

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 bonjour@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 en a créé un jeu pour que vous puissiez vous éclater autour des hits des années 90 et 2000.



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

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 @playhitfr. On va se plier en quatre pour trouver une solution !

VOUS AVEZ AIME PLAY HIT ?



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.

VOUS ALLEZ ADORER...



Le jeu de **culture générale** déjanté !
Plus de 1200 questions



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

SCANNE-MOI
POUR UNE
SURPRISE !



COMMENT JOUER ?

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

EXPLICATION DES ROUNDS

Round 1 : Retrouve les paroles

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 : Culture et fun facts

Chaque équipe pioche 5 cartes de la pile Round 2. Tour à tour, chaque équipe pose une question à l'équipe adverse. Chaque bonne réponse rapporte 1 point (conservez les cartes pour compter les points).

Round 3 : Blind Test

Piochez 5 cartes de la pile Round 3. L'équipe avec le score le plus faible choisit parmi ces 5 cartes celle sur laquelle elle souhaite être interrogée pour un blind test. L'autre équipe scanne le QR code et choisit dans la playlist 5 chansons à leur faire écouter. L'équipe interrogée a 30 secondes pour reconnaître le titre ou l'artiste de la chanson jouée.

Ensuite, on inverse les rôles et c'est à l'autre équipe de choisir sur quelle playlist elle veut se faire interroger parmi les 4 cartes restantes.

L'équipe qui a reconnu le plus de chansons conserve sa carte QR code et marque 3 points. En cas d'égalité, rejouez la manche.

Conseil : choisissez stratégiquement les chansons de la playlist sélectionnée pour essayer de piéger l'équipe adverse.

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

Chaque joueur pioche une carte de la pile Round 4 sans la révéler à ses partenaires.

À tour de rôle, tentez de faire deviner à vos coéquipiers l'un des titres de la carte piochée en choisissant de le mimer et/ou de le fredonner pendant 30 secondes. Passé ce délai, l'équipe adverse a une chance de trouver la bonne réponse et de voler le point. Chaque bonne réponse rapporte 1 point (conservez les cartes pour les compter).

Précision : Si le nombre de joueurs est impair, un joueur de l'équipe ayant le moins de membres pioche une carte supplémentaire.

FIN DE LA PARTIE

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

