

# Spielend

werben.

**LERCHE**   
PROMOTION & MERCHANDISING

### **Produktvielfalt –**

Quizspiel, Puzzle, Memo, Poker oder doch lieber ein Würfelbecher-Set - wählen Sie aus über 300 Produkten!

### **Gestaltungsspielraum –**

Wussten Sie, dass Sie in einem 33-Blatt Spiel so viele Informationen verarbeiten können wie auf 6 A4 Seiten? Nutzen Sie neben der Kartenrückseite auch die -vorderseite, um Ihre Botschaft zu transportieren.

### **Kurze Lieferzeiten –**

Unsere Produkte sind Made in Germany: Lieferzeiten von durchschnittlich 6 Wochen ermöglichen auch die Realisierung kurzfristiger Promotion-Aktionen. Eine eigene Druckerei, Weiterverarbeitung und Versandabteilung machen es möglich.

### **Breites Lizenzportfolio –**

Wenn Sie mit einem Lizenzthema werben möchten, übernehmen wir für Sie die Abstimmung mit dem Lizenzgeber. Durch langjährige Zusammenarbeit verfügen wir über hervorragende Kontakte zu namhaften nationalen und internationalen Lizenzagenturen.

### **Kostengünstiges Werbemittel –**

Spielkarten besitzen eine enorme Werbewirkung - deutlich mehr als andere klassische Werbeprodukte. Und dabei sind nur wenige Werbemittel so kostengünstig - bereits ab wenigen Cents bleiben Sie bei Ihrer Zielgruppe positiv im Gedächtnis.

### **Qualität –**

Unsere Produkte erfüllen die strengen Anforderungen des TÜV. Bestandene Audits im sensiblen Nahrungs- und Genussmittelbereich bezeugen die Qualität.

## Verwendungsdauer / Kreativität / Wirkung der Werbeinformationen

### 1) Verwendungsdauer

**Spielkarten** werden hinsichtlich der **Verwendungsdauer** eindeutig als führend beurteilt: d.h. Spielkarten besitzen einen **hohen Nutzwert** und werden **am längsten verwendet**

### 2) Kreativität

**Spielkarten** werden von den meisten Befragten als das Werbemittel beurteilt, das sich am **kreativsten** und **individuellsten gestalten** lässt

### 3) Wirkung der Werbeinformationen

**Spielkarten** wird hinter der Baseballkappe die größte **Werbewirkung** (d.h. Sichtbarkeit & Wirkung in der Öffentlichkeit) zugeschrieben.

### 4) Werbeerinnerung

**Spielkarten** werden auf Grund der **hohen Nutzungshäufigkeit** und **langer Verwendungsdauer** als das Werbemittel mit der höchsten Erinnerung betrachtet; d.h. die Verbraucher sind von Wahrnehmung und Verarbeitung der Informationen überzeugt

### 5) Präferenzen bei Werbegeschenken

**Spielkarten** wurden überdurchschnittlich oft von allen Befragten **als bevorzugtes Geschenk** ausgewählt sogar Personen, die eher selten oder manchmal Karten spielen, wählten die Karten eher als Geschenk aus als andere Werbemittel

### **Werbewirkung von Spielkarten**

- **70% der Befragten gaben an, dass sie sich über ein individuell gestaltetes Kartenspiel als Werbemittel freuen würden**
- Fast 60% gaben an, dass Werbung mit Spielkarten auf sie persönlich wirkt

### **Assoziationen Kartenspiel als Werbemittel:**

- Wirkungsvolles Werbemittel
- Hohe Relevanz
- Hoher Nutzwert
- Lange Verwendungsdauer
- Hohe Attraktivität
- Hohe Aufmerksamkeit
- Größte individuelle Gestaltungsmöglichkeiten
- Höchste Erinnerungswirkung

NEUHEIT 2016!



## COLOR ADDICT – DAS RASANTE ABLEGESPIEL FÜR IHRE WERBUNG

Spielerisch ab in den Sommer:

**Rot** passt auf **Gelb** und **Blau** auf **Blau**... in diesem witzigen und neuartigen Ablege Spiel rund um Farben und schnelle Reaktionen dürfen Karten aufeinander gelegt werden, die in Wort oder Farbe übereinstimmen. Da jedes Wort aber in einer anderen Farbe geschrieben steht, ist das manchmal gar nicht so leicht zu überblicken. Das Spiel kann in 3 Schwierigkeitsstufen gespielt werden und bietet damit Spaß und Abwechslung für die ganze Familie.

**Sowohl Karten als auch die Verpackung können komplett individuell bedruckt werden!**





**ROSA**



**ROSA**

**GRÜN**



**GRÜN**

**GELB**



**GELB**



## Spielregel:

Ziel ist es, alle seine Karten so schnell wie möglich loszuwerden.

Alle Karten werden gut gemischt und gleichmäßig verteilt. Jeder Spieler nimmt drei Karten auf die Hand und legt den Rest als Ziehstapel vor sich ab. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der Kartengeber beginnt und legt eine seiner drei Karten offen in der Tischmitte ab.

Nun müssen die Mitspieler der Reihe nach eine ihrer Karten, nach folgenden Möglichkeiten ablegen:

Möglichkeiten, folgende Karten abzulegen, wenn in der Tischmitte die Karte „Orange“ liegt:

- das in ORANGE geschriebene Wort (z.B. Rot, Blau)
  - das Wort ORANGE (z.B. Orange, Orange)
  - das Wort BLAU (z.B. Blau, Blau)
  - das in BLAU geschriebene Wort (z.B. Schwarz, Gelb)
  - die bunte Karte: gestattet jederzeit einen Farbwechsel und kann auf jede beliebige Karte gelegt werden;
- der Spieler benennt die Farbe, die er ausspielen will.

Maßgeblich ist also immer die Farbe sowie das Farbwort auf der Karte in der Tischmitte!



### Regel für Anfänger:

Es wird nur mit den Karten gespielt, auf denen folgende Wörter stehen: <<rot>>, <<blau>>, <<gelb>> und <<grün>>, egal in welcher Farbe diese Wörter geschrieben sind.

Die Spieler legen nacheinander eine der Karten, die sie in der Hand halten, auf den Stapel in der Tischmitte und heben eine Karte von ihrem Ziehstapel ab, um wieder 3 Karten in der Hand zu halten. Kann der Spieler keine Karte ablegen, darf er trotzdem eine abheben, muss aber aussetzen.

Solange der Spieler mehr als 3 Karten in der Hand hat und wieder ablegen kann, darf er keine neue Karte vom Ziehstapel abheben. Kann er keine Karte ablegen, darf er wieder eine neue Karte dazu nehmen und muss aber aussetzen. Der Erste, der keine Karte mehr hat, weder in der Hand noch auf seinem Ziehstapel, hat gewonnen.

### Regel für Fortgeschrittene:

Es wird mit allen Karten gespielt.

Die Spieler legen nacheinander eine der Karten, die sie in der Hand halten, auf den Stapel in der Tischmitte und heben eine Karte von ihrem Ziehstapel ab, um wieder 3 Karten in der Hand zu halten. Kann der Spieler keine Karte ablegen, darf er trotzdem eine abheben, muss aber aussetzen. Solange der Spieler mehr als 3 Karten in der Hand hat und wieder ablegen kann, darf er keine neue Karte vom Ziehstapel abheben. Kann er keine Karte ablegen, darf er wieder eine neue Karte dazu nehmen und muss aber aussetzen. Der Erste, der keine Karte mehr hat, weder in der Hand noch auf seinem Ziehstapel, hat gewonnen.

### Regel für gewiefte Spieler:

Es wird mit allen Karten gespielt.

Sobald der Kartengeber die Karte in der Tischmitte ablegt, hat das Spiel begonnen: Jetzt geht es nicht schön der Reihe nach, sondern im Sinne von <<Leg' ab, sobald du kannst!>>, wobei die oben genannten Möglichkeiten zu berücksichtigen sind. Legt ein Spieler nacheinander mehrere Karten ab, muss er jedoch zwischendrin immer eine ... oder zwei ... oder drei Karten vom Ziehstapel abheben.

Der Erste, der keine Karte mehr hat, weder in der Hand noch auf seinem Ziehstapel, hat gewonnen.



**MINI BOARDGAME**  
**KLEINE SPIELE, GROSSER SPASS**

Nichts bringt Menschen näher zusammen, als miteinander zu spielen, zu gewinnen und zu verlieren sowie gemeinsam Zeit zu verbringen. Überraschen Sie Ihre Zielgruppe mit Ihrer Botschaft und laden Sie sie zu einem tollen, kurzweiligen Brettspiel ein. Als Incentive im Rahmen einer Sammelaktion bis hin zum kostengünstigen Streuartikel oder Imageträger... ASS Altenburger bietet und entwickelt maßgeschneiderte Mini Boardgame-Konzepte für Ihre Botschaft.



Individuelle Konzepte und Entwicklungen sowie Lizenzierungsmöglichkeiten auf Anfrage. Der Spielplan und die Verpackung können komplett individuell bedruckt werden!





### MÖGLICHE PRODUKTSPEZIFIKATIONEN:

- in Faltschachtel oder Zippbeutel
- aufklappbarer Spielplan: 20x20 cm, zweiseitig bedruckt (2 Spielmöglichkeiten),
- ab 4 Spielfiguren
- 1 Würfel
- 1 Spielregel
- 4 Spielmechaniken (Gänsespiel, Wer hat die 6?, Leiterspiel, Halma)

# REFERENZ-BEISPIEL

## NORDSEE (2015)

**Mini Boardgame „Der kleine Prinz - Galaktische Reise“ als Gratis-Zugabe im Kids-Menü**

### **Mechanik der Promotion:**

Ausgabe eines Gratis-Spiels im Rahmen eines Kids-Menüs in allen Nordsee Filialen

### **Leistungen ASS:**

Spielkonzeption und Layout Erstellung, Abstimmung mit Lizenzgeber sowie Kunden Produktion

### **Ziel/Ergebnis:**

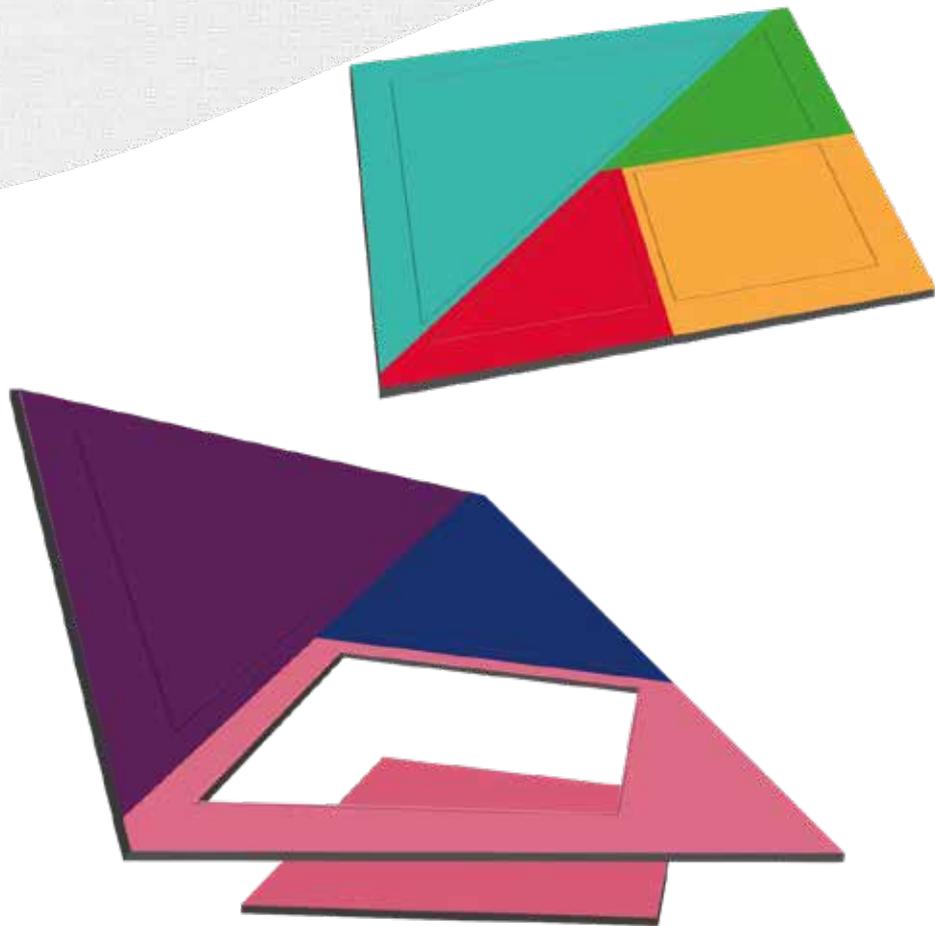
Kundenzufriedenheit weit über den Restaurantbesuch hinaus –  
spielerische Beschäftigung mit der Marke und dem Produkt beim nächsten  
Spieleabend oder Familienurlaub



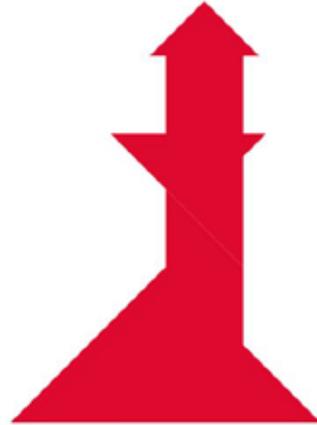
**TANGRAM**  
DER LEGESPASS FÜR DIE GANZE FAMILIE



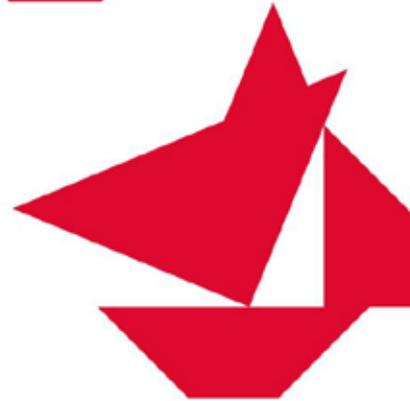
Tangram ist ein altes chinesisches Legespiel, das vermutlich zwischen dem 8. und 4. Jahrhundert v. Chr. entstand und schon damals für Kopfzerbrechen sorgte. Aus den verschiedenen geometrischen Teilen können unzählige Figuren zusammengesetzt werden. Alle Steine müssen dabei verwendet werden. Sie müssen sich berühren, dürfen sich aber nicht überlappen. Sorgen Sie mit einem individuellen Promotionartikel bei Ihren Kunden für kreativen Spiel - und Denk Spaß.



## ▣ Häuser

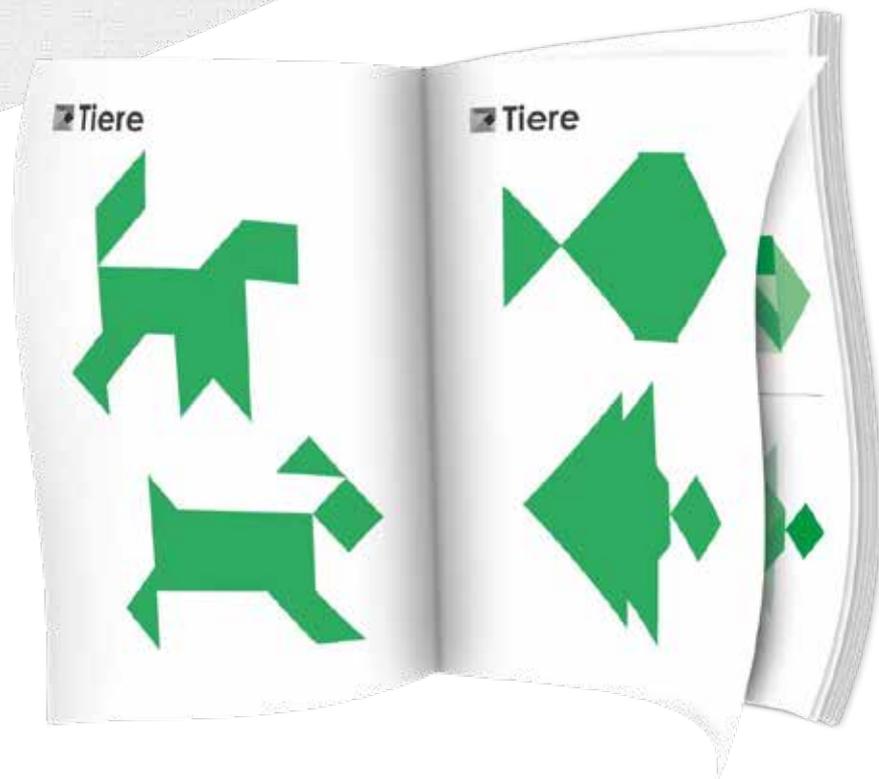


# ▣ Schiffe



▣ Zahlen

61



DEINE GESCHICHTEN MIT DEN SORGENFRESSERN

GESCHICHTEN AUS DEM **BOOSTERDECK**



## PORTFOLIO

Memo

Quartett

Trumpf

Vorhersagespiel

Tic Tac Toe

React!

Erzähl mir eine

Geschichte



Lassen Sie Ihre Kunden in eine Welt voller Spannung, Fantasie und kleiner Abenteuer eintauchen. Es müssen spannende Geschichten mit den Symbolen zur beliebten Lizenz „Sorgenfresser“ erfunden, erzählt und fortgesetzt werden. Kreativität und die Lust am Erzählen stehen bei diesem Spiel im Vordergrund. Ob von jeder Karte ein Symbol oder alle Symbole von einer Karte, dem Einfallsreichtum sind keine Grenzen gesetzt. Weitere Spielvarianten möglich.

#### MÖGLICHE PRODUKTSPEZIFIKATIONEN:

Format Boosterdeck: 60 x 91 mm

Kartenanzahl: ab 2 bis 12 Blatt

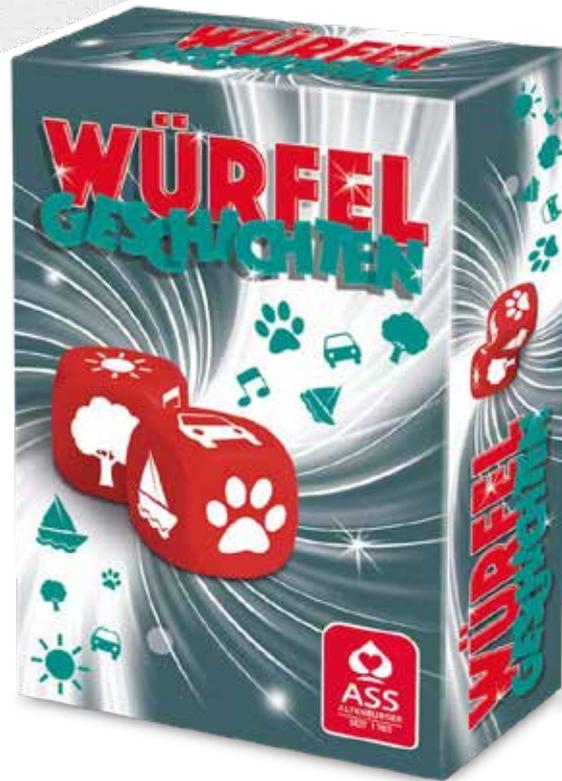


Werbeanbringung auf den Rückseiten der Karten möglich. Individuelle Konzepte und Themen auf Anfrage möglich. Entwicklungen zusätzlicher Komponenten für Ihre Promotion, z.B. Sammelalbum, Sammelbox uvm. Jede Promotion-Nutzung mit einer Lizenz muss vor Realisierung vom Lizenzgeber freigegeben werden!



WÜRFEL-GESCHICHTEN-SPIEL  
ERZÄHL MIR EINE GESCHICHTE ...

Lassen Sie Ihre Kunden in eine Welt voller Spannung, Fantasie und kleiner Abenteuer eintauchen. Es müssen spannende Geschichten mit den gewürfelten Symbolen erfunden, erzählt und fortgesetzt werden. Kreativität und die Lust am Erzählen stehen bei diesem Spiel im Vordergrund. Symbole, Werte und Logos Ihres Unternehmens können in das Design der Würfel eingearbeitet werden und bereichern spielerisch die Erzählungen und Geschichten Ihrer Kunden.



Faltschachtel und Würfel können individuell bedruckt werden!



Faltschachtel und Würfel können individuell bedruckt werden!

## REFERENZ-BEISPIEL

### NORDSEE (2015)

#### Das Würfel-Geschichten-Spiel als Gratis Zugabe im Kids-Menü

##### Mechanik der Promotion:

Ausgabe eines Gratis-Spiels im Rahmen eines Kids-Menüs in allen Nordsee Filialen

##### Leistungen ASS:

Zurverfügungstellung Spielkonzeptionen & Produktion (Layout auf Anfrage)

##### Ziel/Ergebnis:

Kundenzufriedenheit weit über den Restaurantbesuch hinaus –  
spielerische Beschäftigung mit der Marke und dem Produkt beim nächsten  
Spieleabend oder Familienurlaub

Sie möchten noch **mehr**

Informationen?

Gerne sind wir  
für Sie erreichbar

Lerche GmbH  
Herrnhäuser Straße 7  
D-82538 Geretsried-Gelting

Tel.: 08171 - 38710-0  
Fax: 08171 - 38710-29

[info@lerche-werbemittel.de](mailto:info@lerche-werbemittel.de)  
[www.lerche-werbemittel.de](http://www.lerche-werbemittel.de)