

## Regolamento Indovina la Spesa

Il gioco si svolge come un quiz show, in una prova di abilità.  
Ci sono due diverse dinamiche di gioco: "ALL IN" e "ONE SHOT"

Per ogni manche di gioco saranno a disposizione 12 prodotti diversi.  
I prodotti verranno acquistati all'interno del centro commerciale e le relative prove d'acquisto emesse dai singoli punti vendita faranno fede per il prezzo effettivo dei prodotti in gioco.

In ogni giornata di attività verranno svolte 4/5 manche di gioco, dalle 16.00 alle 20.00  
Il numero di manche svolte dipende dal tempo di svolgimento della singola manche, che varia in base all'abilità dei partecipanti.

I Clienti per partecipare dovranno iscriversi presso lo stand di gioco ed attendere di poter entrare all'interno dell'area di gioco, a turni di 15 clienti per ogni singola manche. All'interno i clienti estrarranno a sorte il proprio numero di turno in un box. Il numero di partecipazione da 1 a 15 è posizionato sulla spilla di gioco che il cliente estrae ed indossa.

Il gioco si svolge con due diverse dinamiche che verranno alternate ad ogni manche.

### Dinamica "ALL IN":

i prodotti acquistati sono posizionati in un grande contenitore. Dal contenitore il presentatore li estrae pronunciandone nome e tipologia posizionandoli nel carrello della spesa presente sul palco. Contestualmente la valletta ne trascriverà il nome ed i tre possibili prezzi nelle relative caselle sul tabellone di gioco, dove all'ultima casella verrà posizionata la busta chiusa con il prezzo esatto del prodotto in questione. In questo modo si procederà con tutti i 12 prodotti della manche in corso.

**I clienti partecipanti, dal n.1 saliranno in cabina gioco, dove indosseranno le cuffie e microfono da quiz. Qui proveranno ad indovinare il prezzo esatto dei prodotti, scegliendo tra i tre probabili prezzi trascritti sul tabellone di gioco.**

**Ad ogni prodotto, dopo la scelta del cliente, verrà scoperto il relativo prezzo esatto.  
Se il cliente indovina, può continuare la manche passando al prodotto successivo.  
Se il cliente non indovina esce dal gioco e si passa al cliente successivo.**

**Se il cliente indovina il prezzo di tutti i prodotti in un'unica manche di gioco, porta a casa tutti i prodotti di gioco della manche in questione, cioè il contenuto dell'intero carrello in gioco.**

**Ad ogni errore il partecipante che subentrerà a quello precedente dovrà iniziare il proprio turno di gioco dal primo prodotto della lista.**

**I prezzi esatti dei prodotti verranno scoperti per la lettura e ricoperti nel momento in cui sarà il turno del partecipante successivo.**

### Dinamica "ONE SHOT":

i prodotti acquistati sono posizionati in un grande contenitore. Dal contenitore il presentatore li estrae pronunciandone nome e tipologia posizionandoli nel carrello della spesa presente sul palco. Contestualmente la valletta ne scriverà il nome ed i tre possibili prezzi nelle relative caselle sul tabellone di gioco, dove all'ultima casella verrà posizionata la busta chiusa con il prezzo esatto del prodotto in questione. In questo modo si procederà con tutti i 12 prodotti della manche in corso.

**I clienti partecipanti, dal n.1 saliranno in cabina gioco, dove indosseranno le cuffie e microfono da quiz. Qui proveranno ad indovinare il prezzo esatto dei prodotti, scegliendo tra i tre possibili prezzi trascritti sul tabellone di gioco.**

**Ad ogni prodotto, dopo la scelta del cliente, verrà scoperto il relativo prezzo esatto.  
Se il cliente indovina, può portare a casa il prodotto in gioco e continuare tentando di indovinare il prezzo di quello successivo.  
Se il cliente non indovina esce dal gioco e si passa al cliente successivo.**

**Ad ogni errore il partecipante che subentrerà a quello precedente dovrà iniziare il turno di gioco dal primo prodotto disponibile sulla lista, cioè dall'ultimo prodotto in gioco per cui non è stato indovinato il prezzo.**

Se eventualmente, per la dinamica "ALL IN" la manche di gioco termina (tutti i 15 clienti hanno partecipato) e i prezzi dei 12 prodotti non sono stati tutti indovinati, la manche si dichiara nulla ed i prodotti in gioco vengono donati in beneficenza alla Onlus "Viterbo con Amore"

Se eventualmente, per la dinamica "ONE SHOT" la manche di gioco termina (tutti i 15 clienti hanno partecipato) e sono ancora in gioco dei prodotti di cui il prezzo non è stato indovinato, i prodotti restanti verranno dati in beneficenza alla Onlus "Viterbo con Amore"

Il prezzo di ogni singolo prodotto è riportato sullo scontrino d'acquisto che fa fede per ogni probabile e possibile riscontro da parte dei partecipanti.