect any USB cable, this connector is for exclusive use of the technical service.

This appliance is not a toy. Not suitable for children under 14 years.

Failure to follow the instructions in this manual may lead to malfunction of the product, premature deterioration and even irreversible faults both to the simulator itself and to any other device connected to it.





La alarma incorporada es de mucha potencia. Manejar el volumen con cuidado, sobretodo en interiores y espacios reducidos. Los cambios de color, manchas e irregularidades en el producto y su pintura son consecuencia del efecto de desgaste del propio artefacto. En ningún caso provocan un mal funcionamiento y no supone objeto de reclamación por garantía. Cualquier signo de manipulación por personal no autorizado, o la eliminación o manipulación del número de serie supondrá la cancelación de la garantía.

No arroje este dispositivo electrónico a la basura cuando no funcione. Para minimizar la contaminación y garantizar una protección óptima del medio ambiente global, reciclelo.

## 7 CONDICIONES DE GARANTÍA

El plazo de validez de la garantía se inicia a partir de la fecha indicada en la factura de compra.

Quedarán excluidos de la garantía los daños causados por aplicaciones no descritas en las instrucciones de uso y en general por un uso distinto para el que ha sido diseñado este producto, golpes, caídas, agentes externos e intervenciones ajenas al servicio técnico autorizado.

También quedan excluidos los defectos estéticos causados por el uso, el desgaste normal y las operaciones de mantenimiento descritas en el manual de instrucciones y que puede realizar el usuario.

Los artículos consumibles no están cubiertos por esta garantía.

L'alarme intégrée est très puissante. Veuillez à manipuler le volume avec précaution, en particulier dans des espaces intérieurs et confinés. Les changements de couleur, taches et irrégularités pouvant apparaître sur le produit et sa peinture sont la conséquence de l'usure du dispositif. Ils ne sont, en aucun cas, une cause de dysfonctionnement et la garantie ne s'applique donc pas. Tout signe de manipulation par un personnel non autorisé, ainsi que l'élimination ou la manipulation du numéro de série du dispositif impliquent l'annulation de la garantie. Si vous voulez vous débarrasser de ce dispositif devenu obsolète, portez-le à un point de collecte des Déchets d'Équipements Électriques et Électroniques, pour son recyclage. Vous contribuerez ainsi à la préservation de l'environnement.

## 7 CONDITIONS DE GARANTIE

La période de garantie débute à la date de l'achat indiquée sur la facture.

La garantie ne couvre pas les dégâts causés par des applications non décrites dans les instructions d'utilisation et, en général, ceux découlant d'une utilisation différente à celle pour laquelle ce produit a été conçu, ainsi que de chocs, chutes, agents externes et interventions non autorisées par le service technique agréé.

Sont également exclus de la garantie les défauts esthétiques causés par l'utilisation, l'usure normale et les opérations de maintenance décrites dans le manuel d'utilisation et qui peuvent être effectuées par l'utilisateur.

Les consommables ne sont pas couverts par cette garantie.

The built-in alarm is very powerful. Handle the volume with care, especially in interiors and confined spaces.

Changes in colour, stains and irregularities in the product and its paint are a consequence of the wearing-off effect of the device itself. They will in no case cause a malfunction and is not subject to warranty claim.

Any sign of tampering by unauthorized personnel, or removal or manipulation of the serial number will void the warranty.

Do not throw away this electronic device in the trash when it is not working. To minimize pollution and ensure optimal protection of the global environment, recycle it.

## 7 WARRANTY TERMS

The term of validity of the warranty starts from the date indicated on the purchase invoice.

Damages caused by applications not described in the operating instructions and in general by a different use for which this product has been designed, blows, falls, external agents and interventions not authorized by the authorized service provider will be excluded from the warranty.

Also excluded are aesthetic defects caused by the use, normal wear and tear and maintenance operations described in the user manual and that can be performed by the user.

Consumable items are not covered by this warranty.

