

REGOLAMENTO DEL GIOCO
“L'EREDITA' – SERATA SANREMO”
puntata serale in onda sabato 16 MARZO 2024

INDICE

- INTRODUZIONE	PAG. 2
- GIOCHI IN SCALETTA:	
1) CANTA CHE TI PASSA (BONUS)	PAG. 5
2) LA SCOSSA - 1° MANCHE	PAG. 6
- LA SCALATA	PAG. 7
4) I FANTASTICI 4	PAG. 9
- LA SCALATA	
5) PAROLONE (1 o 2 MANCHE - BONUS)	PAG. 10
6) LA SCOSSA - 2° MANCHE	PAG. 12
- LA SCALATA	
7) TRIELLO	PAG. 13
8) CALCI DI RIGORE OPPURE CENTO SECONDI	PAG. 16/17
9) GHIGLIOTTINA	PAG. 19
- NOTE FINALI	PAG. 21

1) Introduzione

Alla puntata speciale de "L'Eredità - Serata Sanremo, in onda su Rai Uno sabato 16 marzo 2024 in prima serata, parteciperanno in qualità di Concorrenti 6 personaggi famosi (d'ora in poi "Concorrenti").

La puntata "L'Eredità – Serata Sanremo" sarà una puntata speciale del nostro game show tutta dedicata alla più importante manifestazione musicale italiana: il festival di Sanremo.

Il Festival con la sua storia, i suoi volti simbolo e le sue straordinarie canzoni sarà assoluto protagonista del game show. Giocheremo con concorrenti d'eccezione e omaggeremo Sanremo sia attraverso i giochi attualmente in onda nel programma che attraverso alcuni giochi che appartengono alla storia dell'Eredità, come "la scossa" e i "calci di rigore". Coronerà la puntata il momento della ghigliottina!

I concorrenti sono artisti Vip e sono stati scelti dalla Direzione Editoriale Prime Time della Rai unitamente alla Società Banijay SPA, detentrica del format, per la loro attinenza all'argomento della serata.

L'intero Montepremi eventualmente accumulato all'esito del Gioco finale della "Ghigliottina" sarà interamente devoluto in beneficenza dalla RAI in favore di AISM (ASSOCIAZIONE ITALIANA SCLEROSI MULTIPLA) Via Operai 40 - 16149 tel 01027131 C.F. 96015150582.

Visto il carattere di unicità della trasmissione, per i 6 Concorrenti sono escluse tutte le regole che interessano la permanenza dei Concorrenti stessi nella normale programmazione de "L'Eredità", pertanto all'esito della puntata nessuno dei concorrenti, compreso il campione della medesima, parteciperà ad altre puntate de "L'Eredità".

Visto il carattere di unicità della trasmissione, inoltre, all'inizio della puntata Speciale "L'Eredità - Serata Sanremo" nessuno dei 6 Concorrenti partecipanti ricoprirà il ruolo di Campione. I Concorrenti, quindi, inizieranno la puntata tutti con gli stessi identici diritti e doveri.

In scena, i 6 Concorrenti verranno collocati nelle loro postazioni in senso orario, a partire dalla postazione n. 1, secondo l'ordine stabilito a insindacabile giudizio della Produzione prima dell'inizio della registrazione. I Concorrenti, posti in circolo, devono rispondere, uno dopo l'altro, in senso orario, alle domande poste dal Conduttore con dinamiche diverse nei vari giochi.

In questa puntata speciale i 6 Concorrenti rimarranno tutti in gara sino al 6° Gioco ("La Scossa 2° manche") e relativa successiva Scalata.

I tre Concorrenti che dopo questo percorso di gara risulteranno con montepremi maggiore accederanno poi al Triello. I due Concorrenti con montepremi maggiore accederanno al successivo Gioco "Calci di Rigore" (oppure "Cento secondi", vedi pag. 16/17) (in caso di pareggi vedi le spiegazioni dei singoli giochi). Infine, il vincitore del Gioco "Calci di Rigore" (oppure "Cento secondi", vedi pag. 16/17) (questi due giochi non permettono situazioni di pareggio) accederà al Gioco finale della "Ghigliottina", che potrà risolvere con la collaborazione di tutti gli altri Concorrenti, tornati in gioco per l'occasione come illustrato nel prosieguo (pag. 20). Le modalità dei singoli Giochi e lo sviluppo della partita sono l'oggetto di questo Regolamento.

In linea generale i giochi del programma si svolgeranno in questa successione:

- "**CANTA CHE TI PASSA**" (gioco **BONUS** di incremento del montepremi)

- "**LA SCOSSA**" (1° manche)
 - **1° SCALATA** con passaggio montepremi al vincitore

- "**I FANTASTICI 4**"
 - **2° SCALATA** con passaggio montepremi al vincitore

- "**IL PAROLONE**" (1 o 2 manche a seconda dei tempi di rx) (gioco **BONUS** di incremento del montepremi)

- "**LA SCOSSA**" (2° manche)
 - **3° SCALATA** con passaggio montepremi al vincitore

- "**TRIELLO**" (da 3 a 2 Concorrenti) (i 2 Concorrenti con montepremi maggiore proseguono)

- "**CALCI DI RIGORE**" oppure "**CENTO SECONDI**" (da 2 a 1 Concorrente)

- "**GHIgliottina**" (1 Concorrente)

La RAI e la Produzione possono decidere, in qualsiasi momento e a loro insindacabile giudizio, di cambiare la sequenza dei giochi o i giochi stessi, o anche di eliminare dalla scaletta uno o più giochi, seguendo le norme esposte in dettaglio alla pag. 22 del presente Regolamento.

1bis) Norme generali comuni a tutti i giochi

- 1) L'ordine in scena dei 6 Concorrenti, dalla postazione n. 1 alla postazione n. 6, viene stabilito a insindacabile giudizio della Produzione prima dell'inizio della puntata.
- 2) Nel primo gioco il giro di domande comincerà (sempre in senso orario) dal Concorrente alla postazione numero 1 secondo l'ordine di gioco stabilito a insindacabile giudizio della Produzione prima dell'inizio della puntata, e proseguirà secondo detto ordine.
- 3) A ognuno dei sei Concorrenti all'inizio della puntata viene consegnata una "Eredità" di 10.000,00 euro. Questa "Eredità" iniziale potrà essere incrementata nei giochi "Canta che ti passa" e "Parolone", come descritto nei rispettivi paragrafi dedicati (vedi oltre pag. 5 e 10).
- 4) Le regole dei giochi esposti di seguito valgono in linea generale. Possono subire eventuali piccole variazioni al loro svolgimento in base alla Prova Generale, alla loro definitiva collocazione in scaletta e per questioni legate alla durata effettiva del Programma in sede di registrazione, particolarmente per quanto riguarda la seconda manche (Gioco "Parolone") e le modalità di "errore" nel Gioco "I FANTASTICI 4".
- 5) In questa puntata speciale i Concorrenti che hanno perso il Gioco della "Scossa" e quello di "I FANTASTICI 4" (per un doppio errore o per quanto specificato nelle regole del Gioco stesso), per conservare il Montepremi accumulato dovranno "puntare" un altro dei Concorrenti rimasti in gara. I due Concorrenti (il "Puntato" e il "Puntatore") si sfideranno nel Gioco "La Scalata" (vedi oltre pag. 7).
Se il Concorrente "Puntato" vince la sfida aggiunge al montepremi accumulato quello del Puntatore, che prosegue la gara con montepremi azzerato. Se invece la sfida è vinta dal "Puntatore", il Puntato perde il montepremi fin lì accumulato, che viene aggiunto a quello del Puntatore.

GIOCHI DEL PROGRAMMA IN SCALETTA

"CANTA CHE TI PASSA" - (6 Concorrenti) (gioco BONUS di incremento del montepremi)

Inizia a giocare il Concorrente che occupa la postazione n. 1; proseguirà con gli altri Concorrenti secondo l'ordine stabilito a insindacabile giudizio della Produzione prima dell'inizio della registrazione (cfr. pag. 4).

Nel gioco ciascun Concorrente ha il compito di risolvere una lista di 15 versi di canzoni (o altro numero da definire in sede di prova generale) completando in modo corretto tutti i versi proposti dal Conducente nel tempo massimo di 40 secondi (o altro tempo da definire in sede di prova generale) scanditi da un cronometro.

(Esempio: il Conducente propone "fin che la barca va..." e il Concorrente deve proseguire "lasciala andare").

Se un Concorrente commette un errore, perde la mano, che passa al Concorrente successivo. Il tempo di gioco si fermerà, il Conducente comunicherà il giusto abbinamento, e quindi ricomincerà il gioco con il successivo Concorrente di mano.

Il Concorrente successivo dovrà ricominciare dall'inizio la lista degli Abbinamenti; il tempo di gioco sarà azzerato per ciascun Concorrente all'inizio di ciascuna delle sue prove.

Il gioco termina quando uno dei Concorrenti riuscirà a completare l'intera lista di versi di canzoni.

Questo Concorrente accumulerà la somma in palio per questa manche (20.000 euro o altro importo da definire in sede di Prova generale), che si aggiungerà al montepremi fin lì accumulato.

"LA SCOSSA" (6 Concorrenti) - 1° manche

Viene mostrata ai Concorrenti una domanda con 6 risposte alternative. Tra queste risposte è compresa la risposta "non vera", che però in questo gioco fa commettere l'errore.

l'ordine di gioco dei concorrenti verra' stabilito a insindacabile giudizio della Produzione prima dell'inizio della puntata.

I Concorrenti dovranno indicare, secondo il consueto giro, a una a una le alternative disponibili, cioè non già indicate dagli altri Concorrenti.

Il gioco prosegue secondo queste modalità, e termina nel momento in cui un Concorrente indica la risposta "non vera" alla domanda posta inizialmente dal Conduttore che in questo Gioco, come detto, corrisponde all'errore. Quindi il Concorrente che indicato la risposta giusta "sbaglia" e deve partecipare al successivo gioco della Scalata.

SEGUE: 1° "SCALATA" (GIOCO DI PASSAGGIO DI MONTEPREMI IL CUI MECCANISMO E' DETTAGLIATAMENTE DESCRITTO ALLE PAGINE 7/8 CHE SEGUONO)

LA SCALATA (Gioco di passaggio Montepremi)

"Scalata doppia" è un gioco al quale partecipano il Concorrente che ha perso il gioco precedente (secondo le regole descritte nel gioco stesso) e "punta il dito" verso un altro Concorrente ("Puntatore"), e il Concorrente che è stato indicato ("Puntato").

Inizia a giocare (sempre in senso orario) il Concorrente che è stato "Puntato", e proseguirà secondo l'ordine di gioco stabilito a insindacabile giudizio della Produzione prima dell'inizio della puntata.

Chi vince questo gioco "accumula" il montepremi del Concorrente sconfitto; chi perde si ritrova con il montepremi azzerato.

Nel caso in cui il Concorrente sconfitto già si trovi con il montepremi azzerato, non perde nulla. E, ovviamente, anche il vincitore non guadagna nulla: la situazione dei montepremi dei 2 Concorrenti rimane invariata.

Descrizione del gioco:

"Scalata doppia" è un gioco a tempo. Ciascuno dei due Concorrenti ha a disposizione complessivamente 60 secondi (o altro tempo da decidere in sede di prova generale) di gioco, scanditi da 60 a zero, con eventuale uso dei decimi e centesimi di secondo.

Nel gioco, i Concorrenti devono rispondere a una serie di domande/definizioni in maniera alternata (una a testa). Fin quando il Concorrente di turno non dà la risposta esatta, continua a perdere secondi. Solo quando risponde in maniera esatta fa bloccare il suo cronometro e passa il turno di gioco all'altro Concorrente.

Perde il Concorrente che per primo esaurisce i 60 secondi a sua disposizione. Il termine del tempo a disposizione è attestato esclusivamente dal suono del "gong" che avviene alla decorrenza dei 60 secondi, a prescindere dal fatto se l'ultima risposta fornita sia corretta o sbagliata.

Il Concorrente che ha ancora del tempo a sua disposizione (quando i 60 secondi del suo sfidante siano terminati) vince il gioco e aggiunge al suo montepremi quello del Concorrente che ha perso il gioco, che prosegue con montepremi azzerato.

Modalità di gioco:

Inizia a giocare il Concorrente "Puntato".

Viene proposta al Concorrente una domanda/definizione, della quale il Concorrente deve indovinare la risposta. Il gioco richiede che la risposta sia di una sola parola; la parola/risposta esatta viene suggerita in videografica, attraverso una serie di caselle che indicano la lettera iniziale e il numero di lettere della risposta; deve iniziare con la lettera indicata nella videografica e avere esattamente lo stesso numero di lettere indicate in videografica (la videografica sarà mostrata al Concorrente). Inoltre, la parola/risposta fornita dal Concorrente a ciascuna definizione proposta dal Conduttore deve essere in perfetto accordo con la definizione stessa, e deve corrispondere alla soluzione consegnata al notaio prima dell'inizio della trasmissione (non sono previste come eccezioni, per es., a titolo indicativo e non esaustivo, il numero e il genere di un sostantivo, o termini dialettali).

Il Concorrente rimane in gioco fino a quando non fornisca la parola/risposta esatta. Il Concorrente può sbagliare quante volte vuole, ma il tempo di gioco continuerà a scorrere fino all'ottenimento della parola/risposta esatta.

Se il Concorrente non dà subito la risposta esatta, dopo tre secondi (o altro tempo da definire in sede di prova generale) comparirà in videografica un'altra lettera della parola/risposta esatta (in collocazione casuale), un'altra dopo altri tre secondi (vedi sopra), e così via, sino a completare del tutto o in parte la parola/risposta esatta.

Quando il Concorrente riuscirà a indovinare la parola/risposta esatta, il suo tempo di gioco si fermerà, e toccherà giocare all'altro Concorrente (il "Puntatore").

Il secondo Concorrente inizia a giocare anch'egli con 60 secondi (o altro tempo da definire in sede di prova generale) di tempo di gioco. Al secondo Concorrente viene proposta una nuova domanda/definizione da indovinare. Le modalità di gioco sono identiche a quella del primo Concorrente.

Quando il secondo Concorrente riuscirà a indovinare la parola/risposta esatta, il suo tempo di gioco si fermerà, e il turno di gioco passerà di nuovo al primo Concorrente (il "Puntato"), che potrà giocare con i secondi rimasti dopo la sua prima risposta (il cronometro riparte dal numero di secondi sul quale era stato bloccato al momento della risposta esatta del Concorrente).

Questa alternanza di gioco tra i due Concorrenti proseguirà con le stesse modalità fino a quando uno dei due Concorrenti non avrà esaurito i 60 secondi o altro tempo da definire in sede di prova generale) a sua disposizione.

Come detto in precedenza, il gioco termina con l'esaurirsi del tempo a disposizione di uno dei due Concorrenti. Il Concorrente che perde il gioco vede azzerato il proprio montepremi. Il Concorrente che ha ancora del tempo a sua disposizione vince il gioco e aggiunge al suo montepremi quello del Concorrente che ha perso il gioco.

NOTA: Per questioni di strategia di gioco Il "Puntatore" può anche scegliere di indicare come "Puntato" un Concorrente che abbia il proprio montepremi a zero. In questo caso, se il "Puntatore" vince, i montepremi dei due Concorrenti in gara rimangono inalterati. Se invece il "Puntatore" perde, il "Puntato" accumula l'intero montepremi del "Puntatore".

"I FANTASTICI 4" (6 Concorrenti)

Scopo del gioco: fornire le risposte esatte a domande poste dal conduttore, scegliendo tra 4 opzioni che variano ad ogni domanda.

SVOLGIMENTO: ai concorrenti vengono mostrate 4 opzioni di risposta, che variano ad ogni domanda.

Partendo dal Concorrente di turno, a ciascun concorrente viene rivolta una domanda che ha come risposta esatta una delle 4 opzioni mostrate.

Se il primo concorrente risponde esattamente (cioè indica l'opzione giusta per quella domanda tra le quattro mostrate in grafica), al secondo concorrente di turno viene proposta una nuova domanda e quattro nuove date, e via di seguito. Se invece il concorrente risponde in modo errato (cioè indica una delle opzioni sbagliate per quella domanda), gli viene assegnato un errore. La stessa domanda passa al Concorrente successivo, e così via sinché non venga fornita la risposta esatta. Ovviamente a tutti i Concorrenti che sbagliano viene assegnato un errore.

Il gioco prosegue secondo queste modalità, e termina nel momento in cui un Concorrente accumula due errori. Il concorrente che per primo accumula due errori deve partecipare al successivo gioco di Eliminazione.

Il tempo di risposta è indicativamente di 5 secondi, o a discrezione del Conduttore.

ESEMPIO di manche:

Le QUATTRO opzioni a disposizione indicano 4 anni: il concorrente deve riconoscere in quale anno è avvenuto un certo evento:

1945 – 1964 – 1980 – 1995

Le domande per i concorrenti:

1° concorrente: Esce al cinema "Mary Poppins" → opz. Esatta: 1964

2° concorrente: Gli alleati restituiscono 23 tonnellate d'oro rubate dai nazisti → opz. Esatta: 1945

3° concorrente: Si costituisce la coalizione politica dell'Ulivo → opz. Esatta: 1995

4° concorrente: Umberto Eco pubblica "Il nome della rosa" → opz. Esatta: 1980

5° concorrente: Si aprono i giochi della 22° olimpiade → opz. Esatta: 1980

...e così di seguito

NOTA: Le domande e le risposte esatte sono proposte in modo casuale. Può quindi succedere che per più domande di seguito le risposte esatte siano identiche. Questa casualità è parte integrante del gioco.

SEGUE: 2° "SCALATA" (GIOCO DI PASSAGGIO DI MONTEPREMI IL CUI MECCANISMO E' DETTAGLIATAMENTE DESCRITTO ALLE PAGINE 7/8 CHE PRECEDONO)

IL PAROLONE - (6 Concorrenti) (gioco BONUS di incremento del montepremi)

Nota: 1 o 2 manche a seconda dei tempi di Rx

Scopo del gioco: individuare il significato corretto di una "parola difficile" (cioè di una parola di uso poco comune) tra quelli che verranno proposti ai Concorrenti in videografica.

ESEMPIO:

La parola "ORIFIAMMA" corrisponde a:

Significati proposti:

- 1) Un violento incendio
- 2) Un uccello tropicale
- 3) Una bandiera reale
- 4) Una pianta del deserto
- 5) Una stella del Grande Carro
- 6) Un gioiello della corona
- 7) Una malattia medievale
- 8) Una nuvola temporalesca
- 9) Un pesce di profondità

Vince la manche il Concorrente che per primo individua la definizione corretta rispondendo "SI" alla definizione medesima: UNA BANDIERA REALE

(È una bandiera vermiglia cosparsa di stelle o fiamme d'oro e terminante in due o tre punte; dal secolo XII al XIV fu insegna militare del Re di Francia)

La fonte utilizzata per la proposizione dei quesiti e la conseguente individuazione dei corretti significati delle "parole difficili" (un vocabolario enciclopedico di comprovata attendibilità) sarà indicata ai Concorrenti per conoscenza e accettazione prima della registrazione di ciascuna puntata.

Meccanismo di gioco:

I 6 Concorrenti si sfideranno giocando ciascuno singolarmente secondo quanto nel prosieguo indicato.

Giocherà per primo il Concorrente che ha vinto il precedente gioco della Scalata; poi si proseguirà secondo l'ordine di gioco stabilito a insindacabile giudizio della Produzione prima dell'inizio della registrazione.

All'inizio della prima manche, il Conduttore mostra ai Concorrenti la "Parola difficile" della quale occorre individuare il significato corretto.

Al Concorrente che inizia verrà quindi mostrata una definizione in videografica. Per ciascuna definizione il Concorrente avrà un tempo stabilito (al massimo di 5 secondi) per dire SI' (a suo giudizio quella definizione è il significato corretto della "parola difficile") oppure per rispondere NO (a suo giudizio quella definizione non è il significato corretto della "parola difficile").

La manche di gioco termina quando uno dei Concorrenti individua la definizione corretta rispondendo SI' alla definizione medesima che corrisponde come detto al corretto significato della "Parola difficile". In questo caso questo Concorrente vince la manche, e si aggiudica il primo Bonus di 10.000 euro (o altra somma da confermare in sede di Prova Generale) in palio per questo Gioco.

In tutti gli altri casi il gioco prosegue. Nel dettaglio:

- Quando un Concorrente risponde NO alla definizione il gioco prosegue con un'altra definizione proposta allo stesso Concorrente (salvo quanto specificato nella Nota successiva).
- Quando un Concorrente risponde SI' ma tale risposta non è corretta (cioè non corrisponde al significato giusto della "parola difficile"), il Concorrente passa la mano al Concorrente successivo, che dovrà a propria volta rispondere SI' oppure NO alle successive definizioni che gli saranno proposte.

Come detto, la manche proseguirà con queste modalità sino a quando uno dei Concorrenti risponderà SI' alla definizione corrispondente al significato corretto della "parola difficile".

A seconda dei tempi di registrazione della puntata, si potrà aggiungere una seconda manche di questo gioco, che si svolgerà con una "Parola difficile" diversa ma con modalità e montepremi identici a quelli della 1° manche.

Anche alla seconda manche parteciperanno tutti e 6 i Concorrenti, **e il Gioco riprenderà dal Concorrente successivo al vincitore della prima manche.**

NOTE:

Una volta elencati tutti i significati presenti nella Lista, il Conduttore li ripresenterà nello stesso ordine, fino a quando uno dei Concorrenti risponderà SI' alla definizione costituente il significato corretto.

Ciascun Concorrente avrà la possibilità di rispondere NO a tutti i significati presenti nella lista. Ma una volta che avrà risposto NO a tutti i significati presenti nella lista, il gioco passerà al Concorrente successivo.

"LA SCOSSA" (6 Concorrenti) - 2° manche

Viene mostrata ai Concorrenti una domanda con 6 risposte alternative. Tra queste risposte è compresa la risposta "non vera", che però in questo gioco fa commettere l'errore.

l'ordine di gioco dei concorrenti verra' stabilito a insindacabile giudizio della Produzione prima dell'inizio della puntata.

I Concorrenti dovranno indicare, secondo il consueto giro, una a una le alternative disponibili, cioè non già indicate dagli altri Concorrenti.

Il gioco prosegue secondo queste modalità, e termina nel momento in cui un Concorrente indica la risposta "non vera" alla domanda posta inizialmente dal Conduttore che in questo Gioco, come detto, corrisponde all'errore. Quindi il Concorrente che indicato la risposta giusta "sbaglia" e deve partecipare al successivo gioco della Scalata.

SEGUE: 3° "SCALATA" (GIOCO DI PASSAGGIO DI MONTEPREMI IL CUI MECCANISMO E' DETTAGLIATAMENTE DESCRITTO ALLE PAGINE 7/8 CHE PRECEDONO)

PASSAGGIO AL GIOCO DEL "TRIELLO"

Terminato il gioco della Scalata, e aggiornati i montepremi, **i tre Concorrenti che avranno il montepremi più elevato accederanno al successivo Gioco del Triello.**

In caso di parità tra due o più Concorrenti, verrà/verranno effettuato/ti uno/due sorteggio/i elettronico/i (gestito/i da computer) per decidere il/i Concorrente/i che proseguirà/anno con la gara.

"TRIELLO" (3 concorrenti)

A questo gioco partecipano i tre Concorrenti che, al termine del Gioco del Parolone avranno i montepremi più alti (e/o avranno vinto il sorteggio elettronico).

I tre concorrenti hanno la possibilità, rispondendo a domande di cultura generale, di aumentare il montepremi accumulato.

I 2 concorrenti che, alla fine del gioco, avranno accumulato i montepremi più alti parteciperanno al successivo gioco de "I Calci di Rigore".

Inizia il concorrente che è in svantaggio, quindi con il montepremi minore ("Concorrente 1"), a seguire il concorrente con il montepremi mediano ("Concorrente 2"), e infine quello con montepremi maggiore ("Concorrente 3").

In caso di parità tra due o tre Concorrenti varrà l'ordine stabilito prima dell'inizio della registrazione.

All'inizio del gioco, verranno visualizzate sette caselle (o altro numero da definire dopo le prove in Studio), una per ciascuna delle domande che compongono il gioco. Ciascuna casella sarà identificata da una "icona" riconoscibile (il volto di un personaggio, l'immagine di un luogo, ecc.) o da una scritta

Gli argomenti presentati nelle varie caselle sono puramente indicativi, e il contenuto delle domande può anche riferirsi semplicemente a fatti, circostanze e oggetti riconnettibili indirettamente e astrattamente agli argomenti suddetti.

A ognuna di queste domande è associata una somma in euro, la cui entità sarà svelata al Concorrente solo dopo la sua scelta (per es.: scelta del Concorrente: Amadeus; compiuta questa scelta si scopre che quella domanda di argomento sportivo vale 20.000 euro).

Il valore delle singole caselle sarà il seguente: una casella da 10.000, tre caselle da 20.000,00 euro, tre caselle da 30.000 euro.

All'inizio del gioco, il primo concorrente sceglie una casella e l'Argomento a essa associato. Quindi si svela il montepremi relativo a quella casella. Al concorrente viene letta la domanda e successivamente vengono proposte 4 opzioni di risposta.

Il concorrente avrà 10 secondi di tempo (o altro tempo da decidere) per dare la sua risposta tra le quattro fornite in opzione; se la risposta è corretta, questo concorrente vincerà la cifra in palio legata alla domanda (che si andrà a sommare al montepremi già in suo possesso) e manterrà il diritto di gioco e di scelta della casella successiva.

Se la risposta è invece errata, il primo concorrente non perde nulla, ma la domanda passa al secondo concorrente, che avrà possibilità di rispondere (con le modalità descritte in precedenza).

Anche la "risposta mancante" (cioè NON data dal tempo di gioco stabilito) vale come risposta errata; in questo caso la domanda passa all'avversario con UNA OPZIONE CANCELLATA automaticamente dal sistema in modalità random (ovviamente l'opzione cancellata non sarà la risposta corretta).

Se la risposta è corretta il secondo concorrente vince la cifra in palio legata alla domanda e procede nella scelta della casella-materia successiva. Se invece la risposta è errata, il secondo concorrente non perde nulla ma passa la mano al terzo concorrente. In caso di risposta errata, la domanda torna al primo concorrente.

Il primo concorrente (di nuovo in gioco) conquista quindi il "diritto di risposta"; avendo una sola opzione disponibile, darà presumibilmente la risposta corretta, vincerà la cifra in palio legata alla domanda (che si andrà a sommare al montepremi già in suo possesso) e manterrà il diritto di gioco e di scelta della casella successiva. Ma anche in questo caso vige la regola dei "10 secondi": se il Concorrente, pur avendo solo una opzione di risposta disponibile, non risponderà nei 10 secondi (o altro tempo da decidere) a sua disposizione, perderà il turno e cederà la risposta corretta al Concorrente successivo, con tutte le conseguenze descritte in precedenza.

La domanda cambierà SOLO quando uno dei tre concorrenti avrà individuato la risposta corretta. Una volta che una casella-domanda è stata scelta, si considera "bruciata" e non potrà più essere scelta.

TRIELLO A 5 CASELLE

Il valore delle singole caselle sarà il seguente: due caselle da 20.000,00 euro, tre caselle da 30.000 euro.

Per lo svolgimento del gioco, Vedi paragrafo TRIELLO e TRIELLO A 7 CASELLE.

TRIELLO A 7 O 5 CASELLE CON CASELLA IMPREVISTO

Tra le caselle del gioco potrebbe essere nascosta una "Casella Imprevisto". Quando un Concorrente sceglie la casella-materia a essa abbinata, al posto del valore della domanda comparirà un Punto Interrogativo.

Particolarità della Casella Imprevisto:

- 1) La "Casella Imprevisto" avrà tre valori, a scelta del Concorrente: 20.000, 40.000 oppure 60.000 euro. Il valore di questa domanda, quindi, comparirà a video solo dopo che il Concorrente avrà effettuato la scelta tra uno dei 3 valori suindicati.
- 2) Nei tre casi, la domanda sarà identica. Cambierà solo il numero di opzioni di risposta:
 - 20.000 euro: due opzioni
 - 40.000 euro: tre opzioni
 - 60.000 euro: quattro opzioni
- 3) Qualsiasi sia il numero delle opzioni presenti, il Concorrente avrà una sola possibilità di risposta. Inoltre, la domanda NON "passerà" agli altri Concorrenti, che NON potranno rispondere a loro volta.
- 4) In caso di risposta esatta, il Concorrente al quale sarà capitata la "Casella Imprevisto" vincerà il montepremi scelto per la domanda, e continuerà il gioco, scegliendo l'Argomento della domanda successiva.
Nel caso in cui la Casella Imprevisto sia scoperta alla quinta domanda (cioè l'ultima del gioco), e alla domanda venga data risposta esatta, il montepremi della domanda verrà attribuito al Concorrente che ha risposto correttamente.

- 5) In caso di risposta errata, il montepremi della domanda verrà diviso tra gli altri due Concorrenti del Triello (a seconda dei casi, 10.000, 20.000 o 30.000 euro ciascuno). Il Concorrente che ha scelto la Casella Imprevisto (sbagliando la risposta) cederà la mano, e il gioco passerà al Concorrente che lo segue nell'ordine individuato all'inizio del Gioco, che avrà diritto di scegliere un altro Argomento e proseguire il gioco.
- 6) Nel caso in cui la Casella Imprevisto sia scoperta alla quinta domanda, e venga data una risposta errata, il montepremi della domanda verrà diviso tra gli altri due Concorrenti del Triello (a seconda dei casi, 10.000, 20.000 o 30.000 euro ciascuno) e verranno ricalcolati i montepremi dei tre Concorrenti. I due concorrenti che dopo questa attribuzione avranno i montepremi più alti accederanno al successivo gioco de "I Calci di Rigore". In caso di pareggio, vedi oltre "Spareggio".
- 7) Per la risposta alla domanda della Casella Imprevisto il Concorrente avrà un tempo stabilito (sino a un massimo di 20 secondi).

Il gioco del Triello termina con la risposta esatta all'ultima domanda (o eventualmente con quella errata della Casella Imprevisto - vedi oltre - qualora la casella imprevisto sia stata scelta per ultima). Il concorrente che dopo l'ultimo aggiornamento del montepremi avra' accumulato la cifra inferiore dovrà abbandonare la partita. I due concorrenti con i montepremi più elevati passano al successivo gioco de "I calci di Rigore" (in caso di pareggio vedi oltre).

SPAREGGIO:

In caso di parità tra due o tre Concorrenti, verrà/verranno effettuato/ti uno/due sorteggio/i elettronico/i (gestiti da computer) per decidere i Concorrenti che accederanno al gioco de "I calci di Rigore", in alternativa si potrà disputare una scalata con tempo da definire. Il vincitore della scalata di spareggio, accederà al gioco dei calci di rigore.

"CALCI DI RIGORE" (2 Concorrenti)

Partecipano a questo gioco i due Concorrenti che hanno vinto il precedente gioco del "Triello", o per aver accumulato i montepremi più elevati o per aver vinto le fasi di spareggio.

Chi vince questo gioco accede al gioco finale de "La Ghigliottina", nel quale sarà messa in palio la cifra corrispondente alla somma dei montepremi dei due Concorrenti che partecipano a questo gioco dei "Calci di rigore".

L'ordine di gioco rispetterà quello già determinato per il gioco del "Triello" (Concorrente 1, Concorrente 2 e Concorrente 3, meno ovviamente chi è stato eliminato).

Ai Concorrenti sarà posta una serie di 10 domande secche (5 per ciascun Concorrente) di cultura generale, poste alternativamente ai due Concorrenti. In caso di risposta esatta, il Concorrente acquisisce un punto; in caso di risposta errata o mancante, il Conduttore fornisce la risposta corretta e procede con un'altra domanda all'altro Concorrente. Il tempo di risposta massimo è di tre secondi o a discrezione del Conduttore. Non ci saranno "opzioni di risposta" e i Concorrenti dovranno rispondere solo in base alla loro memoria.

Questo gioco non prevede alcun incremento del montepremi assegnato in precedenza.

Il gioco termina alla fine delle 10 domande; vince il gioco il Concorrente che ha fornito più risposte esatte. Il gioco termina ugualmente se un Concorrente ha dato tante risposte errate da non poter più recuperare lo svantaggio sull'avversario (per es. 3 a 0).

Nel caso in cui, al termine delle 10 domande, i due Concorrenti si trovino in situazione di parità (uguale numero di risposte corrette), si procede con altre domande (poste con le modalità descritte in precedenza), sino a quando un Concorrente, a parità di numero di domande, risponda in modo corretto a una domanda più dell'avversario. Quando ciò avviene il gioco termina.

ESEMPIO 1:

1° domanda: conc. A risponde esattamente
2° domanda: conc. B risponde esattamente
3° domanda: conc. A risponde esattamente
4° domanda: conc. B risponde in modo errato
HA PERSO IL CONCORRENTE B

ESEMPIO 2:

1° domanda: conc. A risponde esattamente
2° domanda: conc. B risponde esattamente
3° domanda: conc. A risponde in modo errato;
4° domanda: conc. B risponde in modo errato;
SI PROSEGUE

ESEMPIO 3:

1° domanda: conc. A risponde esattamente
2° domanda: conc. B risponde esattamente
3° domanda: conc. A risponde in modo errato
4° domanda: conc. B risponde esattamente
HA PERSO IL CONCORRENTE A

Come detto, il Concorrente che si aggiudicherà il gioco del "Calci di rigore" andrà al gioco della Ghigliottina con la cifra che corrisponde alla somma dei montepremi dei due Concorrenti in gara al gioco dei "Calci di rigore".

Gioco a due Concorrenti alternativo a quello dei "Calci di Rigore".

In caso che la durata del programma risulti a questo punto particolarmente lunga, e laddove non si presentino tagli utili ed efficaci, il gioco da sottofinale sarà quello dei "Cento Secondi", che si giocherà con le modalità di seguito indicate.

"CENTO SECONDI"

Partecipano a questo gioco i due concorrenti che hanno vinto il precedente gioco del "Triello", o per aver conquistato i due montepremi più elevati o per aver vinto le fasi di spareggio. Chi vince questo gioco accede al gioco finale de "La Ghigliottina", nel quale sarà messa in palio la cifra corrispondente alla somma dei montepremi dei due concorrenti che partecipano a questo gioco dei "Cento secondi".

Inizia a giocare il concorrente con il montepremi più alto. In caso di parità l'ordine di gioco rispetterà quello determinato nel gioco del "Triello" (Concorrente 1, Concorrente 2, Concorrente 3, meno ovviamente chi è stato eliminato).

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il Conduttore rivolgerà a ciascun concorrente delle domande secche, di cultura generale. Non ci saranno "opzioni di risposta" e i Concorrenti dovranno rispondere solo in base alla loro memoria. Questo gioco non prevede alcun incremento del montepremi assegnato in precedenza.

Con la lettura della prima domanda, il Conduttore dà inizio al gioco e contestualmente parte un timer di 100 secondi (o un diverso numero di secondi in base al tempo riservato allo svolgimento del gioco), che chiameremo da ora in poi "timer totale", che scorreranno a ritroso da 100 a 0 durante lo svolgimento del gioco. Al termine del "timer totale" un suono avvertirà che è terminato il tempo di gioco.

Dopo la lettura della domanda ciascun concorrente, per rispondere alla domanda, avrà a disposizione un tempo massimo di 5 secondi (o un diverso numero di secondi in base al tempo riservato allo svolgimento del gioco), che chiameremo da ora in poi "timer di risposta", al termine del quale un suono avvertirà che è terminato il tempo utile alla risposta. Eccezioni vengono riportate al punto 2) e 3) che seguono.

Il Conduttore legge la prima domanda al Concorrente 1. Se il Concorrente 1 risponde correttamente all'interno del "timer di risposta", il Conduttore va avanti leggendo un'altra domanda, e così proseguendo; finché risponde correttamente all'interno del "timer di risposta", il Concorrente 1 tiene in mano il gioco.

Se il Concorrente 1 fornisce una risposta sbagliata o non risponde all'interno del "timer di risposta", il Conduttore rivolge la stessa domanda al Concorrente 2, che ha la possibilità di rispondere correttamente e proseguire con il gioco.

Se anche il Concorrente 2 sbaglia la risposta o non risponde all'interno del "timer di risposta", il Conduttore ferma il "timer totale", dà la risposta alla domanda, fa ripartire il timer (che segna il tempo restante) e ricomincia a giocare con il Concorrente 1, ponendogli un'altra domanda.

Vince il gioco del "Cento secondi" e guadagna la partecipazione al gioco finale chiamato "LA GHIGLIOTTINA", il concorrente che, allo scadere del "timer totale" ha il gioco in mano ovvero è di turno per rispondere. I concorrenti non visualizzeranno né il "timer totale", né il "timer di risposta".

Il "timer totale" ha inizio quando il conduttore comincia a leggere la prima domanda e prosegue senza fermarsi mai, tranne in due casi:

Caso 1) Il conduttore decide di fermare il "timer totale" per fare un riassunto di quanto sta accadendo e della situazione che potrà verificarsi.

Caso 2) Entrambi i giocatori sbagliano la risposta a una domanda o non rispondono all'interno del "timer di risposta". A quel punto il Conduttore ferma il "timer totale" e fornisce la risposta esatta.

In entrambi i casi il "timer totale" ripartirà dalla lettura della nuova domanda da parte del conduttore con il tempo restante.

1) il conduttore non ha ancora iniziato a leggere la domanda successiva o non ha terminato di leggerla:

in questo caso il concorrente che ha in mano il gioco, cioè che avrebbe dovuto rispondere alla domanda successiva, vince il gioco, diventa il campione di puntata e passa al gioco finale chiamato "LA GHIGLIOTTINA".

2) il Conduttore ha letto la domanda al Concorrente 1, ma il Concorrente 1 non ha a disposizione tutto il tempo del "timer di risposta" per rispondere alla domanda:

in questo caso il Conduttore, allo scadere del "timer totale", comunicherà al Concorrente 1 che avrà a disposizione un ulteriore "timer di risposta" per rispondere alla domanda, oltre quelli già accumulati dalla lettura della domanda fino allo scadere del "timer totale".

Se il Concorrente 1 risponde esattamente, vince il gioco, diventa il campione di puntata e passa al gioco finale chiamato "LA GHIGLIOTTINA"; in caso di risposta errata o risposta esatta arrivata dopo il termine del "timer di risposta" la mano passa al Concorrente 2 che dopo la lettura della stessa domanda da parte del Conduttore avrà a disposizione il "timer di risposta" per rispondere alla domanda; se il Concorrente 2 risponde esattamente, vince il gioco, diventa il campione di puntata e passa al gioco finale chiamato "LA GHIGLIOTTINA", in caso di risposta errata o risposta esatta arrivata dopo il termine del "timer di risposta" al gioco finale chiamato "LA GHIGLIOTTINA" andrà il Concorrente 1 perché il Concorrente 2 non è riuscito a strappargli la mano.

3) il Concorrente 1 fornisce una risposta sbagliata o non risponde all'interno del "timer di risposta", il Conduttore rivolge la stessa domanda al Concorrente 2, che però non ha a disposizione tutto il tempo del "timer di risposta" per rispondere alla domanda:

in questo caso il Conduttore, allo scadere del "timer totale", comunicherà al Concorrente 2 che avrà a disposizione un ulteriore "timer di risposta" per rispondere alla domanda, oltre quelli già accumulati dalla lettura della domanda fino allo scadere del "timer totale".

Se il Concorrente 2 risponde esattamente, vince il gioco, diventa il campione di puntata e passa al gioco finale chiamato "LA GHIGLIOTTINA"; in caso di risposta errata o risposta esatta arrivata dopo il termine del "timer di risposta" al gioco finale chiamato "LA GHIGLIOTTINA" andrà il Concorrente 1 perché il Concorrente 2 non è riuscito a strappargli la mano.

GIOCO FINALE

LA GHIGLIOTTINA

Il Concorrente che ha vinto il Gioco dei "Calci di Rigore" o dei "Cento Secondi" con il relativo montepremi acquisito partecipa come concorrente titolare responsabile del Gioco "La Ghigliottina" e si cimenterà nell'individuazione e successiva consegna della parola che costituirà la soluzione finale.

In questa puntata speciale partecipano alla fase del gioco "La Ghigliottina" anche gli altri 5 Concorrenti della puntata, che potranno fornire suggerimenti, aiuti e assistenza al concorrente Responsabile con il meccanismo di seguito descritto.

Criteri alternativi di accesso al gioco finale "LA GHIGLIOTTINA"

Qualora per esigenze di scaletta e/o di durata del programma si decida di eliminare il gioco previsto da scaletta come successivo al Triello ("I calci di rigore" o i "Cento Secondi"), si procederà nel seguente modo:

Caso 1. I due concorrenti che alla fine del Triello hanno il montepremi più alto si sfideranno in una Scalata in cui ciascuno avrà a disposizione 30 secondi (o altro tempo da decidere in sede di prova generale).

Il vincitore della Scalata avrà accesso al gioco finale "La Ghigliottina", con un montepremi che corrisponde alla somma dei montepremi dei due Concorrenti in gara al gioco della suddetta Scalata.

Esempio

Concorrente 1 termina il Triello con un montepremi di 90.000 euro

Concorrente 2 termina il Triello con un montepremi di 80.000 euro

Concorrente 3 termina il Triello con un montepremi di 70.000 euro

Vanno alla Scalata di accesso al gioco "La Ghigliottina" il Concorrente 1 e il Concorrente 2, con un montepremi di 170.000 euro

Caso 2. Se il Triello termina con due concorrenti con stesso montepremi e un terzo concorrente con montepremi più alto, un sorteggio elettronico determinerà chi dei due concorrenti con pari montepremi dovrà sfidare in Scalata il concorrente col montepremi più alto.

A questo punto, il concorrente individuato tramite sorteggio elettronico e il concorrente col montepremi più alto alla fine del Triello si sfideranno in una Scalata in cui ciascuno avrà a disposizione 30 secondi (o altro tempo da decidere in sede di prova generale).

Il vincitore della Scalata avrà accesso al gioco finale "La Ghigliottina", con un montepremi che corrisponde alla somma dei montepremi dei due Concorrenti in gara al gioco della suddetta Scalata.

Esempio

Concorrente 1 termina il Triello con un montepremi di 100.000 euro

Concorrente 2 termina il Triello con un montepremi di 70.000 euro

Concorrente 3 termina il Triello con un montepremi di 70.000 euro

Si effettua un sorteggio elettronico tra Concorrente 2 e Concorrente 3. Chi risulterà vincitore dal sorteggio sfiderà Concorrente 1 nella scalata di accesso al gioco finale "La Ghigliottina", con un montepremi di 170.000 euro

Caso 3. Se il Triello termina con tutti e 3 i concorrenti con pari montepremi, due sorteggi elettronici determineranno i due concorrenti che si sfideranno in una Scalata di accesso al gioco finale "La Ghigliottina".

I due concorrenti individuati tramite sorteggio elettronico affronteranno una Scalata in cui ciascuno avrà a disposizione 30 secondi (o altro tempo da decidere in sede di prova generale).

Meccanismo di gioco:

Il Conduttore propone per cinque volte una coppia di termini; per ciascuna coppia il Concorrente deve scegliere uno dei due termini cercando di individuare, affidandosi all'intuito e alla fortuna, quello "giusto". L'insieme dei 5 termini "giusti", infatti, costituisce i 5 indizi tramite i quali il Concorrente deve individuare un "termine nascosto" (depositato dal notaio), cioè il nome, l'oggetto o quant'altro a cui si riferiscono, per libera associazione della Redazione, i 5 indizi.

Ciascuna delle 5 scelte del Concorrente potrà risultare giusta o sbagliata: se la scelta è giusta il montepremi rimane integro; se la scelta è sbagliata il montepremi viene dimezzato.

Il Concorrente, in ogni caso, verrà informato di qual è l'indizio giusto.

Per vincere il montepremi a sua disposizione alla fine del gioco (l'intero montepremi iniziale in caso di 5 risposte giuste o dimezzato tante volte quante sono state le risposte sbagliate), il Concorrente deve indovinare in un tempo stabilito (di 60 secondi) il "termine nascosto", ovvero a cosa si riferiscono, secondo la logica di gioco, i 5 indizi giusti.

Al termine dei 60 secondi il Concorrente Responsabile deve scrivere la propria risposta sull'apposito cartoncino.

- Prima della consegna definitiva della risposta al Conduttore, in caso di dubbi può confrontare la propria risposta con quelle che i Concorrenti-Assistenti avranno a propria volta scritto sui propri cartoncini.
- Nel caso in cui la risposta indicata da uno dei Concorrenti-Assistenti gli risulti più corretta, il Concorrente Responsabile ha la possibilità di cambiare il proprio cartoncino, sostituendolo con quello del Concorrente-Assistente.

- A questo punto il cartoncino deve essere consegnato al Conduuttore. Il cartoncino consegnato sarà quello determinante a tutti gli effetti per l'eventuale devoluzione finale.

Per essere vincente, la parola consegnata dal Concorrente Responsabile deve essere esattamente la stessa di quella scritta sul cartoncino del conduttore, che corrisponde alla soluzione consegnata al notaio (non sono previste come eccezioni, per es., a titolo indicativo e non esaustivo, il numero e il genere di un sostantivo, o termini dialettali). Si possono portare come eccezioni unicamente i termini che, secondo i dizionari italiani, possono essere scritti in due modi diversi (per es.: "familiare" e "famigliare"), ma che nelle due grafie mantengono lo stesso identico significato, senza alcuna diversa sfumatura di senso.

Se la parola scritta dal Concorrente Responsabile risulta corretta come spiegato nel comma precedente, l'intero montepremi in palio accumulato sino a quel momento sarà interamente devoluto a AISM (ASSOCIAZIONE ITALIANA SCLEROSI MULTIPLA) **senza che nulla sia dovuto ai sei concorrenti a seguito della loro partecipazione al programma.**

Regole comuni a tutti i giochi

L'ordine dei Concorrenti e la loro iniziale posizione in scena saranno decisi prima dell'inizio della registrazione a insindacabile giudizio della Produzione.

Il testo delle domande e le relative soluzioni sono conservati dalla Produzione che si obbliga a garantirne la massima segretezza.

1. Se dopo la formulazione di una domanda, per causa di forza maggiore, guasto tecnico o caso fortuito, o errore del Conducente, dovesse essere interrotta una fase di gioco, la stessa riprenderà con la formulazione di una nuova domanda. Il caso che può dar luogo alla formulazione di una nuova domanda si realizza anche nel caso in cui il Concorrente abbia già risposto a un quesito che, successivamente, risulti essere stato mal formulato dal Conducente per qualsivoglia causa o motivo, ovvero risulti errato nella formulazione o nella risposta.
2. La RAI e la Produzione possono decidere, in qualsiasi momento e a loro insindacabile giudizio, di cambiare la sequenza dei giochi o i giochi stessi, così come, per esigenze di scaletta e/o di durata del Programma, di eliminare uno o più giochi.
Per gli stessi motivi il meccanismo di partecipazione alla "Scalata" dopo il Gioco "I FANTASTICI 4", può essere anticipato al primo errore invece che al secondo.
Per gli stessi motivi, i giochi de "Il Parolone" possono avere una sola manche e non due.
Per gli stessi motivi, il gioco di sottofinale dei "Calci di rigore" può essere sostituito dal gioco dei "Cento Secondi".

Regole comuni ai soli giochi a domande con opzione multipla di risposta:

- Nei giochi a domanda con opzione multipla di risposte, la risposta esatta è sempre tra le alternative proposte.