



TRIVIA PARA GENIOS Aplicación Interactiva Para Usuarios De Celulares

I. TRIVIA PARA GENIOS

Se presentará una trivía de preguntas y respuestas con formatos similares a los que se presentan en las revistas de juegos: se presentará una definición con 3 opciones, de las cuales el participante deberá enviar cuál es la correcta, siendo las otras dos incorrectas.

Cada semana, un mismo ANI podrá responder hasta tres rondas de 10 preguntas. Aquel participante que responda la mayor cantidad de preguntas en el menor tiempo posible será el ganador semanal.

a. DESARROLLO DEL JUEGO

Aclaración: Todos los mensajes que se verán a continuación son sólo un ejemplo; los mismos serán reemplazados y podrán ser gestionados de distinta manera de acuerdo a la aplicación.

– Paso 1 – COMIENZO

Para poder participar del juego el participante deberá enviar un mensaje de texto que diga "GENIO" al número corto 2255. El juego podrá ser jugado las 24 horas, los 7 días de la semana.

– Paso 2 – BIENVENIDA

El participante que por primera vez participe recibirá un mensaje de texto que dice: **"Llego la trivía para genios! Responde enviando ED + el nro de opcion al 2255. Costo: 0,50+imp/msj. Bases:www.bippie.com"**. Luego recibirá un nuevo mensaje con la primera pregunta para empezar a jugar.

– Paso 3 – PREGUNTAS

Una vez dentro del juego la mecánica se desarrolla de la siguiente manera:

El participante envía: **"GENIO"** al número corto 2255

Responde la aplicación: **Llego la trivía para genios! Responde enviando ED + el nro de opcion al 2255. Costo: 0,50+imp/msj. Bases:www.bippie.com**

Responde la aplicación: **Mamifero plantigrado: 1-Perro 2-Oso 3-Elefante. Envía ED y la opcion**

El participante envía: **ED 2**



Responde la aplicación: **Correcta! Madera resinosa que sirve para alumbrar: 1-Ova 2-Ale 3-Tea. Envía ED y la opción**

El participante envía: **ED 1**

Responde la aplicación: **Incorrecta. Superior de un convento: 1-Zar 2-Caudillo 3-Abad. Envía ED y la opción**

El participante continúa jugando hasta finalizar la ronda de 10 preguntas.

b. FIN DE LA RONDA

Una vez que responda las 10 preguntas de una ronda, la aplicación lo invitará a jugar nuevamente (si pudiera).

Por ejemplo, (Viene de un juego anterior)

El participante envía: **ED 3**

Responde la aplicación: **Incorrecta! Sumaste xxxpts en la ronda. Para volver a jugar envía GENIO al 2255**

c. OTROS COMANDOS

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

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

d. CÁLCULO DE PUNTAJES y GANADORES

Por cada respuesta correcta, se otorgarán 10 puntos, por cada respuesta incorrecta o contestada fuera de tiempo no se sumarán ni restarán puntos. En total, un mismo participante podrá sumar un máximo de 100 puntos en una semana, y 400 puntos a lo largo del mes.

Semanalmente, se determinará un ranking con las mejores posiciones, de acuerdo a los siguientes criterios:

- A) Mayor puntaje obtenido a lo largo de la mejor ronda
- B) Menor tiempo utilizado en responder la totalidad de preguntas de la ronda
- C) El que haya logrado antes los puntajes A y B

COSTO DE PARTICIPACION

El costo de participación a través del envío de mensajes de texto al número corto 2255 es de \$0,50 más impuestos por mensaje enviado.

COMPAÑÍAS CELULARES INTERVINIENTES

El desarrollo está pensado para ser ejecutado sobre la base de usuarios de las tres compañías Celulares CTI Móvil, Telefónica Movistar (ex-Movicom Bellsouth y ex-Telefónica Unifón) y Personal.