

Reglement des Gewinnspieles Bubble Words

Veranstalter: Südtiroler Volksbank Gen.a.A., Siemensstr. 18, 39100 Bozen (BZ)

Name des Gewinnspieles: Bubble Words

Dauer: Beginn 21. Dezember 2009, Ende 10. Februar 2010

Zielgruppe: alle Jugendlichen im Alter von 11 bis 27 Jahren, die sich als User auf www.bank4fun.it unter Angabe aller persönlichen Daten im persönlichen Profil (Vorname, Nachname, Geburtsdatum, Wohnort, Telefon- bzw. Handynummer) angemeldet haben.

Auch nach Spielbeginn eröffnete bank4fun Usernames sind teilnahmeberechtigt. Die Erstellung eines neuen Users auf der Seite der bank4fun ist vollkommen kostenlos. Mitarbeiter der Südtiroler Volksbank sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

Einzugsgebiet: das Gewinnspiel findet online statt; es können alle Jugendlichen teilnehmen, die in den Provinzen Bozen, Belluno, Trient, Treviso, Pordenone und Venedig wohnhaft sind.

Übergabe der Preise: Die Sieger werden von der bank4fun nach Spielende innerhalb 5 Tagen für die Preisübergabe kontaktiert.

Beschreibung des Gewinnspieles

- Das Spiel basiert auf Adobe Flash.
- Per Zufallsgenerator fallen vom oberen Rand des Spielbereiches permanent Blasen auf den Boden. Jede Blase enthält einen Buchstaben. Aus diesen Buchstaben müssen Wörter zusammengesetzt werden. Diese werden per Tastatur eingegeben und mit der „Enter“ Taste bestätigt. Wird ein Wort richtig eingegeben dann verschwinden die Blasen welche die Buchstaben des Wortes enthalten und ein weiteres Wort kann begonnen werden.
- Zulässig sind nur real existierende Wörter der deutschen und italienischen Sprache. In jedem Spiel können sei es deutsche als auch italienische Wörter eingegeben werden.
- Die Wörter dürfen keine Mehrzahl und keine Konjugationen aufweisen.
- Für jeden Buchstaben der platzt erhält der Spieler einen Punkt.
- Per Zufallsgenerator kommen immer wieder Bonus-Hinweise. Wenn der User Wörter tippt, die dem jeweiligen Bonushinweis entsprechen, erhält er zusätzlich die Punkte, die vom Bonushinweis angeboten werden.
- Das Spiel ist beendet wenn mehr als 50 Blasen auf dem Spielfeld sind und somit die Blasen den oberen Spielrand berühren. Bei Spielende wird der Punktestand gespeichert und der Spieler kann den Highscore in die online Highscoreliste eintragen.
- Die Highscoreliste ist für jeden User ersichtlich.
- Der Spieler hat bis zum Ende des Gewinnspieles unbegrenzt viele Möglichkeiten das Spiel zu wiederholen und seinen Highscore zu verbessern. Immer der bessere Highscore des Users ersetzt den bisherigen.
- Bei falscher Dateneingabe im persönlichen Profil (Kontrolle durch Zusenden von einem gültigen Dokument zum Ende des Gewinnspieles) wird der Spieler disqualifiziert und die nachfolgenden Spieler rücken automatisch an dessen Stelle nach.

Am 10. Februar wird um 12.00 Uhr die Highscoreliste eingefroren und die Sieger ermittelt.

Preise des Gewinnspieles

Erster Preis:	Netbook - Asus EEE 1005HA-M
Zweiter Preis:	Apple Ipod Nano 5G
Dritter Preis:	Canon Powershot A480
Vierter Preis:	Scrabble
Fünfter Preis:	Scrabble
Sechster Preis:	Scrabble



Banca Popolare · Volksbank