



## LAS 10 DE UNA

### JUEGO INTERACTIVO DEL PROGRAMA FLORICIENTA PARA LOS USUARIOS DE CELULARES

#### 1. INTRODUCCION GENERAL

El juego desarrollado esta ligado al conocimiento de los televidentes sobre los tres personajes principales de la telenovela FLORICIENTA: Floricienta, Máximo y Franco. El entretenimiento planteará a los participantes, preguntas relacionadas con estos tres personajes, tanto respecto de la caracterización del personaje, como de lo acontecido en la telenovela.

Cada participante para completar una ronda de juego deberá responder 10 preguntas con 3 opciones de respuesta, sobre uno de los tres personajes a su elección. Tendrá la posibilidad de jugar una ronda semanal, por cada uno de los personajes.

El participante contará con 60 segundos para responder cada pregunta, luego de lo cual la respuesta será considerada como incorrecta. E

Para comenzar, cada participante deberá enviar un SMS con la palabra FLOR y continuará respondiendo a los SMS que vaya recibiendo.

Dentro del \* también los usuarios podrán interactuar con distinto contenido.

#### 2. DESARROLLO DEL JUEGO

##### - Paso 1 – COMIENZO

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

##### - Paso 2 – DESARROLLO DEL JUEGO

El participante que por primera vez participe recibirá un mensaje de texto **por única vez** que dice: "Bienvenido! Elegi tu personaje, y responde las 10 de una! Costo de participacion: \$0,50+imp/mensaje". Luego recibirá un nuevo mensaje con la primera pregunta.

Por ejemplo,

El participante envía: **FLOR** al número corto 7857

Responde la aplicación: **Bienvenido! Elegi tu personaje y responde las 10 de una! Costo de**



**participacion: \$0,50+imp/mensaje**

Responde la aplicación: **Sobre quien quieres responder? 1-FLORICIENTA 2-MAXIMO 3-FRANCO. Envía FL y la opcion al 7857**

El participante envía: **FL 1**

Responde la aplicación: **Que palabra usa siempre Flor? F-Fliquear R-Rupiar P-Pitilar. Envía FL y la opcion al 7857**

El participante envía: **FL F**

Responde la aplicación: **Correcta! A que le tiene fobia Flor? C-Cucarachas O-Oscuridad T-Tormentas. Envía FL y la opcion al 7857**

El participante envía: **FL O**

Responde la aplicación: **Incorrecta! De quien esta enamorada Flor? M-Max F-Franco L-Lorenzo. Envía FL y la opcion al 7857**

.... Y así continuará jugando hasta responder las 10 preguntas correspondientes a una ronda de juego.

### — **Paso 3 – FINAL DE LA RONDA**

Al llegar a la última pregunta, si aún tiene rondas pendientes en la semana, para responder por alguno de los otros dos personajes, el participante recibirá:

Responde la aplicación: **Correcta! Tu puntaje es xxx puntos. Podes mejorar tu puntaje! Para volver a jugar envía FLOR al 7857**

A medida que vaya respondiendo la ronda permitida semanalmente de cada personaje, éste no se mostrará en el menú principal.

Por ejemplo:

Responde la aplicación: **Con quien se quedo encerrada Flor en el baño? M-Max F-Franco G-Greta. Envía FL y la opcion al 7857**

El participante envía: **FL G**

Responde la aplicación: **Incorrecta! Tu puntaje es xxx puntos. Podes mejorar tu puntaje! Para volver a jugar envía FLOR al 7857**

El participante envía: **FLOR**

Responde la aplicación: **Sobre quien quieres responder? 2-MAXiMO 3-FRANCO. Envía FL y la opcion al 7857**

Así el participante podrá seguir respondiendo hasta completar una ronda por cada personaje.

Si no tuviera mas rondas pendientes en la semana recibiría,



Responde la aplicación: **Correcta! Tienes xxx pts. No tienes más rondas, vuelve la semana próxima! Conoce tu mejor puntaje enviando FL STATUS al 7857**

El participante podrá conocer su estado enviando un mensaje de texto, al cual se le responderá con el mejor puntaje computado hasta el momento. Por ejemplo,

El participante envía: **FL STATUS**

Responde la aplicación: **Tu mejor puntaje es de xxx puntos.**

### 3. CALCULO DE PUNTAJES

El participante sumará 10 puntos por cada respuesta correcta, pero no restará puntos por contestar en forma incorrecta o fuera de tiempo.

Los criterios para establecer los ganadores serán:

1° - Mejor puntaje

2° - Anterioridad en el envío de la última respuesta

El máximo puntaje que podrá lograr un participante en una semana será de 100 puntos, en cualquiera de las tres rondas disponibles.

### 4. GANADORES y PREMIOS

Los ganadores del juego serán los jugadores que a lo largo de la semana hayan acumulado la mayor cantidad de puntos en una ronda (sin importar si respondió por Floricienta, por Máximo o por Franco). Cada semana se entregará como premio una orden de compra de la marca 47th Street. Las semanas comenzarán los días lunes a las 19hs, momento en el que los puntajes semanales volverán a 0 (cero).

Asimismo, existirá un premio mensual, consistente en tomar un desayuno con Benjamín Rojas, el actor que interpreta a Franco. Se hará acreedor a este premio, aquel participante que a lo largo del mes haya acumulado la mayor cantidad de puntos en todas las rondas jugadas en el período de referencia

### 5. PARTICIPACION POR \*7857

Dentro del \*7857, los usuarios encontrarán la opción de participar del juego LAS 10 DE UNA. Una vez marcada la opción LAS 10 DE UNA el participante comenzará a interactuar con el entretenimiento bajo la misma modalidad adoptada para SMS

### 6. PRECIOS SMS 7857, \*7857

La participación podrá realizarse por las 2 vías aptas de comunicación y los precios se detallan a continuación:

- **SMS 7857:** \$ 0,50 + imp. / mensaje.
- **\* 7857:** \$ 0,90 + imp. / minuto de aire.