



24 luglio 1992

c.a. Sig. Piroscia
Rete Umbria.

In allegato la proposta di trasmissione - contenitore Conad.
Scusandoci per il ritardo nell'invio, porgiamo cordiali saluti.

PUBBL. E PROMOZIONI
Emanuela Dell'Oca



CONAD - CONSORZIO NAZIONALE DETTAGLIANTI SOC. COOP. A R.L.
Via Michelino, 59 - 40127 Bologna
Tel. 051.508111 - Fax 051.508414 - Telex 510880 CONADI
Int. Conc. Trib. Bologna n. 89956 - C.C.I.A.A. Bologna 195010
Codice Fiscale 00865968157 - Partita IVA 03320960374

**PROPOSTA
DI TRASMISSIONE-CONTENITORE
PER TELEUMBRIA**



PROPOSTA GIOCO 1: DILEMMA A TRE MANI

(titoli alternativi: scelta al buio/avincereopardere)

Mecanica:

All'ascoltatore che telefona vengono assegnate tre carte coperte che il conduttore trae dal mazzo mescolato; saranno poste in caselle numerate da 1 a 3 inquadrata dalla telecamera. Le carte sono normali piacentine (o umbre o toscane) da 40.

Anche il conduttore si darà tre carte, che terrà ugualmente coperte davanti a sé:

A questo punto l'ascoltatore dovrà dire:

- a) quale seme sceglie come briscola
- b) se vuole giocare a vincere (x) oppure a perdere (y)

Se ha scelto di giocare a vincere (x) dirà quale carta (1, 2 o 3) intende giocare. Il conduttore sceglierà la sua. A questo punto, alla cieca, le carte sono in gioco. Le carte verranno girate e, secondo le normali regole della briscola, vince la mano chi ha giocato per primo (cioè l'ascoltatore) a meno che il conduttore non esponga o una carta più alta nello stesso seme, o una briscola.

Chi ha vinto la prima mano giocherà la seconda, con la stessa meccanica indicata; idem per la terza.

A consuntivo, il punteggio sarà:

- 3 (tutte le mani vinte) ----- in premio un buono spesa
 - 2 (due mani vinte) ----- in premio un buono sconto
 - 1 (una mano vinta) ----- in premio un pacco prodotti Conad
- } 0
ALTR0

Nessuna mano vinta, nessun premio.

(Si procede a mescolare di nuovo il mazzo, e si passa all'ascoltatore successivo).

Se l'ascoltatore avrà scelto di perdere, dopo aver scelto la briscola, sarà il conduttore a giocare per primo, procedendo per il resto come nell'altro caso.

Anche qui, punteggi da 3 a 1 (mani **PERDUTE**) che danno diritto agli stessi premi.

Ad ogni puntata, sarà prescelta una carta-jolly, che varierà di settimana in settimana: anche la carta jolly potrà essere pubblicata nello spazio dedicato al gioco. Se uscirà tra le tre carte dell'ascoltatore, questo, indipendentemente dal punteggio conquistato avrà **VINTO SEMPRE IL MASSIMO PREMIO**. Se sarà tra le tre carte del conduttore, l'ascoltatore avrà **PERSO SEMPRE**.

DMB&B Bologna

Per **RADDOPPIARE IL VALORE DEL PREMIO VINTO**, ad una domanda del conduttore l'ascoltatore dovrà rispondere esattamente (legame con gioco giornale).

Per questo, sul Corriere Umbro comparirà una griglia riportante 9 carte (sempre mazzo da briscola da 40) per metà tagliate (in un modo qualsiasi) in modo da essere confondibili.

Alla domanda del conduttore, l'ascoltatore dovrà indicare (se possiede una copia del giornale del giorno stesso o del giorno precedente) l'esatto valore di una carta tra quelle pubblicate.

Esempi di domande: - Qual'è la carta n.9 ?

- Qual'è la carta immediatamente precedente o successiva nel mazzo? Etc.

Se risponde esattamente, raddoppia il valore del premio già vinto.