



AGRANDADYTOS 2005

JUEGO INTERACTIVO PARA EL PROGRAMA AGRANDADYTOS PARA LOS USUARIOS DE CELULARES

1. INTRODUCCION

El entretenimiento busca incorporar a toda la familia que mira el programa mediante un juego que se presenta al estilo de una "sopa de letras", donde los participantes deberán responder a una consigna a partir de una serie de letras desordenadas. Las consignas responderán a tres temáticas o dificultades: NIÑOS – ADOLESCENTES – ADULTOS.

Por cada acierto el participante sumará 10 puntos, debiendo contestar un total de 9 consignas para finalizar una ronda. Cada ronda constará de tres consignas para niños, 3 consignas para adolescentes y 3 consignas para adultos. Un mismo ANI podrá jugar hasta 3 rondas por semana.

Todas las consignas tendrán una sola respuesta correcta, la cual estará conformada por la totalidad de las letras dadas como pista. Los participantes contarán con 60 segundos para responder cada pregunta. En el caso que se exceda del tiempo, se considerará la respuesta como incorrecta, y se le avisará que respondió Fuera de Tiempo.

2. DESARROLLO DEL JUEGO

Los siguientes pasos son los que representan como sería el juego a través del envío y recepción de mensajes de texto (SMS).

- **A – COMO PARTICIPAR**

Para poder participar del juego el televidente deberá enviar un mensaje de texto con la palabra "DADY" al número corto 7857. El juego podrá ser jugado en cualquier momento del día, los siete días de la semana.

- **B – BIENVENIDA**

El participante que por primera vez participe recibirá un mensaje de texto **por única vez** que dirá: "*Llego AGRANDADYTOS a tu celular. Ordena las letras y responde la consigna! Costo 0,50+imp/msj. Bases: www.by-cycle.com*". Luego recibirá otro mensaje con la primera consigna.

- **C – COMIENZO**

Luego del primer mensaje, el participante recibirá la primer consigna para resolver.

Por ejemplo,

El participante envía: **"DADY"** al número corto 7857



Responde la aplicación: **Llego AGRANDADYTOS a tu celular. Ordena las letras y responde la consigna! Costo 0,50+imp/msj. Bases: www.by-cycle.com**

Responde la aplicación: **Empezamos: Nombre del ayudante del Zorro: DROBAREN. Ordena las letras y envía DA + la respuesta**

El participante envía: **DA BERNARDO**

Responde la aplicación: **Correcta! Tipica comida argentina: DASOA. Ordena las letras y envía DA + la respuesta**

El participante envía: **DA ADOSA**

Responde la aplicación: **Incorrecta. Compositor del tango ALMA DE BANDONEON: ODRAMIA. Ordena las letras y envía DA + la respuesta**

El participante envía: **DA MARIADO**

El participante continúa jugando hasta finalizar la ronda de 9 consignas.

– D – FIN DE LA RONDA

Una vez que responda las 9 consignas de una ronda, la aplicación lo invitará a jugar nuevamente (si pudiera).

Por ejemplo, (Viene de un juego anterior)

El participante envía: **DA POKEMAN**

Responde la aplicación: **Incorrecta! Sumaste xxxpts en la ronda. Para volver a jugar envía DADY al 7857**

– F – OTROS COMANDOS

Además de los descriptos, la aplicación deberá contar con los siguientes comandos:

- **DA FIN:** en el caso que el participante desee terminar una ronda antes de llegar a la 10ma pregunta
- **DA BASES:** para conocer las Bases y Condiciones del entretenimiento
- **DA STATUS:** le informará su mejor ronda de la semana

3. CÁLCULO DE PUNTAJES, GANADORES & PREMIOS

Por cada respuesta correcta, se otorgarán 10 puntos, por cada respuesta incorrecta o contestada fuera de tiempo no se sumarán ni restarán puntos.

Los ganadores del juego estarán determinados al final de cada semana de juego (la semana dura desde el día viernes a las 21.00hs, hasta el viernes siguiente a las 20.59hs). Se establecerá un ranking para las participaciones por SMS con las mejores posiciones, de acuerdo a los siguientes criterios:



- 1º) Mayor puntaje obtenido a lo largo de la mejor ronda
- 2º) Menor tiempo utilizado en responder la totalidad de preguntas de la ronda
- 3º) El que haya respondido antes la última pregunta de la ronda con la cual participa

Existirán tres premios por semana para aquellos participantes que terminen en sendos lugares en el ranking. Los premios consistirán en órdenes de compra en GARBARINO por un total de \$ 1.500.- (pesos mil quinientos) semanales, que se distribuirán de la siguiente manera:

- 1er. Premio: Una orden de compra en Garbarino por \$750 (setecientos cincuenta pesos)
- 2do. Premio: Una orden de compra en Garbarino por \$500 (quinientos pesos)
- 3er. Premio: Una orden de compra en Garbarino por \$250 (doscientos cincuenta pesos)

4. COSTO DE PARTICIPACION

- **SMS 7857:** \$ 0,50 + imp. / mensaje.

5. COMPAÑÍAS CELULARES INTERVINIENTES

El desarrollo está pensado para ser ejecutado sobre la base de usuarios de las cuatro compañías Celulares CTI Móvil, Movicom Bellsouth, Telefónica Unifón y Personal.