



# REGOLAMENTO DELL'ATTIVITA' SCOMMETTIAMO CHE?

**Numero giocatori:** da 8 a 24 divisi in squadre

**Squadre partecipanti:** minimo 2, massimo 4

## Preparazione

- Lo Staff Orma suddividerà i giocatori in 2 o più squadre;
- Ogni squadra dovrà scegliere un capitano che farà da portavoce;
- Ciascun componente di ogni squadra dovrà cimentarsi in almeno una scommessa.

## Scopo del gioco

- Puntando su ogni singola scommessa ogni squadra potrà guardare o perdere dei punti;
- La squadra che al termine delle scommesse avrà accumulato il maggior numero di punti sarà la vincitrice di "Scommettiamo Che?".

## Modalità di gioco

- A turno ogni squadra dovrà presentare un componente che si cimenterà la propria scommessa;
- Ad ogni scommessa proposta, ciascuna squadra dovrà fare una puntata.

Come puntare:

- La squadra che ha il proprio componente impegnato nel proporre la scommessa potrà puntare solo sulla riuscita della medesima. La squadra potrà puntare 10, 20 o 30 punti solo sul "Sì" ovvero sulla riuscita della scommessa;
  - Le altre squadre, invece, potranno puntare sia sulla riuscita che sulla non riuscita della scommessa. Potranno puntare perciò 10, 20 o 30 punti sul "Sì" o sul "No".
- Se la scommessa riesce, le squadre che avevano puntato sul "Sì" guadagneranno il numero di punti che avevano puntato. Le squadre che avevano puntato sul "No" perderanno i punti che avevano puntato.
  - Se la scommessa non riesce, le squadre che avevano puntato sul "Sì" perderanno i punti che avevano puntato. Le squadre che avevano puntato sul "No" guadagneranno i punti che avevano puntato.