

Regolamento del programma
“L’EREDITÀ SUMMER 2026”

INDICE

- INTRODUZIONE	PAG. 2
- GIOCHI IN SCALETTA:	
-GIOCO MISTERIOSO	PAG. 9
- LA SCOSSA VISIVA	PAG. 11
- SCALATA DOPPIA	PAG. 12
- GIOCO DELLE DATE	PAG. 14
- APRI TUTTE LE PORTE	PAG. 16
- GHIGLIOTTINA	PAG. 22
- NOTE FINALI	PAG. 24
- ALLEGATO 1	PAG. 26
- ALLEGATO 2 – GIOCO DI RISERVA	PAG. 29

1) Introduzione

Il programma “L’Eredità Summer 2026” (di seguito, anche, “Programma”) si struttura in sei fasi qualificatorie ed un torneo finale, come di seguito meglio indicato:

- sei fasi “**qualificatorie**” della durata ciascuna di 7 puntate per un totale di 42 puntate diffuse come di seguito indicato dal 20 luglio al 30 agosto 2026: a ciascuna fase “qualificatoria”, trattandosi di fasi autonome l’una rispetto all’altra, parteciperanno di volta in volta 12 diversi aspiranti concorrenti, secondo i criteri indicati sub Allegato 1 ed i meccanismi di gioco dettagliati *infra*. All’esito dell’ultima puntata di ciascuna delle 6 fasi qualificatorie, verrà di volta in volta nominato un Super campione (“Super Campione/i”) per un totale complessivo di 6 Super Campioni secondo i criteri e le modalità descritti al paragrafo 1 che segue (“Fase/i Qualificatoria/e” o, anche, “Fase/i”), e
- un torneo finale tra i 6 concorrenti nominati Super Campioni al termine dell’ultima puntata di cui a ciascuna Fase Qualificatoria (“Torneo dei Super Campioni” o, anche, “Torneo”).

Le puntate di cui alle Fasi Qualificatorie e le puntate di cui al Torneo dei Super Campioni seguiranno diversa regolamentazione per quanto riguarda i relativi criteri di ammissione al gioco e l’articolazione interna dei giochi.

1. Fasi “QUALIFICATORIE”.

Alle 42 puntate delle c.d. “Fasi Qualificatorie” del Programma, la cui messa in onda è prevista dal 20 luglio 2026 al 30 agosto 2026, partecipano 12 aspiranti concorrenti per Fase (per un totale complessivo di 72 aspiranti concorrenti), tra i quali verranno determinati mediante sorteggio i 5 concorrenti che prenderanno attivamente parte al gioco (“Concorrenti”). I criteri di composizione del parterre dei 12 aspiranti concorrenti e le modalità di sorteggio dei 5 Concorrenti di puntata sono dettagliatamente descritti *infra* (Allegato 1).

1. Nella prima puntata di ogni Fase, prenderanno attivamente parte al gioco i 5 Concorrenti determinati secondo le modalità dettagliatamente descritte *infra* (Allegato 1); gli altri 7 aspiranti concorrenti resteranno come parterre all’interno dello studio per tutta la durata della puntata. Colui che viene sorteggiato per primo tra gli aspiranti concorrenti per diventare così Concorrente della puntata occuperà la postazione 1), come descritto *infra*, fermo restando che il ruolo del Campione all’esito della puntata medesima verrà attribuito al Concorrente che riuscirà ad accedere al gioco de “La Ghigliottina”.

2. Per la seconda puntata e per ciascuna delle restanti puntate fino all'ultima puntata di ogni Fase, dal gruppo dei 12 aspiranti concorrenti vengono sorteggiati i 4 Concorrenti che dovranno prendere parte al gioco, che si aggiungeranno al Campione della puntata precedente (determinato secondo i criteri descritti *infra*) per costituire il gruppo dei 5 Concorrenti della puntata. Gli altri 7 aspiranti concorrenti resteranno come parterre all'interno dello studio per tutta la durata della puntata.

3. In scena, i Concorrenti verranno collocati in postazioni assegnate secondo l'ordine stabilito a insindacabile giudizio della produzione prima dell'inizio della registrazione. Nella prima puntata di ogni Fase, la postazione numero 1 sarà occupata da colui che tra gli aspiranti concorrenti è stato sorteggiato per primo (come descritto al punto 1 che precede), mentre nella seconda puntata – e così via fino all'ultima puntata – di ogni Fase ad occupare tale postazione sarà il Concorrente che ha partecipato al gioco finale de La Ghigliottina nella puntata precedente e che sarà così diventato Campione della stessa. I Concorrenti, ivi incluso il Campione, devono rispondere, uno dopo l'altro, in senso orario, alle domande poste dal Conduttore con dinamiche diverse nei vari giochi.

4. 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 e saranno convocati nuovi concorrenti, non solo in relazione alla puntata in procinto/in corso di registrazione ma anche con riguardo alla/e eventuale/i puntata/e successiva/e (ad esempio, nel caso in cui un Concorrente nominato Campione all'esito di una puntata non sia disponibile per partecipare alle registrazioni della puntata successiva, decadrà dal diritto di prendervi parte e non verrà richiamato per prendere parte alle altre eventuali successive puntate e non avrà nulla a che pretendere).

5. In applicazione del punto 4 che precede, qualora il Concorrente impossibilitato a prendere parte ad una puntata sia il Campione in carica, il numero di Concorrenti sorteggiati tra i 12 aspiranti concorrenti per prendere parte ai giochi oggetto della puntata medesima sarà pari a 5 (in luogo di quattro). In tale eventualità, il ruolo di Campione verrà assegnato al/alla Concorrente che è stato sorteggiato per primo.

6. Al termine dell'ultima puntata di ognuna delle sei Fasi verrà nominato un Super Campione della Fase medesima, che entra di diritto tra i 6 partecipanti del Torneo dei Super Campioni.

6bis Criteri per determinare il Super Campione di ciascuna Fase Qualificatoria

Per ognuna delle sei Fasi, sarà nominato Super Campione della Fase medesima il/la Concorrente che:

- (i) nel corso delle puntate di cui alla Fase Qualificatoria cui abbia preso parte, **sia arrivato/a per più volte al gioco finale** della Ghigliottina, indipendentemente dall'esito che tale gioco finale avrà avuto di puntata in puntata. Conterà solamente il numero di Ghigliottine a cui si avrà preso parte, e non l'ammontare complessivo del/i montepremi eventualmente vinto/i all'esito del gioco medesimo. Nel caso in cui ci siano due o più concorrenti in situazione di parità, sarà nominato Super Campione il/la Concorrente che:
- (ii) abbia vinto il montepremi totale più alto risolvendo il gioco de "La Ghigliottina" all'esito di una o più puntate di cui alla Fase medesima. Nel caso in cui anche secondo questo criterio dovessero esserci due o più concorrenti in situazione di parità, sarà nominato Super Campione il/la Concorrente che:
- (iii) nel corso delle puntate di cui alla Fase Qualificatoria cui abbia preso parte, sia riuscito ad accedere al gioco finale de La Ghigliottina con il montepremi totale più alto, con ciò intendendosi l'importo risultante dalla somma dei montepremi a disposizione nel momento dell'accesso al gioco de La Ghigliottina in una o più puntate, indipendentemente dall'esito che tale gioco finale avrà avuto di puntata in puntata. Nel caso in cui anche secondo questo criterio dovessero esserci due o più Concorrenti in situazione di parità, il Super Campione:
- (iv) verrà sorteggiato con estrazione notarile tra i due o più Concorrenti risultanti in situazione di parità all'esito dell'applicazione del criterio di cui al punto (iii) che precede.

2. TORNEO DEI "SUPER CAMPIONI"

Alle puntate di cui al Torneo dei Super Campioni del Programma, la cui messa in onda è prevista dal 31 agosto 2026 al 5 settembre 2026, partecipano i 6 Super Campioni definiti secondo i criteri di cui al punto 6bis che precede, che sono chiamati a prendere parte a tutte le puntate del Torneo medesimo.

1. All'inizio di ogni puntata del Torneo, i 6 Super Campioni parteciperanno al "Gioco misterioso" dettagliatamente descritto *infra*, che servirà a determinare i 5 concorrenti che prenderanno attivamente parte al gioco. Il sesto Super Campione verrà escluso dal gioco per la puntata in questione e tornerà in quella successiva.
2. In scena, i 6 Super Campioni, che prenderanno parte al "Gioco Misterioso", verranno collocati in postazioni assegnate secondo l'ordine stabilito a insindacabile giudizio della produzione prima dell'inizio della registrazione. Il Campione dovrebbe occupare la posizione numero 1: nella prima puntata del Torneo, il Super Campione che occuperà tale posizione sarà determinato a seguito di

estrazione notarile tra i 6 Super Campioni, mentre nella seconda puntata – e così via fino all'ultima puntata – del Torneo ad occupare tale posizione sarà il Super Campione che ha partecipato al gioco finale de La Ghigliottina nella puntata precedente del Torneo. I concorrenti e il Campione devono rispondere, uno dopo l'altro, in senso orario, alle domande poste dal Conduttore con dinamiche diverse nei vari giochi.

Criteri per determinare il Super Campione che vincerà il Torneo dei Super Campioni

All'esito dell'ultima puntata del Torneo dei Super Campioni, sarà nominato un vincitore che si aggiudicherà (oltre al montepremi eventualmente ed effettivamente maturato risolvendo il gioco finale della Ghigliottina) un attestato simbolico, una targa (o una coppa, o altro di simile) che riporterà la dizione "Super Campione Eredità Summer 2026".

Sarà nominato vincitore del torneo il Super Campione che:

- (i) nel corso delle puntate del Torneo a cui abbia preso parte, sia arrivato/a per più volte al gioco finale della Ghigliottina, indipendentemente dall'esito che tale gioco finale avrà avuto di puntata in puntata. Conterà solamente il numero di Ghigliottine a cui si avrà preso parte, e non l'ammontare complessivo del/i montepremi eventualmente vinto/i all'esito del gioco medesimo. Nel caso in cui ci siano due o più concorrenti in situazione di parità, sarà nominato vincitore del Torneo il/la Concorrente che:
- (ii) abbia vinto il montepremi totale più alto risolvendo il gioco de "La Ghigliottina" all'esito di una o più puntate del Torneo. Nel caso in cui anche secondo questo criterio dovessero esserci due o più concorrenti in situazione di parità, sarà nominato Super Campione il/la Concorrente che:
- (iii) nel corso delle puntate del Torneo cui abbia preso parte, sia riuscito ad accedere al gioco finale de La Ghigliottina con il montepremi totale più alto, con ciò intendendosi l'importo risultante dalla somma dei montepremi a disposizione nel momento dell'accesso al gioco de La Ghigliottina in una o più puntate, indipendentemente dall'esito che tale gioco finale avrà avuto di puntata in puntata. Nel caso in cui anche secondo questo criterio dovessero esserci due o più Concorrenti in situazione di parità:
- (iv) l'attestato (o targa, o altro di simile) sopra citato sarà consegnato a tutti i Super Campioni in situazione di parità.

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

- **“Gioco misterioso”** (primo gioco solo nel Torneo dei Super Campioni), da 6 a 5 concorrenti, e relativa eliminazione diretta.
- **“La scossa visiva”**
 - **1° Eliminazione** (2° Eliminazione per le puntate del Torneo dei Super Campioni) da 5 a 4 concorrenti, per mezzo del gioco denominato “Scalata doppia”, disciplinato a pag. 12 del presente regolamento.
- **“Le date”**
 - **2° Eliminazione** (3° Eliminazione per le puntate del Torneo dei Super Campioni) da 4 a 3 concorrenti, per mezzo del gioco denominato “Scalata doppia”, disciplinato a pag. 12 del presente regolamento.
- **“Apri tutte le porte”**: da 3 a 2 concorrenti
 - **3° Eliminazione** (4° Eliminazione per le puntate del Torneo dei Super Campioni) da 2 a 1 concorrente. Il Concorrente che vince questa Eliminazione partecipa al gioco finale.
- **“La Ghigliottina”** (1 concorrente)

1bis) Norme generali comuni a tutti i giochi

1. In ogni puntata si determinerà un “Campione di puntata”, cioè il/la Concorrente che sia riuscito ad accedere al gioco finale de "La Ghigliottina", a prescindere dal fatto che abbia o meno vinto il montepremi in palio.
2. All'inizio di ciascuna puntata, il Campione (cioè il Concorrente che è arrivato al gioco della Ghigliottina nella puntata precedente come descritto *supra* al punto 1, o determinato secondo gli altri criteri descritti *infra*) in scena dovrebbe occupare la postazione numero 1. L'ordine in scena degli altri 4 Concorrenti (o 5, nel caso del Torneo dei Super Campioni) viene stabilito a insindacabile giudizio della produzione prima dell'inizio della registrazione.
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 dalle regole dei singoli giochi, nei giochi successivi a una Eliminazione il giro di domande comincerà (sempre in senso orario) dal concorrente che ha vinto il 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 4 concorrenti e al Campione (ovvero ai 5 concorrenti nella prima puntata di ciascuna delle Fasi Qualificatorie e ai 5 concorrenti che vincono il "Gioco Misterioso" nelle puntate del "Torneo dei Super Campioni") 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 e/o per esigenze di palinsesto, particolarmente per quanto riguarda il numero dei concorrenti previsti e le modalità di "errore". Inoltre, il gioco di riserva denominato "Gioco delle Date (versione con rischio eliminazione al primo errore)" – come infra indicato, a insindacabile giudizio della Produzione, potrà essere inserito in una o più puntate del Programma, in sostituzione al "Gioco delle Date (versione con rischio eliminazione al doppio errore)" attualmente previsto in scaletta, nelle occasioni in cui ciò si renderà necessario per esigenze di palinsesto. L'eventuale applicazione delle suddette variazioni, in relazione a ciascuna puntata del Programma, sarà comunicata ai concorrenti prima dell'inizio della registrazione della stessa.

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".

8. Se il concorrente "Puntato" vince la sfida, si salva e aggiunge al suo montepremi quello del Puntatore, che viene eliminato dalla puntata. Se invece la sfida è vinta dal "Puntatore",

è il Puntato a essere eliminato dalla puntata, e il suo montepremi viene conquistato dal Puntatore.

1ter Norme che disciplinano il ruolo del Campione

1. Nella prima puntata di ogni Fase **Qualificatoria**, l'aspirante concorrente che è stato sorteggiato per primo occuperà la postazione 1 assegnata al Campione.
2. A partire dalla seconda puntata di ciascuna Fase **Qualificatoria**, il "Campione di puntata" (definito secondo i criteri descritti *supra* al paragrafo "Norme generali comuni a tutti i giochi") rientra di diritto nei 5 concorrenti che giocano attivamente nella puntata successiva. Il Campione dell'ultima puntata della Fase, non potendo ritornare nella puntata successiva in quanto il parterre di 12 concorrenti cambierà da una Fase Qualificatoria all'altra, guadagna il diritto di partecipare a una eventuale e successiva edizione del programma "L'Eredità" a meno che non si qualifichi come Super Campione della Fase cui abbia preso parte e prenda di conseguenza parte al Torneo dei Super Campioni.
3. Nella prima puntata del Torneo dei Super Campioni, occuperà la postazione 1 assegnata al Campione un Super Campione determinato da estrazione notarile tra i 6 Super Campioni partecipanti al Torneo medesimo.
4. A partire dalla seconda puntata del Torneo dei Super Campioni, il "Campione di puntata" della puntata precedente (determinato secondo i criteri descritti *supra* al paragrafo "Norme generali comuni a tutti i giochi") occuperà la postazione 1 e dovrà partecipare insieme a tutti gli altri 5 Super Campioni al "Gioco misterioso", per guadagnarsi il diritto di giocare attivamente nella puntata.

1. 2) Spiegazione dei giochi

GIOCHI DEL PROGRAMMA IN SCALETTA

2.

3. GIOCO MISTERIOSO (primo gioco solo per il Torneo dei Super Campioni, da 6 a 5 concorrenti)

4. In ciascuna puntata del Torneo dei Super Campioni, prenderanno parte al “Gioco misterioso” tutti e 6 i Super Campioni nominati all'esito di ciascuna delle 6 Fasi Qualificatorie.

5. Il conduttore proporrà ai Super Campioni un quesito aperto, senza opzioni, che prevede **come risposta un valore numerico**.

I 6 Super Campioni, che nel frattempo saranno stati dotati del materiale necessario a scrivere (cartoncino e pennarello), avranno a disposizione 15 secondi (o altro tempo da definirsi a discrezione del conduttore) per rispondere al quesito proposto, trascrivendo sul cartoncino in dotazione la risposta.

Trascorsi i 15 secondi (o altro tempo da definirsi a discrezione del conduttore), il conduttore chiederà ai Super Campioni di mostrare la loro risposta e svelerà la risposta giusta. A questo punto, il Super Campione che avrà indicato il valore numerico che si allontana di più, sia per eccesso sia per difetto, dalla risposta giusta **viene eliminato con eliminazione diretta**.

I 5 Super Campioni rimanenti restano in gioco e parteciperanno ai giochi successivi secondo le regole previste dai singoli giochi.

Il “Gioco Misterioso” verrà iterato (con altre domande) tante volte quante siano necessarie a determinare univocamente un solo Super Campione perdente: nel caso in cui, cioè, due o più concorrenti in gioco forniscano la stessa risposta o una risposta avente pari distanza per eccesso o per difetto da quella esatta e tali risposte risultino essere le più “sbagliate”, ovvero le più lontane numericamente per eccesso o per difetto dalla risposta giusta, tali concorrenti dovranno affrontarsi in un nuovo quesito del “Gioco Misterioso”, mentre gli altri saranno automaticamente salvi.

Esempi di Gioco

1. Il conduttore chiede: Quanti chilometri dista in linea d'aria Roma da Milano?

(La risposta giusta è 477 km)

Concorrente 1 risponde: 490 km

Concorrente 2 risponde: 476 km

Concorrente 3 risponde 478 km

Concorrente 4 risponde 478 km

Concorrente 5 risponde 475 km

Concorrente 6 risponde 477 km

Perde il Concorrente 1, che viene eliminato

2. Il conduttore chiede: Quanti metri è lungo il circuito dell'autodromo del Mugello?

(La risposta giusta è 5.245 metri)

Concorrente 1 risponde: 5.245

Concorrente 2 risponde: 5.247

Concorrente 3 risponde: 5.244

Concorrente 4 risponde: 5.200

Concorrente 5 risponde: 5.200

Concorrente 6 risponde: 5.246

I Concorrenti 4 e 5 dovranno rispondere a una nuova domanda, i Concorrenti 1,2, 3 e 6 sono salvi.

**SEGUE: 1° ELIMINAZIONE (ELIMINAZIONE DIRETTA) E GIOCO “LA SCOSSA VISIVA”
IL CUI MECCANISMO È DETTAGLIATAMENTE DESCRITTO ALLA PAGINA CHE
SEGUE.**

LA SCOSSA VISIVA

Viene posta 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). Tra queste risposte alternative è compresa la risposta "giusta", che però in questo gioco fa commettere l'errore.

Inizia a giocare il Concorrente nella posizione 2 (sia nelle puntate delle Fasi Qualificatorie sia nel Torneo dei Super Campioni). 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.

Nel caso in cui rimanga disponibile solo la risposta corretta (cioè quella che determina l'errore), il concorrente che è di turno a rispondere è obbligato a sceglierla e a “prendere la scossa”.

Il Concorrente che “prende la scossa” 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.

SEGUE: 1° ELIMINAZIONE (2° ELIMINAZIONE PER LE PUNTATE DEL TORNEO DEI SUPER CAMPIONI) CON IL GIOCO “LA 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".

GIOCO DELLE DATE (Versione con rischio eliminazione al doppio errore)

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

Inizia a giocare il concorrente che ha vinto la precedente sfida di Eliminazione. Partendo dal Concorrente di turno, a ciascun concorrente viene rivolta una domanda che ha come risposta esatta una delle 4 opzioni mostrate.

Se il primo concorrente risponde esattamente (cioè, indica l'opzione giusta per quella domanda tra le quattro mostrate in grafica), si passa al secondo concorrente di turno con 4 nuove opzioni di risposta (cioè 4 nuove date) e una nuova domanda, e via di seguito. Se il primo concorrente risponde in maniera sbagliata o non risponde, accumula 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. Anche la "risposta mancante" (cioè NON data dal tempo di gioco stabilito) vale come risposta errata. Una volta che venga svelata la risposta giusta a una domanda, le quattro date proposte al Concorrente successivo cambiano, e il conduttore procede con una nuova domanda.

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 di 5 secondi (o altro tempo a discrezione del conduttore)

ESEMPIO di manche:

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

Domanda per il Concorrente 1:

Anni proposti: 1961 – 1980 - 1985- 1999

Umberto Eco pubblica "Il nome della rosa" (opz. Esatta: 1980)

Concorrente 1 risponde esattamente

Domanda per il Concorrente 2:

Anni proposti: 1991 - 1995-1998-1999

In tv arriva la prima edizione di “Carràmba! Che sorpresa” (opz. Esatta 1995)

Concorrente 2 sbaglia e accumula un errore. Il Conduttore rivolge la domanda al Concorrente 3, che fornisce la risposta giusta. Si prosegue con la

Domanda per il Concorrente 4

Anni proposti: 2001 - 2005 - 2009 - 2011

Zucchero Fornaciari lancia il suo ultimo successo, “Baila” (opz. Esatta 2001)

Concorrente 4 risponde esattamente

...e così via

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

SEGUE: 2° ELIMINAZIONE (3° ELIMINAZIONE PER LE PUNTATE DEL TORNEO DEI SUPER CAMPIONI) CON IL GIOCO “LA SCALATA DOPPIA” IL CUI MECCANISMO È DETTAGLIATAMENTE DESCRITTO ALLA PAGINA 12 CHE PRECEDE.

APRI TUTTE LE PORTE

A questo gioco partecipano i due concorrenti che non hanno commesso il doppio errore nel “Gioco delle date” e il vincitore del precedente Gioco di eliminazione.

I tre concorrenti hanno la possibilità, risolvendo una serie di quesiti e prove abilità (a titolo esemplificativo, scioglilingua, prove di memoria, prove di calcolo) di contenuto vario, di aumentare il proprio montepremi.

I due concorrenti che, alla fine del gioco, avranno conquistato i montepremi più alti si sfideranno nel successivo gioco di Eliminazione per determinare chi di loro parteciperà al gioco finale “La Ghigliottina”; il terzo concorrente in ordine di montepremi viene eliminato dal gioco.

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

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

All'inizio del gioco, verranno visualizzate 6 porte (o altro numero da definire), una per ciascuna dei quesiti e delle prove che compongono il gioco. Ciascuna porta sarà identificata da un “nome” (per es.: Porta Cronometro; Porta Ombra;...).

I nomi attribuiti a ciascuna porta sono puramente indicativi, e il “contenuto” dei quesiti e delle prove collegati a ciascuna porta può anche riferirsi semplicemente a fatti, circostanze e oggetti riconnettibili indirettamente e astrattamente a tali nomi.

A ognuna di queste porte è associata una somma in Euro, la cui entità sarà svelata al Concorrente solo dopo la sua scelta (per es.: scelta del Concorrente: Porta Cronometro; compiuta questa scelta si scopre che il quesito o la prova richiesti dalla porta hanno un valore di 20.000 Euro).

Il valore delle singole porte sarà il seguente: una porta da 10.000 euro, due porte da 20.000 euro, due porte da 30.000 euro, una porta da 40.000 euro, una eventuale porta “meccanismo” (quando presente, la porta “meccanismo” sostituisce una delle due porte da 20.000 euro).

All’inizio del gioco, il primo concorrente sceglie una porta, quindi si svela il montepremi ad essa relativo. Al concorrente viene sottoposto un quesito o una prova da superare.

Il concorrente avrà 60 secondi di tempo (o altro tempo da decidere) per dare la sua risposta; se la risposta è corretta, questo concorrente vincerà la cifra in palio legata alla porta (che si andrà a sommare al montepremi già in suo possesso) e il Conduttore passerà al concorrente successivo che potrà scegliere una nuova porta; se darà la risposta sbagliata, il Conduttore svelerà la risposta giusta (dove previsto dal “contenuto” della porta) e, anche in questo caso, passerà al Concorrente successivo, che potrà scegliere una nuova porta.

Anche la “risposta mancante” (cioè NON data dal tempo di gioco stabilito) vale come risposta errata.

Il gioco “Apri tutte le porte” prevede due manche di gioco.

Tra le sei porte potrebbe nascondersi in ogni puntata una **“porta meccanismo”**. Quando il concorrente che è di turno sceglierà la porta, al posto del valore solitamente associato alla porta può apparire la scritta “meccanismo” o simbolo equivalente. La porta “meccanismo” può determinare, per chi la sceglie, la seguente serie di “eventualità”:

- Meccanismo “+10.000 euro”: risolvendo il quesito o la prova prevista dalla porta, il concorrente che l’ha scelta incrementa di 10.000 euro il montepremi a sua disposizione. Se non risolve il quesito o la prova prevista dalla porta, il concorrente perde 10.000 euro.

- Meccanismo “-10.000 euro”: il concorrente deve risolvere il quesito o la prova prevista dalla porta, altrimenti al montepremi a sua disposizione verranno sottratti 10.000 euro. Se il concorrente risolve correttamente il quesito o la prova non subisce variazioni di montepremi.

- Meccanismo “-20.000 euro”: il concorrente deve risolvere il quesito o la prova prevista dalla porta, altrimenti al montepremi a sua disposizione verranno sottratti 20.000 euro. Se il concorrente risolve correttamente il quesito o la prova non subisce variazioni di montepremi.

- Meccanismo “Raddoppia”: risolvendo il quesito o la prova prevista dalla porta, il concorrente che l’ha scelta raddoppia il montepremi a sua disposizione. Se non risolve il quesito o la prova prevista dalla porta, il concorrente non subisce variazioni di montepremi.

- Meccanismo “Dimezza”: il concorrente deve risolvere il quesito o la prova prevista dalla porta, altrimenti il montepremi a sua disposizione viene dimezzato. Se il concorrente risolve correttamente il quesito o la prova non subisce variazioni di montepremi.

- Meccanismo “Vai alla Ghigliottina”: risolvendo il quesito o la prova prevista dalla porta, il concorrente che l’ha scelta aggiunge al montepremi a sua disposizione il valore previsto dalla porta stessa, diventa direttamente “Campione di puntata” e passa al gioco successivo “La Ghigliottina”, con montepremi pari al doppio del montepremi in suo possesso dopo aver risolto il quesito o la prova previsti dalla porta. Se non risolve il quesito o la prova prevista dalla porta, il concorrente non subisce variazioni di montepremi. Se il concorrente risolve correttamente il quesito o la prova della porta con Meccanismo “Vai alla Ghigliottina”, il gioco “Apri tutte le porte” termina automaticamente, indipendentemente dal numero di porte giocate fino a quel momento.

- Meccanismo “Scambio di posto” (applicabile solo in relazione a ciascuna Fase Qualificatoria e **non** anche al Torneo): il concorrente in gioco deve abbandonare immediatamente il gioco, scambiando il posto con uno dei 7 aspiranti concorrenti rimasti nel parterre. Tale aspirante concorrente sarà selezionato da estrazione notarile secondo i criteri descritti *infra* (Allegato 1) ed erediterà anche l’intero montepremi del concorrente di cui ha preso il posto. Una volta in gioco, il nuovo concorrente avrà la possibilità di cimentarsi nel quesito/prova proposto dalla porta.

- Meccanismo “Vai a 0”: il concorrente deve risolvere il quesito o la prova prevista dalla porta, altrimenti il montepremi a sua disposizione viene azzerato. Se il concorrente risolve correttamente il quesito o la prova non subisce variazioni di montepremi.

- Meccanismo “Pigliatutto”: risolvendo il quesito o la prova prevista dalla porta, il concorrente che l’ha scelta si aggiudica entrambi i montepremi degli avversari sommandoli al proprio, mentre i montepremi degli avversari diventano pari a 0. Se non risolve il quesito o la prova prevista dalla porta, il concorrente non subisce variazioni di montepremi.

Fatta eccezione per il caso in cui sia intervenuto il meccanismo “Vai alla Ghigliottina”, vincono il gioco “Apri tutte le porte” e si sfidano nel successivo gioco di Eliminazione che dà accesso alla Ghigliottina i due concorrenti che, alla fine delle due manche, abbiano totalizzato il montepremi più alto. Il terzo concorrente abbandona il gioco.

Possibili esiti del gioco “Apri tutte le porte” e Domanda di spareggio.

Alla fine delle due manche di gioco, considerando il parametro del montepremi accumulato dai concorrenti in gioco, si possono verificare le seguenti situazioni:

-IPOTESI 1: uno dei tre concorrenti (p.es. Concorrente 3) ha il montepremi più basso rispetto agli altri due (a prescindere dal fatto che i due col montepremi più alto siano tra loro in condizione di parità o meno). In questo caso il Concorrente 3 viene eliminato, Concorrente 1 e Concorrente 2 (che hanno il montepremi più alto del Concorrente 3, indipendentemente se siano tra loro in condizione di parità) partecipano al gioco di Eliminazione al cui esito si determinerà il concorrente “Campione di puntata” che avrà accesso alla Ghigliottina.

-IPOTESI 2: Un concorrente (p.es. Concorrente 1) ha il montepremi più alto degli altri due, che sono in condizione di parità di montepremi. In questo caso il Concorrente 1 si qualifica automaticamente per partecipare al successivo gioco di Eliminazione (al cui esito si determinerà il concorrente “Campione di puntata” che avrà accesso alla Ghigliottina), mentre gli altri due

concorrenti (in condizione di parità di montepremi) si sfidano nella “Domanda di Spareggio” di cui al paragrafo che segue. Il vincitore del gioco “Domanda di Spareggio” partecipa al gioco di Eliminazione contro il Concorrente 1, al cui esito si determinerà il concorrente “Campione di puntata” che avrà accesso alla Ghigliottina.

-IPOTESI 3: Tutti e tre i concorrenti terminano il gioco “Apri tutte le porte” in condizione di parità di montepremi. In questo caso i tre concorrenti partecipano tutti alla “Domanda di Spareggio” di cui al paragrafo che segue, al cui esito si determineranno i due concorrenti che dovranno sfidarsi al gioco di Eliminazione che dà accesso alla Ghigliottina.

DOMANDA DI SPAREGGIO

Nel caso in cui due o tre concorrenti al termine del gioco “Apri tutte le porte” si trovino a parità di montepremi si procederà allo spareggio come di seguito indicato: il conduttore proporrà ai Concorrenti che disputano lo spareggio un quesito aperto, senza opzioni, che prevede **come risposta un valore numerico**.

I Concorrenti coinvolti nello spareggio (due o tre secondo la casistica precedentemente illustrata), che nel frattempo saranno stati dotati del materiale necessario a scrivere (cartoncino e pennarello), avranno a disposizione 15 secondi (o altro tempo da definirsi a discrezione del conduttore) per rispondere al quesito proposto, trascrivendo sul cartoncino in dotazione la risposta.

Trascorsi i 15 secondi (o altro tempo da definirsi a discrezione del conduttore), il conduttore chiederà ai Concorrenti di mostrare la loro risposta e svelerà la risposta giusta. A questo punto, il Concorrente che avrà indicato il valore numerico che si allontana di più dalla risposta giusta viene eliminato. Il/ I Concorrente/i rimanente/i parteciperà/parteciperanno al successivo gioco di Eliminazione per avere accesso alla Ghigliottina.

Il meccanismo della Domanda di Spareggio potrà essere iterato (con altre domande) tante volte quante siano necessarie a determinare univocamente un solo Concorrente perdente. Nel caso in cui, cioè, due o più concorrenti in gioco forniscano la stessa risposta e tale

risposta risulti essere la più “sbagliata”, ovvero la più lontana numericamente dalla risposta giusta, tali concorrenti dovranno affrontarsi in un nuovo quesito.

Esempio di Gioco

Sono in spareggio il Concorrente 1, il Concorrente 2 e il Concorrente 3.

Il conduttore chiede: Quanti chilometri dista in linea d'aria Roma da Milano?

(La risposta giusta è 477 km)

Postazione concorrente 1 risponde: 480 km

Postazione concorrente 2 risponde: 476 km

Postazione concorrente 3 risponde 478 km

Perde il Concorrente 1, che viene eliminato

SEGUE: 3° ELIMINAZIONE (4° ELIMINAZIONE PER LE PUNTATE DEL TORNEO DEI SUPER CAMPIONI) CON IL GIOCO “LA SCALATA DOPPIA” IL CUI MECCANISMO È DETTAGLIATAMENTE DESCRITTO ALLA PAGINA 12 CHE PRECEDE. PER QUESTA ELIMINAZIONE L'ORDINE DI RISPOSTA SEGUIRÀ QUELLO DEL GIOCO PRECEDENTE “APRI TUTTE LE PORTE”.

Determinazione del Montepremi di accesso alla Ghigliottina

Il montepremi di accesso al gioco finale della Ghigliottina corrisponde sempre alla somma dei due montepremi dei concorrenti che partecipano al gioco di Eliminazione che dà accesso alla Ghigliottina, così come determinati alla fine del gioco “Apri tutte le porte”.

L'unica eccezione prevista è il caso in cui nel gioco precedente “Apri tutte le porte” sia intervenuto il meccanismo “Vai alla Ghigliottina” nel qual caso, per la determinazione del montepremi di accesso alla Ghigliottina, si seguirà il criterio descritto *supra* nel relativo paragrafo.

GIOCO FINALE

LA GHIGLIOTTINA

Partecipa al gioco finale il concorrente che sia risultato vincitore dal precedente gioco di Eliminazione.

Il conduttore propone per cinque volte una coppia di termini; per ciascuna coppia il concorrente deve scegliere entro 5 secondi (o altro tempo a discrezione del Conduttore) 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.

Al Concorrente verrà data la possibilità di "acquistare" un sesto indizio che possa aiutarlo nella soluzione. Più precisamente, allo scadere del tempo previsto per scrivere la risposta (60" o quello comunicato dal conduttore), il concorrente dovrà scrivere la propria risposta su un cartoncino che consegnerà al conduttore, ma dovrà contestualmente comunicare che vuole il sesto indizio: immediatamente al montepremi finale del concorrente sarà "cancellata" l'ultima cifra (es.: se il montepremi finale a disposizione del concorrente è 50.000 euro diventa di 5.000 euro, se è di 11.250 euro diventa di 1.125 euro), e il conduttore gli comunicherà il sesto indizio. A quel punto al concorrente verrà restituito il cartellino; il concorrente avrà un ulteriore tempo stabilito (10" o altro tempo da definirsi) per confermare

la propria risposta o elaborarne una nuova (barrando in maniera inequivocabile la precedente): scaduto il tempo extra dovrà scrivere la risposta sul cartoncino, che deve essere consegnato al Conduuttore.

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.

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.

- a. Se dopo la formulazione di una domanda, per causa di forza maggiore, guasto tecnico o caso fortuito, o errore del Conducente, dovesse essere interrotta una fase di gioco, la stessa riprenderà con la formulazione di una nuova domanda. Il caso che può dar luogo alla formulazione di una nuova domanda si realizza anche nel caso in cui il concorrente abbia già risposto a un quesito che, successivamente, risulti essere stato mal formulato dal Conducente per qualsivoglia causa o motivo, ovvero risulti errato nella formulazione o nella risposta.
- b. 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.
- c. 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.

- d. Qualora un concorrente a causa di un evento di forza maggiore o caso fortuito, infortunio o malattia, riguardanti la sua persona, 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 o partecipi ad un torneo – non potesse prendere parte alla registrazione della/e puntata/e successiva/e, nei giorni stabiliti dalla produzione a suo insindacabile giudizio, la produzione medesima sostituirà tale concorrente con un nuovo concorrente, mantenendo la facoltà a sua esclusiva discrezione di richiamarlo per prendere parte 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.