

ACADEMIA DE STUDII ECONOMICE DIN BUCUREȘTI
FACULTATEA DE ECONOMIE TEORETICĂ ȘI APLICATĂ
Asociația Studenților în Economie, Afaceri și Comunicare

PROPUNERE PENTRU NOAPTEA CERCETĂTORILOR EUROPENI 2023

TRIVECON

1. Descrierea obiectivului

Obiectivul principal, pe care se bazează propunerea Facultății de Economie Teoretică și Aplicată (FAETA) din cadrul Academiei de Studii Economice din București (ASE), prin intermediul Asociației Studenților în Economie, Afaceri și Comunicare (ASEAC) este să aducă mai aproape de fiecare dintre noi curiozitățile mapamondului, culturale și economice, prin intermediul unui joc interactiv de tip **trivia**, prin care fiecare dintre noi ne putem pune la încercare vastele cunoștințe despre lumea care ne înconjoară și putem pleca acasă, după eveniment, cu cel puțin un lucru nou învățat sau o nouă informație asimilată în urma activităților propuse.

2. Specificațiile obiectivului

Pentru a îndeplini obiectivul, nu este necesară o foarte mare disponibilizare din punct de vedere logistic, deoarece obiectivul a fost propus și conceptualizat astfel încât să fie pus în aplicare cu ușurință, ținându-se în special cont de disponibilitatea resurselor (umane, materiale, informatice, financiare) ce urmează a fi mobilizate în desfășurarea evenimentului.

2.1. Resurse implicate din partea organizatorilor NCE:

- un stand/o locație la care să se poată desfășura activitatea propusă.

2.2. Resurse implicate din partea FAETA și ASEAC:

- 10 (zece) persoane care să fie mobilizate în vederea organizării și desfășurării activităților propuse;

- prezentarea video sau audio-video despre ASEAC care să fie proiectată drept fundal în timpul desfășurării activităților la stand;
- materiale de promovare ASEAC;
- premiile pentru etapele din concurs, după cum urmează:
 - etapa I: premiu de consolare¹;
 - etapa a II-a: premiu de participare²;
 - etapa a III-a: marele premiu al activității³.
- diplome de participare pentru toți concurenții cu drept de participare la etapa a III-a a activității de tip trivia din cadrul evenimentului;
- materialele utilizate în vederea desfășurării evenimentului: hărțile în format A4, întrebările din cadrul celei de-a II-a etape, bilețele cu numele țărilor;
- setul de întrebări⁴ ce vor fi utilizate în etapa a III-a, respectiv, **etapa finală** a activității, etapă care are ca scop desemnarea **marelui câștigător al evenimentului**.

3. Perioada de desfășurare

Evenimentul se va desfășura pe perioada activităților aferente **Noptii Cercetătorilor Europeni 2023**, respectiv la data de **29.09.2023**, între orele **16:00-21:00**, la **Casa Universitarilor** (Str. Dionisie Lupu, nr. 46).

Etapele I și II ale activității propuse se vor desfășura de la ora **16:00**, din momentul în care primul vizitator se oprește cu interes la standul FAETA/ASEAC și se vor încheia la orele **19:30**. Cele două etape se desfășoară simultan.

Etapa a III-a, sau **etapa finală** a activității se va desfășura începând cu orele **20:00** la stand și se va desfășura printr-un format complet digital, complet analog sau posibil într-un format hibrid.

Varianta finală a desfășurării celei de-a treia etapă din concurs urmează să fie determinată și înștiințată publicului larg.

¹ Premiul de consolare se acordă doar participanților care **nu reușesc** să identifice corect țara în etapa I și care nu pot avansa în cea de-a doua etapă a jocului.

² Premiul de participare se va acorda tuturor participanților care reușesc să avanseze în etapa intermediară a concursului și care răspund corect la întrebarea ce le este adresată.

³ Premiul final sau marele premiu al activității se acordă unui singur participant, care va fi denumit **marele câștigător** în momentul încheierii desfășurării activităților propuse de FAETA și ASEAC în cadrul NCE.

⁴ Acesta va fi compus din asimilarea întrebărilor utilizate la etapa a II-a, ținându-se seama de aspectul conform căruia fiecare întrebare va corespunde unei țări diferite.

4. Descrierea activității^{5,6}

4.1. Descrierea generală a activității

Activitatea presupune desfășurarea unui joc-concurs de tip trivia, sub numele de **Trivecon** care să stimuleze participanții să își pună la încercare îndemânarea, gândirea logică și cunoștințele de cultură generală acumulate din experiența lor de viață și nu numai. De asemenea, activitatea are ca scop secundar și determinarea participanților de a face apel la gândirea critică și la spiritul de observație, fiind nevoiți să descopere, fără a avea dreptul de a cere ajutor, modurile prin care informațiile primite se conectează între ele, completându-se unele pe altele, în vederea construirii răspunsului corect.

4.2. Desfășurarea activității

Activitatea se va desfășura în **3 (trei) etape** după cum urmează a fi descrise. **Etapele I și II** se vor desfășura prin interacțiunea verbală, directă, cu echipa din partea FAETA/ASEAC, individual. **Etapa III** se va desfășura fie prin intermediul unui chestionar analog (pe suport de fizic), fie prin intermediul unui chestionar digital, prin intermediul platformei Google Forms.

De asemenea, **Etapele I și II** se desfășoară simultan pe parcursul programului activităților, pe când **Etapa III** se va desfășura doar **după încheierea** celor două etape anterioare.

4.2.1. Etapa I

Fiecare participant va fi rugat să extragă, aleatoriu, un bilețel pe care se va afla numele unei țări, trecut cu o culoare specifică și de forma unui joc de tip *spânzurătoare*. Fiecare participant va avea de asemenea acces la o hartă a continentelor lumii (cel mai probabil în format A4), unde fiecare continent va fi conturat cu o culoare distinctă, asociată țărilor de pe continentul respectiv, aflate în urna de joc. Prima sarcină pe care participantul o are de realizat este identificarea **corectă** a țării extrase, folosindu-se de harta pusă la dispoziție. Nu există un timp limitat în care să se execute sarcina, însă **fiecare participant are o singură încercare pentru fiecare etapă**.

*De exemplu, pentru **Europa** se va folosi culoarea **albastru** (specifică steagului Uniunii Europene), iar dacă participantul extrage **România**, aceasta se va regăsi pe bilețel sub forma: **R _ M _ _ _ A**.*

⁵ În redactarea planului de propunere s-a folosit masculinul pentru simplificarea elaborării regulamentului.

Fiecare participant poate lua parte la activități, fără discriminare și fără limită de vârstă.

⁶ În cazul participanților străini/nerezidenți, nevorbitori de limbă română, interacțiunea se va realiza cu unul dintre reprezentanții din partea FAETA/ASEAC care au contribuit la elaborarea și redactarea propunerii, interacțiunea fiind desfășurată în aceste condiții în limba engleză.

În urma acestei etape, există două posibilități:

P1.1. Participantul a răspuns **corect** și va avansa în etapa următoare.

P1.2. Participantul răspunde eronat, nereușind să identifice țara extrasă și va primi un **premiu de consolare, participarea acestuia încheindu-se.**

4.2.2. Etapa a II-a

Odată avansat în cea de-a doua etapă, participantul va primi din partea reprezentatului FAETA/ASEAC cu care interacționează, o întrebare/curiozitate în legătură cu țara extrasă de participant la **etapa I și identificată corect din prima încercare.**

Participantul are la dispoziție **o singură încercare**, fără a avea o limită de timp să răspundă corect la întrebarea ce i-a fost adresată.

Pentru fiecare țară existentă pe lista țărilor ce au fost luate în considerare, se vor formula **3 întrebări/curiozități** (numerotate de la 1 la 3), iar participantul va putea alege întrebarea (fără a cunoaște cele trei întrebări) prin indicarea unei cifre de la 1 la 3.

În cazul în care participantul a **răspuns corect** la întrebarea ce i-a fost adresată, **acesta se califică automat în etapa a III-a** a jocului. În cazul în care participantul nu oferă răspunsul corect la întrebare, acesta va avea ocazia să extragă dintr-o urnă un **Lucky Pass**⁷ care le poate oferi accesul și participarea la **etapa a III-a** a jocului. **IMPORTANT** de reținut este că în urna în cauză vor fi 100 de bilete (sau mai multe), dintre care **doar un număr limitat** de bilete câștigătoare.

La finalul acestei runde, există trei posibilități:

P2.1. Participantul a răspuns corect și a avansat automat în etapa a III-a a jocului, primind în același timp **premiul pentru participare**, aferent etapei a II-a din joc.

P2.2. Participantul a răspuns incorect, însă a extras din urnă un **Lucky Pass**, avansând astfel în etapa a III-a a jocului, fiindu-i oferit de asemenea **premiul pentru participare.**

P2.3. Participantul a răspuns incorect la întrebarea ce i-a fost adresată și **nu** a extras din urna un **Lucky Pass**, ocazie cu care, pentru participantul în cauză, **jocul se încheie.** Participantului i se oferă **premiul pentru participare.**

⁷ Acestea vor avea un număr limitat, număr ce va fi comunicat publicului larg în momentul extragerii.

În cazul P2.1. și P2.2., numele și prenumele participantului⁸, împreună cu o adresă de email⁹ la care are acces, sunt colectate de reprezentanții FAETA/ASEAC în vederea organizării celei de-a III-a etapă din cadrul jocului.

4.2.3. Etapa III

Etapa a III-a, sau **marea finală** a jocului de tip trivia, **TRIVECON**, reprezintă ultima etapă a jocului propus în cadrul activităților și constă într-un set de întrebări¹⁰, adresate fie printr-un fluturaș pe suport fizic, analog, fie prin intermediul unui chestionar pe platforma Google Forms. În cazul în care se va opta pentru un format digital al chestionarului, acesta va fi trimis participanților înscriși la etapa a III-a la ora stabilită de începere a desfășurării celei de-a III-a etapă, la adresa de email furnizată de participant la finalul activității aferente celei de-a II-a etapă.

Etapa a III-a va începe la o oră prestabilită, în urma finalizării celor două etape anterioare.

Participanții vor avea de asemenea o singură încercare să răspundă corect la toate întrebările din cadrul chestionarului. Durata maximă de desfășurare a sarcinii de lucru este de 20 de minute.¹¹

Câștigătorul etapei va fi participantul care a reușit în cel mai scurt timp să răspundă corect la **toate întrebările** din chestionar, fiind în același timp desemnat drept **marele câștigător** al activității.

Există trei posibilități generale:

P3.1. Participantul care răspunde corect la toate întrebările în cel mai scurt timp, este desemnat **marele câștigător**, i se acordă diploma de câștigător și i se înmânează **marele premiu**.

P3.2. **Doi sau mai mulți** participanți răspund **corect** la toate întrebările, **în același timp**, fiind la **egalitate**. În acest caz, va exista o **rundă de departajare** dintr-o singură întrebare, la care se poate răspunde cu un răspuns sub formă numerică (an, kilometri, suprafață etc). Câștigă participantul care **oferă răspunsul exact sau se apropie cel mai mult** de răspunsul corect.

*Exemplu: În ce an a aderat România la Uniunea Europeană? Răspuns corect: 2007. Participantul A: 2009. Participantul B: 2003. Participantul C: 2007. În acest context, câștigător este **Participantul C**. În cazul în care runda de departajare se joacă doar*

⁸ Numele și prenumele participantului nu vor fi stocate. Acestea vor fi folosite pentru a putea fi completate diplomele de participare la cea de-a III-a etapă a activităților desfășurate la standul FAETA/ASEAC.

⁹ Adresa de email, de asemenea nu va fi stocată. Aceasta va fi folosită pentru a se trimite link-ul către chestionarul etapei III, în cazul în care aceasta se va desfășura digital.

¹⁰ Numărul final al întrebărilor nu a fost încă determinat, însă cea mai mare posibilitate este să fie 10 (zece).

¹¹ Durata de desfășurare a etapei a III-a se poate modifica în funcție de stabilirea detaliilor finale ale jocului.

între participanții A și B, **câștigător este Participantul A**, fiind cel care s-a apropiat cel mai mult de răspunsul corect.

P3.3. **Nu există** participant care să fi răspuns corect la toate întrebările din chestionar. În acest caz, se vor lua participanții care au răspuns la cele mai multe întrebări corecte, considerându-se timpul în continuare ca variabilă de departajare. Se revine apoi la una dintre cele două posibilități anterioare, P3.1. sau P3.2. pentru determinarea **marelui câștigător**.

Exemplu: Din totalul de 10(zece) întrebări din chestionar, numărul maxim de răspunsuri corecte oferite este 9(nouă). În acest caz, se regăsesc 2 participanți, X și Y. În cazul în care, Participantul X a finalizat chestionarul în 12 minute și 27 de secunde, iar Participantul Y în 17 minute și 08 secunde, câștigător este Participantul X. În cazul în care nu există participant care să fi oferit 9(nouă) răspunsuri corecte, se va face departajarea între participanții care au oferit 8(opt) răspunsuri corecte, șamd.¹²

4.3. Regulamentul activității

Jocul nu a fost conceput ca o activitate rigidă, având ca scop angajarea participanților în explorare, utilizarea gândirii critice și logice, și apelarea la informațiile de cultură generală stocate în urma activităților de cercetare întreprinse.

Cu toate acestea, există trei situații în care participantului **i se poate interzice participarea** sau care conduc la **descalificarea participantului**.

R1: Participanții au voie să participe **o singură dată** la activitate.

R2: Participanții nu au voie să apeleze la **suport extern**, inclusiv prieteni, alți participanți sau însoțitori. Orice încercare va conduce din oficiu la **descalificarea participantului**.

R3: În cazul în care **etapa a III-a** se va desfășura **digital**, participanților li se interzice părăsirea paginii de internet în care este deschis chestionarul. Reprezentanții FAETA/ASEAC au dreptul să impună participanților participarea într-un spațiu destinat activității. De asemenea, se subînțelege că atât în cazul R3 cât și R2, utilizarea **internetului** în căutarea răspunsurilor corecte **este strict interzisă**, conducând la **descalificarea participantului**.

¹² Exemplificarea s-a făcut pentru cazul particular cu 10(zece) întrebări în chestionar, însă se aplică aceleași criterii de $n-1$ indiferent de valoarea lui n , unde n reprezintă numărul de întrebări din chestionar.

4.4. Premiile oferite în cadrul activității

Premiile nu au caracter patrimonial, nici pentru Academia de Studii Economice din București, nici pentru Facultatea de Economie Teoretică și Aplicată, cât nici pentru Asociația Studenților în Economie, Afaceri și Comunicare.

Acestea constau în bunuri și diplome de participare obținute din bugetul propriu sau prin ajutorul sponsorilor Facultății de Economie Teoretică și Aplicată sau a Asociației Studenților în Economie, Afaceri și Comunicare.

5. Dispoziții finale

Desfășurarea activității necesită un consum redus de resurse (umane, financiare și materiale) ce vor fi implicate în buna desfășurare a evenimentului. Necesarul de resurse și responsabilii pentru îndeplinirea necesarului se pot consulta în **ANEXA 1** aferentă acestui document.

Activitatea este concepută astfel încât să reprezinte o ocazie de interacțiune, cercetare și explorare într-un mediu prietenos pentru toți participanții implicați, dar și pentru reprezentanții FAETA/ASEAC, având la bază interacțiunea dintre cele două părți.

Orice modificare survenită în procesul organizatoric va fi făcută cunoscută publicului larg în timp util pentru desfășurarea evenimentelor, **însă** dacă în timpul desfășurării propriu-zise a activității, contextul nu permite desfășurarea conform graficului, **organizatorii își rezervă dreptul de a modifica planul propunerii pentru a o putea adapta situației concrete de la fața locului.**

Activitatea este inspirată de multitudinea de activități similare existente, echipa de elaborare a activității și de redactare a planului propunerii nu își asumă drepturile de autor pentru conceptul activității propuse, ci doar pentru designul folosit în adaptarea activității în cadrul evenimentului.

Tabelul resurselor implicate și a responsabililor pentru acestea

Resursa implicată	Responsabilul pentru resursă¹³
reprezențați la stand (10 persoane)	FAETA; ASEAC
standul de desfășurare a activităților	NCE
diplomă de câștigător	FAETA; ASEAC
diplomă de participare la etapa a III-a	FAETA; ASEAC
hărțile A4 pentru etapa I	GT
bilețelele cu numele țărilor pt. etapa I	GT
întrebări/curiozități etapa II	GT
set de întrebări etapa III (din etapa II)	GT
digitalizarea setului de întrebări (etapa III) --- (dacă este necesar)	GT
premiul de consolare	FAETA; ASEAC
premiul de participare	FAETA; ASEAC
premiul cel mare	FAETA; ASEAC
urna pentru etapa I cu țările participante	GT
urna cu Lucky Pass-uri	GT
bilețele Lucky Pass	GT
material audio-vizual ASEAC	ASEAC

¹³ Pentru simplificare, se apelează la următoarele abrevieri: **NCE** – organizatorii evenimentului Noaptea Cercetătorilor Europeni, **FAETA** – Facultatea de Economie Teoretică și Aplicată din cadrul Academiei de Studii Economice din București; **ASEAC** - Asociația Studenților în Economie, Afaceri și Comunicare; **GT** – GameTeam (TBD).

Întrebările și țările din etapele I și II

EUROPA	
FRANȚA	1) Numește un obiectiv turistic pentru care este recunoscută Franța: Turnul Eiffel, Muzeul Luvru, Palatul Versailles, etc.
	2) Numește cel puțin două deserturi/mâncăruri specifice Franței: Croasant, Pain aux Chocolat, Bagheta, Ratatouille, etc
	3) Cum se numește celebrul tren care pleacă din Paris și străbate toată Europa până în Istanbul, menționat și în romanul Agathe Christie? Orient Express
GERMANIA	1) Care este produsul de panificație specific Germaniei? Pretzel-ul/ covrigul
	2) Care este festivalul de bere pentru care Germania este recunoscută? Oktoberfest
	3) Cum se numește granița fizică ce împărțea în două capitala Germaniei? Zidul Berlinului
GRECIA	1) Numește 3 mâncăruri tradiționale grecești: Gyros, Spanakopita, Souvlaki, Mousaka, etc...
	2) Cum se numește muntele din Grecia frecventat de creștinii ortodocși, unde li se permite accesul doar bărbaților? Muntele Athos
	3) Ce animal de companie poate fi zărit cel mai des pe străzile din Grecia? (Hint: Se presupune că și în Cipru este mai numeros decât populația țării) Pisica
ITALIA	1) Ce se spune că se întâmplă dacă arunci o monedă în Fontana di Trevi? Îți găsești marea iubire
	2) Numește 3 lucruri pentru care este recunoscută Italia: Gastronomie, plaje, istorie (obiective turistice) – se iau în calcul și numele obiectivelor turistice corect menționate – se exclude Vaticanul
	3) Cum se spune "Mulțumesc" în italiană? Grazie
ROMÂNIA	1) Care este cel mai cunoscut personaj ficțional român, făcut celebru de un autor irlandez? Dracula
	2) Ținând cont de gastronomia națională românească, de la ce provine acronimul MBOS? – indiciu: este un fel de mâncare Mămăligă cu Brânză, Ou și Smântână

	3) Care este vechiul nume al celui mai mare oraș port din România? Tomis (Constanța)
SPANIA	1) Cum se numește activitatea realizată de spanioli la prânz? Siesta
	2) Ce oraș din Spania a apărut în serialul „La Casa de Papel”? Madrid
	3) La Sevilla se găsesc arene folosite pentru ...? Coride

AMERICA (de Nord și de Sud)	
ARGENTINA	1) Numește 1 fotbalist ridicat la rangul de legende în Argentina: Maradona și Messi
	2) Cum se numește acel dans celebru, pasional și elegant apărut în Argentina? Tango
	3) Care este limba oficială în Argentina? Spaniola
BRAZILIA	1) Cate zile durează, sau în ce oraș se desfășoară carnavalul tradițional din Brazilia? 4 / Rio de Janeiro
	2) Care este sportul național al Braziliei? Fotbalul
	3) Pentru ce băutură care conține cafeină este recunoscută Brazilia? Cafea
CANADA	1) Care sunt țările cu care se învecinează Canada (are graniță terestră)? Statele Unite ale Americii
	2) Ce se află reprezentat pe steagul Canadei? Frunza de arțar
	3) Care este animalul național al Canadei? Castorul
CUBA	1) Ce băutură carbogazoasă este interzisă în Cuba? (indiciu: Cocktailul ce conține numele țării în denumirea lui, conține băutura respectivă) Coca-Cola
	2) Privită de sus, Cuba are forma unui aligator, din acest motiv, cum i se mai spune în glumă țării? El Coccodrillo
	3) Care este sportul național al Cubei? Baseball-ul
MEXIC	1) Cum se numește festivalul care celebrează persoanele ce nu se mai află printre noi și în cadrul căruia oamenii se costumează în schelete sau folosesc măști viu colorate? Dia de los Muertos/ Ziua Morților
	2) Numește două rețete de mâncare mexicană:

	Nachos. Burritos, Quesadilla, Salsa, Guacamole, Chili con carne etc.
	3) Pe ce continent american se situează Mexicul? America de Nord
STATELE UNITE ALE AMERICII	1) Câte stele se regăsesc pe steagul Statelor Unite ale Americii? (marjă de eroare +/- 3) 50 (interval de răspuns: 47-53)
	2) De la ce provine DC în numele Washington DC? District of Columbia
	3) Cum se numește și ce culoare predomină pe bancnotele utilizate în Statele Unite? Dolarul american și verde

ASIA	
CHINA	1) Ce culoare simbolizează fericirea în China? Culoarea roșie
	2) Cum se numește cel mai lung zid de pe pământ care se află pe teritoriul Chinei? Marele Zid Chinezesc
	3) Ce băutură care de obicei se consumă caldă a fost descoperită în China? Ceaiul
INDIA	1) Care este fructul național al Indiei?/ Care este cel mai cunoscut ceai din India?/ Cum se numește substanța folosită la pictatul pe mâini în India? Mango/ Masala/ Henna
	2) Care este animalul național al Indiei? Tigrul
	3) Care este cea mai cunoscută atracție turistică din India? Taj Mahal
JAPONIA	1) Ce fenomen al naturii este des întâlnit în Japonia? Cutremurul
	2) Care este floarea națională a Japoniei? Floarea de cireș
	3) Care este sportul național al Japoniei?/ Sau numește ceva pentru care este recunoscută Japonia. Sumo/ Anime-uri, trenuri de mare viteză, cutremure etc.
QATAR	1) Ce eveniment în legătură cu fotbalul s-a desfășurat recent în Qatar? FIFA World Cup Qatar 2022
	2) Care este capitala Qatarului? Doha
	3) Cum se numește regiunea geografică în care se situează Qatarul? Orientul Mijlociu/Golful Persic (Middle East/ Persian Gulf)
TURCIA	1) Cum se numea în antichitate orașul care astăzi se situează pe două continente?

	Constantinopol
	2) Cum se numește strâmtoarea care desparte Europa de Asia? Bosfor
	3) Numește două dulciuri care se regăsesc în bucătăria turcească: Rahat, Baklava, Cataif, Khunefe, Sarailie etc.

AUSTRALIA

1) Care este animalul pentru care este recunoscută Australia? Cangurul
2) Care este sportul național al Australiei?/ Numește o clădire simbolică din Australia. Cricket-ul/ Opera din Sidney
3) Canberra, capitala Australiei a fost construită la jumătatea distanței dintre cele două orașe mai populare: Sidney și Melbourne

Șablonul țărilor utilizate în joc

F _ _ _ T _
G _ _ M _ N _ _
G _ E _ _ A
I _ A _ _ A
R _ M _ _ I _
S _ A _ _ A
A _ G _ _ _ _ N _
B _ A _ _ L _ _
C _ N _ _ A
C _ _ A
M _ X _ _

S _ _ _ L _ U _ T _
C _ _ N _
J _ P _ _ A
I _ D _ _
Q _ T _ _
T _ R _ I _
A _ T _ L _ _

Harta lumii utilizată în etapele I și II



Chestionarul întrebărilor din etapa a III-a

1) Care este cea mai cunoscută atracție turistică din India?	
2) Cum se numește celebrul tren care pleacă din Paris și străbate toată Europa până în Istanbul, menționat și în romanul Agathe Christie?	
3) Cum se numește și ce culoare predomină pe bancnotele utilizate în Statele Unite?	
4) Numește două dulciuri care se regăsesc în bucătăria turcească:	
5) Care este animalul pentru care este recunoscută Australia?	
6) Ce băutură care de obicei se consumă caldă a fost descoperită în China?	
7) Cum se numește acel dans celebru, pasional și elegant apărut în Argentina?	
8) Care este cel mai cunoscut personaj ficțional român, făcut celebru de un autor irlandez?	
9) Ce fenomen al naturii este des întâlnit în Japonia?	
10) Ce oraș din Spania a apărut în serialul „La Casa de Papel”?	

Șablon *Lucky Pass*-uri

Lucky Pass	Lucky Pass	Lucky Pass
Lucky Pass	Lucky Pass	Lucky Pass
Lucky Pass	Lucky Pass	Lucky Pass
Mulțumim pentru participare!	Mulțumim pentru participare!	Mulțumim pentru participare!
Mulțumim pentru participare!	Mulțumim pentru participare!	Mulțumim pentru participare!
Mulțumim pentru participare!	Mulțumim pentru participare!	Mulțumim pentru participare!