#EcuaciónPolo: Gana un Polo tuiteando

Volkswagen presenta un juego que consiste en adivinar dónde se encontrarán un caballo que sale de Finisterre y un Polo que sale desde Cap de Creus

Ganará un Polo el jugador que adivine o se acerque más al punto de encuentro entre ambos

Barcelona, 30 de septiembre de 2013 – ¿Dónde se cruzarán un caballo que sale de Finisterre, con un Volkswagen Polo que sale desde Cap de Creus? Este es el reto al que se enfrentarán los participantes de #EcuaciónPolo, el juego que presenta Volkswagen y que permitirá al ganador llevarse un Polo.

La nueva acción de Volkswagen en twitter, #EcuaciónPolo, dará comienzo el 8 de octubre. A partir de entonces los participantes, que ya pueden registrarse para participar en www.ecuacionpolo.com, podrán marcar en el mapa habilitado en la web hasta un total de 100 puntos en los que crean que se producirá el encuentro entre el Polo y el caballo y podrán modificarlos conforme avance el reto. Para marcar estos puntos, lo usuarios deberán twitear desde www.ecuacionpolo.com

Además, el juego establece un sistema de créditos que permite a los jugadores *robar* un punto que ha marcado otro jugador previo pago de 5 créditos. Los créditos se pueden obtener al darse de alta en el juego, tuiteando contenidos de la prueba desde la web www.ecuacionpolo.com, a través de retuits recibidos, puntos robados o retuits de determinados tuits que publiquen desde los perfiles del Polo o el caballo.

Cuando el caballo y el Polo se encuentren a 10 kilómetros de distancia se desactivará el sistema de créditos y no se permitirá a los jugadores modificar los puntos en el mapa.

El jugador que adivine el punto de encuentro entre el coche y el caballo, o se acerque más a dicho punto, será el ganador de un flamante Volkswagen Polo.

Apúntate y empieza a hacer tus cálculos en www.ecuacionpolo.com