

CANDY

GRABBER

Manual



EN

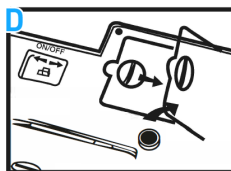
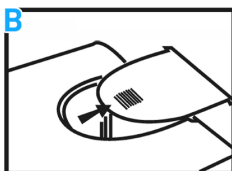
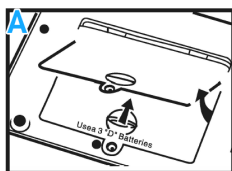
Notification: The grabber may be a bit stiff in the beginning. Please manually open the grabber once before use.

1. Insert three "D" batteries into the battery compartment (refer to Diagram A).
2. Place the candy in the compartment located on top of the claw (refer to Diagram B).
3. Do not overfill the claw crane. Ensure there is enough room for the crane to move properly. When filling with prizes or candy, position the crane away from the opening to avoid damage to the mechanism.
4. To begin playing, slide the switch to the "ON" position at the claw (refer to Diagram D). Insert a token into the slot (refer to Diagram C) to activate the music.
5. Use the joystick to move the crane from the middle to the right side until you can see the claw through the opening on top of the machine. To see the rope attached to the claw with the crane, release the rope to lay down the claw. You may then use the three joysticks to move the crane from side to side, as well as up and down to open and close the claw. You have approximately 60 seconds to grab candy or prizes before time runs out and the game stops.
6. When the candy has been grabbed and dropped down the hole, you will hear a sound of applause and the game will stop.
7. Insert another token to play again.
8. Remove tokens from the bottom compartment when necessary (refer to Diagram D).

FR

Attention : la pince peut être un peu raide au début. Ouvrez la pince une fois manuellement avant utilisation.

1. Insérez 3 piles "D" dans le compartiment à piles (image A).
2. Placez des bonbons dans le compartiment au-dessus de la griffe (image B). NE PAS TROP REMPLIR. La grue à griffes a besoin d'espace pour se déplacer pour fonctionner correctement. Lors du remplissage avec des prix ou des bonbons, éloignez la grue de l'ouverture pour éviter d'endommager le mécanisme.
3. Pour commencer à jouer, faites glisser l'interrupteur de la griffe en position "ON" (Schéma D). Placez un jeton dans la fente (Schéma C) La musique commence à jouer.
4. Utilisez le joystick "Droit" pour déplacer la grue du milieu vers le côté droit, jusqu'à ce que vous voyez la griffe à travers l'ouverture qui se trouve sur le dessus de la machine. Pour voir la corde, qui est attachée à la griffe avec la grue, relâchez la corde pour poser la griffe. Après cela, vous pouvez utiliser les trois manettes pour déplacer la grue d'un côté à l'autre, ainsi que de haut en bas pour ouvrir et fermer la griffe. Vous avez environ 60 secondes pour récupérer des bonbons ou un prix avant que le temps ne soit écoulé et que le jeu ne s'arrête. Si un bonbon ou un prix est saisi et déposé sur le toboggan, il y aura des applaudissements et le jeu s'arrêtera.
5. Lorsque le bonbon est jeté dans le trou, il y a des applaudissements et le jeu se termine.
6. Insérez un autre jeton pour rejouer.
7. Si nécessaire, retirez les jetons du compartiment inférieur (Schéma D).



DE

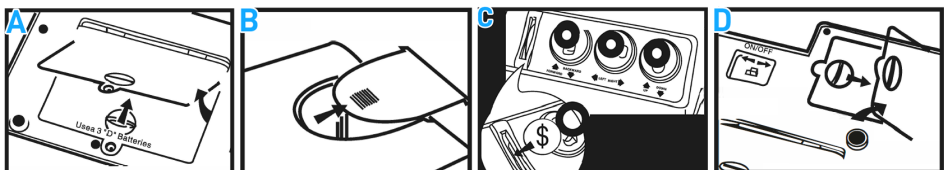
Hinweis: Der Grabber kann am Anfang etwas schwergängig sein. Öffnen Sie den Grabber einmal manuell vor Gebrauch.

1. Legen Sie 3 „D“-Batterien in das Batteriefach ein (Bild A).
2. Legen Sie die Süßigkeiten in das Fach oben auf der Klaue (Bild B).
3. NICHT ÜBERFÜLLEN. Der Klauenkran braucht Platz, um sich zu bewegen, um richtig zu funktionieren. Positionieren Sie den Kran beim Befüllen mit Preisen oder Süßigkeiten von der Öffnung entfernt, um Schäden am Mechanismus zu vermeiden.
4. Um mit dem Spielen zu beginnen, schieben Sie den Schalter an der Klaue in die Position „ON“ (Diagramm D). Legen Sie einen Token in den Schlitz (Diagramm C) Die Musik beginnt zu spielen.
5. Bewegen Sie den Kran mit dem „Right“-Joystick von der Mitte nach rechts, bis Sie das am Greifer mit dem Kran befestigte Seil durch die Öffnung oben an der Maschine sehen können. Lassen Sie das Seil los, um den Greifer abzusetzen, und verwenden Sie dann die drei Joysticks, um den Kran vor und zurück und nach oben und unten zu bewegen, um den Greifer zu öffnen und zu schließen. Sie haben etwa 60 Sekunden Zeit, um Süßigkeiten oder einen Preis zu ergattern, bevor die Zeit abläuft und das Spiel endet. Wenn Süßigkeiten oder Preise gegriffen und die Rutsche herunterfallen, gibt es Applaus und das Spiel wird beendet.
6. Wenn Süßigkeiten herausgenommen und in das Loch geworfen werden, gibt es Applaus und das Spiel endet.
7. Platzieren Sie einen weiteren Spielstein, um erneut zu spielen.
8. Wenn notwendig können Sie Tokens aus dem unteren Fach entfernen (Bild D).

ES

Notificación: El agarre puede estar un poco rígido al principio. Abra manualmente el agarre una vez antes de usarlo.

1. Coloque 3 baterías "D" en el compartimento de la batería (Diagrama A).
2. Coloque los dulces en el compartimento sobre la garra (Diagrama B).
3. NO SOBRECARGUE. La grúa de la garra necesita espacio para moverse y funcionar correctamente. Posicione la grúa lejos de la abertura al llenarla con premios o dulces, para evitar dañar el mecanismo.
4. Para empezar a jugar, deslice el interruptor a la posición "ENCENDIDO" en la garra (Diagrama D). Coloque una ficha en la ranura (Diagrama C), la música comienza a sonar.
5. Use el joystick "Derecho" para mover la grúa desde el centro hacia el lado derecho, hasta que vea la garra a través de la abertura que está en la parte superior de la máquina. Para ver la cuerda, que está conectada a la garra con la grúa, suelte la cuerda para colocar la garra hacia abajo. Después de eso, puede usar los tres joysticks para mover la grúa de lado a lado, así como hacia arriba y abajo para abrir y cerrar la garra. Tiene aproximadamente 60 segundos para agarrar dulces o premios antes de que se acabe el tiempo y el juego se detenga.
6. Cuando se hayan agarrado los dulces y caigan por el agujero, suena un aplauso y el juego se detiene.
7. Inserte otra ficha para jugar de nuevo.
8. Retire las fichas del compartimento inferior cuando sea necesario (Diagrama D).



CZ

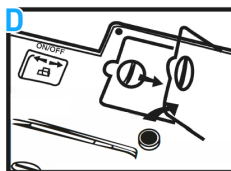
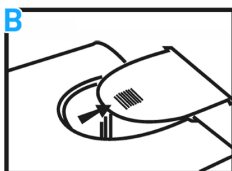
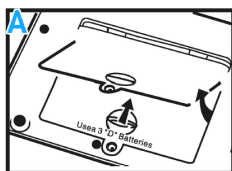
Upozornění: Háček může být na začátku trochu tuhý. Před použitím jej ručně otevřete jednou.

1. Umístěte 3 baterie "D" do bateriového prostoru (diagram A).
2. Umístěte sladkosti do přihrádky na vrcholu drápy (diagram B).
3. **NEPŘEPLŇUJTE.** Drápkový jeřáb potřebuje prostor k pohybu, aby správně fungoval. Při plnění cenami nebo sladkostmi umístěte jeřáb dál od otevření, aby nedošlo k poškození mechanismu.
4. Pro zahájení hry posuňte spínač do polohy "ZAP" na dráčku (diagram D). Vložte žeton do slotu (diagram C), hudba začne hrát.
5. Pomocí joysticku "Right" pohybujte jeřábem z prostředku na pravou stranu, dokud neuvidíte dráp přes otevření na vrcholu stroje. Pro zobrazení lana, které je připojeno ke drápu s jeřábem, uvolněte lano, aby se dráp položil. Poté můžete použít tři joysticky k pohybu jeřábu zleva doprava a nahoru dolů, aby otevřeli a uzavřeli dráp. Máte přibližně 60 sekund na chytání cukroví nebo cen, než se čas vyprší a hra skončí.
6. Když jsou sladkosti chyceny a spuštěny do otvoru, ozve se zvuk potlesku a hra se zastaví.
7. Vložte další žeton, abyste hráli znovu.
8. Pokud je třeba, odeberte žetony z dolního oddílu (diagram D).

DK

Notifikation: Kløeren kan være lidt stiv i begyndelsen. Åbn kløeren manuelt én gang før brug.

1. Placer 3 "D" batterier i batterirummet (Diagram A).
2. Placer slikket i rummet oven på kløeren (Diagram B).
3. FYLD IKKE FOR MEGET. Kløeren har brug for plads til at bevæge sig for at fungere korrekt.
4. Positionér maskinen væk fra åbningen, når du fylder med præmier eller slik, for at undgå skade på mekanismen.
5. For at begynde at spille, skal du skubbe skifteknappen til positionen "ON" ved kløeren (Diagram D). Placer en token i sporet (Diagram C), og musikken begynder at spille. Brug joysticken "Højre" til at flytte kløeren fra midten til højre side, indtil du ser kløeren gennem åbningen øverst på maskinen. For at se linen, der er fastgjort til kløeren med kranen, skal du løsne linen for at lægge kløeren ned. Derefter kan du bruge de tre joysticker til at flytte kløeren fra side til side samt op og ned for at åbne og lukke kløeren. Du har cirka 60 sekunder til at gribe slik eller præmier, før tiden er gået, og spillet stopper.
6. Når slikket er grebet og er blevet tabt ned i hullet, lyder der en applaus, og spillet stopper.
7. Sæt en anden token i for at spille igen.
8. Fjern tokens fra bundrummet, når det er nødvendigt (Diagram D).



HR

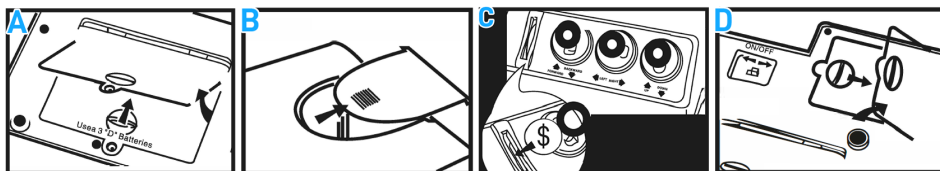
Obavijest: hvataljka može biti malo tvrda na početku. Ručno otvorite hvataljku prije upotrebe.

1. Postavite 3 "D" baterije u pretinac za baterije (dijagram A).
2. Stavite slatkiše u pretinac na vrhu hvataljke (dijagram B).
3. **NE PUNITE PREVIŠE.** Hvatljka za igračke treba prostor za kretanje kako bi pravilno funkcionirala. Postavite hvataljku dalje od otvora kada je puniti slatkišima ili igračkama, kako biste izbjegli oštećenje mehanizma.
4. Da biste započeli igru, kliznite prekidač u položaj "ON" na hvataljki (dijagram D). Stavite žeton u utor (dijagram C), a glazba počinje svirati.
5. Koristite joystick "Desno" da biste pomaknuli hvataljku sredinom na desnu stranu, dok ne vidite hvataljku kroz otvor koji se nalazi na vrhu stroja. Da biste vidjeli uže, koje je pričvršćeno za hvataljku s kranom, pustite uže da se spusti. Nakon toga možete koristiti tri joysticka da biste pomaknuli hvataljku s jedne strane na drugu, kao i gore i dolje, kako biste otvorili i zatvorili hvataljku. Imate otprilike 60 sekundi da uhvatite slatkiše ili igračke prije nego vrijeme istekne i igra se zaustavi.
6. Kada se slatkiši uhvate i spuste u rupu, čuje se zvuk pljeska, a igra se zaustavlja.
7. Stavite drugi žeton da biste ponovno igrali.
8. Uklonite žetone iz donjeg pretinca kada je potrebno (dijagram D).

IT

Notifica: la pinza potrebbe essere un po' rigida all'inizio. Aprirla manualmente una volta prima dell'uso.

1. Inserisci 3 batterie "D" nel vano batterie (Diagramma A).
2. Posiziona le caramelle nel vano sopra la pinza (Diagramma B).
3. **NON RIEMPIRE TROPPO.** La pinza ha bisogno di spazio per muoversi e funzionare correttamente. Posiziona la pinza lontana dall'apertura quando la riempi di premi o caramelle, per evitare danni al meccanismo.
4. Per iniziare a giocare, sposta l'interruttore in posizione "ON" sulla pinza (Diagramma D). Inserisci un gettone nella fessura (Diagramma C), la musica inizia a suonare.
5. Usa la levetta "Destra" per spostare la pinza dal centro al lato destro, finché non vedi la pinza attraverso l'apertura che si trova sulla parte superiore della macchina. Per vedere la corda, che è collegata alla pinza con la gru, rilascia la corda per far abbassare la pinza. Dopo di che puoi usare le tre leve per muovere la pinza da un lato all'altro, nonché su e giù per aprire e chiudere la pinza. Hai circa 60 secondi per prendere caramelle o premi prima che il tempo scada e il gioco si interrompa.
6. Quando le caramelle vengono afferrate e lasciate cadere nel foro, si sente un suono di applausi e il gioco si ferma.
7. Inserisci un altro gettone per giocare di nuovo.
8. Rimuovi i gettoni dal vano inferiore quando necessario (Diagramma D).



NL

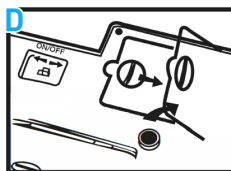
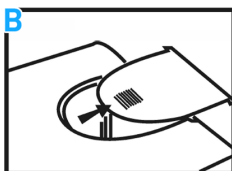
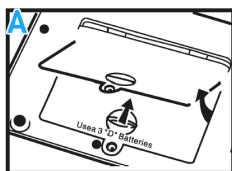
Notificatie: de grijper kan in het begin wat stroef zijn. Open de grijper één keer handmatig voordat je hem gaat gebruiken.

1. Plaats 3 "D" batterijen in het batterijcompartiment (diagram A).
2. Plaats het snoep in het compartiment bovenop de klauw (diagram B).
3. NIET TE VOL VULLEN. De klauw kraan heeft ruimte nodig om goed te kunnen functioneren. Positioneer de kraan weg van de opening bij het vullen met prijzen of snoep, om schade aan het mechanisme te voorkomen.
4. Om te beginnen met spelen, schuif de schakelaar naar de "AAN" positie bij de klauw (diagram D). Plaats een muntstuk in de sleuf (diagram C), de muziek begint te spelen.
5. Gebruik de joystick "Rechts" om de kraan van het midden naar de rechterkant te bewegen, totdat je de klauw door de opening ziet die bovenop de machine zit. Om het touw te zien, dat aan de klauw is bevestigd met de kraan, laat je het touw los om de klauw neer te leggen. Daarna kun je de drie joysticks gebruiken om de kraan van links naar rechts te bewegen, evenals omhoog en omlaag om de klauw te openen en te sluiten. Je hebt ongeveer 60 seconden om snoep of prijzen te pakken voordat de tijd om is en het spel stopt.
6. Wanneer het snoep is gepakt en door het gat is gevallen, klinkt er een applausgeluid en stopt het spel.
7. Plaats een ander muntstuk om opnieuw te spelen.
8. Verwijder muntstukken uit het onderste compartiment indien nodig (diagram D).

PL

Powiadomienie: chwytak może być na początku nieco sztywny. Przed użyciem otwórz chwytak ręcznie raz.

1. Umieść 3 baterie "D" w komorze baterii (Diagram A).
2. Umieść słodycze w przedziale na szczycie chwytaka (Diagram B).
3. NIE PRZEPEŁNIAC. Chwytak potrzebuje miejsca do poruszania się, aby działać poprawnie. Umieść chwytak z dala od otwarcia podczas napełniania nagrodami lub słodyczami, aby uniknąć uszkodzenia mechanizmu.
4. Aby rozpocząć grę, przesuń przełącznik w pozycję "ON" przy chwytaku (Diagram D). Umieść żeton w szczelinie (Diagram C), a muzyka zacznie grać.
5. Użyj joysticka "Prawo", aby przesunąć chwytak z środka na prawą stronę, aż zobaczysz chwytak przez otwarcie na górze maszyny. Aby zobaczyć linę, która jest przymocowana do chwytaka z żurawiem, zwolnij linę, aby położyć chwytak. Następnie możesz użyć trzech joysticków, aby przesunąć chwytak z boku na bok oraz w górę i w dół, aby otworzyć i zamknąć chwytak. Masz około 60 sekund na złapanie słodyczy lub nagród, zanim czas się skończy i gra się kończy.
6. Gdy słodycze zostaną złapane i upuszczone w dół, słychać dźwięk aplauzu, a gra się kończy.
7. Włóż kolejny żeton, aby zagrać ponownie.
8. Usuń żetony z dolnej komory, gdy jest to konieczne (Diagram D).



PT

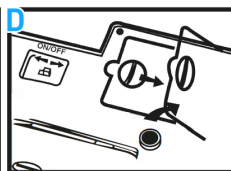
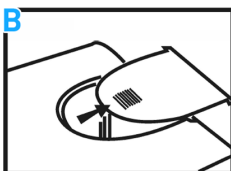
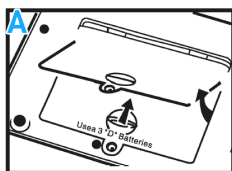
Notificação: o pegador pode ser um pouco duro no início. Abra manualmente o pegador uma vez antes de usar.

1. Coloque 3 pilhas "D" no compartimento da bateria (Diagrama A).
2. Coloque os doces no compartimento acima da garra (Diagrama B).
3. **NÃO ENCHA DEMAIS.** A garra da grua precisa de espaço para se mover para funcionar corretamente. Posicione a grua longe da abertura ao encher com prêmios ou doces, para evitar danos ao mecanismo.
4. Para começar a jogar, deslize o interruptor para a posição "LIGADO" na garra (Diagrama D). Coloque um token na fenda (Diagrama C), a música começa a tocar.
5. Use o joystick "Direita" para mover a grua do meio para o lado direito, até ver a garra através da abertura que está no topo da máquina. Para ver a corda, que está presa à garra com a grua, solte a corda para deitar a garra. Depois disso, você pode usar os três joysticks para mover a grua de lado a lado, bem como para cima e para baixo para abrir e fechar a garra. Você tem aproximadamente 60 segundos para pegar doces ou prêmios antes que o tempo acabe e o jogo pare.
6. Quando o doce for agarrado e solto no buraco, há um som de aplauso e a jogada para.
7. Insira outro token para jogar novamente.
8. Remova os tokens do compartimento inferior quando necessário (Diagrama D).

R0

Notificare: Cleștele poate fi puțin rigid la început. Deschideți manual cleștele o dată înainte de utilizare.

1. Puneți 3 baterii tip "D" în compartimentul pentru baterii (Diagrama A).
2. Puneți bomboanele în compartimentul de pe partea de sus a cleștelui (Diagrama B).
3. **NU UMEZI.** Cleștele are nevoie de spațiu pentru a se mișca în mod corespunzător. Poziționați cleștele departe de deschidere atunci când umpleți cu premii sau bomboane, pentru a evita deteriorarea mecanismului.
4. Pentru a începe jocul, glisați comutatorul pe poziția "ON" la clește (Diagrama D). Puneți un jeton în orificiul de inserție (Diagrama C), muzica începe să se joace.
5. Folosiți joystickul "Dreapta" pentru a muta cleștele de la mijloc la partea dreaptă, până când vedeți cleștele prin deschiderea care se află pe partea de sus a mașinii. Pentru a vedea frânghia, care este atașată la clește cu cleva, eliberați frânghia pentru a lăsa jos cleștele. După aceea puteți utiliza cele trei joystick-uri pentru a muta cleștele de la stânga la dreapta, precum și în sus și în jos pentru a deschide și închide cleștele. Aveți aproximativ 60 de secunde pentru a prinde bomboane sau premii înainte ca timpul să se scurgă și jocul să se oprească.
6. Când bomboanele au fost prinse și căzute prin orificiul de evacuare, se aude un sunet de aplauze și jocul se oprește.
7. Introduceți un alt jeton pentru a juca din nou.
8. Îndepărtați jetonii din compartimentul de jos atunci când este necesar (Diagrama D).



SE

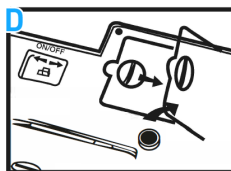
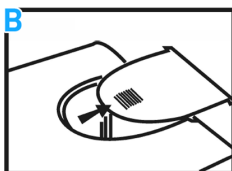
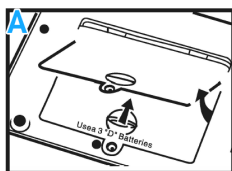
Notifikation: Klossen kan vara lite stel i början. Öppna klossen manuellt en gång innan användning.

1. Placera 3 st "D"-batterier i batterifacket (Diagram A).
2. Placera godiset i facket på toppen av klon (Diagram B).
3. Fyll INTE PÅ FÖR MYCKET. Klonskrapan behöver utrymme för att fungera korrekt. Positionera klonskrapan bort från öppningen när du fyller på med priser eller godis för att undvika skador på mekanismen.
4. För att börja spela, skjut omkopplaren till "PÅ"-position på klonskrapan (Diagram D). Placera en slant i slitsen (Diagram C), musiken börjar spela.
5. Använd joystick "Höger" för att flytta klonskrapan från mitten till höger sida, tills du ser klonskrapan genom öppningen som är på toppen av maskinen. För att se repet som är fastsatt vid klonskrapan med kranen, släpp repet för att lägga ner klonskrapan. Efter det kan du använda de tre joystickerna för att röra kranen från sida till sida, samt upp och ner för att öppna och stänga klonskrapan. Du har cirka 60 sekunder på dig att ta godis eller priser innan tiden är slut och spelet stannar.
6. När godiset har tagits och släppts ner i hålet hörs applåder och spelet slutar.
7. Sätt i en annan slant för att spela igen.
8. Ta bort slantar från bottenfacket vid behov (Diagram D).

SK

Upozornenie: Zberač sladkostí môže byť na začiatku trochu ťažkopádny. Pred použitím ho ručne raz otvorte.

1. Vložte 3 batérie typu "D" do priestoru na batérie (Diagram A).
2. Položte cukrovinky do priestoru na vrchu drápy (Diagram B).
3. NEPLŇTE PRÍLIŠ. Zberač potrebuje priestor na pohyb, aby správne fungoval. Pri napĺňaní ceny alebo cukrovinkami umiestnite zberač ďalej od otvoru, aby ste predišli poškodeniu mechanizmu.
4. Ak chcete začať hrať, posuňte prepínač na drápe do polohy "ON" (Diagram D). Vložte žetón do otvoru (Diagram C), začne sa hrať hudba.
5. Pomocou joysticku "Right" presuňte zberač z prostredia na pravú stranu, kým nevidíte drápu cez otvor, ktorú sa nachádza na vrchu zariadenia. Ak chcete vidieť lano, ktoré je pripojené k drápe pomocou krana, uvoľnite lano, aby sa drápa položila. Potom môžete použiť tri joysticky na pohyb zberača z boku na bok, ako aj hore a dole, aby ste otvorili a zatvorili drápu. Máte približne 60 sekúnd na získanie cukrovín alebo cien, kým sa čas nevyprší a hra sa zastaví.
6. Keď sú cukrovinky chytené a odpadnú do otvoru, ozve sa potlesk a hra sa zastaví.
7. Vložte ďalší žetón na ďalšiu hru.
8. Potrebne žetóny odstráňte z dolného priestoru (Diagram D).



Candy Grabber
SKU - 00179

MikaMax B.V.
www.mikamax.com
Laan van Verhof 2 a, 2231 BZ Rijnsburg
mikamax®, The Netherlands
Made in China, produced for MikaMax

