



CLEVER WINNING

# Number Match Gewinnspiele

**Zahलगewinnspiele (Number Matches)** sind ein ideales Gewinnspiel-Tool: flexibel umsetzbar, einleuchtender Mechanismus und Gewinnwahrscheinlichkeiten, die an jedes Budget anpassbar sind.

**Geburtstagsspiel.** Bis zu 1 Million € kann ein Teilnehmer hierbei gewinnen, wenn er mitspielt: Der Kandidat gibt dem Moderator des Events oder eines Radiosenders sein Geburtsdatum bekannt. Der Moderator gibt darauf hin die letzten vier Stellen der Personalausweis-Seriennummer des Kandidaten in eine von SPS programmierte und zur Verfügung gestellte Online-Eingabemaske ein. Die Eingabemaske zeigt anschließend das Gewinner-Geburtsdatum für den aktuellen Versuch an. Stimmt der Geburtstag des Kandidaten mit dem Tag, der auf dem Display erscheint überein, gewinnt der Anrufer bereits 1.000 €. Stimmen Monat und Tag überein, gehören dem Anrufer 10.000 €. Und stimmt auch noch das Jahr überein, dann gewinnt Ihr Hörer den Hauptpreis, z.B. in Höhe von 1 Million €!

**SixPix.** Die Rubbelkarte mit Preisgeldabsicherung - eine kreative Idee, um für mehr Aufmerksamkeit zu sorgen, sei es als Messespiel, am POS, als Produktbeigabe, live auf einem Event oder innerhalb eines Mailings. Die Anzahl der Rubbelfelder je Karte, die darunter enthaltenen Zahlen, das Layout der Karten und Kundenbranding können je nach Auflage und Kundenbudget gestaltet werden. Ihre Kunden erhalten z.B. SixPix-Karten mit jeweils sechs Rubbelfeldern, unter jedem Rubbelfeld befindet sich eine Zahl aus der Zahlenreihe eins bis 36. Zusätzlich erhalten

Sie von uns 36 Sicherheitsumschläge. In jedem Umschlag befindet sich eine Zahl – ebenfalls aus der Zahlenreihe eins bis 36. Von diesen Umschlägen dürfen Sie sechs Umschläge öffnen und die darin enthaltenen Zahlen bekannt geben. Hat ein Teilnehmer exakt diese Zahlen auf seiner SixPix-Karte freigerubbelt, gewinnt er den von Ihnen ausgelobten Hauptpreis. Wo und wie Sie die Gewinnzahlen veröffentlichen – sei es im Internet, am POS, in Zeitschriften oder on air – ist Ihnen überlassen.

**Nummernschild-Raten.** Teilnehmer tippen ein fiktives Nummernschild, das im Vorfeld definierten Vorgaben entspricht: Das Gewinn-Nummernschild besteht beispielsweise aus den Komponenten **Stadt - XX - YYYY**, wobei X für einen beliebigen Buchstaben des deutschen Alphabets steht (26 Möglichkeiten, A bis Z ohne Umlaute) und Y für eine beliebige Ziffer zwischen null und neun. Die Stadt muss nicht erraten werden, sondern ist vorgegeben.

**Knack den Jackpot.** Ein tolles Radio-Gewinnspiel! Ziel ist es, einen ausgelobten Jackpot zu knacken, d.h. die Höhe des Betrages zu erraten. Jede Woche beginnt eine neue Spielrunde mit einem neuen Jackpot. Der Hörer, der den richtigen Tipp, bekommt diesen erratenen Jackpot-Betrag bis auf den Cent genau ausbezahlt. Der Moderator verrät nach jedem Tipp, ob der Jackpot-Betrag oberhalb oder unterhalb des gerade abgegebenen Tipps liegt. Auf diese Weise wird der Jackpot-Betrag Tipp für Tipp eingegrenzt und die Gewinnchance steigt während des Verlaufs einer Spielrunde kontinuierlich an!



CLEVER WINNING

Per Fax an: 08122 . 55 364-70

## Angebots-Anfrage Number Match Gewinnspiele

### Unternehmensdaten

Firma: \_\_\_\_\_

Kontaktperson: \_\_\_\_\_ Position: \_\_\_\_\_

Adresse: \_\_\_\_\_

Telefon: \_\_\_\_\_ Fax: \_\_\_\_\_ eMail: \_\_\_\_\_

### Promotiondetails

Beginn der Promotion/der Veranstaltung: \_\_\_\_\_ Ende: \_\_\_\_\_

Ort der Promotion/Veranstaltung: \_\_\_\_\_

Anzahl der Teilnehmer: \_\_\_\_\_

Höhe des Preisgeldes: \_\_\_\_\_ €

Gewünschte Promotionart (bitte ankreuzen):

- Geburtstagsspiel
- SixPix
- Nummernschildraten
- Lotterie
- Knack den Jackpot

max. Budget (optional): \_\_\_\_\_ €