

## ¿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](mailto: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.

## ¡MUCHAS GRACIAS!

¡Hola, somos Pablo y Toño, los autores de Playhit! ¡Nos encanta que os hayáis animado a probar nuestro juego! Somos unos amantes de la música y hasta hace unos años no había quien nos sacara del centro de la pista. En honor a todas esas canciones que nos han hecho vivir las mejores noches de nuestras vidas, creamos este juego.



LOS AUTORES

¡Sea como sea, esperamos que os lo paséis tan bien jugando como nosotros creándolo!

## NUESTRO COMPROMISO CON EL PLANETA:



Utilizamos tintas vegetales y papel con **certificado ecorresponsable (FSC®)**.



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



Utilizamos envoltorios hechos con fécula de patata para nuestras cartas.  
**¡Hasta nunca, plástico!**

## TE VAN A ENCANTAR...



Agilidad, creatividad y muchos disparates.

**GRAN PREMIO DEL JUGUETE 2024.**



Faroles, despiste y las mejores risas.

**GRAN PREMIO DEL JUGUETE 2021.**

## ¿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: Recuerda la letra

Por turnos, cada equipo tiene 45 segundos 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 para contar los puntos).

#### Ronda 2: Minijuegos musicales

Cada equipo toma 5 cartas del montón de la Ronda 2. Por turnos, cada equipo hace una pregunta al equipo contrario. Cada respuesta correcta vale 1 punto (guardad las cartas para contar los puntos).

#### Ronda 3: Escucha e identifica

Tomad 5 cartas del montón de la Ronda 3. El equipo con la puntuación más baja elige una de estas 5 cartas para ser interrogado en una prueba a ciegas. El otro equipo 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 o el artista de la canción que se está reproduciendo. Luego, se invierten los roles y el segundo equipo elige otra de las listas de reproducción (entre las 4 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.

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

#### Ronda 4 (aconsejada a partir de 4 jugadores): Mímica y tarreo

Cada jugador toma una carta del montón de la Ronda 4 sin revelarla a sus compañeros.

Por turnos, intentad hacer que vuestros compañeros adivinen uno de los títulos de la carta que habéis cogido, tendréis que hacer mímica y/o tarrearlo durante 30 segundos. Pasado este tiempo, el equipo contrario tiene una única oportunidad para proponer la respuesta correcta y robar 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.*

### FIN DE LA PARTIDA

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

