

COMUNICADO No. J1585

FECHA: MAYO – 21 - 2025

PARA: DIRECTORES, GERENTES, ADMINISTRADORES, PROMOTORES.

DE: DPTO. DE MERCADEO Y PROMOCIONES

PROMOCIÓN: LAMPARA DE LA SUERTE

LOCAL: CALI: A07, A08, A16, A19, A50, A58, A70. **TUL:** A38. **PER:** A35, A39, A88. **BOG:** A48, A49 Y MP100.

FECHA DE INICIO: MARTES, 3 DE JUNIO DE 2025

FECHA DE FINALIZACIÓN: LUNES 30 DE JUNIO DE 2025

NO APLICA: PARA LOS DIAS VIERNES

OBJETIVO

Incrementar la actividad de juego vinculado al uso de la tarjeta MYMAWI generando expectativa con una mecánica interactiva, donde el premio logrado por el jugador depende exclusivamente de sus acciones.

ELEMENTOS:

- Cajón de madera para lanzar el dado.
- Espaldar para el cajón de madera con la tabla de pagos.
- Un dado.
- Tiquete.
- Urna.

COMO PARTICIPAR:

En Sección Máquinas:

- Para máquinas con sistema **DRGT** los tiquetes se imprimen directamente en el módulo de promociones presentando la tarjeta **MYMAWI**.
- En **máquinas especiales sin DRGT y de rieles** el Administrador entregará un (1) tiquete en el transcurso del día. Siempre se entregará un tiquete por jugador. Los clientes que consumen exclusivamente estos productos participan en categoría estándar.

En Sección Mesas A48:

- En sección mesas se entregarán tiquetes por cumplimiento de condiciones de juego y segmentados por nivel de apuesta.

	BLACKJACK	RULETA	BACCARAT
TIQUETE SUPERIOR	Black Jack mismo color con apuesta de \$50.000 en adelante	Pago total de \$300.000 en adelante	Quien al estar BANCANDO gane con 8 o 9 natural con apuesta al punto o a la banca (no importa pinta o color) Apuesta de \$50.000 en adelante.
TIQUETE ESTÁNDAR	Black Jack mismo color con apuesta de \$10.000 a \$49.000	Pago total de \$101.000 a \$299.000	Quien al estar BANCANDO gane con 8 o 9 natural con apuesta al punto o a la banca (no importa pinta o color) Apuesta de \$20.000 a \$49.000.

- El supervisor de juego debe diligenciar el tiquete marcando con una X en ESTÁNDAR o SUPERIOR.
- No son válidos los tiquetes enmendados.
- Un tiquete con X en las dos casillas se tomará como categoría ESTÁNDAR.



1. Se entrega un solo tiquete por cada condición cumplida.
2. Los tiquetes de mesas (ESTÁNDAR y SUPERIOR) se depositan en una misma urna.
3. Estos tiquetes no deben ser manipulados por los jugadores para evitar alteraciones en las categorías.
4. En ambas secciones los tiquetes tienen vigencia diaria.

SISTEMA DE CATEGORIZACIÓN PARA SECCIÓN MÁQUINAS:

En el sistema DRGT se programará un **TIQUETE DORADO – LAMPARA DE LA SUERTE** que equivale a **100 puntos**; para participar con la tabla de premios SUPERIOR el cliente debe tener generados como mínimo, en el periodo respectivo, **SEIS (6) TIQUETES DORADOS**.

La vigencia del TIQUETE DORADO aplica semanalmente. **Por ningún motivo generar o imprimir los TIQUETES DORADOS**; solamente verificar en la tienda si aparecen generados como condición.

SELECCIÓN DE CADA PARTICIPANTE Y DEFINICIÓN DE CATEGORIA:

Entre los tiquetes depositados en la urna respectiva y en el horario establecido, el Administrador o encargado selecciona UN PARTICIPANTE en presencia de los asistentes. Si es jugador de sección máquinas, se verifica si registra el **TIQUETE DORADO – LAMPARA DE LA SUERTE** (seis como mínimo) para participar con la categoría superior de lo contrario aplica la categoría ESTÁNDAR. **En sección mesas participa en la categoría indicada en el tiquete; SUPERIOR o ESTÁNDAR.**

HORARIO:

Realizar la distribución de estos sorteos en todo el horario de cada casino; se recomienda realizarlos uno a uno con intervalos mínimos de una hora de acuerdo con el presupuesto asignado por local.

MECANICA:

Entre los tiquetes depositados en la urna respectiva y en el horario establecido, el gerente o administrador selecciona un participante. El promotor le entrega un dado (rojo, transparente, de 2cms por lado) para que lo lance dentro de un cajón de madera. El participante debe realizar un (1) solo lanzamiento por columna; tres en total para definir su combinación (siempre de izquierda a derecha).

La combinación obtenida se confronta con la tabla de pagos para definir el premio a entregar. Todos los participantes ganan.

FONDO DE CAJON

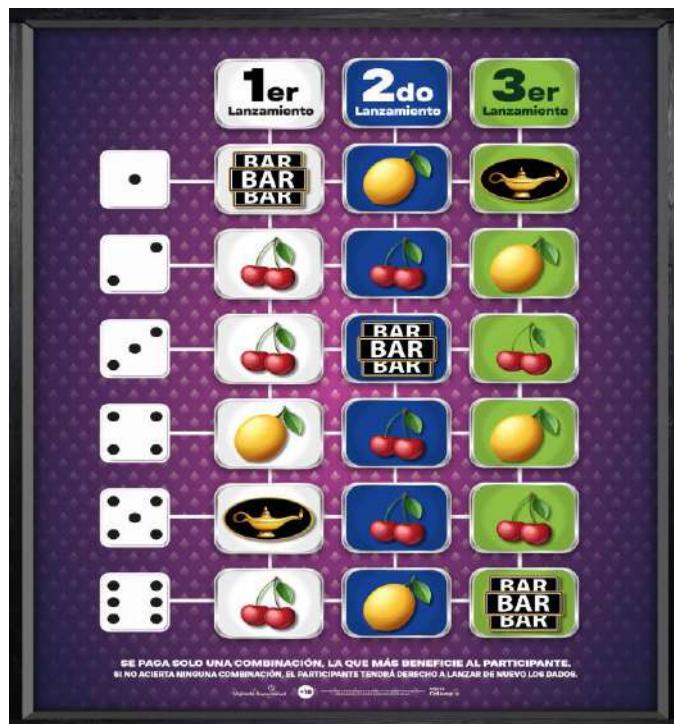


TABLA DE PREMIOS

LÁMPARA DE LA SUERTE

COMBINACIÓN	ESTÁNDAR	SUPERIOR
BAR BAR BAR	\$300.000	\$500.000
LEMON LEMON LEMON	\$150.000	\$250.000
CHERRY CHERRY CHERRY	\$100.000	\$150.000
BAR BAR BAR	\$80.000	\$100.000
LEMON LEMON LEMON	\$70.000	\$90.000
CHERRY CHERRY CHERRY	\$50.000	\$70.000
DOS CERZAS EN CUALQUIER ORDEN		
TRES LIMONES EN CUALQUIER ORDEN		
DOS LAMPARAS EN CUALQUIER ORDEN		

SE PAGA SOLO UNA COMBINACIÓN, LA QUE MÁS BENEFICIE AL PARTICIPANTE.
SI NO ACIERTA NINGUNA COMBINACIÓN, EL PARTICIPANTE TENDRÁ DERECHO A LANZAR DE NUEVO LOS DADOS.

Se entrega un solo premio correspondiente a la mayor combinación obtenida.

Ejemplo para la categoría Superior:

En el primer lanzamiento, cae el número 2, lo que da como resultado **CEREZAS**, ubicadas en la primera columna.

En el segundo lanzamiento, cae el número 3, que corresponde a **TRIPLE BAR**, ubicado en la segunda columna.

En el tercer y último lanzamiento, cae el número 6, dando nuevamente como resultado **TRIPLE BAR**, esta vez en la tercera columna.



En este ejemplo se paga \$100.000 en dinero promocional (el premio corresponde a la mayor combinación obtenida – 2 TRIPLE BAR - no acumula el valor de la cereza).



La lámpara de la suerte funciona como comodín para todas las combinaciones (sustituye cualquiera de las figuras según convenga).

El personal que realice la mecánica debe ser muy claro respecto al valor del premio que le corresponde por la combinación obtenida.

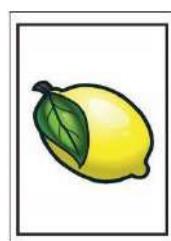
PRESUPUESTO:

A continuación, se presentan el presupuesto asignado. La promoción finaliza cuando se cumpla la cantidad de participantes del día (independientemente del valor entregado)

LAMPARA DE LA SUERTE			
CIUDAD	LOCAL	CANT. DE SORTEOS x DÍA	CANT. DE SORTEOS x DÍA
		(lunes a jueves y sábados)	(Dom y Festivos)
CALI	A-07	6	3
	A-08	7	4
	A-16	4	N/A
	A-19	5	3
	A-50 y A-58	7	3
	A-70	7	4
TULUÁ	A-38	5	3
PEREIRA	A-35	5	3
	A-39	5	3
	A-88	4	N/A
BOGOTÁ	A-48	5	3
	A-48m	3	3
	A-49	4	3
	MP-100	4	3

INDUCTIVO:

El Jugador seleccionado lanza el dado por primera vez y obtiene un  CUATRO; verificamos en la tabla y este valor para el primer lanzamiento (primera columna) corresponde a un LIMON (para el primer lanzamiento todas las opciones tienen fondo blanco)



En el segundo lanzamiento su puntaje es  TRES; valor que corresponde en la tabla (segunda columna) al TRIPLE BAR (para el segundo lanzamiento todas las opciones tienen fondo azul).



El puntaje obtenido en el último lanzamiento es un **UNO** que en la tercera columna de la tabla corresponde a **LA LAMPARA DE LA SUERTE** (todas las opciones del tercer lanzamiento tienen fondo verde).



La lámpara reemplaza el TRIPLE BAR en la tercera columna; 2 TRIPLE BAR es la combinación con mayor pago.



Finalmente se identifica el valor del premio corroborando la combinación que obtuvo el participante respecto a la tabla de premios. En este ejemplo el participante gana un PREMIO TOTAL POR VALOR DE \$100.000 en dinero promocional ya que se encontraba en categoría superior.

Esta promoción es exclusivamente presencial.

TENER PRESENTE:

- ***Si no se obtiene ninguna combinación se lanzan de nuevo los dados.***
- Si el movimiento no lo amerita, NO realizar todos los sorteos.
- Los sorteos que NO se ejecuten diariamente NO se pueden acumular o reprogramar para otras fechas.
- Se debe coordinar con el departamento de monitoreo un lugar específico donde se pueda validar el proceso realizado al resultar el premio mayor. (cámara)

OBSERVACIONES IMPORTANTES:

- En los casinos que tienen dos secciones el presupuesto es independiente.
- **Un mismo participante no puede repetir premio el mismo día, así sea en secciones diferentes (Mesas o Máquinas).**
- Esta promoción es exclusivamente presencial.

En el "**Formato – Relación de Premios – LAMPARA DE LA SUERTE – 2025**" deben registrar en la parte superior del documento la cantidad de bonos recibidos por denominación con el respectivo número de documento. En esta plantilla también se registran los premios entregados por concepto de esta promoción. Esta información se debe de enviar DIARIAMENTE a los correos:

- Clo_auxmercadeo@vivealaddin.com
- Clo_auxmercadeo01@vivealaddin.com
- Con copia a: Clo_asismercadeo@vivealaddin.com

La información se debe registrar en el mismo formato y se envía a diario, de esta manera en el último informe encontraremos la información conglomerada.

Luis Alejandro Salazar
Departamento de Promociones
Aladdin Hotel & Casino S.A.S