



## Grúa expendedora recreativa infantil

### Kids recreational claw machine

#### CARACTERÍSTICAS CHARACTERISTICS

- **Gran retorno de la inversión**  
High return on investment
- **Consumibles económicos**  
Inexpensive consumables
- **Mínimo mantenimiento**  
Minimum maintenance
- **Sistema electrónico de alta fiabilidad**  
Highly reliable electronics
- **Monedero manual y/o electrónico**  
Manual and/or electronic coin system
- **Precios por partida independientes**  
Independent prices per game
- **Sistemas electrónicos independientes**  
Independent electronic systems

#### OPCIONES PROGRAMABLES PROGRAMMABLE OPTIONS

- **Precios por partida**  
Price per game
- **Jugadas por partida**  
Attempts per game

Una máquina versátil y económica ideal para zonas de tránsito de público familiar, de gran robustez y sencillo mantenimiento.

An ideal inexpensive versatile vending machine for areas with family traffic, very robust and simple to maintain.



Panel de mandos



Detalle de los premios



Sencillo acceso a componentes



Fácilmente desplazable



Monedero manual opcional

- Expendidora infantil para edades comprendidas entre los 2 y los 10 años.
- Entrega dulces y pequeños juguetes, devolviendo el importe de no conseguirlo.
- Experiencia de juego: incentiva la compra mediante leds luminosos y diversos sonidos.
- Mínimo consumo y mantenimiento de consumibles: gran retorno de la inversión.
- Ideal para zonas de tránsito de familias: centros comerciales, hosteleros, turísticos...



## Características

### Construcción

Mueble de estructura metálica muy resistente al uso continuado en ambientes de gran afluencia de público. Diseñada para interior y exterior. Decoración resistente a la luz natural. Sistemas electrónicos independientes para cada grúa; ambas pueden funcionar de forma autónoma. Monederos manuales y/o electrónicos opcionales.

### Invitación al consumo y llamada a la acción

Diseñada para compra por impulso en lugares de tránsito. Leds luminosos y sonidos advierten de su presencia. El juego se incentiva mediante sonidos infantiles de animales que responden a cada acción de la grúa, invitando a la familia a insistir en el juego y la consecución del producto.

### Instalación básica

Tan solo requiere una toma de corriente común a menos de 2 metros de la máquina y un mínimo espacio de ocupación. El mantenimiento se limita a la reposición de consumibles, accesibles mediante trampillas de extracción sencilla en zonas inaccesibles para el público.

- Vending machine designed for kids, ages 2 to 10 years.
- Dispenses sweets and small toys, money returned if not successful.
- Game play: LED and sound effect driven incentive to purchase.
- Minimum product consumption and maintenance: high return on investment.
- Ideal for areas with family traffic: shopping centres, leisure centres, tourism...



## Features

### Construction

Sturdy unit designed for continuous use in areas used by large numbers of people. For indoor and outdoor use. Lightfast decals and decorations. Separate electronic systems for each crane: both cranes can operate independently. Optional manual and/or electronic coin systems.

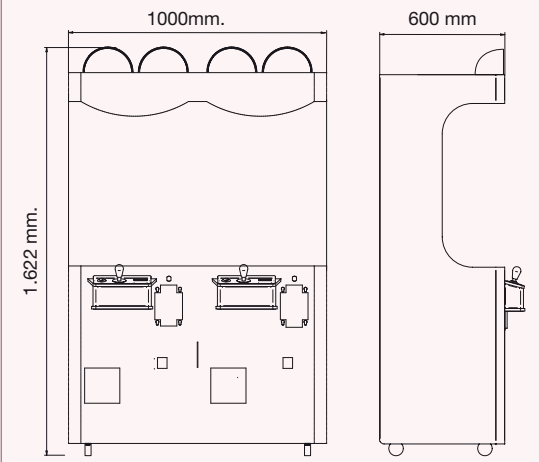
### Eye catching and inviting

Designed for impulse buying in high traffic sites. LED lights and sounds announce its presence. The game attracts by using kids' animal sounds for each crane movement, encouraging the family to keep on playing until they get what they want.

### Basic Installation

Requires only a standard power outlet within 2 meters of the machine, unit occupies minimum space. Maintenance limited to replenishing consumables via easily removed hatches inaccessible to the public.

### Datos técnicos / Technical data



Tensión nominal / Voltage: 86/260 V

Potencia Nominal / Rated current: 140W

Frecuencia / Frequency: 50Hz.

Peso / Weight: 90 kg.

Capacidad producto / Product capacity: 500/600 u. approx.

### Instrucciones de juego / Game instructions

Tras introducir el importe, el niño utilizará el joystick para mover la grúa sobre el regalo elegido. La pulsación del botón ordena a la grúa atrapar este. De no conseguirse en diez intentos, la máquina devuelve el dinero. Las partidas pueden jugarse individualmente, o en parejas y de forma simultánea.

After inserting the price, the child uses the joystick to move the crane over the chosen gift. Pressing the button orders the crane to pick it up. After ten failed attempts the machine returns the money. The games can be played individually or simultaneously in pairs.

### Normativas / Regulations:

2004/108/CE

2006/95/CE



Más información / More info: [www.k7arabaplay.com](http://www.k7arabaplay.com)