

¿TE HA GUSTADO PLAY HIT?

¡Danos tu opinión online, compártenos con tus amigos en redes! Estaremos encantados.

De hecho, si subes una foto de tu partida en Instagram y nos etiquetas ([@playhit.juego](https://www.instagram.com/playhit.juego)) te enviaremos una sorpresita (y no va en broma, te enviaremos un regalito). Si eres tímido, envíanos un mail a contacto@play-hit.es; también te enviaremos la sorpresita.

¿HAY ALGO QUE NO TE ACABA DE CONVENCER?

Antes de gritarlo a los cuatro vientos, nos gustaría que nos dieras la oportunidad de arreglarlo. Envíanos un mail a contacto@play-hit.es o escríbenos a [@playhit.juego](https://www.instagram.com/playhit.juego). Vamos a hacer lo imposible y un poquito más para encontrar una solución.

TE VAN A ENCANTAR...



El juego donde empieza nuestro viaje musical.

Los mayores éxitos de España.



Ganador del Gran Premio del Juguete 2024.



MÁS DE 1 MILLÓN DE JUEGOS VENDIDOS.

¡MUCHAS GRACIAS!

¡Hola, somos Pablo y Toño, los autores de Play Hit!



LOS AUTORES

¡Nos encanta que os hayáis animado a probar nuestro juego! Somos unos amantes de la música desde jóvenes y por eso decidimos crear Play Hit. Un año más tarde nos dimos cuenta de que hacía falta una segunda versión en honor a todas esas canciones tan míticas e inolvidables de la década de los 2000.

NUESTRO COMPROMISO CON EL PLANETA



Utilizamos tintas vegetales y papel con certificado eco-responsable (FSC®).



Hemos elegido una fábrica europea líder en ecorresponsabilidad.



Creamos sonrisas que ayudan a los más necesitados. El 1% de los beneficios se dona a obras benéficas.

ESCANEA PARA
RECIBIR UNA SORPRESA!



WWW.PLAY-HIT.ES

¿CÓMO SE JUEGA?

Formad 2 equipos y colocad los 4 montones de cartas correspondientes a las 4 rondas sobre la mesa.

EXPLICACIÓN DE CADA RONDA

Ronda 1 : Minijuegos musicales (120 cartas)

Por turnos, cada equipo tiene 1 minuto para responder al mayor número posible de preguntas propuestas por el equipo contrario. Si no sabéis la respuesta, podéis pasar. Cada respuesta correcta vale 1 punto (guardad las cartas acertadas para contar los puntos).

Ronda 2 : Escucha e identifica (6 cartas)

Tomad 3 cartas al azar del montón de la Ronda 2. El equipo con la puntuación más baja elige una de estas 3 categorías para ser interrogado.

El equipo contrario escanea el código QR y elige 5 canciones de la lista de reproducción para hacerlas escuchar. El equipo interrogado tiene 30 segundos para reconocer el título de la canción que se está reproduciendo. Solo hay una oportunidad de respuesta, debatid y poned de acuerdo con la respuesta definitiva.

Consejo: Elegid estratégicamente las canciones de la lista seleccionada para intentar atrapar al equipo contrario.

Luego, se invierten los roles y el segundo equipo elige otra de las listas de reproducción (entre las 2 cartas restantes) para ser interrogado.

El equipo que haya reconocido más canciones conserva su carta con el código QR y suma 3 puntos. En caso de empate, repetid la ronda.

Ronda 3 (aconsejado a partir de 4 jugadores) : Mimica o tarareo (44 cartas)

Cada jugador toma una carta del montón de la Ronda 3 sin revelarla al resto.

Por turnos, elegid una de las 3 canciones que aparecen en vuestra carta e intentad que vuestros compañeros la adivinen haciendo mímica o tarareando durante 30 segundos. Pasado el tiempo, en caso de no haberla acertado, el equipo contrario tiene una única oportunidad para proponer la respuesta correcta y conseguir el punto. Cada respuesta correcta vale 1 punto (guardad las cartas para contarlos).

Nota: Si el número de jugadores es impar, un jugador del equipo con menos miembros coge una carta adicional.

Ronda 4 : Batalla de karaoke (68 cartas)

En esta ronda, los 2 equipos juegan al mismo tiempo. Coloca la caja del juego en el centro de la mesa y al lado el montón de cartas de la Ronda 4 boca abajo.

Girad la primera carta y esta revelará dos palabras. El dorso de la siguiente carta del mazo tendrá un color, verde o rosa. Leed en voz alta la palabra que coincida con el color de esa segunda carta. El primer jugador que agarre la caja y la use como un micrófono para cantar una canción con esa palabra ganará 1 punto (guarda las cartas para contar los puntos). Seguid jugando hasta que hayáis volteado 7 cartas.

Si un jugador coge la caja y se queda en blanco, su equipo perdería la oportunidad de cantar con esa palabra y todo queda en manos del equipo contrario.

Nota: Se aceptan las palabras en singular y plural, así como femenino y masculino. Los verbos también pueden estar conjugados. Por ejemplo, para la palabra "sentir", podríamos cantar algo con "siento", "sentimos", etc. También se aceptan canciones de cualquier época, no tienen que ser necesariamente de los 2000.

FIN DE LA PARTIDA

¡El equipo que tenga más puntos al final de las 4 rondas gana el juego (1 punto por cada carta ganada en las rondas 1, 3 y 4 y 3 puntos por la carta con el código QR de la ronda 2)!



DESCUBRE LAS
PLAYLISTS AQUÍ:

