

EUROPALMS Halloween Figur Mönch, animiert, 170cm

Animierter Knochenmann als Standfigur

Art.-Nr.: 83316120

GTIN: 4026397702262

Der Artikel ist nicht mehr erhältlich.

Beschreibung:

Wenn sich Untote aus ihren Gräbern erheben, Geister und Gespenster auftauchen, sind die Tore zwischen der Welt der Lebenden und der Toten geöffnet. Zusammen mit geschnitzten Kürbissen ist Gevatter Tod eines der typischen Symbole für Halloween und darf bei keiner Dekoration fehlen.

Bei dieser animierten Standfigur von Europalms hat sich der Knochenmann als Mönch mit schwarzer Kapuzenkutte verkleidet. Über seinem Habit, der mit einem Strick zusammengehalten wird, liegt zusätzlich eine zerfledderte Stola aus grobem Netzmaterial. In der linken Hand hält er einen mit Watte ausgepolsterten Jutesack. Mit seiner weit ausgestreckten rechten Hand scheint er nach Besuchern greifen zu wollen, während er sich mit dem Oberkörper hin und her bewegt. Rot leuchtende Augen und lautes Gestöhne vervollständigen den Gruseffekt.

Die Animation der Hängefigur wird per integriertem Mikrofon oder kabelgebundener, manueller Steuerung aktiviert. Achten Sie vor Inbetriebnahme bitte auf ausreichend große Abstände zu anderen Objekten, da sich die Figur selbstständig bewegt.

Features:

- Akku-/Batteriebetrieb möglich
- Soundeffekt
- Augen rot blinkend
- Torso mit Bewegungseffekt
- Animationsdauer bis zu 20 Sekunden
- Platzsparend zu lagern
- Einfach aufzubauen
- Arme formbar

Logistic

EAN / GTIN: 4026397702262

Gewicht: 1,95 kg

Länge: 0.27 m

Breite: 0.24 m

Höhe: 0.45 m

Lieferumfang

- 1 x Figur, 1 x Bedienungsanleitung

Technische Daten:

Stromversorgung:	4,5V DC
Schutzart:	IP20
Stromanschluss:	Batterie/Akku
Batterie:	3 x Mignon (AA) (nicht im Lieferumfang)
Effekt:	Soundeffekt; Augen rot blinkend; Torso mit Bewegungseffekt Über Akustiksensoren oder Taster; Dauer bis zu 20s
Aufstellung/Befestigung:	Ständer
Aufbau:	Platzsparend zu lagern; einfach aufzubauen; Arme formbar
Farbe:	Schwarz
Maße:	Breite: 70 cm Tiefe: 20 cm Höhe: 170 cm
Gewicht:	0,95 kg