

REGOLAMENTO DEL GIOCO
“L'EREDITA' - UNA SERA INSIEME”
puntata in onda mercoledì 2 novembre 2022

INDICE

- INTRODUZIONE	PAG. 2
- GIOCHI IN SCALETTA:	
1) L'UNO O L'ALTRO MUSICALE (LOL) (INCREMENTO MONTEPREMI)	PAG. 5
2) SCOSSA	PAG. 6
- SCALATA DOPPIA	PAG. 7
3) ABBINAMENTI ("CONTINUA TU...") (2 MANCHE - INCREMENTO MONTEPREMI)	PAG. 9
4) I FANTASTICI QUATTRO	PAG. 10
- SCALATA DOPPIA	
5) PAROLONE (2 MANCHE - INCREMENTO MONTEPREMI)	PAG. 12
6) TRIELLO	PAG. 14
7) STOCCATA FINALE	PAG. 17
8) GHIGLIOTTINA	PAG. 19
- NOTE FINALI	PAG. 21

1) Introduzione

Alla puntata speciale de "L'Eredità - Una sera insieme", in onda su Rai Uno mercoledì 2 novembre 2022 in prima serata, parteciperanno in qualità di Concorrenti 7 personaggi famosi (d'ora in poi "Concorrenti").

L'intero Montepremi eventualmente vinto all'esito del Gioco finale della "Ghigliottina" sarà devoluto in beneficenza dalla RAI in favore di Unicef.

Visto il carattere di unicità della trasmissione, per i 7 Concorrenti sono escluse tutte le regole che interessano la permanenza dei Concorrenti stessi nella normale programmazione de "L'Eredità", pertanto all'esito della puntata nessuno dei concorrenti, compreso il campione della medesima, parteciperà ad altre puntate de "L'Eredità" .

Visto il carattere di unicità della trasmissione, inoltre, all'inizio della puntata Speciale "L'Eredità una sera insieme" nessuno dei 7 Concorrenti partecipanti ricoprirà il ruolo di Campione. I Concorrenti quindi inizieranno la puntata tutti con gli stessi identici diritti e doveri.

In scena, i 7 Concorrenti verranno collocati nelle loro postazioni in senso orario, a partire dalla postazione n. 1, secondo l'ordine stabilito a insindacabile giudizio della Produzione prima dell'inizio della registrazione. I Concorrenti, posti in circolo, devono rispondere, uno dopo l'altro, in senso orario, alle domande poste dal Conduttore con dinamiche diverse nei vari giochi.

In questa puntata speciale i 7 Concorrenti rimarranno tutti in gara sino al 5° Gioco ("Il Parolone").

I tre Concorrenti con montepremi maggiore accederanno poi al Triello. I due Concorrenti che all'esito del gioco del "Triello" avranno conseguito il montepremi maggiore accederanno al successivo Gioco "La stoccata finale". Infine, il vincitore del Gioco "La stoccata finale" accederà al Gioco finale della "Ghigliottina", che potrà risolvere con la collaborazione di tutti gli altri Concorrenti, tornati in gioco per l'occasione come illustrato nel prosieguo. Le modalità dei singoli Giochi e lo sviluppo della partita sono l'oggetto di questo Regolamento.

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

- "**L'UNO O L'ALTRO MUSICALE (LOL)**" (gioco di incremento del montepremi)

- "**LA SCOSSA**"

- **1° SCALATA** con passaggio montepremi al vincitore

- "**ABBINAMENTI**" (2 manche) (gioco di incremento del montepremi)

- "**I FANTASTICI QUATTRO**"

- **2° SCALATA** con passaggio montepremi al vincitore

- "**IL PAROLONE**" (2 manche) (gioco di incremento del montepremi)

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

- "**LA STOCCATA FINALE**" (da 2 a 1 Concorrente)

- "**GHIGLIOTTINA**" (1 Concorrente)

La RAI e la Produzione possono decidere, in qualsiasi momento e a loro insindacabile giudizio, di cambiare la sequenza dei giochi o i giochi stessi, seguendo le norme espone nel presente Regolamento.

1bis) Norme generali comuni a tutti i giochi

- 1) L'ordine in scena dei 7 Concorrenti, dalla postazione n. 1 alla postazione n. 7, viene stabilito a insindacabile giudizio della Produzione prima dell'inizio della puntata.
- 2) Nel primo gioco il giro di domande comincerà (sempre in senso orario) dal Concorrente alla postazione numero 1 secondo l'ordine di gioco stabilito a insindacabile giudizio della Produzione prima dell'inizio della puntata, e proseguirà secondo detto ordine.
- 3) A ognuno dei sette Concorrenti all'inizio della puntata viene consegnata una "Eredità" di 10.000,00 euro. Questa "Eredità" iniziale potrà essere incrementata nei giochi "LoL Musicale", "Abbinamenti" e "Parolone", come descritto nei rispettivi paragrafi dedicati (vedi oltre pag. 5, 9 e 12).
- 4) Le regole dei giochi esposti di seguito valgono in linea generale. Possono subire eventuali piccole variazioni al loro svolgimento in base alla Prova Generale, alla loro definitiva collocazione in scaletta e per questioni legate alla durata effettiva del Programma in sede di registrazione, particolarmente per quanto riguarda la seconda manche (Giochi "Abbinamenti" e "Parolone") e le modalità di "errore" nel Gioco de "I Fantastici Quattro" (vedi oltre pag. 10).
- 5) In questa puntata speciale i Concorrenti che hanno perso il Gioco della "Scossa" e quello de "I Fantastici Quattro" (per un doppio errore o per quanto specificato nelle regole del Gioco stesso), per conservare il proprio Montepremi dovranno "puntare" un altro dei Concorrenti rimasti in gara. I due Concorrenti (il "Puntato" e il "Puntatore") si sfideranno nel Gioco "Scalata" (vedi oltre pag. 7).
Se il Concorrente "Puntato" vince la sfida aggiunge al suo montepremi quello del Puntatore, che prosegue la gara con montepremi azzerato. Se invece la sfida è vinta dal "Puntatore", il Puntato perde il proprio montepremi, che viene aggiunto a quello del Puntatore.

GIOCHI DEL PROGRAMMA IN SCALETTA

L'UNO O L'ALTRO MUSICALE ("LOL MUSICALE") (7 Concorrenti - Gioco di incremento Montepremi)

Il Conduttore propone a ciascun Concorrente, secondo il meccanismo "a giro" spiegato in precedenza, una affermazione (di argomento musicale), con due opzioni di risposta.

Inizia a giocare il Concorrente che si trova alla postazione n. 1 secondo l'ordine di gioco stabilito a insindacabile giudizio della Produzione prima dell'inizio della puntata.

Il primo Concorrente deve individuare quale tra le due opzioni di risposta sia quella corretta.

Se la risposta è giusta, il Concorrente incrementa il suo Montepremi di 20.000 euro.

Se invece la risposta è sbagliata, il Conduttore fornisce la risposta giusta; il Montepremi del Concorrente non viene incrementato.

La mano passa al Concorrente successivo, che gioca con una nuova affermazione e con le stesse modalità.

Il Gioco termina dopo la domanda al settimo e ultimo Concorrente.

LA SCOSSA (7 Concorrenti)

Viene mostrata ai Concorrenti una domanda con 7 risposte alternative. Tra queste risposte è compresa la risposta "giusta", che però in questo gioco fa commettere l'errore.

Inizia a giocare il Concorrente che si trova alla postazione n. 1 secondo l'ordine di gioco stabilito a insindacabile giudizio della Produzione prima dell'inizio della puntata.

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

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

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

LA SCALATA (Gioco di passaggio Montepremi)

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

Inizia a giocare (sempre in senso orario) il Concorrente che ha vinto il Gioco della Scalata, e proseguirà secondo l'ordine di gioco stabilito a insindacabile giudizio della Produzione prima dell'inizio della puntata.

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

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

Descrizione del gioco:

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

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

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

Il Concorrente che ha 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 e aggiunge al suo montepremi quello del Concorrente che ha perso il gioco, che prosegue con montepremi azzerato.

Modalità di gioco:

Inizia a giocare il Concorrente "Puntato".

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

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

Se il Concorrente non dà subito la risposta esatta, dopo tre secondi (o altro tempo da 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 completare del tutto o in parte la parola/risposta esatta.

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

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

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

Questa alternanza di gioco tra i due Concorrenti proseguirà con le stesse modalità fino a quando uno dei due Concorrenti non avrà esaurito i 60 secondi (o altro tempo da 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 vede azzerato il proprio montepremi. Il Concorrente che ha ancora del tempo a sua disposizione vince il gioco e aggiunge al suo montepremi quello del Concorrente che ha perso il gioco.

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

ABBINAMENTI ("Continua tu...") (7 Concorrenti - Gioco di incremento Montepremi)

Il gioco comprende due manche, identiche nelle modalità di svolgimento.

Il primo a giocare la prima manche sarà il Concorrente che ha vinto il precedente gioco della Scalata; poi si proseguirà secondo l'ordine di gioco stabilito a insindacabile giudizio della Produzione prima dell'inizio della registrazione (cfr. pag. 4 par. 2).

Per vincere il Gioco i Concorrenti devono completare in modo corretto una lista di 20 abbinamenti (o altro numero da definire in sede di prova generale) nel tempo massimo di 60 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.

Il Concorrente successivo dovrà ricominciare dall'inizio la lista degli Abbinamenti; il tempo di gioco sarà azzerato e quindi il cronometro ripartirà da zero.

La 1° manche termina quando uno dei Concorrenti riuscirà a completare l'intera lista di Abbinamenti. Questo Concorrente vincerà la somma in palio per questa manche (20.000 euro o altro importo da definire in sede di Prova generale), che si aggiungerà al proprio montepremi.

Il Gioco ripartirà (con una nuova lista di Abbinamenti e il cronometro a zero) **dal Concorrente alla sinistra del Concorrente che ha vinto la prima manche**, e proseguirà nelle modalità precedentemente descritte. In questa 2° manche giocherà anche il Concorrente che ha già vinto la prima manche.

Il Gioco termina quando uno dei Concorrenti riuscirà a completare la seconda lista di Abbinamenti. Questo Concorrente vincerà la somma in palio per questa manche (20.000 euro o altro importo da definire in sede di Prova generale), che si aggiungerà al proprio montepremi.

I FANTASTICI QUATTRO (7 Concorrenti)

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.

Meccanismo di Gioco:

Per esigenze di scaletta, in questo gioco sarà il Conduttore a decidere chi inizia a giocare.

Ai sette Concorrenti vengono mostrate 4 opzioni di risposta, che restano fisse in grafica per tutta la durata del gioco.

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 (o un errore, vedi pag. 6 par. 5 e pag. 22 par. 2) deve partecipare al successivo gioco della Scalata.

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

IL PAROLONE (7 Concorrenti – due manche; Gioco di incremento Montepremi)

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

ESEMPIO:

La parola "ORIFIAMMA" corrisponde a:

Significati proposti:

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

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

(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 7 Concorrenti si sfideranno giocando ciascuno singolarmente secondo quanto nel prosieguo indicato.

Giocherà per primo il Concorrente che ha vinto il precedente gioco della Scalata; poi si proseguirà secondo l'ordine di gioco stabilito a insindacabile giudizio della Produzione prima dell'inizio della registrazione (cfr. pag. 4 par. 2).

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

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

La manche di gioco termina quando uno dei Concorrenti individua la definizione corretta rispondendo SI' alla definizione medesima che corrisponde come detto al corretto significato della "Parola difficile". In questo caso

questo Concorrente vince la manche, e si aggiudica il primo Bonus di 10.000 euro (o altra somma da confermare in sede di Prova Generale) in palio per questo Gioco.

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

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

Come detto, il gioco proseguirà con queste modalità sino a quando uno dei Concorrenti risponderà SI' alla definizione corrispondente al significato corretto della "parola difficile". Dopo aver assegnato il primo Bonus, si procederà con la seconda manche, che avrà identiche modalità.

Anche alla seconda manche parteciperanno tutti e 7 i Concorrenti, **e il Gioco riprenderà dal successivo Concorrente di mano dopo il vincitore della prima manche**. Al Concorrente viene proposta una seconda "Parola difficile". Il primo dei Concorrenti che individua la corretta definizione di questa "Parola difficile" si aggiudicherà il secondo Bonus messo in palio per questo Gioco (10.000 euro o altra cifra da definire in sede di Prova Generale).

NOTE:

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

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

PASSAGGIO AL GIOCO DEL "TRIELLO"

Terminato il gioco de "Il Parolone", **i tre Concorrenti che avranno il montepremi più elevato accederanno al successivo Gioco del Triello.**

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

"TRIELLO" (versione con tre giocatori)

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

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

I 2 concorrenti che, alla fine del gioco, avranno conquistato i montepremi più alti parteciperanno al successivo gioco de "La stoccata Finale".

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

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

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

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: quattro caselle da 20.000,00 euro, una casella "Imprevisto" e due caselle da 30.000,00 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.

CASELLA "IMPREVISTO"

Tra le 7 caselle 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 (cfr. pag. 2, "Introduzione", comma 3), 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 de "La Stoccata Finale". 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).

Il gioco del Triello termina con la risposta esatta all'ultima domanda (o eventualmente con quella errata della Casella Imprevisto - vedi oltre - qualora la casella imprevisto sia stata scelta per ultima). Il concorrente che dopo l'ultimo aggiornamento del montepremi possiederà la cifra inferiore dovrà abbandonare la partita.

I due concorrenti con i montepremi più elevati passano al successivo gioco de "La Stoccata Finale" (in caso di pareggio vedi oltre).

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 al successivo gioco de "La Stoccata Finale". In questo caso il secondo concorrente che proseguirà la gara sarà individuato in base al montepremi con cui ha iniziato il Gioco, ovvero parteciperà insieme al terzo concorrente alle fasi di Spareggio (vedi oltre).

SPAREGGIO:

In caso di parità tra due o tre Concorrenti, verrà/verranno effettuato/ti uno/due sorteggio/i elettronico/i (gestiti da computer) per decidere i Concorrenti che accederanno al gioco de "La Stoccata finale".

"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. 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".

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".

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

GIOCO FINALE

LA GHIGLIOTTINA

Il Concorrente che ha vinto il Gioco de "La Stoccata Finale" con il relativo montepremi acquisito partecipa come concorrente titolare responsabile del Gioco "La Ghigliottina" e si cimenterà nell'individuazione e successiva consegna della parola che costituirà la soluzione finale.

In questa puntata speciale partecipano alla fase del gioco "La Ghigliottina" anche gli altri 6 Concorrenti della puntata, che potranno fornire suggerimenti, aiuti e assistenza al concorrente Responsabile con il meccanismo di seguito descritto.

Meccanismo di gioco:

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

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

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

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

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

- Prima della consegna definitiva della risposta al Conduttore, in caso di dubbi può confrontare la propria risposta con quelle che i Concorrenti-Assistenti avranno a propria volta scritto sui propri cartoncini.
- Nel caso in cui la risposta indicata da uno dei Concorrenti-Assistenti gli risulti più corretta, il Concorrente Responsabile ha la possibilità di cambiare il proprio cartoncino, sostituendolo con quello del Concorrente-Assistente.
- A questo punto il cartoncino deve essere consegnato al Conduttore. Il cartoncino consegnato sarà quello determinante a tutti gli effetti per l'eventuale vincita finale.

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

Se la parola scritta dal Concorrente Responsabile risulta corretta come spiegato nel comma precedente, l'intero montepremi in palio maturato sino a quel momento sarà interamente devoluto all' **Unicef senza che nulla sia dovuto ai 7 concorrenti a seguito della loro partecipazione al programma.**

Regole comuni a tutti i giochi

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

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

1. Se dopo la formulazione di una domanda, per causa di forza maggiore, guasto tecnico o caso fortuito, o errore del 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. La RAI e la Produzione possono decidere, in qualsiasi momento e a loro insindacabile giudizio, di cambiare la sequenza dei giochi o i giochi stessi, così come per esigenze di scaletta e/o di durata di registrazione del Programma il meccanismo di partecipazione alla "Scalata" dopo il Gioco de "I Fantastici Quattro" può essere anticipato al primo errore invece che al secondo. Per gli stessi motivi, il gioco del "Continua tu" e de "Il Parolone" possono avere una sola manche e non due.

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.