



REGOLAMENTO PUNTATA 3

24.05.12 ore 15.40

Tapis roulant

Prova iniziale ad accumulo. È il gioco fisso di apertura.

La famiglia si trova all'inizio in piedi su una giostra girevole. Quando il segnalatore luminoso centrale e i bordi della struttura del gioco diventano verdi, un componente della famiglia può salire sul tapis roulant collegato alla giostra e lo percorre fino alla prima barriera. Per superare la barriera il giocatore deve rispondere a una domanda (di vario genere). Se risponde esattamente, la barriera si alza e il giocatore può raggiungere la seconda barriera, che supera con lo stesso meccanismo, e così la terza. Dopo che il giocatore ha superato la terza barriera, e premuto il pulsante posto alla fine del percorso, può partire un altro giocatore della famiglia, che completa il tapis roulant con lo stesso meccanismo. La prova si considera conclusa quando il quarto giocatore della famiglia ha superato la terza barriera del tapis roulant e premuto il pulsante.

Ciascuna famiglia ha una dote iniziale di 10.000 €. Al via della manche di gioco parte un cronometro, ad ogni secondo dalla dote si decurteranno 25 €. Se nel tapis roulant la famiglia scende a zero, non guadagna nulla.

Alla fine del gioco la cifra rimasta ad ogni famiglia costituirà il budget iniziale, che potrà incrementare vincendo i giochi successivi.

1° PROVA

Raccattapalle

4 Concorrenti per famiglia. Prova in parallelo.

Ciascun concorrente dispone di un tubo raccatta palline.

Al via vengono fatte rotolare in uno spazio delimitato all'interno dello studio, circa 3500 palline da ping pong e circa 500 palline da golf.

I concorrenti dovranno cercare di raccogliere il maggior numero di palline da golf che dovranno essere portate in un grande contenitore alle loro spalle.

Vince la squadra che riesce, nel tempo di 3 minuti a raccogliere il maggior numero di palline da golf.

Ogni pallina da golf raccolta nel contenitore vale un punto.

Le palline da ping pong non danno punteggio.

Nel caso tutte le palline vengano raccolte prima del tempo stabilito vince la squadra che ha raccolto il maggior numero di palline da golf.

Nel caso di parità (stesso numero di palline da golf raccolte allo scadere del tempo o prima dello scadere del tempo, qualora siano state tutte raccolte) entrambe accederanno alla prova del salvadanaio.

Salvadanaio

La famiglia vincente viene invitata dal conduttore a scegliere un maialino tra cinque.

Ogni maialino verrà contrassegnato da un numero da 1 a 5 e conterrà una cifra stabilita (1.000 €, 2.000 €, 3.000 €, 4.000 €, 5.000 €).

Il concorrente dovrà dichiarare al conduttore il numero corrispondente del maialino che vuole rompere, e la cifra contenuta farà crescere il budget guadagnato dalla famiglia fino a quel momento.

In caso di parità nella prova precedente, entrambe le famiglie accedono al salvadanaio rompendo un maialino a testa.

La famiglia che sceglie per prima, è sorteggiata dal conduttore con il lancio di una monetina.

1° SFIDA

Ping pong rotondo

Due concorrenti per famiglia. Si gioca in due manche.

I due giocatori devono scambiarsi palleggi giocando a ping pong (valgono le regole del ping pong) mentre sul tavolo tondo in cui giocano, la rete gira.

Ogni giocatore avrà a disposizione 25 palline poste in una sacca.

Ogni volta che un giocatore sbaglia palleggio o fa cadere una pallina deve prendere una pallina in sua dotazione, entro il tempo limite di 5 secondi (in caso contrario si aggiunge una pallina di penalità) e ricominciare il gioco.

La battuta viene effettuata dal giocatore che ha fatto cadere la pallina. Nel caso in cui la pallina cada prima di essere messa in gioco, non può essere raccolta e vale come punto di penalità.

Nel tempo stabilito di 3 minuti, vince la coppia che fa cadere il minor numero di palline.

Nel caso vengano esaurite le 50 palline in dotazione si fermerà il tempo.

Vincerà la squadra che riuscirà a resistere più tempo con le palline in dotazione. Nel caso entrambe le famiglie abbiano totalizzato lo stesso numero di palline cadute nei tre minuti di tempo o lo stesso tempo per l'esaurimento delle palline, saranno sottratti gli stessi soldi dai rispettivi montepremi.

2° PROVA -

Verba volant

Gioca tutta la famiglia. Si gioca in due manche.

Il campo di gioco è una gigantesca parete bianca che rappresenta un foglio da disegno con 9 trattini neri su cui andranno scritte le lettere che compongono la parola da indovinare.

Un concorrente viene imbragato e sospeso, e un compagno lo farà oscillare come un pendolo.

Il Terzo riceverà una busta contenente un foglio ove è scritta la parola da indovinare.

Il giocatore-pendolo imbraccia un lungo pennello. Ad ogni oscillazione il giocatore-pendolo cercherà di scrivere sul foglio bianco una lettera sui trattini posti nella parete.

All'inizio de gioco il concorrente che riceverà la busta dovrà comunicare al giocatore imbragato le lettere da scrivere sulla parete, secondo la sequenza di gioco:

Prima lettera della parola

Ultima lettera della parola

Seconda lettera della parola

Penultima lettera della parola

E così via

L'obiettivo è far indovinare la parola scrivendola sulla parete bianca.

Il giocatore che deve indovinare avrà delle cuffie per non ascoltare eventuali suggerimenti.

Vince la famiglia che indovina la parola misteriosa nel minore tempo possibile, il concorrente dovrà scrivere su una lavagnetta la parola e dirla ad alta voce.

Il giocatore che deve indovinare ha solo 3 possibilità per dichiarare la parola scritta, esaurite queste perde automaticamente la prova.

Salvadanaio

La famiglia vincente viene invitata dal conduttore a scegliere un maialino tra cinque.

Ogni maialino verrà contrassegnato da un numero da 1 a 5 e conterrà una cifra stabilita (1.000 €, 2.000 €, 3.000 €, 4.000 €, 5.000 €).

Il concorrente dovrà dichiarare al conduttore il numero corrispondente del maialino che vuole rompere, e la cifra contenuta farà crescere il budget guadagnato dalla famiglia fino a quel momento.

In caso di parità nella prova precedente, entrambe le famiglie accedono al salvadanaio rompendo un maialino a testa.

La famiglia che sceglie per prima, è sorteggiata dal conduttore con il lancio di una moneta.

2° SFIDA

Il Cilindrone

Un concorrente per famiglia. Si gioca in due manche.

Il giocatore, che dispone di un grande martello, ha davanti a sé un cilindro composto da 8 pezzi.

Il concorrente deve colpire la fetta in basso con un colpo secco cercando di farla saltare via dal cilindro senza fare cadere i pezzi sovrastanti.

Se il tentativo ha successo, il giocatore prova con la fetta successiva. Il punteggio è determinato dal numero di fette tolte dal cilindro. Vince il giocatore che toglie via più fette dal cilindro senza farlo crollare.

Nel caso entrambi i concorrenti riescano a togliere tutte le fette senza far crollare il cilindro non verrà sottratta alcuna cifra dal montepremi.

GIOCO PREFINALE

Faccia a faccia

Giocano tutti i componenti delle 2 famiglie, seduti uno di fronte all'altro secondo le età (bambini contro bambini – mamma contro mamma – papà contro papà).

Ciascun giocatore ha davanti a sé un pulsante.

Il conduttore enuncia una serie di affermazioni false (es.: Milano è la capitale

d'Italia), alternandole ad alcune vere (es.: Roma è la capitale d'Italia).

Ogni componente della famiglia, quando ritiene che l'affermazione enunciata dal conduttore sia vera, preme il pulsante posto davanti alla sua postazione.

Se indovina, cioè se l'affermazione è vera, elimina l'avversario seduto di fronte a lui. Se sbaglia, cioè se l'affermazione è falsa, si autoelimina.

Il concorrente che ha vinto una della manche precedenti può continuare a giocare, nel caso di risposta corretta, dovrà dichiarare quale componente della famiglia avversaria ancora in gioco vuole eliminare.

Vince il faccia a faccia e accede al gioco finale, la famiglia che riesce ad eliminare tutti i componenti avversari.

I componenti eliminati dovranno mantenere entrambe le mani ben visibili sul tavolo e non possono suggerire ai propri familiari ancora in gioco.

GIOCO FINALE

5 Piccoli porcellin

Tutti i componenti della famiglia salgono su un enorme maiale, posto di fronte ad una parete con 5 salvadanai a forma di maialini, numerati da 1 a 5.

Un componente della famiglia è bendato, ed è provvisto di un meccanismo di puntamento luminoso. Il primo della fila, denominato navigatore e coadiuvato dagli altri giocatori, darà le indicazioni necessarie al giocatore bendato per il puntamento del fascio di luce che deve centrare uno dei maialini.

Quando il fascio di luce centra il bersaglio il navigatore dice "Fuoco" e il maialino viene rotto da uno strumento apposito.

Tutti i bersagli dovranno essere rotti rispettando la sequenza numerica a loro assegnata da 1 a 5.

La disposizione dei maialini sulla parete è casuale.

La famiglia ha a disposizione 2 minuti per effettuare il gioco.

Il numero di porcellini rotti corrisponde ai seguenti premi dal valore crescente:

- 0 porcellini rotti, si perde tutto.

- 1 porcellino rotto, si vince il 10% del budget accumulato durante la puntata.
- 2 porcellini rotti, si vince il 50% del budget accumulato durante la puntata.
- 3 porcellini rotti, si vince l'intera cifra guadagnata in puntata.
- 4 porcellini rotti, si vince l'intera cifra guadagnata in puntata.
- 5 porcellini rotti, si vince il doppio del budget accumulato durante la puntata.

JOLLY

Ogni nonna avrà a disposizione 3 kg di arance, 1 spremiagrumi, 1 coltello e 3 bicchieri di diverse dimensioni. Nel tempo limite di 1 minuto e 30 secondi la nonna dovrà riempire fino all'orlo i 3 bicchieri di spremuta di arance. La prova si riterrà superata nel momento in cui tutti i tre bicchieri saranno riempiti fino all'orlo. Se la prova viene superata l'handicap positivo verrà raddoppiato.

Valore del jolly

1° prova "Raccattapalle": valore iniziale 2 palline, in caso di raddoppio 4 palline;

1° sfida "Ping Pong": valore iniziale 5 secondi (tempo da sottrarre alla durata della manche), in caso di raddoppio 10 secondi;

2° prova "Verba volant": valore iniziale 1 lettera, in caso di raddoppio 2 lettere;

2° sfida "Cilindrone": valore iniziale 1 sezione, in caso di raddoppio 2 sezioni.