

VOUS AVEZ AIMÉ PLAY HIT ?

Postez un avis sur Internet, parlez-en à vos proches et sur les réseaux sociaux ! Ça fait toujours plaisir.

D'ailleurs, mettez sur Insta une photo de votre partie en nous taguant (@playhit_jeu et #playhit) et pour vous remercier, on vous enverra une petite surprise (promis c'est pas une blague, on va réellement vous envoyer un petit cadeau !).

Si vous êtes timides, envoyez-nous un message sur contact@playhit.fr, on vous enverra aussi un petit cadeau !

MERCI !

Salut, c'est Ben & JB, les auteurs de Play Hit ! Nous sommes super heureux de vous compter parmi nos joueurs ! On est des grands fans de musique, alors on a créé un jeu pour que vous puissiez vous éclater autour des hits des années 2010 et 2020.

En tout cas, on espère que vous prendrez autant de plaisir en y jouant que nous en avons pris en le créant !



LES AUTEURS

QUELQUE CHOSE VOUS A DÉPLU ?

Laissez-nous une chance de nous rattraper. Envoyez-nous un mail à contact@playhit.fr ou un message sur Instagram à @playhit_jeu. On va se plier en quatre pour trouver une solution !

VOUS ALLEZ ADORER...



La version **90's 2000's** de ton jeu préféré
Plus de **240 questions**

NOTRE ENGAGEMENT POUR LA PLANÈTE



On a adopté du papier certifié **écoresponsable (FSC®)** et des encres végétales.



On a choisi une usine européenne à la pointe de **l'écoresponsabilité**.



On transmet notre amour en reversant, tous les ans, **1% de nos bénéfices** à une association caritative.



Le jeu de **bluff** et **d'imagination** entre amis ou en famille
Gagnant du **Grand Prix du Jouet**

SCANNE-MOI POUR UNE SURPRISE !



WWW.PLAYHIT.FR

COMMENT JOUER ?

Formez 2 équipes et placez 4 piles de cartes correspondant aux 4 Rounds sur la table.

EXPLICATION DES ROUNDS

Round 1 : Quiz'HIT

À tour de rôle, chaque équipe a 45 secondes pour répondre à un maximum de questions posées par l'équipe adverse. Si vous n'avez pas la réponse, vous pouvez passer.

Chaque bonne réponse rapporte 1 point. Conservez les cartes pour compter les points.

Round 2 : Blind Test

L'équipe ayant le score le plus bas pioche 5 cartes du paquet Round 2. Chaque carte contient 2 QR codes : un au recto (Face A) et un au verso (Face B), chacun menant à une playlist différente. L'équipe choisit une carte, la donne à l'équipe adverse qui scanne le QR code et sélectionne 5 chansons de la playlist à faire deviner.

L'équipe interrogée a 30 secondes par chanson pour deviner le titre et/ou l'artiste.

Vous marquez 2 points si vous trouvez à la fois l'artiste et le titre. Si vous n'en trouvez qu'un des deux, vous marquez 1 point.

Ensuite, les rôles s'inversent : l'autre équipe choisit une carte parmi les 4 restantes pour être testée à son tour.

L'équipe qui obtient le meilleur score garde sa carte QR code et gagne 3 points. En cas d'égalité, rejouez la manche.

Conseil : choisissez stratégiquement les chansons pour piéger vos adversaires !

Round 3 (conseillé à partir de 4 joueurs) : Fredonne ou mime

Chaque joueur prend une carte du paquet Round 3 sans la révéler à ses coéquipiers.

À tour de rôle, tentez de faire deviner l'un des titres de votre carte à votre équipe en le mimant et/ou en le fredonnant pendant 30 secondes.

Une fois le temps écoulé et si la réponse n'a pas été trouvée, l'équipe adverse a alors une seule chance pour deviner la bonne réponse et voler le point.

Chaque bonne réponse vaut 1 point. Conservez les cartes pour compter les points.

Remarque : Si une équipe a un joueur de moins, un joueur de cette équipe joue deux fois.

Round 4 : Karaoké Battle

Dans cette manche, les 2 équipes jouent en même temps. Posez la boîte du jeu au centre de la table puis faites une pile de 7 cartes du Round 4 juste à côté. Retournez une carte.

Le premier joueur qui pense aux paroles d'une chanson comportant l'un des mots de la carte attrape la boîte et l'utilise comme micro pour chanter l'extrait qu'il a en tête. Si la réponse est validée, l'équipe gagne 1 point.

Retournez la carte suivante, et ainsi de suite. Conservez les cartes pour compter les points.

Précision : Les verbes sont à l'infinitif mais les conjugaisons sont acceptées. Par exemple, si le mot est "entendre", chanter "j'entends le loup, le renard et la belette..." est valable.

FIN DE LA PARTIE

L'équipe qui a le plus de points à l'issue des 4 Rounds remporte la partie (1 point par carte remportée lors des Rounds 1, 3 et 4 et 3 points pour la carte QR code du Round 2) !

