

MATCH PERFECTO

80 RETOS
PARA
JUGAR EN
PAREJA Y
ROMPER
LA
RUTINA

la cita que no
sabíais que
necesitabais

&
**MATCH
PERFECTO**

Diseño e ilustraciones del interior: Israel Romero
Diseño de la cubierta: Julio Fuentes
Adaptación de la cubierta: Planeta Arte & Diseño

© Editorial Planeta, S. A., 2026
temas de hoy, un sello editorial de Editorial Planeta, S. A.
Avda. Diagonal, 662-664, 08034 Barcelona (España)
www.planetadelibros.com

Primera edición: enero de 2026
ISBN: 978-84-10293-63-2
Depósito legal: B. 22.904-2025
Composición: Realización Planeta
Impresión y encuadernación: Macrolibros
Printed in Spain - Impreso en España

La lectura abre horizontes, iguala oportunidades y construye una sociedad mejor. La propiedad intelectual es clave en la creación de contenidos culturales porque sostiene el ecosistema de quienes escriben y de nuestras librerías. Al comprar este libro estarás contribuyendo a mantener dicho ecosistema vivo y en crecimiento. En Grupo Planeta agradecemos que nos ayudes a apoyar así la autonomía creativa de autoras y autores para que puedan seguir desempeñando su labor.

Dirigete a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesitas fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra. Puedes contactar con CEDRO a través de la web www.conlicencia.com o por teléfono en el 91 702 19 70 / 93 272 04 47.

Queda expresamente prohibida la utilización o reproducción de este libro o de cualquiera de sus partes con el propósito de entrenar o alimentar sistemas o tecnologías de inteligencia artificial.

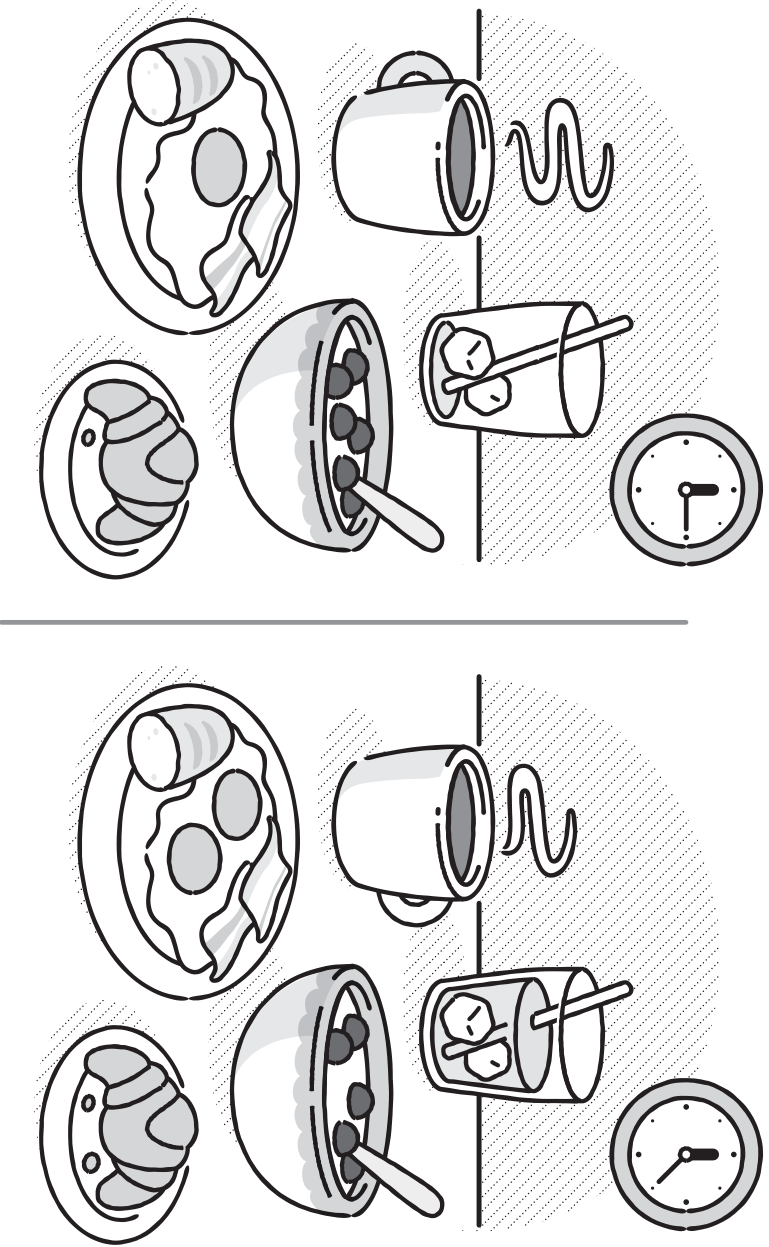


Instrucciones de juego

- 1• Siéntate enfrente de tu pareja.
- 2• Afila el lápiz y relaja los sentidos.
- 3• Abrid el libro y al lío: cada reto está duplicado para que la experiencia de juego sea compartida.
- 4• No dejes que tu pareja te copie mientras resuelves cada juego.
- 5• Demuestra tu ingenio, tu creatividad y tu rapidez para ganar el máximo número de retos.
- 6• Este libro es una oportunidad única de volver a pasar tiempo de calidad con tu pareja.
- 7• Saca tu lado más competitivo, hay mucho en disputa.
- 8• Los juegos son rápidos, los premios eternos.
- 9• Por favor, seguid jugando aunque el libro se acabe.
- 10• Si pierdes, ten en cuenta que los premios para el ganador... serán «castigos» para ti. Razón de más para darlo todo.

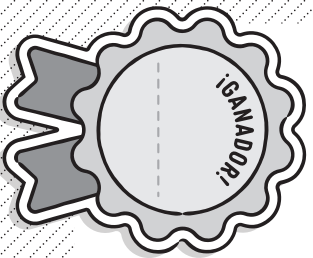
1 Desayuno a contrarreloj

Encuentra las 7 diferencias antes de que se enfríe el café.



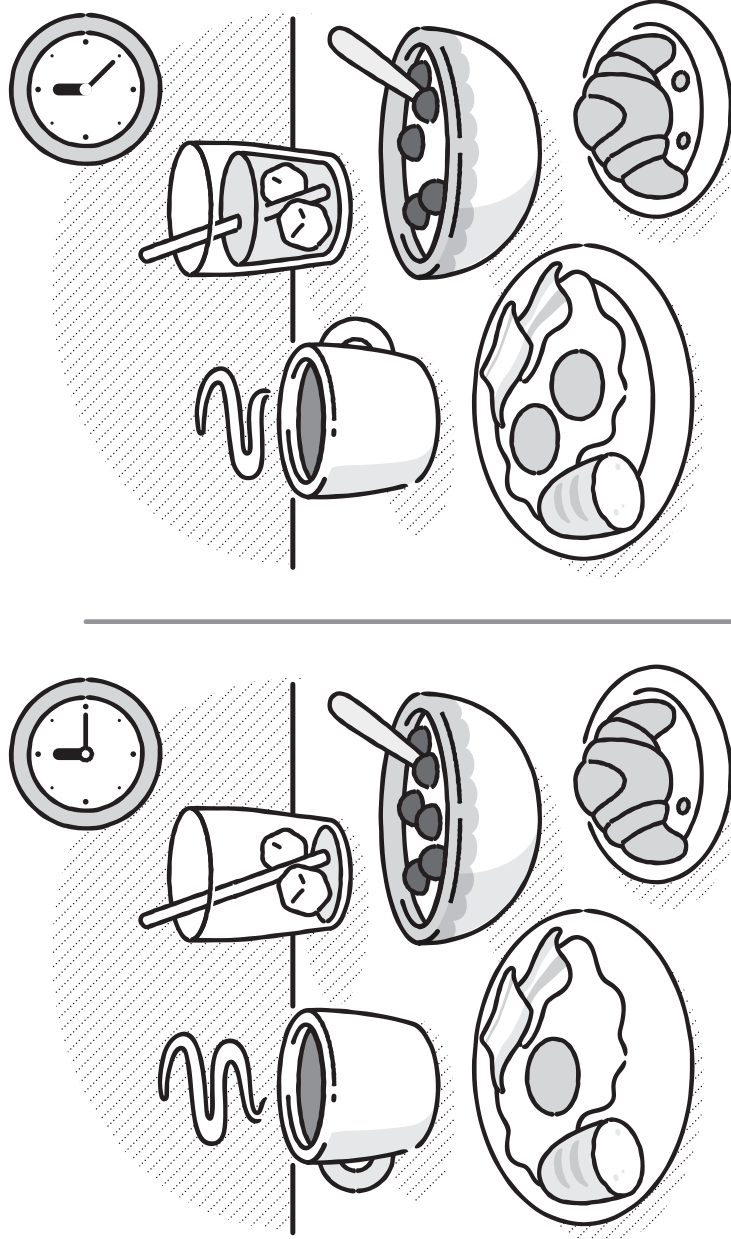
Premio

El ganador se come el último churro (o la última porra).



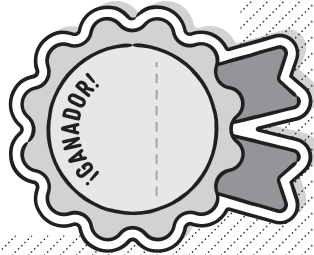
1 Desayuno a contrarreloj

Encuentra las 7 diferencias antes de que se enfríe el café.



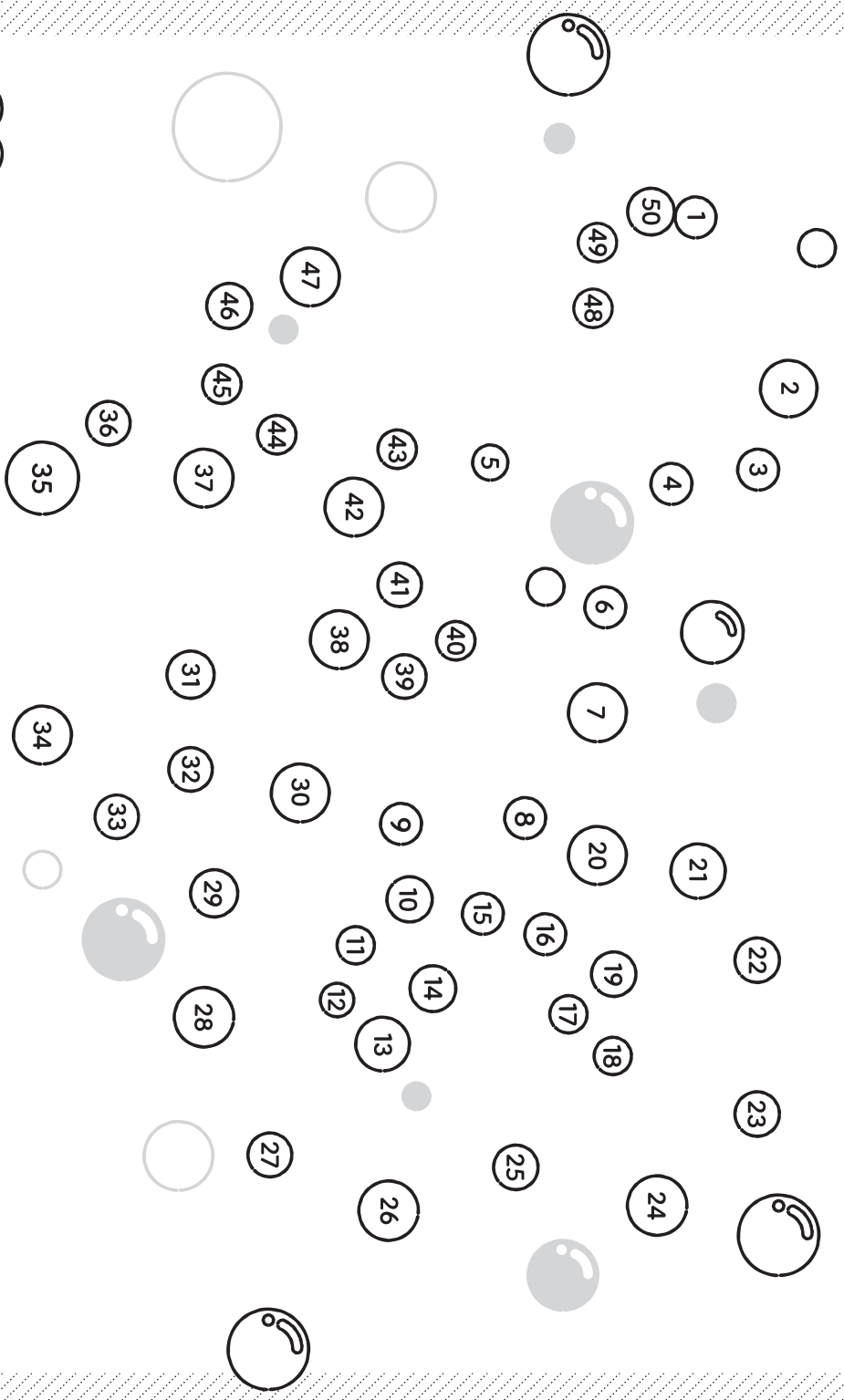
Premio

El ganador se come el último churro (o la última porra).



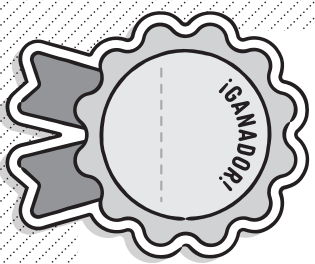
2 En la ducha (exprés)

Une las burbujas antes de que el agua se enfríe. Gana el que descifre antes el mensaje escondido y lo grite con todas sus fuerzas.



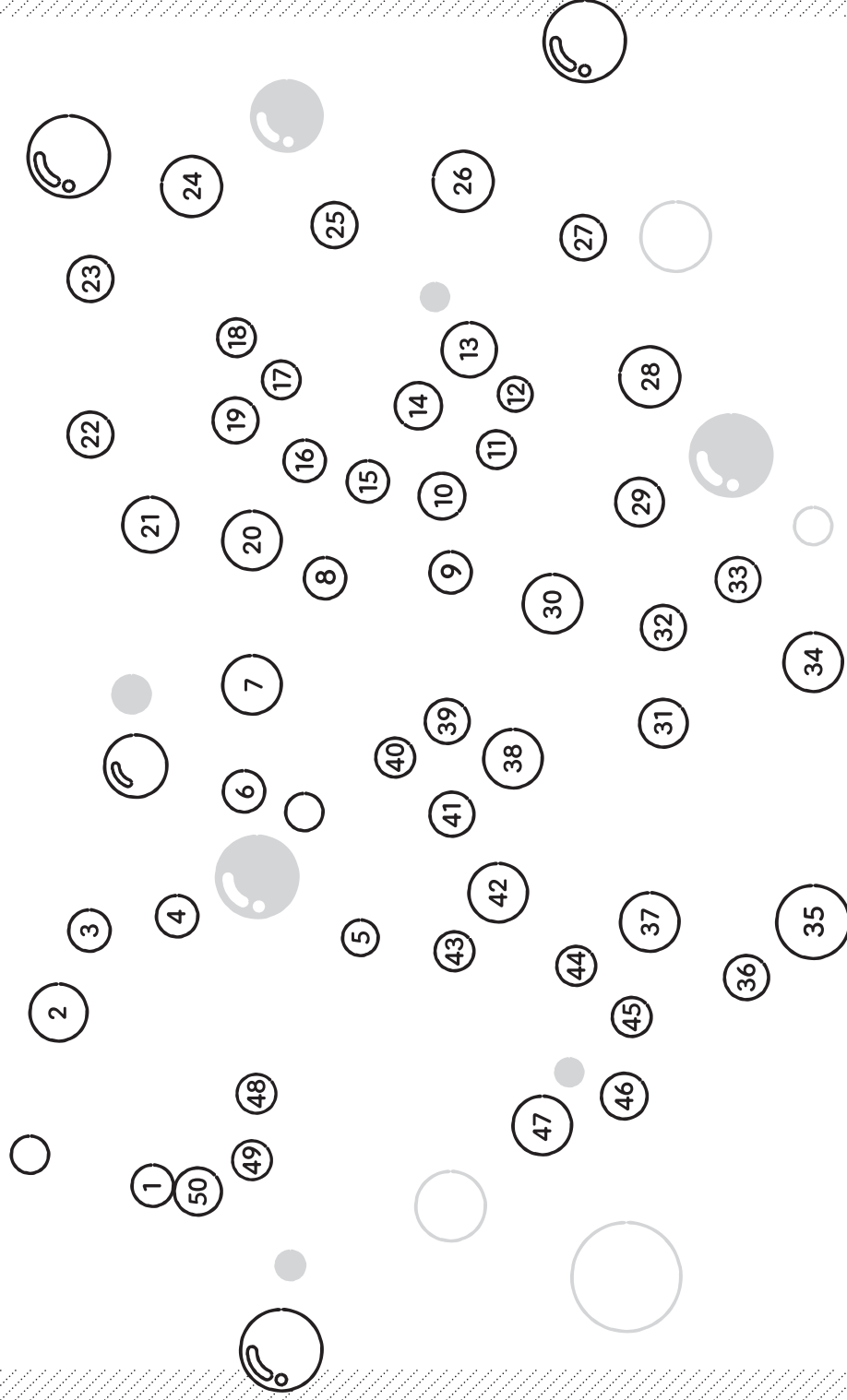
◆ Premio ◆

El vencedor elige las canciones de la próxima ducha compartida.



2 En la ducha (expres)

Une las burbujas antes de que el agua se enfríe. Gana el que descifre antes el mensaje escondido y lo grite con todas sus fuerzas.



◆ Premio ◆

El vencedor elige las canciones de la próxima ducha compartida.

