Dane aktualne na dzień: 18-11-2026 16:29

Link do produktu: https://sklep.ps.com.pl/pupil-kupil-p-58997.html



Pupil Kupil

Cena brutto	**88,99 zł**
Cena netto	**72,35 zł**
Numer katalogowy	**WGGTHR0UD030687**
Kod producenta	**30687**
Kod EAN	**8711808306875**
Gwarancja	**24 mc.**
Min. liczba graczy	**2**
Max. liczba graczy	**5**
Wersja językowa (zabawki::gry/karciane)	**Polska**
Rodzaj (zabawki::gry)	**Rodzinne i towarzyskie**
Nr katalogowy	**30687**
Marka (Zabawki)	**Brak**
Płeć (zabawki)	**Chłopcy**
Liczba graczy	**2 - 5**
Wymagania wiekowe	**4**
Akcesoria w zestawie	**- 1 pies na smyczy- 1 kość- 1 łopatka- 1 spinner - tarcza losująca- 1 karma dla psa (+1 zapsowa)- 11 żetonów- 1 opakowani- Instrukcja**

Opis produktu

Pupil Kupill nie jest mistrzem dobrych manier i savoir vivre! Gdy bierzesz go na spacer, wszyscy słyszą, że ma problemy z trawieniem!

Zakręć strzałką i mocno ścisnij smycz.
Ooops... co to za dźwięk?
Posprzątaj kupę i zdobądź żeton!
Zbierz 3 żetony aby wygrać grę!

Cel gry: Być pierwszym graczem, który zdobędzie 3 żetony i wygra grę.

Przygotowanie:
Przed każdą grą, należy nakarmić Pupila. Usuń kość z jego pyska, wsuń porcję karmy - popychając palcem, następnie umieść spowrotem kość w pysku.
Upewnij się, że czerwone gumki uszczelniające kość w pysku dobrze przylegają.
Upewnij się, że czerwone przewody łączące smycz i psa są dobrze dociśnięte - w przypadku wątpliwości poproś dorosłego o pomoc.
Umieść Pupila na środku stołu, tuż pod jego ogonem umieść łopatkę.

Rozgrywka:
Rozpoczyna gracz, który ostatnio karmił Pupila.
Podczas swojej rundy, gracz kręci ""strzałką"" tarczki losującej, następnie wykonuje czynność, którą wskaże czarny psi nos:

1 bis -> Wciśnij rączkę smyczy raz, następnie powtórz losowanie i ruch.
1 -Wciśnij rączkę smyczy raz, kolej przechodzi na następnego gracza.
2 -Wciśnij rączkę smyczy 2 razy, kolej przechodzi na następnego gracza.
3 -Wciśnij rączkę smyczy 3 razy, kolej przechodzi na następnego gracza.
Po wykonaniu czynności, twoja runda jest zakończona. Grę kontynuje gracz po lewej stronie.

Pupil nie jest dobrze wychowany! Na dowód tego... wydaje często śmieszne dźwięki podczas trawienia. Czasami możecie mieć wrażenie, że koniec jest blisko!

Gracz, który ściskał smycz podczas, gdy Kupil dokonał dzieła, zdobywa 1 żeton.
Zdobywca żetonu karmi Kupila (zobacz "Przygotowanie"). Nową rundę rozpoczyna gracz po jego lewej stronie.

Koniec gry:
Gra kończy się, gdy jeden z graczy zdobędzie 3 żetony - stając się Zwycięzcą!