REGOLAMENTO DEL PROGRAMMA

“L’EREDITÀ”

Stagione 2026/2027

INDICE

- **INTRODUZIONE** PAG. 2
- **GIOCHI IN SCALETTA:**
  - **SBAGLIANDO S’IMPARA** PAG. 9
  - **SCALATA DOPPIA** PAG. 11
  - **1,2,3…** PAG. 14
  - **I FANTASTICI QUATTRO** PAG. 16
  - **LA SCOSSA** PAG. 18
  - **TRIELLO** PAG. 19
  - **CENTO SECONDI** PAG. 24
  - **GHIGLIOTTINA** PAG. 29
- **GIOCHI DI RISERVA** PAG. 31
- **NOTE FINALI** PAG. 32
- **ALLEGATO 1 - DESCRIZIONE GIOCHI DI RISERVA** PAG. 35
- **ALLEGATO 2 - REPERIMENTO CONCORRENTI E CRITERI DI SELEZIONE** PAG. 106

1) Introduzione

Al programma “L’Eredità” ed. 2026-2027 partecipano per ogni puntata 6 concorrenti (4 concorrenti nuovi più i 2 concorrenti che nella puntata precedente sono arrivati al gioco del Triello) e il Campione della puntata precedente, fatta eccezione per quanto di seguito previsto in relazione alla prima puntata.

Alla prima puntata dell'edizione de "L'Eredità" 2026/2027, la cui prima messa in onda e’ indicativamente prevista dal 19 ottobre 2026 al 29 maggio 2027, parteciperanno 7 Concorrenti nuovi.

In scena, i 6 Concorrenti verranno collocati in senso orario, secondo l'ordine stabilito a insindacabile giudizio della produzione prima dell’inizio della registrazione. Il Campione (cioè colui che ha partecipato alla Ghigliottina della puntata precedente) dovrebbe occupare la posizione numero 1. I concorrenti e il Campione, posti in circolo, devono rispondere, uno dopo l’altro, in senso orario, alle domande poste dal Conduttore con dinamiche diverse nei vari giochi. Per la prima puntata dell’edizione de "L'Eredità" 2026/2027, mancando il Campione, occuperà in scena **l**a postazione numero 1 un concorrente scelto da estrazione notarile tra i 7 presenti presso lo studio ove si registra il programma.

In caso di indisponibilità o di ritiro di uno o più concorrenti, comunicata/o in qualsiasi momento alla produzione (ivi incluso, a titolo esemplificativo, durante le registrazioni di una puntata), tale/i concorrente/i perderà/perderanno il diritto alla partecipazione senza avere nulla a che pretendere, non solo in relazione alla puntata in procinto/in corso di registrazione ma anche con riguardo alla/e eventuale/i puntata/e successiva/e, e sarà/saranno convocato/i nuovo/i concorrenti.

In caso di ritiro del campione in carica, nella puntata successiva il campione diventerà il concorrente che con lui ha partecipato al gioco dei “Cento Secondi” (virtualmente il secondo classificato).

Nel caso in cui si ritirasse anche il secondo classificato, assumerà il ruolo del campione il concorrente arrivato al Triello non qualificatosi per il gioco dei “Cento Secondi”.

In caso estremo di ritiro di tutti e tre i concorrenti aventi diritto a partecipare alla puntata successiva, il ruolo del campione sarà vacante e verrà estratto dal notaio il concorrente che farà le veci del campione.

In caso di ritiro del campione in carica nella puntata successiva a quella nella quale ha realizzato il “filotto” nel gioco del “Triello” (vedi oltre) e dunque non ci fosse alcun concorrente ad aver disputato contro di lui il gioco dei “Cento Secondi”, il ruolo del campione sarà vacante e verrà estratto dal notaio il concorrente, tra gli altri due arrivati al gioco del “Triello” nella stessa puntata, che farà le veci del campione.

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

- **“Sbagliando s’impara”**

  - **1° Eliminazione** da 7 a 6 concorrenti, per mezzo del gioco denominato “Scalata doppia”, disciplinato a pag. 12 del presente regolamento.

- **“1,2,3…”**

  - **2° Eliminazione** da 6 a 5 concorrenti, per mezzo del gioco denominato “Scalata doppia”, disciplinato a pag. 12 del presente regolamento.

- **"I Fantastici Quattro"**

  - **3° Eliminazione** da 5 a 4 concorrenti, per mezzo del gioco denominato “Scalata doppia”, disciplinato a pag. 12 del presente regolamento.

- **“La Scossa”** (I vincitori vanno al “Triello”)

  - **4° Eliminazione** da 4 a 3 concorrenti, per mezzo del gioco denominato “Scalata doppia”, disciplinato a pag. 12 del presente regolamento.

- **- Il "Triello"** (i tre Concorrenti che arrivano al Triello, a prescindere dagli esiti e dai risultati ottenuti in detta fase della gara, ritornano nella puntata successiva) (da 3 a 2 concorrenti)

- **- I “Cento Secondi”** (2 Concorrenti): il Concorrente che vince questo gioco accede al gioco de "La Ghigliottina"

- **"La Ghigliottina”** (1 concorrente)

Uno o più giochi di riserva – come infra indicati, a insindacabile giudizio della produzione, potranno essere inseriti nel programma, in sostituzione o ad affiancamento a quelli attualmente presenti in scaletta, nelle occasioni in cui ciò si renderà necessario per il buon funzionamento del programma.

1bis) Norme generali comuni a tutti i giochi

- 1) I tre Concorrenti ammessi al gioco del "Triello" (vedi oltre) conseguono anche il diritto di tornare nella puntata successiva del programma. Quello dei tre che viene ammesso al gioco finale della "Ghigliottina", a prescindere che riesca a vincere o meno il montepremi in palio, tornerà nella puntata successiva con il ruolo di "Campione", gli altri due come semplici sfidanti.

- 2) All'inizio di ciascuna puntata, il Campione (cioè il Concorrente che è arrivato al gioco della Ghigliottina nella puntata precedente o, nel caso della prima puntata dell'edizione 2026/2027, il concorrente sorteggiato) in scena dovrebbe occupare la postazione numero 1. L'ordine in scena degli altri 6 Concorrenti viene stabilito a insindacabile giudizio della produzione prima dell'inizio della registrazione della puntata.

- 3) Salvo quanto diversamente specificato, nel primo gioco il giro di domande comincerà (sempre in senso orario) dal concorrente alla postazione numero 2 secondo l'ordine di gioco stabilito a insindacabile giudizio della produzione prima dell'inizio della registrazione, e proseguirà secondo detto ordine.

- 4) Salvo quanto diversamente specificato, nei giochi successivi a una Eliminazione il giro di domande comincerà (sempre in senso orario) dalla sinistra del concorrente eliminato nel precedente gioco di eliminazione, e proseguirà secondo l'ordine di gioco stabilito a insindacabile giudizio della produzione prima dell'inizio della registrazione.

- 5) A ognuno dei sei concorrenti e al Campione all'inizio della puntata viene consegnata una "eredità" di 10.000,00 euro. Nel caso in cui venga inserito in scaletta un gioco iniziale di raddoppio del montepremi, questa "eredità" può essere aumentata di altri 10.000,00 euro per ciascun concorrente che vinca la propria manche.

- 6) Le regole dei giochi esposti di seguito valgono in linea generale. Possono subire eventuali piccole variazioni al loro svolgimento in base alla loro definitiva collocazione in scaletta, particolarmente per quanto riguarda il numero dei concorrenti previsti e le modalità di "errore".

- 7) Salvo quanto diversamente specificato, il concorrente che ha perso uno dei giochi (per un doppio errore o per quanto specificato nelle regole del gioco stesso) è a rischio eliminazione. Può salvarsi e rimanere in partita “puntando” un altro dei concorrenti rimasti in gara. I due concorrenti (il "Puntato" e il "Puntatore") si sfideranno in uno dei giochi denominati "Giochi di Eliminazione".

- Se il concorrente “Puntato” vince la sfida, si salva e aggiunge al suo montepremi quello del Puntatore, che viene eliminato. Se invece la sfida è vinta dal "Puntatore", è il Puntato a essere eliminato, e il suo montepremi viene conquistato dal Puntatore.

1ter) Norme che disciplinano il ruolo del "Campione"

Nel programma "L'Eredità", per "Campione" si intende il/la Concorrente che sia arrivato al gioco finale de "La Ghigliottina", a prescindere dal fatto che abbia o meno vinto il montepremi in palio.

Se un Concorrente diventa almeno sette volte di seguito "Campione", cioè partecipa sette o più volte di seguito al gioco finale de “La Ghigliottina” (a prescindere che vinca o meno il montepremi in palio), acquisisce "una vita". La nuova “vita” acquisita, come anche precisato nel prosieguo, sarà sempre una, anche nel caso in cui le vittorie consecutive conseguite dal Campione siano superiori al numero 7 e anche nel caso in cui siano pari ai multipli del 7 (ad es.: 14, 21, 28, ecc.). In caso di Eliminazione, il Campione che abbia acquisito una "vita" dovrà partecipare alla prima puntata successiva a quella in cui è stato eliminato prima del gioco del "Triello".

Pertanto, nella puntata successiva a detta eliminazione parteciperanno i 3 concorrenti che hanno preso parte al “Triello” della puntata precedente (uno di loro nel ruolo di "Campione"), l'"ex Campione" che ritorna in base alla "vita" conquistata in precedenza (vedi sopra), più 3 concorrenti nuovi.

Il Concorrente ex-Campione che torna, torna a tutti gli effetti nel ruolo di "sfidante". Infatti il ruolo di Campione, con tutte le prerogative del caso, è attribuito al Concorrente che nella puntata precedente ha partecipato al gioco de "La Ghigliottina".

- Ciò vuol dire per esempio che:

    1) se del caso (doppio errore o simile, come specificato nelle regole dei singoli giochi) dovrà partecipare alle Eliminazioni (vedi pag. 6/1bis/comma 9);

    2) potrà essere “puntato” (cioè se scelto dovrà partecipare a una delle Eliminazioni) (vedi pag. 6/1 bis/comma 9);

    3) potrà essere di nuovo eliminato;

    4) potrà diventare di nuovo Campione.

- Nel caso in cui un ex-Campione riammesso al gioco torni a diventare Campione, il calcolo delle sue presenze in trasmissione per conquistare nuovamente "una vita" ricomincerà da zero; per cui, per acquisire una nuova "vita", dovrà riconfermarsi Campione per almeno

altre sette puntate di seguito, anche nel caso in cui nel periodo precedente alla sua eliminazione sia stato Campione per 8 o più puntate. La stessa regola di "azzeramento" vale anche se l'ex-Campione, nel periodo precedente alla sua eliminazione, sia stato Campione per un multiplo di 7 puntate (14, 21, ecc.). Si precisa inoltre a tale ultimo riguardo che il numero di vite che il Concorrente può di volta in volta conquistare nel rispetto delle regole appena sopra citate, anche nel caso di riammissione al gioco, sarà sempre pari a “una vita” anche nel caso in cui il medesimo si sia confermato Campione per un numero consecutivo di puntate superiore a 7, ovvero si sia confermato Campione per un numero pari ai multipli del 7 (ad es. 14, 21, 28 ecc.). A ogni eventuale riammissione, come sopra precisato, qualunque sia il numero di puntate positive accumulate sino a quel momento, il calcolo delle sue presenze in trasmissione per conquistare nuovamente “una vita” ricomincerà da zero.

- Nel caso in cui il Campione che abbia guadagnato "una vita" venga eliminato nel corso del programma, e quindi venga riammesso alla puntata successiva dell'Eredità in forza della “vita” guadagnata, lo stesso prenderà il posto di quello dei quattro nuovi Concorrenti già convocati a partecipare alla trasmissione che abbia il domicilio più vicino alla sede degli studi televisivi Fabrizio Frizzi di Roma siti in Via Ettore Romagnoli, 30 (o altro luogo in cui potrebbero svolgersi le registrazioni del programma). A questo riguardo ciascun concorrente dovrà fornire previamente alla partecipazione al programma una autocertificazione che attesti sotto la propria responsabilità il luogo (precisandone contestualmente la via, la piazza, la contrada, il vicolo, il borgo, la frazione, ecc.) del proprio domicilio.

- Nel caso in cui sia necessario, per quantificare il calcolo dell’effettiva distanza del domicilio dagli studi presso i quali si registra il programma e dell’effettivo chilometraggio, la produzione si potrà avvalere di specifiche e apposite applicazioni elettroniche / informatiche.

- Il concorrente che abbia ceduto il posto al Campione in base a quanto sopra indicato, non perderà alcun diritto, e verrà nuovamente convocato per partecipare a una puntata successiva della trasmissione, con la garanzia di partecipare alla puntata di questa seconda convocazione. Quindi, nel caso in cui, nella puntata che corrisponde alla sua 2° convocazione, si presenti anche un ex-Campione che ritorni per la "vita" precedentemente conquistata, la scelta del Concorrente che deve lasciare il posto all'ex-Campione sarà

effettuata tra gli altri 3 Concorrenti convocati, con le stesse modalità di "vicinanza" espresse in precedenza.

- Il Campione che riesca a indovinare la parola de “La Ghigliottina” dopo aver fatto un "en plein" (cioè non aver mai dimezzato il montepremi a sua disposizione) tornerà come Campione nella puntata successiva del programma.

2) Spiegazione dei giochi

GIOCHI DEL PROGRAMMA IN SCALETTA

SBAGLIANDO S'IMPARA (7 concorrenti)

A ciascuno dei concorrenti in gioco viene proposto (a titolo esemplificativo e non esaustivo) un titolo, una frase famosa, un verso di una canzone con una parte sbagliata (p.es. una parola sostituita), e il concorrente deve correggere l'errore. Ciascuna frase / titolo / verso potranno essere introdotti da una breve frase di presentazione che contestualizzi l'ambito di appartenenza.

Dopo che il conduttore avrà enunciato la frase / il titolo / il verso, il concorrente che è di turno a giocare, entro 7 secondi o altro tempo da definirsi, dovrà "correggere" l'errore enunciando la / le parola/e corretta/e. La risposta fornita dal concorrente deve necessariamente corrispondere alla soluzione consegnata al notaio prima dell'inizio della registrazione.

Inizia a giocare il concorrente che si trova nella posizione 2 (da qui in poi Concorrente 1). Il gioco proseguirà con gli altri concorrenti secondo l'ordine stabilito a insindacabile giudizio della produzione prima dell'inizio della registrazione.

Se il Concorrente 1 risponde correttamente e in un tempo massimo di 7 secondi (o altro tempo da definirsi), si passa al Concorrente 2 con una nuova frase / titolo / verso da "correggere".
Se il Concorrente 1 sbaglia o non risponde nel tempo stabilito, il Concorrente 1 totalizza un errore, il conduttore svela la risposta giusta e passa al Concorrente 2 con una nuova opzione. In questo gioco, anche la mancata risposta entro il tempo stabilito viene considerata errore.

Esempio di gioco:
Conduttore: "Concorrente 1, cominciamo. Un evergreen dello schermo: «*Tutti insieme affezionatamente»*. Devi correggerla!"

Concorrente 1 risponde esattamene (Il titolo corretto è «Tutti insieme **appassionatamente**»)

Conduttore: “Concorrente 2, ora tocca a te. Famosi successi: «*Saltiamo sul mondo*». Qual è il titolo corretto?
Concorrente 2 sbaglia e accumula un errore
Conduttore: Concorrente 2, il titolo corretto era «*Balliamo sul mondo*»! Hai un errore. Ora passiamo al Concorrente 3 con una nuova frase.

Il concorrente che per primo accumula due errori va a rischio eliminazione, deve puntare il dito contro un altro concorrente e i due si sfideranno nel successivo Gioco di Eliminazione.

SEGUE: 1° ELIMINAZIONE CON LA PRIMA "SCALATA DOPPIA" IL CUI MECCANISMO È DETTAGLIATAMENTE DESCRITTO ALLA PAGINA CHE SEGUE.

-

GIOCO DI ELIMINAZIONE: LA SCALATA DOPPIA

"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").
Chi vince questo gioco continua la partita de "L'Eredità", chi perde viene eliminato e abbandona il gioco.

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) di gioco, scanditi da 60 (o altro tempo da decidere) 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 esaurito tutti i secondi a sua disposizione viene eliminato. Il concorrente che ha ancora del tempo a sua disposizione (quando i 60 secondi a disposizione del suo sfidante siano terminati) vince il gioco, si salva, aggiunge alla sua parte di montepremi quella del concorrente che ha perso il gioco, e continua la gara de "L'Eredità".

Modalità di gioco:

Inizia a giocare il concorrente "Puntatore".

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 decidere) comparirà in videografica un'altra lettera della parola/risposta esatta (in collocazione casuale), un'altra dopo altri tre secondi (o altro tempo da decidere), e così via, sino a fornire tutte le lettere della risposta esatta TRANNE UNA.

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

Il secondo concorrente inizia a giocare anch'egli con 60 secondi (o altro tempo da definire) 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 "Puntatore"), 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 decidere) 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 viene eliminato. Il concorrente che ha ancora del tempo a sua disposizione vince il gioco, si salva, aggiunge alla sua parte di montepremi quella del concorrente che ha perso il gioco, e continua la gara de “L'Eredità”.

“SCALATA DOPPIA” abbinata al “BONUS 25 ANNI”

Per ciascuna puntata dell’edizione 2026/2027 del programma “L’Eredità” una delle quattro sfide di “Scalata doppia” disputate nel corso di ciascuna puntata (prima sfida da 7 a 6 concorrenti, seconda sfida da 6 a 5 concorrenti, terza sfida da 5 a 4 concorrenti, quarta sfida da 4 a 3 concorrenti) sarà abbinata al “Bonus 25 anni” corrispondente a 25.000 euro (da qui in poi anche “Bonus”): il concorrente che risulterà vincitore di questa sfida (p.es. Concorrente 1) guadagnerà un “Bonus” di 25.000 euro.

Tale “Bonus” **non si sommerà automaticamente** al montepremi in possesso del Concorrente 1, ma entrerà in gioco **solo al momento della Ghigliottina**, aumentando il valore del montepremi finale con cui si accederà a tale gioco finale, purché **il Concorrente 1 diventi Campione di puntata** (e sia cioè colui che disputa la Ghigliottina finale). Se cioè il Concorrente 1 che ha guadagnato il Bonus vincendo la sfida non diventa anche il Campione di puntata (e dunque non disputa la Ghigliottina), il “Bonus” da 25.000 euro andrà disperso.

Per ciascuna delle puntate, la sfida abbinata al “Bonus” sarà scelta in modo casuale tra le quattro sfide di puntata e comunicata al notaio prima dell’inizio della registrazione. I concorrenti in gioco scopriranno qual è la sfida abbinata al “Bonus” solo nel momento in cui tale sfida dovrà essere disputata, dopo che il concorrente “Puntatore” avrà scelto contro chi puntare il dito. La sfida abbinata al “Bonus” potrà essere introdotta da uno speciale suono o altro segnale.

L’attribuzione del “Bonus” al Concorrente vincitore della sfida ad esso abbinata nulla cambia del normale meccanismo di attribuzione del montepremi tra concorrente “Puntatore” e concorrente “Puntato” all’esito della sfida, così come dettagliatamente descritto *supra* nel paragrafo “Descrizione del Gioco”: questo vuol dire che il concorrente che risulterà vincitore della sfida abbinata al “Bonus” aggiungerà comunque al proprio montepremi il montepremi dell’avversario eliminato, oltre a guadagnare il diritto ai 25.000 euro del “Bonus” qualora dovesse diventare Campione di puntata.

-

1,2,3,…Gioco a sei concorrenti

Scopo del gioco: individuare l'oggetto, il personaggio, il film, la canzone, il monumento o altro a cui, per libera associazione della Redazione, si riferiscono i tre indizi forniti dal conduttore.

Inizia a giocare il Concorrente che si trova a sinistra del concorrente eliminato nel precedente gioco di Eliminazione, da qui in poi Concorrente 1.

Il conduttore annuncia al Concorrente 1 l'argomento a cui si riferiscono i 3 indizi che sta per presentare (p.es. "Personaggi famosi").

Propone poi al Concorrente i tre indizi che riguardano l'argomento, (in questo caso un personaggio famoso) , e il Concorrente deve individuare di chi / cosa si sta parlando entro un tempo massimo di 5 secondi (o altro tempo da definirsi in sede di prova generale).

Se il Concorrente 1 dà la risposta giusta entro il tempo stabilito, il conduttore passa al Concorrente 2 con un nuovo argomento e altri tre indizi.

In caso di risposta errata, mancante o fuori tempo massimo, il Conduttore segnala un ERRORE a quel Concorrente; quindi, il Conduttore dà la risposta corretta e passa al Concorrente successivo con un nuovo Argomento.

La risposta fornita deve corrispondere alla soluzione consegnata al notaio prima dell'inizio della trasmissione.

Esempio di manche

Conduttore: "Cerchiamo un personaggio famoso. Concorrente 1, ecco i tre indizi per te:

PARTICELLE W E Z - NOBEL - SENATORE A VITA

Di chi stiamo parlando?

Concorrente 1 : Risponde esattamente (Carlo Rubbia)

Conduttore: "Esatto! Passiamo a te, Concorrente 2. Parliamo di ricette italiane. I tre indizi sono

GUANCIALE - PECORINO - AMATRICE

Concorrente 2: Sbaglia

Conduttore: “No, la risposta esatta era Amatriciana! Accumuli un errore. Ora passiamo a te, Concorrente 3, con un nuovo argomento: ora parliamo di (altro argomento).

Il gioco prosegue in questa modalità con un nuovo argomento e tre nuovi indizi per ciascuno dei concorrenti, secondo l’ordine stabilito a insindacabile giudizio della produzione prima dell’inizio della registrazione della puntata (cfr. pag. 5/1 bis/comma 4).

Il gioco 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.

SEGUE: 2° ELIMINAZIONE CON LA SECONDA "SCALATA DOPPIA" (IL CUI MECCANISMO È DETTAGLIATAMENTE DESCRITTO ALLA PAGINA 11 CHE PRECEDE)

I FANTASTICI QUATTRO

Scopo del gioco: fornire le risposte esatte a domande poste dal conduttore, scegliendo tra 4 opzioni che rimangono fisse per tutta la durata del gioco.

SVOLGIMENTO: ai concorrenti vengono mostrate 4 opzioni di risposta, che restano fisse in grafica per tutta la durata del gioco.

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

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 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.

Se alla fine della prima manche di gioco nessun concorrente ha commesso due errori, si inizia con un'altra manche: vengono fornite altre quattro opzioni di risposta, e il gioco riprende come descritto in precedenza. Ovviamente VENGONO MANTENUTI gli errori precedentemente accumulati dai concorrenti (e così di seguito con altre manche sino a che un concorrente non abbia accumulato due errori).

ESEMPIO di manche

Le QUATTRO opzioni a disposizione in questo caso 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

Altro esempio: le QUATTRO opzioni a disposizione in questo caso indicano 4 personaggi: il concorrente deve riconoscere quale personaggio ha fatto cosa:

TOTO' – ALBERTO SORDI – ROBERTO BENIGNI – ADRIANO CELENTANO

Le domande per i concorrenti:

1° concorrente: Ha recitato in 97 film, ma non ne ha mai diretto uno → opz. Esatta: TOTO'

2° concorrente: Non è cavaliere → opz. Esatta: ADRIANO CELENTANO

3° concorrente: E' il figlio di Isolina Papini → opz. Esatta: ROBERTO BENIGNI

4° concorrente: Si iscrisse alla SIAE come suonatore di mandolino

→ opz. Esatta: ALBERTO SORDI

5° concorrente: E' nel cast della "Dolce Vita" di Fellini → opz. Esatta: ADRIANO CELENTANO

…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: 3° ELIMINAZIONE CON LA TERZA "SCALATA DOPPIA" (IL CUI MECCANISMO È DETTAGLIATAMENTE DESCRITTO ALLA PAGINA 11 CHE PRECEDE)

LA SCOSSA

Viene mostrata ai concorrenti una domanda con una serie di risposte alternative (il numero delle risposte alternative è pari al doppio del numero di Concorrenti in gara nel punto della trasmissione in cui il gioco viene inserito in scaletta, più uno). Tra queste risposte alternative è compresa la risposta "giusta", che però in questo gioco fa commettere l'errore.

A partire dal Concorrente di turno, 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 giusta alla domanda posta inizialmente dal Conduttore: in questo caso “sbaglia”, e deve partecipare al successivo gioco di Eliminazione. Quindi, in questo gioco si partecipa alla Eliminazione dopo un solo errore, che corrisponde alla risposta corretta.

Il Concorrente che “prende la scossa”, cioè sbaglia, deve puntare il dito contro uno degli altri Concorrenti ancora in gioco, mentre i Concorrenti che non vengono puntati e che non hanno preso la scossa si qualificano automaticamente al gioco successivo.

Nel caso in cui rimanga disponibile solo la risposta corretta (cioè quella che determina l'errore), la domanda viene annullata e si riparte con una nuova domanda e relative risposte.

Le domande che non hanno fatto commettere errore a nessuno dei concorrenti possono essere tagliate nel montaggio della puntata per rispettare i tempi di scaletta.

SEGUE: 4° ELIMINAZIONE CON LA QUARTA "SCALATA DOPPIA" (IL CUI MECCANISMO È DETTAGLIATAMENTE DESCRITTO ALLA PAGINA 11 CHE PRECEDE)

"TRIELLO" (versione con tre giocatori e la variante con le caselle “Pigliatutto”)

A questo gioco partecipano i due concorrenti che non hanno preso “La Scossa” e il vincitore del precedente Gioco di eliminazione.

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

I tre Concorrenti che vengono ammessi a questo gioco acquisiscono il diritto di partecipare alla successiva puntata del programma.

I 2 concorrenti che, alla fine del gioco, avranno conquistato i montepremi più alti parteciperanno al successivo gioco dei "Cento Secondi". Il terzo concorrente termina la sua partita, ma potrà tornare come "sfidante" nella puntata successiva del programma.

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 (cfr. pag. 5/1 bis/comma 4).

All’inizio del gioco, verranno visualizzate 6 caselle (o altro numero da definire), una per ciascuna delle domande che compongono il gioco. Ciascuna casella sarà identificata da un “argomento” di cultura generale (per es.: Arte; Musica; Sport; Curiosità; Favole; Spettacolo; Sport, ecc.); gli argomenti potranno comparire anche più volte sullo stesso tabellone; per es.: due domande di Sport o tre domande di Curiosità, e così via.

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: Sport; 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 20.000 euro, due caselle da 30.000 euro, una casella da 50.000 euro, due caselle “Pigliatutto”.

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.

Tra le sei caselle di gioco si nascondono due caselle “Pigliatutto”. Quando il concorrente che è di turno (da qui in poi Concorrente 1) sceglierà l’Argomento, al posto del valore solitamente associato alla domanda può apparire la scritta “pigliatutto” o simbolo equivalente.

Il Concorrente 1 deve indicare a quale dei due avversari vuole sottrarre il montepremi. In nessun caso il Concorrente 1 può sfidare un avversario che sia a montepremi 0 .

Dopo l’indicazione dell’avversario scelto (d’ora in poi Concorrente 2), compare la domanda, a 4 opzioni.

Parte il timer di 15 secondi durante i quali il Concorrente 1 può riflettere sulla risposta. Il Concorrente 1 potrà dare la sua risposta entro i 15 secondi indicati dal timer o immediatamente dopo lo scadere del timer.

Se risponde correttamente, si aggiudica il montepremi del Concorrente 2 sommandolo al proprio e mantiene la mano di gioco. Il montepremi del Concorrente 2 diventa pari a 0.

Se il Concorrente 1 sbaglia la risposta della domanda pigliatutto, l’opzione sbagliata da lui scelta viene oscurata e al Concorrente 2 viene data la possibilità di rispondere a sua volta alla domanda (con tre opzioni di risposta). Parte un timer di 10 secondi (o altro tempo da definirsi) durante i quali il Concorrente 2 può riflettere sulla risposta. Il Concorrente 2 potrà dare la sua risposta entro i 10 secondi indicati dal timer o immediatamente dopo lo scadere del timer.

Se il Concorrente 2 indovina la risposta giusta, sottrae la metà del montepremi del Concorrente 1 e la somma al proprio montepremi, e inoltre ottiene la mano di gioco.

Se tuttavia il montepremi del Concorrente 1 in quel momento è pari a 0, non avviene passaggio di montepremi, e il Concorrente 2 ottiene solo la mano di gioco, guadagnando il diritto di scegliere un Argomento e proseguire.

Se anche il Concorrente 2 sbaglia la risposta della domanda “Pigliatutto”, non avviene alcun passaggio di montepremi tra Concorrente 1 e Concorrente 2, il Conduttore svela la risposta

giusta della domanda e la mano di gioco passa al Concorrente 3, che non è stato coinvolto nella domanda Pigliatutto.

Per le sole domande con valore di Pigliatutto, anche qualora il timer di risposta a disposizione del Concorrente scada, il Concorrente di turno sarà comunque obbligato a rispondere scegliendo una delle opzioni disponibili e non perderà la mano di gioco per il semplice fatto di non aver risposto entro il tempo a disposizione, poiché, diversamente da quanto previsto per le caselle del Triello che non hanno valore di Pigliatutto, il Concorrente di turno potrà in questo caso scegliere se rispondere entro il timer indicato oppure immediatamente dopo il suo scadere.

Il gioco del Triello termina con la risposta esatta all'ultima domanda (o eventualmente con quella errata della Casella Pigliatutto qualora la casella Pigliatutto sia stata scelta per ultima). Il concorrente che dopo l'ultimo aggiornamento del montepremi possiederà la cifra inferiore verrà eliminato.

I due concorrenti con i montepremi più elevati passano al successivo gioco dei “Cento Secondi”.

Il meccanismo di questo gioco ammette che, se uno dei concorrenti dà le risposte esatte a tutte le domande del gioco alla sua prima possibilità di rispondere, senza mai sbagliare alcuna domanda, può fare “**filotto**" e accedere direttamente al gioco de “La Ghigliottina”. In questo caso si salterà quindi il gioco dei “Cento Secondi”.

Nel caso in cui due o tre concorrenti al termine del gioco del "Triello" si trovino a parità di montepremi, fatta eccezione per l’unico caso in cui uno dei concorrenti abbia fatto “filotto” come sopra indicato, si procederà allo spareggio come di seguito indicato, per accedere al successivo gioco dei Cento Secondi.

SPAREGGIO:

Nel caso in cui due concorrenti al termine del gioco del "Triello" si trovino a parità di montepremi si procederà allo spareggio come di seguito indicato:

come gioco di spareggio verrà adottata una versione "ridotta" del gioco di eliminazione denominato "La Scalata Doppia" (vedi pag. 12).

Le regole saranno identiche a quanto descritto. Le uniche due variazioni saranno:

- Ordine di gioco: non esistendo chi "punta il dito" e chi è "puntato", l'ordine di risposta sarà quello dell'inizio del gioco del Triello: inizia il Concorrente 1, poi il Concorrente 2 e infine il Concorrente 3 (escluso, ovviamente, chi non deve partecipare).

- Il tempo di gioco per ciascun concorrente sarà di 30 secondi e non di un minuto (o altro tempo da decidere in sede di prova generale).

Nel caso in cui al termine del gioco del "Triello" si trovino a parità di montepremi **tre concorrenti**, si sfideranno al gioco di eliminazione "ridotto" prima il Concorrente 1 e il Concorrente 2 (inizia a giocare il concorrente 1); il vincitore di questa manche accederà al successivo gioco dei "Cento Secondi". Il perdente sfiderà il Concorrente 3 a una nuova manche del gioco di eliminazione "ridotto" (inizia a giocare il Concorrente 2). Il vincitore di questa seconda manche parteciperà al successivo gioco dei "Cento Secondi". L'altro lascerà la partita (anche se, come detto, potrà tornare nella puntata successiva del programma come "sfidante")

"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”.

In questo gioco, il concorrente che alla fine del Triello avrà il montepremi più alto sarà il primo concorrente a rispondere (d’ora in poi Concorrente 1) e sarà titolare di un “jolly” più dettagliatamente descritto *infra*.

Se alla fine del Triello i due concorrenti che risultano vincitori del gioco saranno in situazione di parità di montepremi, nel gioco dei Cento Secondi l’ordine di risposta rispetterà quello determinato nel gioco del “Triello” (Concorrente 1, Concorrente 2, Concorrente 3, meno ovviamente chi è stato eliminato), e nessuno dei concorrenti in gioco disporrà del “jolly”.

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 dal punto 2) al punto 5) 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 conquistare la mano di gioco strappandola all'avversario**.

Se anche il Concorrente 2 **al proprio turno di risposta** 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.

Meccanismo del "jolly"

Al Concorrente 1, come individuato al secondo paragrafo della pagina che precede, se detentore del "jolly", nel corso del gioco sarà data per **una sola volta** la possibilità di cambiare la domanda che gli viene posta dal Conduttore, secondo queste modalità:

il Conduttore legge una domanda al Concorrente 1; il Concorrente 1 decide di non voler rispondere alla domanda e di voler usare il Jolly: entro e non oltre i 5 secondi del "timer di risposta" dovrà pronunciare chiaramente la frase "STOP AL TEMPO". Il "timer generale" verrà fermato e il Conduttore svelerà la risposta della domanda posta al Concorrente 1 alla quale il medesimo ha rifiutato di rispondere, dopodiché si farà ripartire il "timer generale" con una nuova domanda per il Concorrente 1. Dopo l'utilizzo del jolly, il gioco proseguirà secondo la normale dinamica descritta alla voce "Svolgimento del gioco" di cui alle pagine che precedono, fermo restando quanto segue.

Il Concorrente 1, se detentore del jolly, potrà decidere di usarlo:

(i) sia se in quel momento ha la mano di gioco (ed è quindi il primo al quale viene posta una domanda dal Conduttore);

(ii) sia **se ha semplicemente il turno di risposta e la possibilità di conquistare la mano di gioco** perché ha "ereditato" una domanda posta inizialmente al Concorrente 2 avversario, che l'ha sbagliata.

In entrambi i casi anzidetti, il Concorrente 1**, giocando il jolly, diventa detentore** della mano di gioco.

Nel caso di cui al punto (ii) che precede, la nuova domanda verrà posta dal Conduttore per primo al Concorrente 1 che ha utilizzato il "jolly" (ed è diventato detentore della mano di gioco secondo quanto precedentemente indicato). Se il Concorrente 1 risponde correttamente, manterrà la mano di gioco secondo la normale dinamica di gioco; se il Concorrente 1 sbaglia la risposta della nuova domanda postagli dopo lo "STOP AL TEMPO" o non la fornisce all'interno del "timer di risposta" previsto, il Conduttore porrà la stessa domanda al Concorrente 2: se il Concorrente 2 risponde correttamente, strapperà la mano di gioco al Concorrente 1; se il Concorrente 2 sbaglia a sua volta la risposta alla

domanda o non la fornisce all'interno del "timer di risposta" previsto, la mano di gioco resterà al Concorrente 1, che è diventato titolare della mano di gioco avendo utilizzato il suo jolly.

Ad ogni modo, in entrambi i casi di cui ai punti (i) e (ii) che precedono, dopo che il Conduttore gli ha letto la domanda, il Concorrente 1 può utilizzare il jolly solo se non ha già fornito una risposta. Se infatti, prima di dire "STOP AL TEMPO", il Concorrente 1 dovesse fornire una risposta alla domanda posta dal Conduttore, ai fini dello svolgimento del gioco **verrà considerata solo tale risposta** e non la successiva richiesta di "STOP AL TEMPO": se la risposta fornita dal Concorrente 1 sarà giusta, il Concorrente 1 manterrà la mano di gioco; se invece sarà sbagliata**, il turno di risposta passerà al Concorrente 2 che avrà a quel punto la possibilità di strappare la mano di gioco all'avversario,** anche qualora **il Concorrente 1, dopo la risposta sbagliata**, dovesse aver richiesto in un secondo momento lo "STOP AL TEMPO", dato che appunto in questo caso tale richiesta non potrà essere considerata valida.

In entrambi questi casi, dal momento che lo "STOP AL TEMPO" comunicato dopo la risposta non viene tenuto in considerazione ai fini del gioco, il Concorrente 1 mantiene il diritto a richiedere lo "STOP AL TEMPO" in relazione ad una successiva domanda che dovesse essergli posta.

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 tre 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.

Caso 3) Il Concorrente 1, se titolare del "jolly", decide di utilizzarlo, così da fermare il tempo e cambiare la domanda.

In tutti e tre i casi il "timer totale" ripartirà dalla lettura della nuova domanda da parte del Conduttore con il tempo restante.

Allo scadere del "timer totale" possono verificarsi le seguenti situazioni:

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

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 al proprio turno di risposta 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 al proprio turno di risposta non è riuscito a strappargli la mano;

4) il Concorrente 1, se detentore del jolly, pronuncia la frase “STOP AL TEMPO” durante il suo “timer di risposta", e contemporaneamente scade il “timer totale”: in questo caso, il Concorrente 1 vince il gioco, perché allo scadere del “timer totale” era in possesso della mano di gioco;

5) il Conduttore ha letto la domanda al Concorrente 2, non detentore del jolly, ma il Concorrente 2 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 ai secondi già accumulati dalla lettura della domanda fino allo scadere del “timer totale”. Se il Concorrente 2 risponde esattamente, vince il gioco; se il Concorrente 2 sbaglia la risposta o non la fornisce all’interno del “timer di risposta” previsto, il Conduttore legge la stessa domanda al Concorrente 1: se in quel momento il Concorrente 1, qualora sia detentore del jolly, lo gioca e dice dunque “STOP AL TEMPO”, il Concorrente 1 vince il gioco, diventa il campione di puntata e passa al gioco finale chiamato “LA GHIGLIOTTINA” perché, secondo quanto precedentemente indicato, giocare il jolly equivale a diventare detentore della mano di gioco.

GIOCO FINALE

LA GHIGLIOTTINA

Il concorrente partecipa al gioco finale con il montepremi che corrisponde alla somma dei montepremi dei concorrenti che hanno partecipato al gioco.

Se il concorrente che arriva a disputare la Ghigliottina è anche il titolare del “Bonus” da 25.000 per averlo guadagnato all’esito di una delle sfide di “Scalata doppia”, il montepremi totale con cui parteciperà alla ghigliottina corrisponderà alla somma dei montepremi dei concorrenti che hanno partecipato al gioco più i 25.000 euro.

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 mantiene il montepremi, se la scelta è sbagliata viene dimezzato il suo montepremi.

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 (60” o quello comunicato dal conduttore) il "termine nascosto", ovvero a cosa si riferiscono, secondo la logica di gioco, i 5 indizi giusti, scrivendo la risposta su un cartoncino che al termine del tempo di gioco deve essere consegnato al Conduttore.

Per essere vincente, la parola scritta dal concorrente 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 risulta corretta come spiegato nel comma precedente, il concorrente vincerà il montepremi a sua disposizione.

GIOCHI DI RISERVA

I c.d. "giochi di riserva" di cui ai paragrafi che seguono, a insindacabile giudizio della produzione, potranno essere inseriti nel programma, in sostituzione o ad affiancamento a quelli attualmente presenti in scaletta, nelle occasioni in cui ciò si renderà necessario per il buon funzionamento del programma.
La descrizione dettagliata dei c.d. "Giochi di Riserva" è disponibile nell'"Allegato 2".

CONTINUA TU
TRIS
ABBINAMENTI
ABBINAMENTI RADDOPPIO – Versione a raddoppio del Montepremi
DOMINO MUSICALE
1,2,3… (variante a 5 manche con errore singolo)
VERO O FALSO
L'UNA O L'ALTRA
METTI - LEVA - CAMBIA
"CHI, COSA, DOVE"
DOMINO
CHI L'HA DETTO
COS'E' ?
HIT PARADE
LA PAROLA
ENIGMA
IL BIVIO
"TRIELLO" (variante con le caselle pigliatutto senza risposta del Puntato)
"TRIELLO" (variante con la casella imprevisto)
"TRIELLO FINALE" (versione con tre giocatori e "Domande Special" finali)
"TRIELLO" (versione con tre giocatori e Cento Secondi finali)
VARIANTE SULLE CASELLE RELATIVE AL GIOCO DEL TRIELLO
"TRIELLO" FINALE (versione con tre giocatori e passaggio del Montepremi)
"CALCI DI RIGORE" (versione con due giocatori)
LA STOCCATA FINALE
LA SCALATA A DUE
LA SCALATA SINGOLA
LA SUPERGHIGLIOTTINA

NOTE FINALI

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, eccetto che per il Campione che dovrebbe occupare la postazione n° 1.

In generale, per tutti i giochi collocati dopo un'Eliminazione, il giro di domande comincerà (sempre in senso orario) dalla sinistra del concorrente eliminato.

Ai fini della formulazione delle domande e della valutazione dell’esattezza delle relative risposte, saranno utilizzate esclusivamente le fonti fornite dagli autori del programma. Tali fonti saranno portate a conoscenza dei concorrenti di volta in volta prima dell’inizio della registrazione di ciascuna puntata.

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 Conduttore, 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 Conduttore per qualsivoglia causa o motivo, ovvero risulti errato nella formulazione o nella risposta.

2. Fatta salva la continuità del programma e seguendo le norme esposte nel presente Regolamento, la RAI e la produzione possono decidere, per inderogabili esigenze di Palinsesto, editoriali e di messa in onda del programma stesso, di modificare in qualsiasi momento e a loro insindacabile giudizio il numero dei Concorrenti, la sequenza dei giochi o i giochi stessi. Per gli stessi motivi, dopo la registrazione del programma è facoltà della Rai e/o della Produzione tagliare sequenze della trasmissione e/o parte o l'intero svolgimento di uno o più giochi, ovviamente senza alterare in alcun caso l'esito finale della gara, e senza che nessuno dei partecipanti al programma abbia a dolersene.

3. Per gli stessi motivi di cui al punto 2., il meccanismo di partecipazione alla “Eliminazione” può essere anticipato al primo errore e non al secondo in uno qualunque dei Round.

4. Qualora un concorrente a causa di un evento di forza maggiore o caso fortuito, infortunio o malattia, non potesse prendere parte alla puntata e/o proseguire nella partecipazione alla puntata già in corso di registrazione e/o – ad esempio nel caso in cui sia Campione – non potesse prendere parte alla registrazione della/e puntata/e successiva/e, nei giorni stabiliti dalla produzione a suo insindacabile giudizio, la produzione medesima potrà decidere a sua discrezione in qualsiasi momento di sostituire tale concorrente con un nuovo concorrente, mantenendo la facoltà a sua esclusiva discrezione di richiamarlo per prendere parte ad un’eventuale e successiva puntata dell’edizione 2026-2027 de “L’Eredità” o ad un’eventuale e successiva edizione del programma “L’Eredità”.

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.

VARIAZIONI AL REGOLAMENTO DEL GIOCO “L’EREDITA’” PER PUNTATE A TEMA

Nei suoi appuntamenti con le puntate della domenica e di altri giorni festivi, potranno essere elaborate alcune puntate "a tema", che saranno messe in onda presumibilmente nei giorni di domenica.

Per queste puntate "speciali" i/le concorrenti che saranno chiamati al gioco dovranno avere delle caratteristiche comuni; per esempio: tutti professori universitari; oppure tutti iscritti alle Università della "Terza età"; oppure tutti con una particolare preparazione in una determinata materia; e così via.

Queste caratteristiche saranno ricavate dalle schede di presentazione delle telefonate al centralino e/o da quelle compilate in sede di casting.

Queste trasmissioni avranno lo stesso identico svolgimento delle puntate "normali".

Unica variazione sarà data dal fatto che a queste trasmissioni "speciali" parteciperanno 7 concorrenti "nuovi". I tre concorrenti che hanno partecipato al "Triello" dell'ultima puntata "normale" (tra i quali il Campione) “salteranno” la puntata speciale, e torneranno a giocare in quella immediatamente successiva.

Quindi i tre del "Triello" della puntata precedente lo speciale, poniamo il sabato, non torneranno la domenica, bensì il giorno di messa in onda immediatamente successivo a quello dello speciale, presumibilmente il lunedì.

Per converso, i tre concorrenti che giocheranno il "Triello" di una delle puntate speciali non torneranno nelle puntate successive, che siano "normali" o "speciali".

ALLEGATO 1

GIOCHI DI RISERVA

I c.d. "giochi di riserva" di cui ai paragrafi che seguono, a insindacabile giudizio della produzione, potranno essere inseriti nel programma, in sostituzione o ad affiancamento a quelli attualmente presenti in scaletta, nelle occasioni in cui ciò si renderà necessario per il buon funzionamento del programma.

C'È O NON C'È (7concorrenti)

Lo scopo del gioco è indovinare se una serie di elementi appartengano o non appartengano a una categoria generale di partenza (da qui in poi "Argomento").

Per ciascuna puntata si disputeranno 2 manche del gioco. Per ciascuna delle manche, il concorrente che per primo commette un doppio errore va a rischio eliminazione e non partecipa alla manche successiva di gioco.

Ne consegue questo schema di gioco:

Prima manche: 7 concorrenti

Seconda manche: 6 concorrenti

Alla fine della seconda manche di gioco, i due Concorrenti che hanno commesso il doppio errore dovranno affrontare il successivo gioco di Eliminazione.

Inizia a giocare il concorrente che si trova nella posizione 2 (da qui in poi Concorrente 1). Il gioco proseguirà con gli altri concorrenti secondo l'ordine stabilito a insindacabile giudizio della produzione prima dell'inizio della registrazione.

Prima dell'inizio di ogni manche, viene comunicata un Argomento: per esempio, personaggi di Totò.

Esempio:

Al Concorrente 1 viene chiesto: "Nei personaggi di Totò c'è o non c'è un onorevole?"

Se il Concorrente 1 risponde esattamente (in questo caso: C'è) in un tempo di 3 secondi (o altro tempo da decidere in fase di prova generale) si passa al Concorrente 2 con una

nuova opzione. Se il Concorrente 1 sbaglia o non risponde o non risponde nel tempo stabilito, il Concorrente 1 totalizza un errore, il conduttore svela la risposta giusta e passa al Concorrente 2 con una nuova opzione.

La prima manche di gioco prosegue finché uno dei sette concorrenti in gioco non commette per due volte un errore. A quel punto, il concorrente col doppio errore è a rischio eliminazione e non partecipa alla successiva manche di gioco.

Nella seconda manche di gioco viene cambiato l'Argomento e il giro prosegue con il concorrente successivo a quello che ha commesso il doppio errore nella manche precedente, secondo l'ordine stabilito a insindacabile giudizio della produzione prima dell'inizio della registrazione. La manche prosegue fino a che un altro concorrente non abbia commesso il doppio errore.

Da una manche all'altra, tutti i concorrenti che abbiano commesso un errore nella prima manche e sono ancora in gara mantengono l'errore anche nella seconda manche di gioco.

Nel caso in cui le voci di un certo Argomento si esauriscano prima che qualcuno dei concorrenti abbia commesso il doppio errore, l'Argomento verrà cambiato nel corso della stessa manche.

Alla fine della seconda manche di gioco, i due concorrenti che hanno commesso il doppio errore si sfidano nel successivo Gioco di Eliminazione.

CONTINUA TU (6 Concorrenti)

Inizia a giocare il Concorrente che occupa la postazione n. 2; proseguirà con gli altri Concorrenti secondo l'ordine stabilito a insindacabile giudizio della produzione prima dell'inizio della registrazione (cfr. pag. 5/1 bis/comma 4)..

Lo scopo del gioco è quello di determinare il Concorrente che "sarà immune" alla prima successiva eliminazione; ovvero non potrà essere indicato dal Campione per partecipare alla suddetta eliminazione.

Nel gioco ciascun Concorrente ha il compito di completare una lista di 11 "abbinamenti" (o altro numero da definire in sede di prova generale), rispondendo in modo corretto alle domande dal Conduttore nel tempo massimo di 40 secondi (o altro tempo da definire in sede di prova generale) scanditi da un cronometro.

Se un Concorrente commette un errore, perde la mano, che passa al Concorrente successivo. Il tempo di gioco si fermerà, il Conduttore comunicherà il giusto abbinamento, e quindi ricomincerà il gioco con il successivo Concorrente di mano. Lo stesso meccanismo si avrà nel caso in cui scada il tempo a sua disposizione.

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

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

Questo Concorrente sarà "immune" dalla successiva eliminazione; ovvero non potrà essere indicato dal Campione, che avrà il compito di scegliere tra gli altri 5 Concorrenti i due che dovranno affrontare il successivo Gioco di Eliminazione.

Esempio :

1° abbinamento : NASCERE CON LA – risposta esatta : CAMICIA

2° abbinamento : UN MAGGIOLINO TUTTO - risposta esatta : MATTO

3° abbinamento : FAFOFÀ, FIFOFÀ, A CHI TOCCA - risposta esatta : NON SI SA

4° abbinamento : FAFOFÀ, FIFOFÌ, CHI COMANDA - risposta esatta : ECCOLO QUI

5° abbinamento : MINUETTO SUONA PER - risposta esatta : NOI

6° abbinamento : DA UN GRANDE POTERE DERIVANO - risposta esatta : GRANDI RESPONSABILITÀ

7° abbinamento : IO CHE NON VIVO - risposta esatta : PIÙ DI UN'ORA SENZA TE

8° abbinamento : TUPPE TUPPE - risposta esatta : MARESCIÀ

9° abbinamento : EPPUR SI - risposta esatta : MUOVE

10° abbinamento : E FIGLIE SO' PPIEZZ' - risposta esatta : 'E CORE

11° abbinamento : TUTTI I NODI - risposta esatta : VENGONO AL PETTINE

SEGUE: 1° ELIMINAZIONE CON LA PRIMA "SCALATA DOPPIA" IL CUI MECCANISMO È DETTAGLIATAMENTE DESCRITTO ALLA PAGINA CHE SEGUE.

In questa Eliminazione l'ordine di gioco sarà quello stabilito a insindacabile giudizio della produzione prima dell'inizio della registrazione (cfr. pag. 5/1 bis/comma 4).

TRIS (6 Concorrenti)

Inizia a giocare il Concorrente che occupa la postazione n. 2; il gioco proseguirà con gli altri Concorrenti secondo l'ordine stabilito a insindacabile giudizio della produzione prima dell'inizio della registrazione.

Lo scopo del gioco è quello di determinare i due Concorrenti che parteciperanno alla prima eliminazione.

Ogni concorrente deve completare un TRIS, una sequenza di tre elementi di cui due sono dati e uno è mancante. Tale elemento mancante può essere in testa, al centro o in coda al "TRIS".

Esempio:

In grafica compare:

Fede – ..... – Carità

Il Conduttore chiede: "Cosa c'è tra fede e carità"?

(soluzione: SPERANZA)

Oppure

In grafica compare

..... - Quo – Qua

Il Conduttore chiede: cosa c'è prima di "Quo"e "Qua"?

(soluzione: QUI)

Inferno – Purgatorio - .....

Il Conduttore chiede: Cosa c'è dopo "Inferno" e "Purgatorio"?

(soluzione: PARADISO)

Se il primo concorrente risponde esattamente, cioè completa correttamente la sequenza, al secondo concorrente di turno viene proposta una nuova sequenza, e via di seguito. Se invece il concorrente risponde in modo errato o non risponde gli viene assegnato un errore. La stessa sequenza da completare passa al Concorrente successivo, e così via sinché non

venga fornita la risposta esatta. Ovviamente a tutti i Concorrenti che rispondono in modo errato o non rispondono viene assegnato un errore.

Se nessuno dei Concorrenti dà la risposta esatta, il Conduttore svela la risposta e si ricomincia a giocare dal primo Concorrente a cui era stata posta la domanda, sottoponendogli una nuova sequenza.

Viene considerato errore sia una risposta sbagliata che una mancata risposta. Il tempo di risposta è indicativamente di 5 secondi o discrezione del Conduttore.

Quando, nel corso del gioco, un concorrente accumula due errori (DOPPIO ERRORE), va a rischio eliminazione.

VARIANTE 1: TRE DOPPI ERRORI

Quando un concorrente commette il doppio errore viene “sospeso” dal gioco, cioè non gli viene proposta alcuna sequenza da completare nel giro successivo a quello in cui ha commesso il DOPPIO ERRORE.

La sequenza che ha comportato il DOPPIO ERRORE da parte del concorrente passa comunque al concorrente successivo.

Il gioco prosegue tra gli altri 5 Concorrenti restanti, fino a che anche un altro Concorrente non commette il DOPPIO ERRORE.

A quel punto anche questo Concorrente è a rischio eliminazione e viene “sospeso” dal gioco, cioè non gli viene proposta alcuna sequenza da completare nel giro successivo a quello in cui ha commesso il DOPPIO ERRORE.

La sequenza che ha comportato il DOPPIO ERRORE da parte del concorrente passa comunque al concorrente successivo.

Il gioco prosegue tra i 4 Concorrenti restanti, fino a quando anche un terzo Concorrente non avrà commesso il DOPPIO ERRORE.

A questo punto il gioco si ferma e il Conduttore svela la risposta.

Quando si avranno 3 Concorrenti con il DOPPIO ERRORE, interviene il campione, che sceglierà i due Concorrenti che dovranno affrontare il successivo gioco di Eliminazione.

VARIANTE 2: DUE DOPPI ERRORI

Quando un concorrente commette il doppio errore viene “sospeso” dal gioco, cioè non gli viene proposta alcuna sequenza da completare nel giro successivo a quello in cui ha commesso il DOPPIO ERRORE.

La sequenza che ha comportato il DOPPIO ERRORE da parte del concorrente passa comunque al concorrente successivo.

Il gioco prosegue tra gli altri 5 Concorrenti restanti, fino a che anche un altro Concorrente non commette il doppio errore.

A quel punto il gioco si ferma, il Conduttore svela la risposta e i due Concorrenti che hanno commesso il DOPPIO ERRORE sono a rischio Eliminazione e vanno automaticamente in sfida.

Nel caso si giochi con questa VARIANTE 2, il Campione entra in gioco solo dopo lo svolgimento della sfida eliminatoria, per giocare al gioco successivo.

VARIANTE 3: UN SOLO DOPPIO ERRORE

Quando un concorrente commette il DOPPIO ERRORE è a rischio eliminazione e va automaticamente in sfida.

Interviene il campione, che sceglierà chi altro mandare in sfida tra i 5 Concorrenti restanti.

ABBINAMENTI
(il gioco potrà essere realizzato in due versioni secondo quanto indicato nei paragrafi che seguono).

1° VERSIONE

A questo primo gioco partecipano i 6 sfidanti. Il Campione interviene solo nella fase finale.

Lo scopo del gioco è quello di determinare i due Concorrenti che parteciperanno alla prima eliminazione.

Descrizione del gioco:

Ciascuno dei 6 concorrenti ha a disposizione 30 secondi complessivi (o un diverso numero di secondi in base al tempo riservato allo svolgimento del gioco) scanditi da un cronometro, per completare una serie di Abbinamenti proposta dal Conduttore.

Ciascuna serie avrà un soggetto diverso. Per esempio può essere chiesto di abbinare al cognome di un personaggio famoso il suo giusto nome di battesimo, o a un personaggio famoso la sua professione, al nome della città la sua targa automobilistica, al presente di un verbo il suo passato remoto, e così via.

Ciascuno dei 6 Concorrenti dovrà affrontare una serie di 15 abbinamenti (o altro numero da determinare).

Il Concorrente di mano avrà quindi 30 secondi (o un diverso numero di secondi in base al tempo riservato allo svolgimento del gioco) DI GIOCO EFFETTIVO per concludere esattamente la serie di abbinamenti. Nel caso in cui il Concorrente sbagli uno degli abbinamenti, il tempo di gioco si fermerà, il Conduttore gli dirà il giusto abbinamento, e quindi ricomincerà proponendo la lista dall'inizio.

Se il Concorrente nel suo tempo a disposizione riesce a completare la serie di abbinamenti, diventa "Immune", cioè non potrà essere scelto per la successiva eliminazione (a parte casi particolari, vedi oltre).
Se invece il Concorrente NON riesce a completare con successo la sua serie di abbinamenti, rimane senza Immunità e quindi potrà essere scelto per la successiva eliminazione (a parte casi particolari, vedi oltre).

Gli altri 5 sfidanti affrontano la prova degli Abbinamenti con le stesse modalità, ovviamente con serie di Abbinamenti diverse.

Al termine delle sei prove degli abbinamenti, due concorrenti saranno obbligati ad affrontare la prima Eliminazione (cfr. pag. 12), secondo queste modalità:

1) Se solo due Concorrenti NON hanno concluso la loro serie di abbinamenti, saranno loro a dover affrontare la prima Eliminazione (che, ricordiamo, si svolgerà attraverso la "Scalata Doppia" con due concorrenti).

2) Se i Concorrenti che NON hanno concluso la loro serie di abbinamenti sono da tre a cinque, il Campione sceglierà tra gli sfidanti candidati i due che dovranno affrontare l'Eliminazione.

3) Se tutti i sei Concorrenti SONO RIUSCITI a completare la loro serie di abbinamenti, sarà sempre il Campione a indicare i due che dovranno affrontare la prima Eliminazione.

4) Se solo un Concorrente NON è riuscito a completare la sua lista di abbinamenti, il secondo candidato all'Eliminazione sarà scelto sempre dal Campione.

2° VERSIONE

Il Conduttore propone a ciascun concorrente, iniziando dalla postazione numero 2, e secondo il meccanismo "a giro" spiegato in precedenza, un "pacchetto" costituito da 6 abbinamenti (o altro numero da decidere). Ciascun pacchetto avrà un argomento diverso. Per esempio può essere chiesto di abbinare al cognome di un personaggio famoso il suo giusto nome di battesimo, o a un personaggio famoso la sua professione, al nome della città la sua targa automobilistica, al presente di un verbo il suo passato remoto, e così via.

Il Concorrente di mano avrà 20 secondi (o un diverso numero di secondi in base al tempo riservato allo svolgimento del gioco) DI GIOCO EFFETTIVO per concludere esattamente il suo pacchetto di abbinamenti. Nel caso in cui il Concorrente sbagli, il tempo di gioco si fermerà, il Conduttore dirà il giusto abbinamento, e quindi ricomincerà proponendo di nuovo la lista dall'inizio.

Se entro la fine del tempo di gioco il Concorrente è riuscito a completare il suo pacchetto fornendo tutti gli abbinamenti corretti, il Concorrente supera il suo turno di gioco; un nuovo pacchetto di abbinamenti viene proposto al Concorrente successivo. Se invece il Concorrente non riesce a completare il suo pacchetto, al Concorrente viene segnalato un "errore"; il gioco passa comunque al Concorrente successivo, con un nuovo pacchetto di abbinamenti da completare.

Il gioco prosegue secondo queste modalità, e termina nel momento in cui un Concorrente accumula due errori.

ABBINAMENTI RADDOPPIO – Versione a raddoppio del Montepremi

Gioco di "raddoppio del montepremi", da svolgersi all'inizio del programma.

In questo gioco ciascun concorrente tenta di acquisire 10.000,00 euro, che vanno a sommarsi all'"eredità" iniziale di 10.000,00 euro che ciascun concorrente riceve all'inizio della trasmissione.

Ciascun concorrente gioca solo e unicamente la propria manche. Se riesce a vincere guadagna 10.000,00. Se non riesce a vincere rimane con il montepremi ("eredità") che gli è stato consegnato a inizio del programma.

Descrizione del gioco:

Ciascun concorrente ha a disposizione 30 secondi complessivi (o altro tempo da decidere), scanditi da un cronometro, per completare una serie di Abbinamenti proposta dal Conduttore.
Ciascuna serie comprende 25 abbinamenti (o altro numero da decidere), con i soggetti più diversi. Per esempio può essere chiesto di abbinare al cognome di un personaggio famoso il suo giusto nome di battesimo, o a un personaggio famoso la sua professione, al nome della città la sua targa automobilistica, al presente di un verbo il suo passato remoto, e così via.
La serie di abbinamenti può essere di un unico tipo, oppure può essere divisa in più argomenti, introdotti con una spiegazione da parte del Conduttore, e sempre a totalizzare il numero di abbinamenti previsto (per es., se il gioco è a 25 abbinamenti, potranno essere 5 gruppi da 5 abbinamenti ciascuno).

Il Concorrente di mano avrà 30 secondi (o altro tempo per decidere) DI GIOCO EFFETTIVO per concludere esattamente la serie di abbinamenti. Nel caso in cui il Concorrente sbagli, il tempo di gioco si fermerà, il Conduttore gli dirà il giusto abbinamento, e quindi ricomincerà proponendo di nuovo la lista dall'inizio.

VARIANTE 1
In caso in cui la serie di abbinamenti sia divisa in più gruppi, il Conduttore, dopo un errore e dopo aver fornito la risposta corretta, riproporrà la lista a partire dal primo abbinamento del gruppo in cui il Concorrente ha sbagliato abbinamento.

Se entro la fine del tempo di gioco il concorrente è riuscito a completare la sua lista fornendo tutti gli abbinamenti corretti, si aggiudica 10.000,00 euro, che vanno ad aggiungersi alla sua "eredità" iniziale di 10.000,00 euro. Se invece non riesce a terminare la propria serie di

abbinamenti, non vince nulla, e il suo montepremi rimane fermo ai 10.000,00 euro dell'"eredità" iniziale.

DOMINO MUSICALE

Scopo del gioco: indovinare quale delle parole presenti in una lista mostrata in videografica appartenga al testo della canzone proposta dal Conduttore.

All'inizio del gioco, il Conduttore mostra ai concorrenti una lista di cinque parole (o altro numero da definire).

Quindi propone al Concorrente che gioca per primo il titolo di una canzone. Il Concorrente deve individuare quale delle cinque parole compare nel testo di quella canzone.

Se il concorrente individua la parola corretta, supera il suo turno di gioco.

A questo punto, la parola individuata scompare, e viene sostituita con un'altra parola.

Il gioco passa di mano, e il Conduttore propone al secondo concorrente un'altra canzone. Anche il secondo concorrente dovrà indovinare quale parola della lista sia contenuta nel testo della canzone proposta dal Conduttore, e così via.

SE INVECE la parola individuata dal 1° concorrente si rivela errata, al concorrente che ha sbagliato viene attribuito un ERRORE. La parola erroneamente indicata come possibile risposta sarà oscurata (ma NON ci saranno sostituzioni di parole) e il gioco passa al 2° concorrente di mano. Il gioco prosegue in successione, secondo l'ordine deciso prima dell'inizio della trasmissione (cfr. pag. 5/1 bis/comma 4).

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.

In questo gioco viene considerato errore anche la mancata risposta entro il tempo stabilito che si intende di 10" o comunque un tempo a discrezione del Conduttore.

Se alla fine della manche (composta da 20 canzoni, o altro numero da decidere) nessun concorrente abbia accumulato due errori, si inizia con un'altra lista di parole, mantenendo gli errori precedentemente accumulati dai concorrenti (e così di seguito sino a che un concorrente non abbia accumulato due errori).

In caso di contestazioni FA TESTO l'abbinamento canzone/parola scelto dalla Redazione e precedentemente consegnato al Notaio prima dell'inizio della trasmissione

1,2,3… (variante a 5 manche con errore singolo)

Il gioco si svolge secondo le modalità descritte in precedenza, con un differente criterio di determinazione dei concorrenti che si sfidano nel gioco di Eliminazione.

Si disputeranno 5 manche del gioco. Per ciascuna delle manche, il concorrente che per primo commette un errore è a rischio eliminazione e non partecipa alla manche successiva di gioco. Ne consegue questo schema di gioco:
Prima manche: 6 concorrenti
Seconda manche: 5 concorrenti
Terza manche: 4 concorrenti
Quarta manche: 3 concorrenti
Quinta manche: 2 concorrenti

Alla fine della quinta manche, l'ultimo concorrente rimasto in gara vince il gioco e decide chi far sfidare nel successivo gioco di eliminazione tra i 5 concorrenti che hanno commesso l'errore.

VERO O FALSO

Il Conduttore propone a ciascun concorrente, secondo il meccanismo "a giro" spiegato in precedenza, una affermazione (di qualsiasi genere e tipo). Il Concorrente deve rispondere se l'affermazione sia VERA o FALSA. Se la risposta è corretta, il Concorrente supera il suo turno di gioco; una nuova affermazione viene proposta al Concorrente successivo. Se invece la risposta è sbagliata, il Conduttore fornisce la risposta giusta, e al Concorrente viene segnalato un "errore"; il gioco passa comunque al Concorrente successivo, con una nuova affermazione.

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.

In questo gioco viene considerato errore anche la mancata risposta entro il tempo stabilito, che si intende di 5” o comunque di un tempo a discrezione del conduttore.

L'UNA O L'ALTRA

Il Conduttore propone a ciascun concorrente, secondo il meccanismo "a giro" spiegato in precedenza, una affermazione (di qualsiasi genere e tipo), con due opzioni di risposta.

Il Concorrente deve individuare quale tra le due risposte sia quella corretta.

Se la risposta è giusta, il Concorrente supera il suo turno di gioco; una nuova affermazione viene proposta al Concorrente successivo. Se invece la risposta è sbagliata, il Conduttore fornisce la risposta giusta, e al Concorrente viene segnalato un "errore"; il gioco passa comunque al Concorrente successivo, con una nuova affermazione e due nuove opzioni di risposta.

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.

In questo gioco viene considerato errore anche la mancata risposta entro il tempo stabilito, che si intende di 10” o comunque di un tempo a discrezione del conduttore.

METTI - LEVA - CAMBIA (1° versione: il Conduttore dà la risposta corretta dopo ciascun errore)

Scopo del gioco: trovare la risposta corretta a una domanda la cui risposta è fornita in videografica con una scrittura volutamente errata.

Per farlo, il concorrente deve correggere in un tempo dato la risposta errata fornita. Lo deve fare aggiungendo, togliendo oppure sostituendo una o più lettere alla parola fornita come risposta.

ESEMPIO:

Quesito proposto:

1) Una pianta da fiocchi Termine fornito come risposta: "VENA"

Soluzione: "AVENA"

(I fiocchi d'avena)

NOTA: in questo caso il concorrente ha dovuto aggiungere un carattere

2) E' pieno d'inchiostro Termine fornito come risposta: "CALAMARO"

Soluzione: "CALAMAIO"

Il calamaio contiene inchiostro)

NOTA: in questo caso il concorrente ha dovuto sostituire un carattere

3) Nuota nell'oceano Termine fornito come risposta: "MANTRA"

Soluzione: "MANTA"

(La "manta" è un pesce dell'oceano)

NOTA: in questo caso il concorrente ha dovuto eliminare un carattere

Svolgimento del gioco:

Inizia a giocare il Concorrente che si trova a sinistra del concorrente eliminato nel precedente gioco di Eliminazione.

Al primo Concorrente di mano viene proposta la prima domanda, con relativa risposta errata. Il Concorrente ha 5 secondi (o altro tempo da decidere) per individuare la risposta esatta,

correggendo quella errata. Come detto lo dovrà fare aggiungendo, togliendo oppure sostituendo una o più lettere alla parola fornita come risposta.

In caso di risposta corretta, il Conduttore passa al Concorrente successivo con una nuova proposta.

In caso di risposta errata, mancante o fuori tempo massimo il Conduttore segnala un ERRORE a quel Concorrente, dà la risposta corretta e quindi passa al Concorrente successivo con una nuova domanda.

Il gioco prosegue secondo l'ordine di gioco stabilito a insindacabile giudizio della produzione prima dell’inizio della registrazione (cfr. pag. 5/1 bis/comma 4), e termina quando un Concorrente commette il suo secondo errore.

-

METTI - LEVA - CAMBIA (2° versione: il Conduttore NON dà la risposta corretta dopo ciascun errore)

Il gioco è identico a quello descritto nella versione precedente.

Unica differenza il fatto che il Conduttore non dà la risposta corretta al Concorrente che ha sbagliato (per risposta errata, mancante o fuori tempo massimo), bensì si limita a assegnare l'errore; quindi propone la stessa domanda al Concorrente successivo. Se sbaglia anche il secondo Concorrente la domanda passa al Concorrente ancora successivo, e così sino a quando non venga data la risposta corretta.

Ovviamente a tutti i Concorrenti che hanno sbagliato il Conduttore assegnerà un errore.

Come nella prima versione il gioco prosegue secondo l'ordine di gioco stabilito a insindacabile giudizio della produzione prima dell'inizio della registrazione (cfr. pag. 5/1 bis/comma 4), e termina quando un Concorrente commette il suo secondo errore.

"CHI, COSA, DOVE" (versione con 4 concorrenti)

Scopo del gioco: individuare l'argomento (o il personaggio, il luogo, ecc.) al quale fanno riferimento sette "parole-indizio" (o altro numero da definire) che i concorrenti dovranno conquistare rispondendo in maniera corretta a una serie di domande poste dal Conduttore. Le domande non hanno opzioni di risposta.

Il gioco si svolge in due manche (con argomenti e "parole-indizio" diverse), e quindi prevede due vincitori. I vincitori delle due manche accederanno direttamente al gioco del "Triello". I due concorrenti che non hanno vinto alcuna manche, si sfideranno nel gioco di eliminazione per accedere come "terzo concorrente" al gioco del "Triello", come successivamente spiegato.

Meccanismo di gioco: il Conduttore pone una domanda (di qualsiasi genere e/o argomento) al primo concorrente di turno (secondo l'ordine stabilito prima dell'inizio della trasmissione). Se il concorrente risponde esattamente, la risposta si colloca in una griglia (mostrata in videografica). La risposta sarà la prima "parola-indizio" che fa riferimento all'argomento che i concorrenti devono individuare per vincere la manche di gioco. Il concorrente (se ha risposto in modo corretto alla domanda che gli è stata posta) ha la possibilità di tentare di individuare l'argomento misterioso.

Se il concorrente individua l'argomento, ha vinto la prima manche di gioco, e accede direttamente al gioco del "Triello". Se il concorrente non individua l'argomento, non succede nulla e il gioco prosegue con una nuova domanda al secondo concorrente, e così di seguito.

Se invece il primo concorrente dà una risposta errata alla domanda che gli è stata posta, NON può tentare di individuare l'argomento in gioco. In questo caso la stessa domanda passa al concorrente successivo, che può tentare a sua volta di dare la risposta corretta e (nel caso) di individuare l'argomento in gioco. E così via con i concorrenti successivi.

In questo gioco NON vengono assegnati errori per le risposte errate/mancanti (sia nel caso della domanda diretta, sia nel caso dell'argomento da individuare).

Il gioco prosegue secondo queste modalità; i concorrenti, nel loro ordine di gioco, potranno continuare a rispondere alle domande del Conduttore, in modo da completare la griglia delle "parole-indizio", e tentare di individuare l'argomento misterioso. La manche termina, come detto, quando uno dei concorrenti riesce a individuare l'argomento misterioso al quale fanno riferimento le "parole-indizio".

Per ogni controversia, vale SOLO l'argomento proposto dalla Redazione e consegnato al notaio prima dell'inizio del programma.

Al termine delle domande della manche, e quindi dopo che la griglia delle sette (o altro numero da determinare) "parole-indizi" è stata completata, il Conduttore può fornire altri indizi indicativi, continuando a interrogare i concorrenti seguendo l’ordine previsto.

Se dopo due ulteriori giri di gioco i concorrenti non sono riusciti a individuare l'argomento misterioso, la manche viene annullata, e si comincia con una nuova manche.

Tempo di risposta alle domande poste da Conduttore: 5 secondi o comunque un tempo a discrezione del conduttore.

Tempo per tentare di individuare l'argomento misterioso: 10 secondi o comunque un tempo a discrezione del conduttore.

Dopo aver individuato la soluzione alla prima manche (senza contare eventuali manche annullate), si procede con la seconda manche, che ha esattamente le stesse regole della prima. Unica differenza, il concorrente che ha vinto la prima manche non partecipa, avendo già conquistato il proprio posto nel gioco del "Triello".

Il vincitore della seconda manche conquista un posto nel gioco del "Triello".

Al termine della seconda manche (senza contare eventuali manche annullate), il gioco termina.

I due concorrenti che non hanno vinto alcuna manche devono partecipare al successivo gioco di eliminazione. In questo caso inizia a rispondere il concorrente che risulta primo nell'iniziale ordine di gioco stabilito prima dell'inizio della registrazione.

ESEMPIO di manche:

Domande per completare la griglia di "parole-indizi":

1. In marina, come si chiama chi è addetto ai lavori più umili? (Mozzo)

2. Come si chiama il copricapo attaccato alla felpa? (Cappuccio)

3. Nel calcio, dove si mette la fascia da capitano? (Braccio)

4. Nelle e-mail, cosa si può trovare "di Sant'Antonio"? (Catena)

5. Quando si passa dal clima freddo al caldo, nell'armadio cosa si fa "di stagione"? (Cambio)

6. Cosa sono le stanghette che i bambini disegnano intorno al sole? (Raggi)

7. Cosa fa il pavone quando apre la coda a semicerchio? (Ruota)

Parole-indizio:

1. MOZZO

2. CAPPUCCIO

3. BRACCIO

4. CATENA

5. CAMBIO

6. RAGGI

7. RUOTA

ARGOMENTO DA INDIVIDUARE: Parti della bicicletta

I DUE CONCORRENTI CHE NON HANNO VINTO ALCUNA MANCHE DI QUESTO GIOCO **PARTECIPERANNO ALLA SUCCESSIVA ELIMINAZIONE CON IL GIOCO DELLA "SCALATA DOPPIA" (IL CUI MECCANISMO E' DETTAGLIATAMENTE DESCRITTO ALLA PAGINA 12 CHE PRECEDE)**

DOMINO

Scopo del gioco: il gioco comprende inizialmente sei parole, e una di queste sarà messa graficamente in evidenza. Il concorrente che inizia dovrà trovare quale delle altre 5 parole si abbini meglio alla parola evidenziata (che diventa in questa fase “parola-bersaglio”).

Esempio: **ISOLA** – GEMELLI – CANE – COLOMBO – BASILICO – GIGLIO – IPPOCRATE

abbinamento : Isola con Giglio (L’isola del Giglio)

Se il concorrente propone l’abbinamento corretto, supera il suo turno di gioco.

A questo punto, la prima “parola bersaglio” scompare. La parola correttamente abbinata diventa la nuova “parola bersaglio”, e un’altra parola si aggiunge alle cinque rimaste in gioco (che così rimangono sempre in numero di sei).

Esempio:

GIGLIO – GEMELLI – CANE – COLOMBO – BASILICO – IPPOCRATE - MARGHERITA

abbinamento : Giglio con Margherita (sono due fiori)

Il gioco passa quindi di mano, e il 2° concorrente dovrà effettuare l’abbinamento successivo.

SE INVECE l’abbinamento proposto dal 1° concorrente si rivela errato, al concorrente che ha sbagliato viene attribuito un ERRORE. La parola erroneamente indicata come possibile abbinamento sarà oscurata (ma NON ci saranno sostituzioni di parole) e il gioco passa al 2° concorrente di mano, secondo quanto già descritto in precedenza. Il gioco prosegue in successione, secondo l’ordine deciso prima dell'inizio della trasmissione.

Il gioco prosegue secondo queste modalità, e termina nel momento in cui un Concorrente accumula due errori, indipendentemente dal fatto che il "primo giro" di concorrenti sia stato completato.

In questo gioco viene considerato errore anche la mancata risposta entro il tempo stabilito che si intende di 5” o comunque un tempo a discrezione del conduttore.

Il concorrente che per primo accumula due errori deve partecipare al successivo gioco di Eliminazione.

Se alla fine della manche (composta da 20 abbinamenti, o altro numero da decidere) nessun concorrente abbia accumulato due errori, si inizia con un'altra manche di abbinamenti, mantenendo gli errori precedentemente accumulati dai concorrenti (e così di seguito sino a che un concorrente non abbia accumulato due errori).

In caso di contestazioni FA TESTO l'abbinamento deciso dalla Redazione e precedentemente consegnato al Notaio della trasmissione.

CHI L'HA DETTO

Al concorrente di turno (stabilito come descritto in precedenza) viene mostrata una citazione e vengono letti i nomi di due personaggi.
Il concorrente deve scegliere fra i due nomi proposti quello dell'autore della citazione. Nel caso la risposta sia sbagliata, al concorrente viene attribuito un errore. Il Conduttore dà quindi la risposta corretta, e propone una nuova citazione al concorrente successivo (secondo l'ordine descritto in precedenza).

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.

In questo gioco viene considerato errore anche la mancata risposta entro il tempo stabilito che si intende di 5" o comunque un tempo a discrezione del conduttore.

COS'E' ?

Gioco al quale partecipano tre concorrenti. La finalità è quella di riuscire a individuare, grazie a una serie di indovinelli e di suggerimenti, a quale **oggetto**, **personaggio**, **monumento, mestiere** o altro il Conduttore si stia riferendo.
I suggerimenti predisposti sono 9, di difficoltà varia, e verranno esposti dal Conduttore e rappresentati in grafica uno per volta, con modalità sotto espresse.

Al 1° concorrente di mano, il Conduttore espone il primo suggerimento.

Per esempio: "Può rotolare"…

Una volta esposto il suggerimento, il concorrente ha la possibilità di tentare la soluzione oppure passare il gioco al concorrente successivo. Ne il "Cos'è?" non vengono attribuite penalità per gli errori: i concorrenti, ogni volta che sono di mano, possono tentare la soluzione senza temere di commettere errori.
Se il primo concorrente non dà risposta o dà risposta errata, si continua il giro (nelle modalità precedentemente esposte) con lo stesso suggerimento.

Se nessun concorrente ha dato la soluzione corretta dopo il primo suggerimento, il giro ricomincia con il secondo suggerimento, che viene proposto al secondo concorrente nell'ordine stabilito prima dell'inizio della registrazione, e che avrà modo di rispondere per primo. Dopo un altro giro di possibili risposte, il terzo suggerimento viene proposto al terzo concorrente nell'ordine stabilito prima dell'inizio della registrazione, e così via.
Per esempio, il Conduttore dirà: "E' marchiato a fuoco"…
Si procederà così (esponendo i successivi suggerimenti e cercando l'oggetto misterioso) fintanto che un concorrente non riesca a fornire la risposta esatta (nell'esempio: il formaggio grana).

Alla fine dell'esposizione di tutti i suggerimenti, se nessuno ha ancora indovinato, il Conduttore può, a sua discrezione, fornire ulteriori chiavi di lettura dei suggerimenti, proseguendo con i "giri di risposta" dei concorrenti.

Il gioco prosegue secondo queste modalità, e termina nel momento in cui un Concorrente indichi la risposta esatta.

I due concorrenti che non ci sono riusciti rischiano entrambi di essere eliminati e si confrontano nel gioco di eliminazione.

Il concorrente che ha dato la giusta risposta al “Cos’è” si impossessa del montepremi del concorrente che verrà eliminato dal gioco.

Nel caso in cui nessuno dei tre concorrenti in gioco riesca a individuare l’oggetto al termine dei “giri” permessi dal Conduttore, si ricomincia con una nuova manche, cioè con un nuovo "oggetto misterioso" da individuare.

VARIANTE 1

A un certo punto del gioco, il Conduttore può decidere di fornire come ulteriore indizio la lettera iniziale dell' oggetto, personaggio, monumento, mestiere o altro da indovinare. Questo indizio si aggiungerà a quelli forniti in infografica, in una casella a parte.

Similmente, il Conduttore può decidere di fornire altre "lettere" presenti nella parola che indica l'oggetto, personaggio, monumento, mestiere o altro da indovinare. Anche questi indizi verranno indicati nella casella a parte.

Il Conduttore può anche, se del caso, precisare durante il Gioco il soggetto del gioco stesso, se cioè si tratti di un oggetto, personaggio, monumento, mestiere o altro.

VARIANTE 2

A seconda della posizione in scaletta, questo gioco può avere anche più concorrenti. In questo caso, i Concorrenti, se non sono certi della risposta, possono usare la formula del "passo", che non viene considerata errore. In questa variante, infatti, solo la risposta errata vale un errore.

Il gioco quindi 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.

HIT PARADE

Gioco al quale partecipano tre concorrenti. Questo gioco consiste nel mettere nel giusto ordine una serie di sette elementi, che verranno via via proposti ai Concorrenti.
All'inizio il Conduttore mostrerà ai concorrenti questi sette elementi IN ORDINE ALFABETICO. Dopo questa prima lettura sei elementi spariranno dalla videografica e ne resterà solo uno. A questo punto il Conduttore darà inizio al gioco proponendo uno degli elementi visti in precedenza, e il Concorrente di mano dovrà decidere dove collocarlo (sopra o sotto l'elemento già visualizzato). Se questo elemento viene posto nella sua giusta collocazione, il concorrente ha diritto di "piazzare" il nuovo elemento che gli viene proposto; il gioco rimane nelle mani di questo concorrente sino a quando questo concorrente commette un errore, cioè indica una posizione sbagliata per l'elemento in gioco.
A questo punto il gioco passa al concorrente successivo, che deve porre LO STESSO ELEMENTO nella giusta posizione. Anche in questo caso se la "collocazione" è esatta il concorrente può proseguire con la collocazione di un nuovo elemento; altrimenti il gioco passa al terzo concorrente, che deve collocare LO STESSO ELEMENTO la cui collocazione è stata sbagliata dal concorrente precedente.

In questo gioco quindi gli errori non comportano penalità, ma solo il passaggio di mano del gioco.

Ciascun concorrente ha 5 secondi (o un tempo a discrezione del Conduttore) per decidere in quale posizione va posto l'elemento in suo possesso.

Il gioco termina quando un concorrente riesce a collocare esattamente l'ultimo dei sette elementi che costituiscono la lista.
I due concorrenti che non ci sono riusciti rischiano entrambi di essere eliminati e si confrontano nell'eliminazione.

Il concorrente che ha collocato esattamente l'ultimo dei sette elementi che costituiscono la lista si impossessa del montepremi del concorrente che viene eliminato dal gioco.

Esempio di gioco:
DOMANDA: LISTA DELLE **OLIMPIADI ESTIVE IN CUI L'ITALIA HA VINTO PIÙ MEDAGLIE**

-

Classifica esatta (quella da ottenere per vincere il gioco):
Roma 1960 (36 medaglie)
Atlanta 1996 (35 medaglie)
Sydney 2000 (34 medaglie)
Atene 2004 (32 medaglie)
Los Angeles 1984 (30 medaglie)
Pechino 2008 (27 medaglie)
Melbourne 1956 (25 medaglie)
Anversa 1920 (23 medaglie)

Elemento iniziale visualizzato:
Sidney

Primo elemento a disposizione del concorrente di mano: ROMA
Il concorrente lo pone “sopra Sidney”; esatto
Il concorrente procede
Secondo elemento a disposizione del concorrente di mano: LOS ANGELES
Il concorrente lo pone “sotto Sidney”; esatto
Il concorrente procede
Terzo elemento a disposizione del concorrente di mano: ATLANTA
Il concorrente lo pone “sopra Roma”; sbagliato; il concorrente cede la mano
Il concorrente successivo deve sempre collocare ATLANTA
Il concorrente pone ATLANTA “tra Roma e Sidney”; esatto
Il concorrente procede…
…e così via sino a quando tutti i sette elementi si trovino nella corretta posizione.

La videografica seguirà le scelte dei concorrenti, andando via via a formare la lista, sino a quando l’ordine sia quello definitivo.

VARIANTE 2
A secondo della posizione in scaletta, questo gioco può avere anche più concorrenti. In questa variante, la risposta errata vale un errore.

Il gioco quindi 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.

LA PAROLA (1° versione: 4 concorrenti – due manche)

Scopo del gioco: individuare il significato corretto di una "parola difficile". La parola potrà essere: un termine italiano di uso poco comune, compresi verbi, termini dialettali e quant'altro presente sul Vocabolario, oppure un termine di una lingua straniera che verrà indicata dal conduttore a inizio della manche di gioco e proposta 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 profondita'

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

(E' 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 4 Concorrenti si sfideranno giocando ciascuno singolarmente secondo quanto nel prosieguo indicato. Il primo a giocare sarà il Concorrente alla sinistra del Concorrente eliminato nel precedente gioco di Eliminazione (cfr. pag. 6/1bis/comma 6), mentre il secondo, il terzo e il quarto concorrente che giocheranno saranno i concorrenti che nell'ordine si troveranno ciascuno nella postazione collocata alla sinistra del concorrente che lo avrà appena preceduto in detta fase del gioco.

- Viene proposta la prima "Parola difficile". Il primo dei 4 Concorrenti in gioco che individua la corretta definizione di tale "Parola difficile" (con le modalità espresse in precedenza, cfr. pag. 16/17) accederà direttamente al gioco del Triello.

- Ai tre Concorrenti rimasti in gioco viene proposta una seconda "Parola difficile". Il primo dei 3 Concorrenti rimasti in gioco che individua la corretta definizione di tale "Parola difficile" (con le modalità espresse in precedenza) accederà direttamente al gioco del Triello.

Svolgimento del gioco:

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

Al Concorrente che inizia a giocare (secondo le regole indicate in precedenza) verrà 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 per primo, nel rispetto della mano di gioco 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 accede al successivo gioco del Triello.

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, il gioco proseguirà con queste modalità sino a quando uno dei Concorrenti risponderà SI' alla definizione corrispondente al significato corretto della “parola difficile”.

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 all'avversario.

Una volta decretato il vincitore della 1° manche, con le stesse modalità espresse in precedenza si passerà alla manche successiva. Ovviamente la "parola difficile" della quale individuare il significato sarà diversa.

LA PAROLA (Versione a 3 Concorrenti con significati mostrati subito)

Gioco “del vocabolario” al quale partecipano tre concorrenti.
La finalità del gioco è quella di riuscire a individuare il significato esatto di una “parola misteriosa”, cioè di una parola difficile e di uso poco comune, così come viene riportato sui vocabolari di lingua italiana.
I concorrenti possono scegliere il significato esatto tra 9 significati proposti dal Conduttore e presentati in grafica.

Esempio:
PAROLA della quale indovinare il significato: ORIFIAMMA
SIGNIFICATI PROPOSTI DAL CONDUTTORE:
- Incendio
- Uccello
- Bandiera
- Pianta
- Stella
- Gioiello
- Malattia
- Stufa
- Elemento chimico

All'inizio del gioco il Conduttore presenta la parola, e subito dopo tutti i nove possibili significati, nell'ordine scelto dalla Redazione.

Il 1° concorrente (secondo l'ordine espresso in precedenza) deve scegliere il significato che secondo lui meglio si adatta alla "parola misteriosa".

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

Se la risposta è esatta (cioè se il significato è quello giusto) il Concorrente vince il gioco, e acquisisce il diritto di passare al Duello Finale.

Se invece la risposta è errata (cioè il significato scelto dal concorrente NON E' quello giusto) la mano passa al successivo concorrente di mano; infatti, ne "La Parola" non vengono attribuite penalità per gli errori: i concorrenti, ogni volta che sono di mano, possono tentare la soluzione senza temere di commettere errori.

Il secondo concorrente deve quindi scegliere un secondo significato tra quelli disponibili, ovvero non già scelti dagli altri Concorrenti. Come in precedenza, se la risposta è esatta il concorrente vince il gioco; se la risposta è invece errata il gioco passa al terzo concorrente; poi si ritorna al primo e così via sino alla risposta giusta. Ovviamente, può succedere che, nel caso in cui nessun concorrente abbia indovinato in precedenza, un concorrente si trovi nelle condizioni di poter scegliere come unico significato ancora "libero" (cioè non scelto in

precedenza) proprio il significato esatto; poiché le scelte precedenti sono state effettuate "liberamente" dai precedenti concorrenti, anche in questo caso la risposta viene considerata esatta (come in effetti è), e il concorrente che ha scelto questo significato corretto vince il gioco.

"La Parola" termina infatti nel momento in cui uno dei tre concorrenti riesce a dare la soluzione esatta, individuando tra quelli elencati il significato giusto. I due concorrenti che, come detto in precedenza, non sono riusciti a individuare il significato corretto rischiano entrambi di essere eliminati e si confrontano nell'eliminazione.
Il concorrente che ha individuato il significato della parola si impossessa del montepremi del concorrente che viene eliminato dal gioco.
VARIANTE 1
A seconda della posizione in scaletta, questo gioco può avere anche più concorrenti. In questo caso, la risposta errata vale un errore.

- Il gioco quindi 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.

ENIGMA (1° versione: 4 concorrenti – due manche) (VARIAZIONE AL GIOCO "LA PAROLA")

Scopo del gioco: i Concorrenti devono completare le parole incomplete di una frase proposta in videografica, aiutandosi con l'argomento specificato e i numeri presenti nella frase stessa. Vince il Concorrente che, una volta che siano state mostrate tutte le frasi di cui si compone la manche (di seguito "lista"), le abbia completate tutte o il maggior numero. La lista di frasi incomplete (unica per i due concorrenti) potrà contenere al massimo 5 frasi (e comunque le frasi saranno in numero dispari per evitare pareggi).

Esempio:

ARGOMENTO: "Grandi romanzi"

FRASE: Il **G** del **M** in 80 **G**

SOLUZIONE: Il **GIRO** del **MONDO** in 80 **GIORNI**

Sono ammesse solo ed esclusivamente le parole esatte che compongono la frase da indovinare. Pertanto non saranno considerati validi per esempio sinonimi, abbreviazioni, titoli rielaborati diversi dall'originale, congiunzioni e/o altri elementi grammaticali o sintattici diversi da quelli costituenti la frase da indovinare, anche se questi ultimi possono far parte del titolo dell'opera così come edita o rappresentata in altri e diversi contesti.

Meccanismo di gioco: attraverso un sistema casuale computerizzato, i 4 Concorrenti in gara vengono divisi in due coppie. I componenti di ciascuna coppia di Concorrenti giocheranno l'uno contro l'altro in due manche distinte. Prima giocherà la 1° coppia che è stata formata, quindi la seconda. Per ciascuna coppia, i Concorrenti giocheranno secondo l'ordine stabilito a insindacabile giudizio della produzione prima dell'inizio della registrazione della puntata.

Il vincitore della prima manche e il vincitore della seconda manche accederanno direttamente al gioco del Triello (vedi oltre).

Svolgimento del gioco:

Come detto, vince la manche, e accede al successivo gioco del Triello, il Concorrente che, una volta che siano state mostrate tutte le frasi di cui si compone la manche, le abbia completate tutte o il maggior numero.

All'inizio della prima manche, il Conduttore mostra ai due Concorrenti della prima coppia l'argomento e la prima frase della quale occorre completare le parole mancanti.

Il primo Concorrente che inizia a giocare (nell'ordine indicato in precedenza) avrà un tempo stabilito (sino a un massimo di 15 secondi) per tentare di completare la frase.

Se la risposta è corretta (cioè se la frase pronunciata dal Concorrente corrisponde in tutte le parole a quella fornita al Notaio prima dell'inizio della registrazione), il Concorrente conquista un punto e prosegue tentando di completare la seconda frase che gli viene proposta, ovviamente di argomento diverso.

Se invece la risposta non è corretta (anche se la risposta fornita dovesse contenere una o più parole corrette), il gioco passa all'altro Concorrente, che a propria volta tenterà di completare la frase nel modo esatto. Anche in questo caso, se la risposta è corretta, ossia se la risposta fornita contiene tutte le parole corrette della frase da indovinare, il Concorrente conquista un punto e prosegue tentando di completare la seconda frase che gli viene proposta, ovviamente di argomento diverso.

Se anche la risposta del secondo Concorrente non è corretta secondo quanto sopra indicato, il gioco torna al primo Concorrente, che tenterà nuovamente di completare la frase incompleta.

Si prosegue con queste modalità di gioco sino a quando tutte le frasi che compongono la lista siano state completate in modo corretto. Il Concorrente che a questo punto abbia completato in modo corretto tutte le frasi ovvero il maggior numero di frasi di cui si compone la lista vincerà la manche e accederà al successivo gioco del Triello.

NOTA: la manche termina anche quando uno dei Concorrenti abbia acquisito un numero di punti tale per cui l'altro Concorrente non abbia alcuna possibilità di recupero.

Ogni Concorrente avrà un indicatore grafico che terrà memoria del numero delle frasi indovinate.

La seconda manche avrà come protagonisti i Concorrenti dell'altra coppia, e si svolgerà con le modalità e l'ordine di gioco appena descritti. Il Concorrente che vincerà questa seconda manche accederà al successivo gioco del Triello.

DUE CONCORRENTI CHE NON HANNO VINTO ALCUNA MANCHE DI QUESTO GIOCO **PARTECIPERANNO ALLA SUCCESSIVA ELIMINAZIONE CON IL GIOCO DELLA "SCALATA DOPPIA"**

NOTE:

Ogni qualvolta uno dei Concorrenti, nel tentativo di completare la frase, pronuncerà una o più parole corrette (cioè effettivamente presenti nella frase da completare), questa/queste parola/parole si completerà/completeranno anche nella frase presente in videografica.

Nell'esempio, se un Concorrente nel suo tentativo dirà "Il Gioco del Meccano in 80 Giorni", in videografica la frase si completerà così: " Il **G** del **M** in 80 **GIORNI**". E così via per le altre parole eventualmente individuate, sino al completamento corretto della frase.

Nel caso in cui, durante una manche di gioco, i Concorrenti dopo diversi tentativi non riescano a completare una frase, il Conduttore potrà fornire degli indizi di aiuto.

Per esempio:

Potrà svelare una delle parole da completare

Potrà fornire un dettaglio significativo relativo all'argomento della frase stessa. Nell'esempio, a "grandi romanzi" potrà aggiungere "di Giulio Verne".

ENIGMA – possibili variazioni

Fermo restando il meccanismo di gioco (completare la frase in ogni sua parola), al gioco Enigma potranno essere apportate le seguenti variazioni:

1° variazione: 3, 4 o più concorrenti – una sola manche di gioco

Tranne quanto di seguito riportato, le modalità di gioco sono identiche a quanto espresso in precedenza.

Variazioni:

-

In questa variante i 4 Concorrenti giocano in una sola manche, tutti insieme, con più frasi misteriose proposte via via. Il primo a giocare sarà il Concorrente alla sinistra del Concorrente eliminato nel precedente gioco di Eliminazione (cfr. pag. 6/1bis/comma 6).

I due Concorrenti che al completamento di tutte le frasi incomplete che compongono la lista abbiano completato in modo corretto il maggior numero di frasi vinceranno il Gioco e accederanno al successivo gioco del Triello.

Nel caso in cui al completamento di tutte le frasi incomplete della lista si verifichi una condizione di parità, a causa della quale non sia possibile individuare i due Concorrenti che accederanno al Triello, si ricorrerà a uno spareggio.

Modalità di spareggio: ai due o più Concorrenti a pari punteggio verrà proposta un'altra frase da completare. Il Concorrente che la completerà per primo (seguendo le regole espresse in precedenza) vincerà il Gioco.

2° variazione: 3, 4 o più concorrenti – una sola manche di gioco e conteggio degli errori

In questa variante i Concorrenti giocano in una sola manche, tutti insieme, tentando di completare una serie di frasi incomplete (d'ora in poi "Lista"), seguendo le regole espresse in precedenza. La lista potrà contenere al massimo 9 frasi incomplete.

Variazioni:

Il primo a giocare sarà il Concorrente alla sinistra del Concorrente eliminato nel precedente gioco di Eliminazione (cfr. pag. 6/1bis/comma 6).

In questa variante vige il criterio della "eliminazione". Si è eliminati dal Gioco dopo aver commesso tre "errori" nel completamento delle frasi incomplete (secondo le regole descritte in precedenza).

Dopo un'eliminazione, il gioco prosegue con i Concorrenti rimasti. Il Concorrente che da solo rimane in gioco (perché non ha commesso alcun errore o perché ha il minor numero di errori), vince il gioco.

OPPURE:

Il Concorrente che per primo ha commesso tre errori perde e deve "puntare il dito" per la successiva Eliminazione

OPPURE:

I due Concorrenti che per primi hanno commesso tre errori perdono e devono sfidarsi nella successiva Eliminazione.

IL BIVIO

Partecipano 3 concorrenti, che devono riuscire a individuare tra due parole quella abbia un qualsiasi collegamento con la parola precedente.

Le regole di questo collegamento possono essere le più disparate; indicativamente:

- Legame in titolo o testo di canzone, di film, di romanzo o di qualsiasi altra opera artistica, o con il suo autore.

Esempi: Sapore→ Mare : “Sapore di mare”, titolo di canzone e di film

David → Michelangelo: autore

Promessi → Sposi: “I promessi sposi”, titolo di un romanzo

Legame in una locuzione, un proverbio, un modo di dire.

Esempio: Bocca → Lupo: “In bocca al lupo”, modo di dire

- Legame con un personaggio.

Esempio: Picchio → De Sisti: “Picchio” è il soprannome con cui è anche conosciuto

il calciatore De Sisti

Renato → Zero: Renato Zero è il nome di un famoso cantante

Connotazioni geografiche.

Esempio: Isola → Vulcano: esiste un’isola che si chiama Vulcano

Legami naturali o per opposti.

Esempio: Cuore → Sangue (il sangue è pompato dal cuore)

Acqua → Vino (acqua e vino sono due opposti complementari)

Piccolo → Grosso (sono due opposti)

Associazioni storiche.

Esempio: Italia → Donna (l'Italia è spesso rappresentata da una "donna turrita")

Garibaldi → Mille (I Mille della spedizione di Garibaldi)

Legami fonetici, per esempio due parole in rima o in richiamo fonetico

Esempio: Frana → Tana

Cuore → Amore

Ovviamente sarà a cura della redazione proporre una coppia di parole nella quale una soltanto abbia un legame preciso con la precedente. Ma in tutti i casi vale come risposta esatta la lista depositata presso il notaio prima dell'inizio della trasmissione.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Al primo concorrente il Conduttore presenta una parola, e quindi propone altre due parole tra le quali scegliere quella che abbia il legame più diretto con la prima parola.

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

Prima parola: AMORE

Due parole tra le quali trovare quella che abbia un collegamento con la prima parola: CUORE / FEGATO

La risposta esatta sarà "CUORE" (Amore e Cuore fanno una rima e sono legate da un collegamento naturale).

Se il primo concorrente trova il collegamento giusto, si passa al concorrente successivo.

Se il primo concorrente invece sbaglia, il Conduttore rivela il collegamento giusto e assegna UN ERRORE al concorrente che ha sbagliato, e passa comunque al concorrente successivo in senso orario.

La parola con la quale il secondo concorrente dovrà trovare il collegamento sarà CUORE, alla quale verranno proposte due nuove alternative.

CUORE

ACQUA / SANGUE

L’abbinamento esatto sarà con “SANGUE” (il cuore pompa il sangue)

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.

VARIANTE UNO
Il gioco avrà lo stesso andamento descritto, ma la parola da collegare alle due alternative sarà LA STESSA per tutta la durata del gioco. In altre parole ci sarà un "argomento" per tutti i bivi che saranno proposti.

Esempio:

"Parola-bivio": Topolino

Le alternative avranno quindi come soggetto fisso "Topolino":

TOPOLINO

QUATTRO DITA / CINQUE DITA

L'abbinamento esatto sarà con "quattro dita", perché il personaggio de fumetti viene sempre disegnato con quattro dita per mano.

TOPOLINO

VARIANTE DUE
Quando un concorrente accumula due errori, viene eliminato dal gioco.

Ma il gioco prosegue con i due concorrenti rimasti, sino a quando uno dei due accumuli a propria volta un totale di DUE ERRORI.

A questo punto il gioco finisce. Il concorrente che è rimasto senza errori (o con un solo errore) vince il gioco, e accede al gioco successivo.

I due concorrenti che hanno accumulato due errori quindi rischiano entrambi di essere eliminati e si confrontano nell'eliminazione.

VARIANTE TRE

Le regole del gioco rimangono invariate rispetto a quanto esposto in precedenza.

La differenza consiste nel fatto che, per vincere, i concorrenti dovranno risolvere una "frase misteriosa", le cui parole sono comprese tra le parole "corrette" (col giusto legame) proposte nel corso del gioco.

In questa variante NON sono considerati gli errori, visto che lo scopo è quello di decretare il vincitore, cioè il concorrente che indovina la Frase misteriosa.

SVOLGIMENTO

Se la frase misteriosa è "IL **CUORE** DI UNA **DONNA** E' UN **PROFONDO**

OCEANO DI **SEGRETI**", le parole in grassetto sono quelle che compariranno nel corso dei "bivi" che il Conduttore sottopone ai Concorrenti.

Quindi, per esempio:

AMORE

CUORE / FEGATO

…

ITALIA

DONNA / Danno

…

ROSSO

Fondo / **PROFONDO**

ecc.

Ovviamente solo ALCUNE delle parole che compongono il percorso del Bivio saranno utili al completamento della frase misteriosa. Via via che il percorso si dispiegherà, le parole utili andranno automaticamente a disporsi sullo schema della frase (riportato in infografica per i concorrenti e per il pubblico a casa), completandola via via.

In qualsiasi momento del gioco, il concorrente di turno potrà tentare di completare la Frase misteriosa.

Se la sua frase sarà giusta, avrà vinto il gioco. I due concorrenti perdenti dovranno quindi partecipare al successivo gioco di Eliminazione.

Se la sua frase sarà sbagliata, il gioco continuerà come descritto in precedenza.

Se nessun concorrente ha indovinato in precedenza la frase, prima del disvelamento dell'ultima parola della Frase misteriosa, il gioco del Bivio si arresterà.

Il Conduttore darà quindi la parola a un concorrente per volta (tra quelli rimasti in gioco e nell'ordine di gioco iniziale); i concorrenti dovranno tentare di indovinare l'ultima parola che completa la Frase misteriosa (anche in questa fase non valgono gli errori), eventualmente con l'aiuto di "suggerimenti" del Conduttore.

Il concorrente che per primo riuscirà a individuare la parola mancante vincerà il gioco, e conquisterà il diritto di accedere al Duello.
I due concorrenti che non sono riusciti a individuare il significato corretto rischiano entrambi di essere eliminati, e si confrontano nell'eliminazione.

In ogni caso il concorrente che ha vinto "il Bivio" si impossessa del montepremi del concorrente che verrà eliminato dal gioco.

"TRIELLO" (variante con le caselle pigliatutto senza risposta del Puntato)

Tra le sette caselle di gioco si nascondono due caselle "Pigliatutto". Quando il concorrente che è di turno (da qui in poi Concorrente 1) sceglierà l'Argomento, al posto del valore solitamente associato alla domanda può apparire la scritta "pigliatutto" o simbolo equivalente.

Il Concorrente 1 deve indicare a quale dei due avversari vuole sottrarre il montepremi. In nessun caso il Concorrente 1 può sfidare un avversario che sia a montepremi 0 .

Dopo l'indicazione dell'avversario scelto (d'ora in poi Concorrente 2), compare la domanda, a 4 opzioni.

Il conduttore legge al Concorrente 1, che è chiamato a rispondere, la domanda con valore di Pigliatutto e parte il timer di 15 secondi (o altro tempo da definirsi) durante i quali il

Concorrente 1 può riflettere sulla risposta. Il Concorrente 1 potrà dare la sua risposta entro i 15 secondi indicati dal timer o immediatamente dopo lo scadere del timer.

Se risponde correttamente, si aggiudica il montepremi del Concorrente 2 sommandolo al proprio e mantiene la mano di gioco. Il montepremi del Concorrente 2 diventa pari a 0.

Se il Concorrente 1 sbaglia la risposta della domanda pigliatutto, il Conduttore svela la risposta giusta e il Concorrente 1 riceve un “malus”: metà del suo montepremi passa in automatico al Concorrente 2. Se il montepremi del Concorrente 1 in quel momento è pari a 0 non avviene passaggio di montepremi.

Se sbaglia la risposta della domanda Pigliatutto, il Concorrente 1 perde la mano di gioco, e il gioco passa al Concorrente che segue nell’ordine individuato all’inizio del Gioco, che avrà diritto di scegliere un altro Argomento e proseguire.

Per le sole domande con valore di Pigliatutto, anche qualora il timer di risposta a disposizione del Concorrente scada, il Concorrente di turno sarà comunque obbligato a rispondere scegliendo una delle opzioni disponibili e non perderà la mano di gioco per il semplice fatto di non avere risposto entro il tempo a disposizione, poiché, diversamente da quanto previsto per le caselle del Triello che non hanno valore di Pigliatutto, il Concorrente di turno potrà in questo caso scegliere se rispondere entro il timer indicato oppure immediatamente dopo il suo scadere.

“TRIELLO” (variante con una sola casella Pigliatutto)

In questa variante tra le sette caselle di gioco si nasconde una sola casella Pigliatutto. In questo caso il valore delle singole caselle sarà il seguente: due caselle da 10.000 euro, 2 caselle da 20.000 euro, una casella da 30.000 euro, una casella da 50.000 euro, una casella “Pigliatutto”. Quando il concorrente che è di turno (da qui in poi Concorrente 1) sceglierà l’Argomento, al posto del valore solitamente associato alla domanda può apparire la scritta “pigliatutto” o simbolo equivalente.

Per lo svolgimento del gioco valgono le stesse regole indicate alla voce Triello (versione con tre giocatori), fatta eccezione per il numero di caselle Pigliatutto.

"TRIELLO” (variante con la casella imprevisto)

Nel caso in cui si utilizzi la variante “**Imprevisto**” (vedi oltre), il valore delle singole caselle sarà il seguente: due caselle da 10.000,00 euro, due caselle da 20.000,00 euro, due caselle da 30.000,00 euro e una casella associata all’Imprevisto.

In questa variante, tra le sette caselle iniziali del gioco sarà 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 che compariranno a video:

   - 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 settima 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 settima 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 dei “Cento Secondi”. In caso di pareggio, vedi sopra il paragrafo "Spareggio".

7) Per la risposta alla domanda della Casella Imprevisto il Concorrente avrà un tempo stabilito (sino a un massimo di 20 secondi).

B) Nel caso in cui al termine del gioco del "Triello" si trovino a parità di montepremi **tre concorrenti**, si sfideranno al gioco di eliminazione "ridotto" prima il Concorrente 1 e il Concorrente 2 (inizia a giocare il concorrente 1); il vincitore di questa manche accederà al successivo gioco dei "Cento Secondi". Il perdente sfiderà il Concorrente 3 a una nuova manche del gioco di eliminazione "ridotto" (inizia a giocare il Concorrente 2). Il vincitore di questa seconda manche parteciperà al successivo gioco dei "Cento Secondi". L'altro lascerà la partita (anche se, come detto, potrà tornare nella puntata successiva del programma come "sfidante").

"TRIELLO FINALE" (versione con tre giocatori e "Domande Special" finali)

A questo gioco partecipano i due concorrenti che si sono salvati al gioco de “La Scossa” e il vincitore del precedente Gioco di eliminazione.

I tre Concorrenti che vengono ammessi a questo gioco acquisiscono il diritto di partecipare alla successiva puntata del programma.

Questo gioco comprende due "Fasi", definite "Fase Uno" (di sette domande) e "Fase Due" (di due domande, denominate "Special"). Il Concorrente che al termine della "Fase Due" avrà il montepremi più alto accederà al gioco finale de "La Ghigliottina" e tornerà alla puntata successiva come Campione (in caso di parità tra due o tre Concorrenti cfr. pag. xx, "Spareggio"). Gli altri due torneranno invece come Concorrenti "sfidanti".

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").

All'inizio della "Fase Uno", in caso di parità tra due o tre Concorrenti varrà l'ordine stabilito prima dell'inizio della registrazione (cfr. pag. 5/1bis/comma 4).

All'inizio della "Fase Due", in caso di parità tra due o tre Concorrenti, varrà l'ordine di gioco stabilito prima dell'inizio della registrazione (cfr. pag. 5/1bis/comma 4).

Al termine della "Fase Due", in caso di parità tra due o tre concorrenti è previsto un gioco di spareggio (vedi oltre, pag. xx, "Spareggio").

FASE UNO

In questa fase di gioco i tre concorrenti hanno la possibilità, rispondendo sette domande, di aumentare il proprio montepremi.

Il concorrente che al termine della Fase Uno avrà il montepremi maggiore risponderà per primo alla successiva prima domanda della Fase Due. In caso di parità tra due o tre concorrenti l'ordine di risposta per la "Fase Due" sarà quello stabilito prima dell'inizio della registrazione (cfr. pag. 5/1bis/comma 4).

All'inizio del gioco, verranno visualizzate 7 caselle (o altro numero da definire), una per ciascuna delle domande che compongono il gioco. Ciascuna casella sarà identificata da un "argomento" di cultura generale (come per es. Arte; Musica; Sport; Curiosità; Curiosità; Favole; Spettacolo; Sport, ecc.; gli argomenti potranno comparire anche più volte sullo stesso tabellone; per es.: due domande di Sport o tre domande di Curiosità, e così via).

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: Sport; compiuta questa scelta si scopre che quella domanda di argomento sportivo vale 20.000 Euro).

Il valore delle singole caselle sarà il seguente: due caselle da 10.000,00 euro, due caselle da 20.000,00 euro, due caselle da 30.000,00 euro e una casella da 40.000,00 euro (o altri

importi da definire). Nel caso in cui si utilizzi la variante con la "Casella Imprevisto" (vedi oltre), la Casella Imprevisto prenderà il posto della casella del valore di 40.000 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.

Il meccanismo di questo gioco ammette che se il primo concorrente a giocare dà le risposte esatte al primo tentativo a tutte le domande del gioco, può fare “filotto" e accedere alla Fase Due.
Come detto in precedenza, il concorrente che al termine della Fase Uno avrà il montepremi maggiore risponderà per primo alla successiva prima domanda della Fase Due.

SPAREGGIO: In caso di parità tra due o tre concorrenti l'ordine di risposta per la "Fase Due" sarà quello stabilito prima dell’inizio della registrazione (cfr. pag. 5/1bis/comma 4).

VARIANTE CON LA "CASELLA IMPREVISTO"

In questa variante, tra le sette caselle iniziali del gioco sarà 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 che compariranno a video:

   - 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 settima domanda (cioè l'ultima della "Fase Uno") e alla domanda venga data risposta esatta, il montepremi della domanda verrà attribuito al Concorrente che ha risposto correttamente. Quello tra i tre Concorrenti che al termine di questa fase di gioco avrà il montepremi più alto risponderà per primo alla successiva prima domanda della Fase Due. In caso di parità tra due o tre Concorrenti, varrà l'ordine di gioco stabilito prima dell'inizio della registrazione (cfr. pag. 5/1bis/comma 4).

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 (cfr. pag. 6/1bis/comma 6), che avrà diritto di scegliere un altro Argomento e proseguire il gioco.

6) Nel caso in cui la Casella Imprevisto sia scoperta alla settima domanda (cioè l'ultima della "Fase Uno"), 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. Quello tra i tre Concorrenti che avrà il montepremi più alto risponderà per primo alla successiva prima domanda della Fase Due. In caso di parità tra due o tre Concorrenti, varrà l'ordine di gioco stabilito prima dell'inizio della registrazione (cfr. pag. 5/1bis/comma 4).

7) Per la risposta alla domanda della Casella Imprevisto il Concorrente avrà un tempo stabilito (sino a un massimo di 20 secondi) .

<u>FASE DUE</u>

La "Fase Due" comprende due domande formulate con le stesse modalità di quelle della "Fase Uno"; unica differenza è che le domande non avranno un valore "proprio", ma si giocherà con i montepremi sin qui conquistati dai singoli Concorrenti, che potranno però sommarsi tra loro. Il Concorrente che dopo la risposta esatta alla 2° domanda di questa fase di gioco avrà il montepremi più alto si aggiudica il diritto di accedere al gioco de "La Ghigliottina" e di tornare come "Campione" nella successiva puntata de "L'Eredità". Nel caso in cui due o tre concorrenti al termine della "Fase Due" si trovino a parità di montepremi più alti si procederà allo spareggio come di seguito indicato (vedi pag. xx, "Spareggio").

Inizia a rispondere il Concorrente che è in vantaggio, quindi con il montepremi più alto. In caso di parità tra due o tre Concorrenti, varrà l'ordine di gioco stabilito prima dell'inizio della registrazione (cfr. pag. 5/1bis/comma 4). Il "giro" di domande e risposte seguirà poi l'ordine iniziale della "Fase Uno".

Al primo concorrente a giocare verrà posta una domanda, introdotta dall'Argomento e corredata da quattro opzioni di risposta.

Il primo concorrente avrà 10 secondi di tempo (o altro tempo da decidere) per dare la sua risposta; se la risposta è corretta, questo concorrente **terrà la mano** e dovrà quindi tentare di rispondere alla seconda domanda.

Questo meccanismo di gioco ammette che se il primo concorrente a giocare darà alle due domande della "Fase Due" le risposte esatte al primo tentativo, farà "filotto" e accederà a "La Ghigliottina" senza mai cedere la mano agli avversari. In questo caso, andrà al gioco della "Ghigliottina" solo con il proprio montepremi, senza aver accumulato quello degli avversari.

Se invece la prima risposta è errata, il concorrente perde la mano (cioè il diritto di risposta) e l'intero suo montepremi passa al secondo concorrente. 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).
Quindi, in caso di risposta errata o mancante del primo Concorrente, la stessa domanda passa al secondo concorrente (al cui montepremi è stato sommato quello del primo Concorrente), che avrà la possibilità di dare la risposta esatta scegliendo tra le tre opzioni rimaste in gioco.
Anche in questo caso, se la risposta del secondo concorrente è corretta, questo concorrente conferma il proprio montepremi e mantiene il diritto di risposta per la successiva domanda.
Se la sua risposta è invece errata o mancante, il diritto di risposta e l'intero montepremi passano al terzo concorrente, che avrà a sua volta la possibilità di dare la risposta corretta, scegliendo tra le due opzioni rimaste in gioco.
In caso di risposta errata del terzo concorrente, la mano passa nuovamente al Primo concorrente che, se darà la risposta corretta (anche in questo caso vige la regola dei "10 secondi": se il Concorrente, pur avendo solo una opzione di risposta disponibile, non

risponde nei 10 secondi a sua disposizione, perde il turno e cede la risposta al Concorrente successivo, con tutte le conseguenze descritte in precedenza), si aggiudicherà il montepremi complessivo e il diritto di rispondere per primo alla domanda successiva.

Il gioco prosegue con queste modalità sino a ottenere la risposta esatta alla seconda e ultima domanda posta dal Conduttore. Il Concorrente che, dopo la risposta corretta alla seconda domanda, avrà il montepremi più alto, accederà al gioco finale della Ghigliottina con l'intero montepremi accumulato sino a quel momento.

Nel caso in cui due o tre concorrenti al termine della "Fase Due" del gioco del "Triello" si trovino a parità di montepremi più alti si procederà allo spareggio come di seguito indicato.

SPAREGGIO:

1) Nel caso in cui al termine della "Fase Due" due Concorrenti si trovino a parità di montepremi più alti, si procederà allo spareggio per decidere quale dei due Concorrenti diventerà Campione e andrà al gioco finale de "La Ghigliottina".

   Come gioco di spareggio verrà adottata una versione "ridotta" del gioco di eliminazione denominato "La Scalata Doppia" (vedi pag. xx).

   Le regole saranno identiche a quanto descritto. Le uniche due variazioni saranno:

   - Ordine di gioco: non esistendo chi "punta il dito" e chi è "puntato", l'ordine di risposta sarà quello dell'inizio del gioco (cfr. pag. 6/1bis/comma 6): inizia il Concorrente 1, poi il Concorrente 2 e infine il Concorrente 3 (escluso, ovviamente, chi non deve partecipare).

   - Il tempo di gioco per ciascun concorrente sarà di 30 secondi e non di un minuto.

2) Nel caso in cui al termine della "Fase Due" tre Concorrenti si trovino a parità di montepremi, si sfideranno al gioco di eliminazione "ridotto" prima il Concorrente 1 e il Concorrente 2 (inizia a giocare il concorrente 1); il vincitore di questa manche sfiderà il Concorrente 3 a una nuova manche del gioco di eliminazione "ridotto" (inizia a giocare il Concorrente vincente della prima manche). Il vincitore di questa seconda manche diventerà Campione e andrà al gioco finale de "La Ghigliottina".

- **"TRIELLO" (versione con tre giocatori e Cento Secondi finali)**

I tre Concorrenti che vengono ammessi a questo gioco acquisiscono il diritto di partecipare alla successiva puntata del programma.

A questo gioco partecipano i due concorrenti che si sono salvato al gioco de “La Scossa" e il vincitore del precedente Gioco di eliminazione.

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 varrà l’ordine stabilito prima dell’inizio della registrazione (cfr. pag. 5/1 bis/comma 4).

In questa fase di gioco i tre concorrenti hanno la possibilità, rispondendo a una serie domande, di aumentare il proprio montepremi. Le domande saranno sette (o altro numero da definire).

Il concorrente che al termine di questo gioco avrà il montepremi più basso sarà eliminato. Gli altri due parteciperanno al gioco successivo.

In caso di parità tra due o tre concorrenti è previsto un gioco di spareggio.

All’inizio del gioco, verranno visualizzate 7 caselle (o altro numero da definire), una per ciascuna delle domande che compongono il gioco. Ciascuna casella sarà identificata da un “argomento” di cultura generale (come per es. Arte; Musica; Sport; Curiosità; Curiosità; Favole; Spettacolo; Sport, ecc.; gli argomenti potranno comparire anche più volte sullo stesso tabellone; per es.: due domande di Sport o tre domande di Curiosità, e così via).

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

Il valore delle singole caselle sarà il seguente: due caselle da 10.000,00 euro, due caselle da 20.000,00 euro, due caselle da 30.000,00 euro e una casella da 40.000,00 euro (o altri importi da definire).

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 (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.

Il meccanismo di questo gioco ammette che se il primo concorrente a giocare dà le risposte esatte al primo tentativo a tutte le domande del gioco, può fare “filotto".

VARIANTE SULLE CASELLE RELATIVE AL GIOCO DEL TRIELLO

In questa variante, tra le sette caselle comparirà anche una "Casella Imprevisto", indicata in grafica con un punto interrogativo. Questa casella NON riporterà l'argomento della domanda, che sarà svelato solo dopo che un Concorrente l'avrà scelta.

Particolarità della Casella Imprevisto:

1) L'argomento di questa casella sarà svelato solo dopo che un Concorrente l'avrà scelta.

2) Il Concorrente, una volta conosciuto l'Argomento della domanda, potrà decidere il valore della domanda stessa, scegliendo tra 20.000, 40.000 e 60.000 euro.

3) Nei tre casi, la domanda sarà identica. Il valore della domanda dipenderà solo dal numero di opzioni di risposta che compariranno a video:

   - 20.000 euro: due opzioni

   - 40.000 euro: tre opzioni

   - 60.000 euro: quattro opzioni

4) 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.

5) In caso di risposta esatta, il Concorrente che avrà scelto, in base a quanto sopra indicato, la “Casella Imprevisto”, vincerà il montepremi scelto per la domanda, e continuerà il gioco, scegliendo l'Argomento della domanda successiva.

   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).

6) Sempre in caso di risposta errata, e a meno che la Casella Imprevisto non sia l'ultima delle sette caselle, il Concorrente che ha scelto la Casella Imprevisto 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.

7) Per la 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 qualora la casella imprevisto sia stata scelta per ultima). Il concorrente che dopo l'ultimo aggiornamento del montepremi possiederà la cifra inferiore verrà eliminato.

I due concorrenti con i montepremi più elevati passano al successivo gioco dei "Calci di rigore".

Nel caso in cui due o tre concorrenti al termine del gioco del "Triello" si trovino a parità di montepremi si procederà allo spareggio come di seguito indicato

SPAREGGIO:

Nel caso in cui due concorrenti al termine del gioco del "Triello" si trovino a parità di montepremi inferiori, si procederà allo spareggio.

Come gioco di spareggio verrà adottata una versione "ridotta" del gioco di eliminazione denominato "La Scalata Doppia" (vedi pag. xx).

Le regole saranno identiche a quanto descritto. Le uniche due variazioni saranno:

- Ordine di gioco: non esistendo chi "punta il dito" e chi è "puntato", l'ordine di risposta sarà quello dell'inizio del gioco: inizia il Concorrente 1, poi il Concorrente 2 e infine il Concorrente 3 (escluso, ovviamente, chi non deve partecipare).

- Il tempo di gioco per ciascun concorrente sarà di 30 secondi e non di un minuto.

Nel caso in cui al termine del gioco del "Triello" si trovino a parità di montepremi tre concorrenti, si sfideranno al gioco di eliminazione "ridotto" prima il Concorrente 1 e il Concorrente 2 (inizia a giocare il concorrente 1); il vincitore di questa manche accederà al successivo gioco dei "Calci di Rigore". Il perdente sfiderà il Concorrente 3 a una nuova manche del gioco di eliminazione "ridotto" (inizia a giocare il Concorrente 2). Il vincitore di questa seconda manche parteciperà al successivo gioco dei "Calci di Rigore", l'altro verrà definitivamente eliminato.

VARIAZIONE ALLA MODALITA' DI SPAREGGIO NEL GIOCO "IL TRIELLO"

Nel caso in cui due concorrenti si trovino a parità di montepremi inferiori, si procederà a una domanda di spareggio, che comparirà con le medesime modalità espresse in precedenza. Questa domanda di spareggio non porterà alcun incremento di montepremi, ma servirà solo

a stabilire quale dei due concorrenti continuerà la partita dell'Eredità e quale sarà invece eliminato.

Nel caso in cui i concorrenti a pari montepremi siano invece tre, si procederà a due domande di spareggio. La prima sarà posta ai tre concorrenti. Una volta stabilito il primo vincitore, la seconda domanda sarà posta agli altri due concorrenti. Anche in questo caso chi risponde esattamente prosegue la partita, l'altro viene eliminato.

Nelle domande di spareggio l'ordine di risposta è quello dell'inizio del gioco (Concorrente 1, Concorrente 2 e Concorrente 3, meno eventualmente chi non deve partecipare).

"CALCI DI RIGORE" (versione con due giocatori)

Partecipano a questo gioco i due concorrenti che hanno vinto il precedente gioco del "Triello", o per aver conquistato 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 del "Calci di rigore".

L'ordine di gioco rispetterà quello determinato nel 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 (ugual 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 dei "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".

"TRIELLO" FINALE (versione con tre giocatori e passaggio del Montepremi)

In questo gioco i tre concorrenti finalisti hanno la possibilità, rispondendo a domande di cultura generale, di incrementare il montepremi in loro possesso; di aggiudicarsi il diritto di accedere al gioco finale, quello della “Ghigliottina”; di tornare come "Campione" nella successiva puntata de “L’Eredità”

Vince questo gioco il concorrente che dà l’ultima risposta esatta all’ultima domanda posta dal Conduttore, secondo il meccanismo di seguito spiegato.

Questo concorrente, inoltre, si aggiudicherà l’intero montepremi in palio, e con questo montepremi andrà al gioco finale de “La Ghigliottina”. Gli altri due concorrenti saranno invece eliminati dalla partita, con il montepremi a zero.

Ciascun concorrente “porta con sé” il montepremi conquistato nel corso dei giochi e delle Eliminazioni precedenti.

- che è in svantaggio, quindi con il montepremi minore (in caso di parità varrà l’ordine stabilito prima dell’inizio della registrazione). Il "giro" di domande e risposte seguirà poi l’ordine stabilito prima dell’inizio della registrazione (cfr. pag. 5/1 bis/comma 4).

Al primo concorrente a giocare verrà posta una domanda, corredata da quattro opzioni di risposta.

Il primo concorrente avrà 10 secondi di tempo (o altro tempo da decidere) per dare la sua risposta; se la risposta è corretta, questo concorrente vincerà 10.000 euro (che si andranno a sommare alla cifra già in suo possesso) e **terrà la mano**: dovrà quindi tentare di rispondere alla nuova domanda, con le modalità espresse in precedenza.

Questo meccanismo di gioco ammette che se il primo concorrente a giocare dia le risposte esatte al primo tentativo a tutte le domande del gioco, può fare “filotto” e vincere la partita senza mai cedere la mano agli avversari. In questo caso, andrà al gioco della “Ghigliottina” solo con il proprio montepremi, senza aver accumulato quello degli avversari.

Se invece la prima risposta è errata, il concorrente perde la mano (cioè il diritto di risposta) e l’intero suo montepremi passa al concorrente di turno (secondo l'ordine descritto 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 (ovviamente l’opzione cancellata non sarà la risposta corretta).

Quindi (in caso di risposta errata o mancante) la stessa domanda passa con le stesse modalità al secondo concorrente, che avrà la possibilità di dare la risposta esatta scegliendo tra le tre opzioni rimaste in gioco.

Anche in questo caso vale quanto detto per il primo concorrente: se la risposta del secondo concorrente è corretta, questo concorrente mantiene il diritto di risposta per la domanda successiva e incrementa il suo montepremi di 10.000 euro.
Se la sua risposta è invece errata o mancante, il diritto di risposta e l'intero montepremi passano al terzo concorrente, che avrà a sua volta la possibilità di dare la risposta corretta, scegliendo tra le due opzioni rimaste in gioco.
In caso di risposta errata del terzo concorrente, la mano passa nuovamente al 1° concorrente, che presumibilmente (essendosi esaurite le altre opzioni di risposta, tranne il caso segnalato più oltre), dando la risposta corretta, si aggiudicherà il montepremi complessivo, i 10.000 euro della domanda e il diritto di rispondere per primo alla domanda successiva.
Ovviamente la domanda cambierà SOLO quando uno dei tre concorrenti avrà individuato la risposta corretta.
Il gioco proseguirà così sino a ottenere la risposta esatta all'ultima domanda posta dal Conduttore. Come detto, il concorrente che darà la risposta esatta all'ultima domanda andrà al gioco finale della Ghigliottina con l'intero montepremi accumulato sino a quel momento.
Se il concorrente che ha diritto di rispondere all'ultima opzione di una domanda non risponde nei 10 secondi regolamentari (o altro tempo da decidere), il "diritto di risposta" passa al concorrente successivo che, presumibilmente, dando la risposta corretta, si aggiudicherà il montepremi complessivo, i 10.000 euro della domanda e il diritto di rispondere per primo alla domanda successiva.
Nel caso in cui ciò avvenga all'ultima opzione dell'ultima domanda, il concorrente avrà vinto il gioco e andrà quindi al gioco finale della Ghigliottina con l'intero montepremi accumulato sino a quel momento.
Se alla fine delle domande previste due (o tre) concorrenti dovessero trovarsi in situazione di parità di montepremi, si procederà alle domande di spareggio.

Ai concorrenti in parità sarà posta una serie di domande di cultura generale: le domande saranno sempre diverse, sia in caso di risposta esatta sia in caso di risposta errata, con un tempo di risposta massimo 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.

Trattandosi di spareggio, non c'è aumento né diminuzione del montepremi in caso di risposta esatta o errata.

Comincia a rispondere il Concorrente primo nell'ordine stabilito prima dell'inizio della registrazione (cfr. pag. 5/1 bis/comma 4).

Perde lo spareggio il Concorrente che, a parità di domande proposte, commette un errore in più dell'avversario. Quando ciò avviene il gioco termina.

ESEMPI di spareggio tra due concorrenti:

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

Il Concorrente che si aggiudicherà lo Spareggio andrà al gioco della Ghigliottina con il proprio montepremi, cioè quello conquistato nel corso del “Duello” prima dello Spareggio, senza l’aggiunta del montepremi dell’avversario.

VARIAZIONE ALLA MODALITA' DI SPAREGGIO NEL GIOCO "IL TRIELLO"

Se alla fine delle domande previste due (o tre) concorrenti dovessero trovarsi in situazione di parità di montepremi, si procederà alle domande di spareggio.

Come gioco di spareggio verrà adottata una versione "ridotta" del gioco di eliminazione denominato "La Scalata Doppia" (vedi oltre: "Giochi di eliminazione" - "La Scalata Doppia").

Le regole saranno identiche a quanto descritto. Le uniche due variazioni saranno:

- Ordine di gioco: non esistendo chi "punta il dito" e chi è "puntato", l'ordine di risposta sarà quello dell'inizio del gioco: inizia il Concorrente 1, poi il Concorrente 2 e infine il Concorrente 3 (escluso, ovviamente, chi non deve partecipare).

- Il tempo di gioco per ciascun concorrente sarà di 30 secondi e non di un minuto.

Il concorrente che perderà questa "Scalata Doppia" uscirà dal gioco, l'altro parteciperà al gioco successivo.

POSSIBILI VARIAZIONI AL GIOCO DEL “TRIELLO” Ipotesi 1:

Fermo restando le modalità sopra descritte, il valore della singola domanda (10.000 euro) viene assegnato SOLO alla prima possibilità di risposta (quella con quattro opzioni). Se a questa prima possibilità viene invece fornita una risposta errata o mancante, il gioco prosegue come descritto, ma con la risposta esatta i concorrenti acquisiscono SOLO il diritto a rispondere alla domanda successiva e a mantenere il montepremi sin qui accumulato, senza incrementi.

Ipotesi 2:

Nella postazione davanti ai concorrenti saranno visualizzate un numero di caselle pari al numero di domande con le quali sarà deciso di giocare. Ciascuna casella sarà identificata da un “numero” (per es. da 1 a 7, oppure sino al numero di domande con cui sarà deciso di giocare), oppure da una "materia". Il primo concorrente a giocare sceglierà una delle caselle, e il conduttore gli porrà la domanda collegata a quella casella, corredata da quattro opzioni di risposta.

In seguito, ogni qualvolta un concorrente dovrà affrontare una nuova domanda, dovrà prima "sceglierla", indicando una delle caselle a disposizione sul tabellone.

Ipotesi 3:

Le domande non avranno valore fisso, ma il loro valore sarà commisurato alla difficoltà della domanda stessa, secondo questo schema:

Una domanda da 10.000,00 euro, tre domande da 20.000,00 euro, due domande da 30.000,00 euro, una domanda da 40.000,00 euro e una domanda da 50.000,00 euro. Questi valori saranno aggiudicati a chiunque dei concorrenti fornirà la risposta esatta, non importa a quale tentativo essi ci riusciranno.
A ciascuna delle caselle disponibili (identificate da un numero e/o da una "materia" e/o dal loro "valore") sarà quindi abbinata una domanda e il valore (e quindi la difficoltà) della domanda stessa. Il valore della domanda potrà essere evidente (scritto sulla casella), oppure nascosto; in questo caso il concorrente scoprirà il valore della domanda SOLO dopo aver scelto la casella.
In questo caso, fermo restando le altre modalità del gioco sopra descritte, la risposta errata o mancante dei concorrenti NON PREVEDE il passaggio del montepremi da un concorrente all'altro. I concorrenti si sfideranno perciò sull'importo complessivo che ciascuno di loro sarà in grado di conquistare nel corso del gioco.

Alla fine delle domande previste, il concorrente che avrà il montepremi più alto avrà vinto il "Duello", e andrà col proprio montepremi al gioco della Ghigliottina.

Ipotesi 4:

Fermo restando quanto descritto nell'"Ipotesi 3", il concorrente che alla fine delle domande previste avrà il montepremi più alto avrà vinto il gioco; ma, come diritto del vincitore, in questa ipotesi andrà al gioco finale della "Ghigliottina" con il suo montepremi sommato a quello conquistato dall'avversario

"LA STOCCATA FINALE"

Partecipano a questo gioco i due concorrenti che hanno vinto il precedente gioco del "Triello", o per aver conquistato 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 al gioco de "La Stoccata Finale".

MECCANISMO DI GIOCO

Inizia a giocare il concorrente con il montepremi più alto. In caso di parità varrà l'ordine stabilito prima dell'inizio della registrazione (cfr. pag. 5/1 bis/comma 4). Il primo concorrente di mano sarà lo "sfidante", il secondo concorrente lo "sfidato".

Il gioco comprende due turni di gioco, in ciascuno dei quali verrà assegnato un punto. In caso di parità di punteggio (1 a 1) alla fine del secondo turno, verrà effettuato un terzo turno di gioco decisivo.

PRIMO TURNO

Il Conduttore "consegna" allo Sfidante due domande di cultura generale (che saranno mostrate anche allo Sfidato e al pubblico), senza però le opzioni di risposta.

In base ai suoi criteri di giudizio (conoscenza dell'avversario, tipologia delle domande, considerazione sulla loro presunta difficoltà, intuito…), lo Sfidante sceglie quale delle due domande che gli sono state consegnate verrà fatta allo Sfidato.

Compiuta la scelta, il Conduttore pone la domanda prescelta allo Sfidato, corredata questa volta da tre opzioni di risposta (che comprenderanno ovviamente la risposta esatta).

Lo Sfidato ha 10 secondi (o altro tempo da decidere in sede di Prova generale) per dare la propria risposta.

1) - Se lo Sfidato risponde esattamente, "para la stoccata" e conquista 1 punto.

2) - Se lo Sfidato risponde in modo errato (o oltre il tempo limite prestabilito), è lo Sfidante ad "aver colpito" e a guadagnare un punto.

SECONDO TURNO

Il secondo turno di gioco è in mano allo Sfidato, al quale verrà proposta una nuova coppia di domande. Anche lo Sfidato dovrà scegliere la domanda da porre al suo avversario.

Compiuta la scelta, il Conduttore porrà la domanda allo Sfidante, corredata da tre opzioni di risposta.

Lo Sfidante ha 10 secondi (o altro tempo da decidere in sede di Prova generale) per dare la propria risposta.

3) - Se lo Sfidante risponde esattamente, "para la stoccata" e conquista 1 punto.

4) - Se lo Sfidante risponde in modo errato (o oltre il tempo limite prestabilito), è lo Sfidato ad "aver colpito" e a guadagnare un punto.

A questo punto del gioco, se uno dei due concorrenti ha conquistato due punti vince il gioco, diventa Campione e andrà al gioco finale de "La Ghigliottina". L'altro concorrente lascia la partita (anche se potrà tornate nella puntata successiva del programma).

Se invece il punteggio è di parità (un punto per ciascun concorrente), verrà effettuato il terzo turno di gioco.

TERZO TURNO

La mano ritorna allo Sfidante, con un meccanismo identico a quello dei precedenti comma 1 e 2.

1) - Se lo Sfidato risponde esattamente, "para la stoccata" e conquista 1 punto.

2) - Se lo Sfidato risponde in modo errato (o oltre il tempo limite prestabilito), è lo Sfidante ad "aver colpito" e a guadagnare un punto.

Alla fine del terzo turno, il concorrente che ha conquistato due punti vince il gioco, diventa Campione e andrà al gioco finale de "La Ghigliottina". L'altro concorrente lascia la partita (anche se potrà tornate nella puntata successiva del Programma).

Considerando il meccanismo del gioco, non è possibile che al termine del terzo turno si verifichi una situazione di parità.

DUELLO FINALE (versione con due giocatori e passaggio del Montepremi)

In questo gioco i due concorrenti finalisti hanno la possibilità, rispondendo a delle domande di cultura generale, di aggiungere un'ulteriore quota di montepremi a quanto già vinto nelle fasi precedenti; di aggiudicarsi il diritto di accedere al gioco finale, quello della "Ghigliottina"; di tornare come "Campione" nella successiva puntata de "L'Eredità".
Vince questo gioco il concorrente che dà l'ultima risposta esatta all'ultima domanda posta dal Conduttore, secondo il meccanismo di seguito spiegato.
Questo concorrente, inoltre, si aggiudicherà l'intero montepremi in palio, e con questo montepremi andrà al gioco finale de "La Ghigliottina". L'altro concorrente sarà invece eliminato dalla partita, con il montepremi a zero.
Ciascun concorrente "porta con sé" il montepremi conquistato nel corso dei giochi e delle Eliminazioni precedenti.
Inizia il concorrente che è in svantaggio, quindi con il montepremi minore (in caso di parità varrà l'ordine stabilito prima dell'inizio della registrazione). Il "giro" di domande e risposte seguirà poi l'ordine stabilito prima dell'inizio della registrazione (cfr. pag. 5/1 bis/comma 4).

Al primo concorrente a giocare verrà posta una domanda, corredata da quattro opzioni di risposta.
Il primo concorrente avrà 10 secondi di tempo (o altro tempo da decidere) per dare la sua risposta; se la risposta è corretta, questo concorrente vincerà 10.000 euro (che si andranno a sommare alla cifra già in suo possesso) e **terrà la mano**: dovrà quindi tentare di rispondere alla nuova domanda, con le modalità espresse in precedenza.

Questo meccanismo di gioco ammette che se il primo concorrente a giocare dà le risposte esatte al primo tentativo a tutte le domande del gioco, può fare "filotto" e vincere la partita senza mai cedere la mano all'avversario. In questo caso, ovviamente, andrà al gioco della "Ghigliottina" solo con il proprio montepremi, senza aver accumulato quello dell'avversario.

Se invece la prima risposta è errata, il concorrente perde la mano (cioè il diritto di risposta) e l'intero suo montepremi passa al secondo concorrente. 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 a caso CANCELLATA (ovviamente l'opzione cancellata non sarà la risposta corretta).
Quindi (in caso di risposta errata o mancante) la stessa domanda passa con le stesse modalità al secondo concorrente, che avrà la possibilità di dare la risposta esatta scegliendo tra le tre opzioni rimaste in gioco.

Anche in questo caso vale quanto detto per il primo concorrente: se la risposta del secondo concorrente è corretta, questo concorrente mantiene il diritto di risposta per la domanda successiva e incrementa il suo montepremi di 10.000 euro.

Se la sua risposta è invece errata o mancante, il diritto di risposta e l'intero montepremi passano di nuovo al primo concorrente, che avrà la possibilità di dare la risposta corretta, scegliendo tra le due opzioni rimaste in gioco.
In caso di nuova risposta errata del primo concorrente, la mano passa nuovamente al 2° concorrente; si prosegue fintanto che un concorrente non dia la risposta esatta alla prima domanda, aggiudicandosi il montepremi complessivo, i 10.000 euro della domanda e il diritto di rispondere per primo alla domanda successiva.

Ovviamente la domanda cambierà SOLO quando uno dei concorrenti avrà individuato la risposta corretta.

Il gioco proseguirà così sino a ottenere la risposta esatta all'ultima domanda posta dal Conduttore. Come detto, il concorrente che darà la risposta esatta all'ultima domanda andrà al gioco finale della Ghigliottina con l'intero montepremi accumulato sino a quel momento.
Se il concorrente che ha diritto di rispondere all'ultima opzione di una domanda non risponde nei 10 secondi regolamentari (o altro tempo da decidere), il "diritto di risposta" passa al concorrente successivo che, presumibilmente, dando la risposta corretta, si aggiudicherà il montepremi complessivo, i 10.000 euro della domanda e il diritto di rispondere per primo alla domanda successiva.
Nel caso in cui ciò avvenga all'ultima opzione dell'ultima domanda, il concorrente avrà vinto il gioco e andrà quindi al gioco finale della Ghigliottina con l'intero montepremi accumulato sino a quel momento.
Se alla fine delle domande previste i due concorrenti dovessero trovarsi in situazione di parità di montepremi, si procederà alle domande di spareggio.

Ai concorrenti sarà posta una serie di domande di cultura generale: le domande saranno sempre diverse, sia in caso di risposta esatta sia in caso di risposta errata, con un tempo di risposta massimo 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.

Trattandosi di spareggio, non c'è aumento né diminuzione del montepremi in caso di risposta esatta o errata.

Comincia a rispondere il Concorrente primo nell'ordine stabilito a insindacabile giudizio della produzione prima dell'inizio della registrazione (cfr. pag. 5/1 bis/comma 4).

Perde lo spareggio il Concorrente che, a parità di domande proposte, commette un errore in più dell'avversario. Quando ciò avviene il gioco termina (come spiegato diffusamente nella descrizione del "Triello" a tre concorrenti).

Il Concorrente che si aggiudicherà lo Spareggio andrà al gioco della Ghigliottina con il proprio montepremi, cioè quello conquistato nel corso del "Duello", senza l'aggiunta del montepremi conquistato dall'avversario.

IPOTESI DI VARIAZIONI

Sono quelle descritte per il precedente gioco del "Triello".

GIOCHI DI ELIMINAZIONE DI RISERVA

I c.d. giochi di eliminazione di riserva di cui ai paragrafi che seguono (ossia i giochi "La scalata a due" e "La scalata singola"), a insindacabile giudizio della produzione, potranno essere inseriti nel programma, in sostituzione o ad affiancamento di quelli di eliminazione attualmente presenti, nelle occasioni in cui ciò si renderà necessario per il buon funzionamento del programma.

LA SCALATA A DUE

E' 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"). Chi vince questo gioco continua la partita de "L'Eredità", chi perde viene eliminato e abbandona il gioco.
Descrizione del gioco:

Il Puntato può scegliere (bloccando uno speciale "dado-lettera" su una lettera dell'alfabeto, o in altro modo da decidere) con quale lettera dell'alfabeto giocare, tra quelle che sono state consegnate al notaio prima dell'inizio della trasmissione. Il gioco richiederà risposte con parole che inizino con la lettera prescelta e del numero di lettere indicate in videografica.

Il Puntato inizia il gioco, e ha a disposizione 30 secondi complessivi (scanditi da un cronometro) (o altro tempo da decidere) per individuare le parole le cui definizioni sono fornite via via dal Conduttore. Può sbagliare quante volte vuole, ma finché non indovina il Conduttore insiste sulla stessa definizione (mentre il tempo continua a scorrere). Per ogni risposta esatta gli viene assegnato un punto, e quindi il Conduttore procede con la definizione successiva.

Se invece il Puntato, non conoscendo o non individuando la risposta esatta, dice "Passo", il suo tempo di gioco si blocca e il gioco passa all'avversario (il "Puntatore").

Il Puntatore deve rispondere alla stessa definizione appena proposta al Puntato. Se la conosce, mantiene il gioco e il Conduttore procede nella proposta di altre definizioni. Anche il Puntatore ha 30" (o altro tempo da decidere) di gioco effettivo a sua disposizione, e per ogni risposta esatta gli verrà conteggiato un punto.

Anche il Puntatore può dare quante risposte vuole alla definizione proposta dal Conduttore. Se invece dice "Passo", il Conduttore ferma il tempo; il gioco torna al Puntato, che deve rispondere alla stessa definizione appena proposta al Puntatore. Il gioco procede con le modalità sopra descritte sino all'esaurimento dei due tempi di gioco (30" secondi per concorrente, o altro tempo da decidere).

Quando un Concorrente esaurisce il suo tempo di gioco (di 30" o altro tempo da decidere), la sua manche termina. Varrà quindi il numero di risposte esatte date sino a questo momento.

Il gioco continua con l'altro concorrente, sino a quando anch'egli termina il suo tempo di gioco (di 30" o altro tempo da decidere). Però quando un Concorrente "gioca da solo" (nel senso che l'altro ha già esaurito il suo tempo), non può più "passare", e dovrà cercare la risposta esatta alla definizione proposta dal Conduttore sino all'esaurimento del tempo a sua disposizione.

Alla fine della partita (per esaurimento dei tempi di gioco di tutti e due i Concorrenti), il Concorrente che ha dato più risposte esatte si salva, aggiunge al suo montepremi quello del concorrente che ha perso il gioco, e continua la gara de "L'Eredità". L'altro viene eliminato.

In caso di parità nel numero di risposte esatte, il Conduttore propone altre definizioni, sempre con l'iniziale corrispondente a quella scelta all'inizio del gioco, cominciando dal

Concorrente Puntato. Il primo Concorrente che non conosce la risposta esatta, o dà una risposta errata, perde il gioco, e viene eliminato. L'altro continua con le modalità descritte nel comma precedente. Nello spareggio non esiste la possibilità del "Passo".

Come detto in precedenza, per ciascuna definizione viene fornita la lettera iniziale e il numero di lettere che compongono la risposta corretta.

Esempio:

- Definizione: Insieme a qualcuno (parola di tre lettere che inizia per C) – soluzione: CON

- Definizione: Il migliore amico dell'uomo (parola di 4 lettere che inizia per C) – soluzione: CANE

- Definizione: Sparge zizzania (parola di 10 lettere che inizia per M) – soluzione: MALALINGUA

- Definizione: La voce del gatto (parola di 8 lettere che inizia per M) – soluzione: MIAGOLIO

- Definizione: C'è nella prigione (parola di 5 lettere che inizia per C) – soluzione: CELLA

Per essere corretta, la 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).

Terminato questo gioco, il concorrente eliminato abbandona lo Studio e si prosegue con la partita de "L'Eredità".

LA SCALATA SINGOLA

E' un gioco al quale partecipa solo il concorrente che è stato indicato ("Puntato") dal concorrente che ha perso il gioco precedente (secondo le regole descritte nel gioco stesso). Se entro il tempo di gioco il "Puntato" risolve correttamente la sua “Scalata” si salva, continua la gara de "L'Eredità", e aggiunge al suo montepremi il montepremi del concorrente che ha perso il gioco, che invece viene eliminato.

Se non riesce a risolvere la sua “Scalata” è lui a essere eliminato, e il suo montepremi viene "conquistato" dal concorrente che lo ha indicato.

Descrizione del gioco:

Il Puntato può scegliere (bloccando uno speciale "dado-lettera" su una lettera dell'alfabeto, o in altro modo da decidere) con quale lettera dell'alfabeto giocare, tra quelle che sono state consegnate al notaio prima dell’inizio della trasmissione. Ciascuna lettera corrisponde a una "Scalata" facile, media oppure difficile. Il gioco richiederà risposte con parole che inizino con la lettera prescelta.

Il concorrente ha a disposizione 30 secondi complessivi (o altro tempo da decidere) (scanditi da un cronometro) per individuare cinque parole le cui definizioni sono fornite dal Conduttore. Per ciascuna definizione viene fornita la lettera iniziale e il numero di lettere che compongono la risposta corretta.

Gli errori non costituiscono penalità, e il concorrente può fare quanti tentativi vuole per trovare le parole/risposte corrette, ma sempre entro il tempo di gioco.

Per essere corretta, 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).

Le parole richieste sono “in crescita”: per esempio la prima di tre lettere, la seconda di quattro, la terza di cinque, e così via, oppure in decrescita.

VARIANTE UNO

Questo gioco può essere anche utilizzato come gioco per incrementare il montepremi iniziale di ciascun concorrente. In questo caso verrà proposto come manche singola per tutti i concorrenti presenti in gara dopo l'eventuale "gioco di accesso".

In questa collocazione, ciascun concorrente che riesca a completare la “Scalata” nei termini sopra descritti raddoppia il proprio montepremi.

VARIANTE DUE

Le parole da trovare possono non avere la stessa iniziale. In questo caso la scelta iniziale avverrà con un "dado-numero". Ciascun numero corrisponde a una "Scalata" facile, media oppure difficile.

VARIANTE TRE

Le parole richieste possono essere di lunghezza variabile, cioè senza un ordine preciso di "crescita" o "decrescita".

GIOCO FINALE DI RISERVA

Il c.d. "gioco finale di riserva" di cui al paragrafo che segue (ossia il gioco de “La Superghigliottina”), a insindacabile giudizio della produzione, potrà essere inserito nel programma, in sostituzione o ad affiancamento di quelli attualmente presenti in scaletta, nelle occasioni in cui ciò si renderà necessario per il buon funzionamento del programma.

LA SUPERGHIGLIOTTINA

Il concorrente partecipa al gioco finale con il montepremi accumulato nei giochi e nelle Eliminazioni precedenti.

All’inizio del gioco, il Conduttore presenta una coppia di parole; il concorrente avrà 30 secondi (o altro tempo da decidere) per individuare il legame che unisce queste due parole.

Per es.: ONDA / NAVIGARE ----- > MARE

FLAUTO / VITA ---------- > DOLCE

e così via

Se il concorrente individua la parola esatta, il suo montepremi rimane intatto.

In caso contrario, il suo montepremi viene sottoposto alla “Ghigliottina”, e si dimezza. Al concorrente viene mostrato il legame corretto.

Il montepremi si dimezza per ciascuno degli abbinamenti per il quale il concorrente NON individua il legame corretto.

Al termine di questa fase preliminare, il concorrente avrà a disposizione il proprio montepremi (intero o dimezzato) e una serie di CINQUE PAROLE (cioè i legami logici risultanti delle coppie precedenti).

Questi 5 parole costituiscono i 5 indizi tramite i quali il concorrente deve individuare un termine “nascosto” (depositato dal notaio prima dell’inizio del gioco), cioè il nome, l’ oggetto o quant’altro al quale sono riferiti, per libera associazione, i 5 indizi.

Per vincere il montepremi a sua disposizione alla fine del gioco, il concorrente deve indovinare in un tempo stabilito (60 secondi o altro tempo da decidere) il termine nascosto,

ovvero a cosa si riferiscono, secondo la logica di gioco, i 5 indizi, e dovrà scrivere la risposta su un cartoncino che al termine del tempo di gioco deve essere consegnato al Conduttore.

Per essere vincente, la parola scritta dal concorrente 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 più accreditati, 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 risulta corretta come spiegato nel comma precedente, il concorrente avrà vinto il montepremi a sua disposizione.

VARIANTE UNO (“CAMPIONE IN CARICA”)

Il “Campione in carica” (cioè il concorrente che si presenta alla Ghigliottina e che torna nella puntata successiva) potrebbe godere durante i giochi di una condizione di “non puntabilità”; cioè, in altre parole, durante le fasi di “Eliminazione” non potrà essere puntato dagli altri concorrenti che hanno commesso l’errore nei giochi precedenti. Ciò non toglie, però, che il Campione possa lui stesso commettere il “doppio errore”, e quindi partecipare indirettamente alle fasi di Eliminazione.