

# REGOLAMENTO DEL GIOCO

## “L'EREDITA'”

Magnolia ha intrapreso la realizzazione di un programma televisivo denominato “L'EREDITA'”, che andrà in onda sull'emittente televisiva RAI nei giorni e nelle ore che l'emittente riterrà più idonei alla messa in onda.

Il Gioco, riservato a persone maggiorenni, è disciplinato dalle seguenti regole.

### VARIAZIONI AL REGOLAMENTO DEL GIOCO “L'EREDITA'” PER PUNTATE CHE VEDANO LA PARTECIPAZIONI DI MINORI

Nei suoi appuntamenti con le puntate della domenica e di altri giorni festivi, potranno essere chiamati al gioco dell'Eredità delle squadre formate da concorrenti di minore età; ciascun concorrente sarà accompagnato da uno dei suoi parenti stretti (genitori, nonni, etc.).

In queste puntate “speciali” la trasmissione si svilupperà come nelle puntate normali attualmente in onda, quindi con i seguenti giochi:

- La Scalata
- Vero o Falso
- Le Fantastiche Quattro
- La Scossa
- L'Hit Parade (la classifica)
- Il Duello

Il minore NON parteciperà invece al gioco della “Ghigliottina”, così come descritto in seguito.

I giochi elencati avranno le stesse regole riportate del “Regolamento del Gioco l'”Eredità”, già approvate dagli Uffici competenti, salvo le seguenti modifiche:

- I minori (maschietti e femminucce compresi tra gli otto e i dodici anni di età) saranno in numero di sei per ciascuna puntata. Il “campione” (cioè colui o colei che vincerà il gioco del Duello) quindi NON tornerà nel successivo appuntamento “speciale” dell'Eredità.

- I bambini avranno la facoltà di scegliere, anche su consiglio della redazione, un accompagnatore/accompagnatrice; potrà essere un genitore o un nonno/nonna o altro parente stretto.

- Le domande e i vari argomenti di gioco saranno adeguati e in linea con la presenza e la cultura dei minori.

- Il punteggio di ciascun concorrente minore sarà espresso per tutta la durata della gara in PUNTI. Quindi ciascuno di loro avrà una dote iniziale di “10 punti”, più 10 punti assegnati con il gioco della Scalata. Al tavolo del Duello le domande avranno indicazioni tra i 10 e i 50 punti.

- Il minore che al termine del Duello sarà in possesso del “punteggio” più alto avrà vinto la puntata, e riceverà un premio (numero di libri pari al suo punteggio, un viaggio a Disneyland, una bicicletta, un gioco elettronico,

o altro da concordare). Gli altri Concorrenti avranno un premio di consolazione (eventualmente una scatola del gioco dell'Eredità o altro da concordare).

- E' ovvio che il "campione" del programma normale "salterà" la puntata speciale, e tornerà a giocare nella puntata immediatamente successiva.

#### VARIAZIONE PER LA "GHIGLIOTTINA"

Come in una staffetta "di famiglia", al termine del Duello il vincitore uscirà di scena e lascerà il testimone nelle mani del suo accompagnatore, che affronterà il gioco della Ghigliottina.

Il montepremi del gioco della Ghigliottina sarà fisso per tutte le puntate "speciali", e deciso dalla Rai sulla cifra media con cui gli altri concorrenti arrivano a questo gioco (quindi dovrebbe essere intorno ai 100.000 euro).

La Ghigliottina che verrà giocata nelle puntate "speciali" sarà (per difficoltà, dimezzamenti e sistema di gioco) identica a quella delle puntate normali.

#### **1) Introduzione**

Al programma L'Eredità partecipano per ogni puntata 6 concorrenti (5 nuovi concorrenti più il campione della puntata precedente, eccetto il caso in cui questo campione abbia realizzato un "en plein" vincente nel gioco finale della puntata precedente; in tal caso i nuovi concorrenti saranno 6 anziché 5).

I concorrenti devono rispondere, uno dopo l'altro, in senso orario, alle domande poste dal conduttore con dinamiche diverse nei vari giochi.

L'ordine di gioco viene stabilito dal primo all'ultimo con estrazione notarile, il campione è sempre il sesto.

Il gioco d'apertura (denominato "La Scalata") permette ai concorrenti di incrementare il montepremi iniziale ("eredità") e ha regole particolari, descritte più oltre.

Nei giochi "Usa la testa", "Chi l'ha detto", "Domino", "Vero o Falso", "Lei o L'altra" e "La patata bollente", viene considerato errore anche la mancata risposta entro il tempo stabilito che si intende di 5" o comunque un tempo a discrezione del conduttore.

In questi giochi inoltre viene eliminato il primo concorrente che ha commesso due errori, indipendentemente dal fatto che il giro sia stato completato.

Per quanto riguarda la "Scossa" viene eliminato il primo concorrente che ha commesso un solo errore.

Il concorrente può però salvarsi e rimanere ancora in gioco indicando un altro dei concorrenti rimasti, che dovrà rispondere ad una domanda (scelta tra tre domande, A,B,C, una facile, una media ed una difficile a sua insaputa, ciascuna con tre alternative). Tempo per la risposta 1'00" o un tempo comunque a discrezione del conduttore.

Se risponde esattamente, il prescelto si salva e aggiunge alla sua parte di Eredità quella del concorrente che lo aveva scelto, che viene quindi eliminato. Se sbaglia è lui ad essere eliminato e la sua parte di Eredità viene "conquistata" dal concorrente che lo ha scelto (questo gioco d'ora in avanti sarà denominato L'ELIMINAZIONE).

Per quanto riguarda i giochi de “La Parola”, “L’indiziato” e il “Cos’è?” non vengono attribuite penalità per gli errori e si affrontano nella Eliminazione i due concorrenti che non hanno fornito la risposta esatta.

Per quanto riguarda il gioco della “Hit Parade” vince chi completa l’esatta sequenza degli indizi, nell’ordine nel quale essi devono essere collocati. Anche per questo gioco gli errori non costituiscono penalità, e si affrontano nella Eliminazione i due concorrenti che non hanno fornito la risposta esatta.

A ogni concorrente all’inizio della puntata viene consegnata un’“eredità” di 10.000,00 euro, che come detto può essere aumentata di altri 10.000,00 euro per ciascun concorrente che vince la propria manche del gioco “La Scalata”.

### **“LA SCALATA” (gioco per incrementare il proprio montepremi iniziale)**

Gioco al quale partecipano tutti e sei i concorrenti della puntata.

Il giro delle manche di gioco comincerà (in senso orario) seguendo l’ordine dell’estrazione notarile iniziale, dal concorrente primo estratto al concorrente ultimo estratto. L’eventuale campione della puntata precedente sarà sempre l’ultimo a giocare.

“La Scalata” è il gioco di apertura della trasmissione. In questo gioco non si “eliminano” concorrenti, ma ciascun concorrente tenta di acquisire 10.000,00 euro, che vanno a sommarsi all’“eredità” iniziale di 10.000,00 che ciascun concorrente riceve all’inizio della trasmissione.

Ciascun concorrente gioca solo e unicamente la propria manche di gioco. 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 (scanditi da un cronometro) per individuare cinque parole la cui definizione è fornita dal Conduttore. Gli errori non costituiscono penalità, e il concorrente può fare quanti tentativi vuole per trovare le parole giuste, ma sempre entro i 30 secondi concessi. Se alla fine del tempo di gioco ha individuato correttamente tutte e cinque le parole si aggiudica 10.000,00 euro, che vanno ad aggiungersi alla sua “eredità” iniziale di 10.000,00 euro. Se invece non riesce a fornire anche una sola delle cinque parole richieste non vince nulla, e il suo montepremi rimane fermo ai 10.000,00 euro dell’“eredità” iniziale.

Per facilitare il gioco e non rendere possibili errori, al concorrente viene fornita la lettera iniziale e il numero di lettere necessarie a individuare la giusta parola.

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

Opzione uno:

Le parole da trovare possono avere la stessa iniziale per l’intera manche di ciascun concorrente. Per

esempio le cinque parole da trovare possono iniziare tutte con la lettera “C”. In questo caso, naturalmente, la stessa regola varrà per tutti i concorrenti (anche se ciascun concorrente avrà una lettera differente).

Opzione due:

Le parole richieste possono essere “in crescita”: per esempio la prima di tre lettere, la seconda di quattro, la terza di cinque, e così via o in decrescita. Anche in questo caso, laddove si adoperasse questa opzione, la regola varrà per tutti i concorrenti

Opzione tre:

In determinate circostanze si potrà giocare anche con un numero maggiore di definizioni e di parole; per ciascuna parola in più da individuare oltre le 5, il tempo di 30 secondi verrà maggiorato di 5 secondi per ogni parola in più, o rimarrà invariato a 30 secondi a descrizione del conduttore. Le altre regole del gioco però rimarranno invariate, e vinceranno solo i concorrenti che riusciranno a trovare tutte le parole della loro manche.

Opzione quattro:

Questo gioco può essere anche giocato “a manche unica”, con una definizione per ciascun concorrente, a rotazione e seguendo l’ordine dell’estrazione notarile iniziale. In questo caso il gioco non fa aumentare il montepremi dei concorrenti, ma ha lo scopo di eliminarne uno. Vale quindi la regola generale del “doppio errore”: il concorrente che, ascoltata la definizione proposta dal conduttore, non individua la parola corretta a essa relativa, commette un errore (e la stessa definizione viene proposta al concorrente successivo). Al secondo errore di un concorrente il gioco si ferma e si procede con la fase dell’”Eliminazione” (vedi oltre).

Nel caso in cui il gioco de “La Scalata” venga posto con questa opzione in altro punto della scaletta, giocheranno i concorrenti ancora in gara, Il giro di domande comincerà (sempre in senso orario) dalla sinistra del concorrente eliminato nella precedente Eliminazione e quindi segue l’ordine dell’estrazione notarile iniziale.

In caso di contestazioni FA TESTO l’elenco di parole compilato dalla Redazione e precedentemente consegnato al Notaio della trasmissione.

#### **“IL CUBETTO” (meccanismo per l’acquisizione di un “bonus”)**

Nelle fasi iniziali de “L’Eredità”, il Conduttore può introdurre un bonus denominato “Cubetto”.

Il Concorrente che vince il gioco di assegnazione di questo bonus conquisterà un “bonus”, appunto, che gli permetterà di NON ESSERE INDICATO NELLE VARIE FASI DELLE ELIMINAZIONI; INOLTRE IL CONCORRENTE CHE, NEL GIOCO DI SOTTOFINALE DENOMINATO “IL DUELLO”, SI TROVA A DETENERE IL “CUBETTO”, GODRA’ DI PARTICOLARI PRIVILEGI:

- Ipotesi a): il Concorrente non sarà penalizzato dalla perdita del proprio montepremi alla prima risposta sbagliata da lui fornita. In questa ipotesi, quindi, alla prima risposta errata, per effetto del bonus, il concorrente detentore NON PERDE IL PROPRIO MONTEPREMI, che quindi NON PASSA

ALL'AVVERSARIO (come altrimenti avverrebbe); ovviamente, però, il concorrente detentore non vince il montepremi della domanda che ha scelto (e alla quale ha risposto erroneamente). Il suo montepremi rimane quindi inalterato. Nel caso in cui il concorrente detentore del bonus, nel corso de "il Duello", non fornisca risposte errate, il bonus semplicemente non viene utilizzato; il concorrente detentore non trarrà quindi alcun vantaggio dall'esserne stato in possesso.

- Ipotesi b): il Concorrente, per una sola volta nel corso del gioco, dopo aver scelto l'argomento della domanda successiva ma prima di averne scoperto il valore e di averne conosciuto il testo, potrà richiedere un AIUTO per rispondere alla domanda stessa; solo una volta compiuta la scelta di usare il "bonus" il Concorrente conoscerà valore e testo della domanda. Questo "aiuto" sarà scelto dalla Produzione prima dell'inizio delle registrazioni delle puntate di questa edizione del programma e, a seconda delle possibilità tecniche offerte dallo Studio, potrà essere scelto tra: un aiuto da parte del pubblico presente, oppure una telefonata a una persona conosciuta (scelta in precedenza), oppure un collegamento a Internet.

Modalità del "bonus":

1) Il bonus "Cubetto" viene attribuito al Concorrente che vince il gioco di assegnazione del bonus stesso, che può essere scelto tra: "L'indiziato", "Cos'è", oppure "La Parola".

Nel caso in cui i giochi "L'indiziato" e "La Parola" vengano scelti per essere abbinato al "Cubetto", l'unica variazione regolamentare al loro svolgimento consiste nel numero degli indizi che il Conduttore propone ai concorrenti: non più 12 ("L'indiziato") e 9 ("La Parola"), ma:

- 6 per tutti e due i giochi se "Il Cubetto" e relativo gioco di abbinamento vengono proposti all'inizio della trasmissione, con sei concorrenti in gara.

- 5 per tutti e due i giochi se "Il Cubetto" e relativo gioco di abbinamento vengono proposti dopo il primo gioco e la prima "Eliminazione" della trasmissione, con cinque concorrenti in gara.

Nel caso invece che il gioco scelto per essere abbinato al "Cubetto" sia il "Cos'è", le variazioni di regolamento verranno esposte in appendice al paragrafo dedicato a questo gioco.

2) Il gioco prescelto, pur mantenendo invariate tutte le altre regole a parte quelle segnalate, ovviamente cambia il suo scopo: non serve più a determinare chi va al gioco finale e chi viene prescelto per una eliminazione, ma solo a stabilire quale concorrente acquisisce il bonus.

3) Il bonus è "personale" del Concorrente e non può essere scambiato con altri. Però, nel caso in cui il concorrente detentore del bonus venga eliminato in una delle fasi di gioco denominate "L'Eliminazione", il bonus passa come "eredità" (insieme al montepremi, come altrove spiegato) dal Concorrente che viene eliminato al Concorrente che ha determinato la sua eliminazione.

4) Nel corso del gioco "Il Duello" il concorrente che a questo punto del programma detiene il "Cubetto" gode di particolari privilegi, come spiegato in precedenza. Il bonus si attiva PER UNA SOLA VOLTA, dopodiché il bonus esaurisce il suo effetto; da quel momento in poi il concorrente "ex" detentore perderà ogni privilegio e la sua partita andrà avanti come da regolamento del gioco de "Il Duello".

## **2) Spiegazione dei giochi**

### **VERO O FALSO: 1 Round (da 6 a 5)**

Data una affermazione (di qualsiasi genere e tipo), visualizzata in grafica, viene chiesto a ciascun concorrente, secondo il consueto meccanismo a giro, se l'affermazione sia VERA o FALSA. Dopo i consueti due errori il concorrente deve partecipare all'eliminazione.

Tempo per la risposta 5" o un tempo a discrezione del conduttore.

### **O IN ALTERNATIVA USA LA TESTA: 1° Round (da 6 a 5)**

Ai concorrenti vengono proposte, nella consueta successione, delle domande. Si tratta di domande con tre alternative consistenti in singole lettere. Il concorrente per dare la risposta deve scegliere una delle tre lettere, quella che ritiene sia l'iniziale della risposta esatta e fornire di seguito la risposta esatta. Nel caso l'indicazione della lettera fosse esatta ma la risposta sbagliata al concorrente viene attribuito un errore.

Tempo per la risposta: 5" o un tempo a discrezione del conduttore.

### **PRIMA ELIMINAZIONE**

Quando nel corso del gioco precedente un concorrente commette per primo due errori si procede alla sua eliminazione. Questo però per salvarsi e rimanere ancora in gioco indica un altro dei concorrenti rimasti che deve rispondere ad una domanda (scelta tra tre domande, A,B,C, una facile, una media ed una difficile a sua insaputa, visualizzate in grafica, ciascuna con tre alternative). Tempo per la risposta 1'00" o un tempo dato al concorrente a discrezione del conduttore. Se risponde esattamente il prescelto si salva e aggiunge alla sua parte di Eredità quella del concorrente che lo aveva scelto che viene quindi eliminato. Se sbaglia è lui ad essere eliminato e la sua parte di Eredità viene "conquistata" dal concorrente che lo ha scelto.

Come detto in precedenza, il Concorrente che detiene il "Cubetto" NON PUO' ESSERE INDICATO per l'eliminazione. Viceversa, se è proprio lui ad aver commesso il "doppio errore", e il concorrente che è stato indicato per l'Eliminazione risponde esattamente alla domanda che gli viene posta, il Concorrente detentore del "Cubetto" viene normalmente eliminato, e il "Cubetto", nonché la sua "Eredità" (il montepremi in suo possesso a quel momento di gioco), passano al Concorrente che lo ha eliminato.

### **DOMINO (2° Round : da 5 a 4)**

Il giro di domande comincerà (sempre in senso orario) dalla sinistra del concorrente eliminato nella precedente Eliminazione e quindi segue l'ordine dell'estrazione notarile iniziale.

Scopo del gioco: il gioco comprende inizialmente sei parole: una di queste sarà messa graficamente in evidenza. Il concorrente di mano 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 evidenziata (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 tra i cinque concorrenti, secondo l’ordine di sorteggio.

Fine del gioco: il gioco termina nel momento in cui un concorrente compie DUE ERRORI.

Il primo concorrente a commettere due errori “punta il dito” , ovvero indica un altro dei concorrenti che è costretto a rispondere alla domanda dell’Eliminazione.

Se alla fine della manche (composta da 20 abbinamenti) nessun concorrente compie 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 commesso due errori).

Tempo per la risposta 5” o un tempo a discrezione del conduttore.

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

### **IN ALTERNATIVA LE FANTASTICHE QUATTRO : ( 2° round da 5 a 4)**

Il giro di domande comincerà (sempre in senso orario) dalla sinistra del concorrente eliminato nella precedente Eliminazione e quindi segue l’ordine dell’estrazione notarile iniziale.

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

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

Partendo dal Concorrente di turno e seguendo l’ordine di estrazione, 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 tra le quattro **per quella domanda**), 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 sinchè non viene fornita la risposta esatta. Ovviamente a tutti i Concorrenti che sbagliano viene assegnato **un errore**.

Come per altri giochi dell'Eredità, il primo concorrente che commette due errori "punta il dito" , ovvero indica un altro dei concorrenti che è costretto a rispondere alla domanda dell'Eliminazione.

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

Ciascuna manche prevede 25 domande.

Se alla fine della manche 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 commesso due errori).

Il gioco termina nel momento in cui uno dei concorrenti abbia commesso il secondo errore.

### **ESEMPIO di manche:**

#### **Le QUATTRO opzioni a disposizione:**

TOTO' – ALBERTO SORDI – ROBERTO BENIGNI – ADRIANO CELENTANO

**Le domande per i concorrenti** (si inizia dal primo in ordine di estrazione del notaio):

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 poste in modo del tutto casuale. Può quindi succedere che per più volte di seguito (per esempio) la risposta esatta sia "TOTO'", o che non ci sia mai una domanda con risposta esatta (per esempio) "ADRIANO CELENTANO". Questa casualità è parte integrante del gioco.

### **O IN ALTERNATIVA CHI L'HA DETTO : ( 2° round da 5 a 4)**

Il giro di domande comincerà (sempre in senso orario) dalla sinistra del concorrente eliminato nella precedente Eliminazione e quindi segue l'ordine dell'estrazione notarile iniziale.

Al concorrente di turno 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 primo concorrente a commettere due errori è a rischio di eliminazione e deve "puntare il dito" contro un altro dei partecipanti al gioco. Tempo per la risposta 5" o un tempo a discrezione del conduttore.

### **O IN ALTERNATIVA VERO O FALSO (2°round) da 5 a 4)**

Il meccanismo del gioco resta identico a quello spiegato precedentemente.

In questo caso giocano 5 giocatori.

### **SECONDA ELIMINAZIONE**

Quando nel corso del gioco precedente un concorrente commette per primo due errori si procede alla sua eliminazione. Questo però per salvarsi e rimanere ancora in gioco indica un altro dei concorrenti rimasti che deve rispondere ad una domanda (scelta tra tre domande, A,B,C, una facile, una media ed una difficile a sua insaputa, visualizzate in grafica, ciascuna con tre alternative). Tempo per la risposta 1'00" o un tempo dato al concorrente a discrezione del conduttore. Se risponde esattamente il prescelto si salva e aggiunge alla sua parte di Eredità quella del concorrente che lo aveva scelto che viene quindi eliminato. Se sbaglia è lui ad essere eliminato e la sua parte di Eredità viene "conquistata" dal concorrente che lo ha scelto.

Anche in questo caso valgono tutte le regole espresse in precedenza per quanto riguarda il concorrente che detiene il "Cubetto".

### **LA PATATA BOLLENTE: 3° Round (da 4 a 3) \_**

Il giro di domande comincerà (sempre in senso orario) dalla sinistra del concorrente eliminato nella precedente Eliminazione e quindi segue l'ordine dell'estrazione notarile iniziale.

Al concorrente di turno vengono per prima cosa mostrate le tre risposte alternative (visualizzate in grafica) ad una domanda ancora non enunciata. Il concorrente, leggendo le alternative, deve decidere se accettare la domanda e quindi proseguire il gioco con le normali regole (errore e doppio errore con rischio di eliminazione) oppure passare la domanda ad un altro concorrente a sua scelta, che sarà obbligato in ogni caso a rispondere. Se la risposta del concorrente a cui è stata passata la domanda sarà esatta, il concorrente che ha rinunciato a rispondere avrà un errore, altrimenti, in caso di risposta errata, l'errore sarà solo del secondo concorrente, cioè colui che ha risposto.

Il gioco, sia che la domanda sia stata passata o meno, prosegue sempre in senso orario, dal concorrente successivo a quello a cui per primo sono state mostrate le 3 alternative. Dopo i consueti due errori, o per una risposta errata o per un errore maturato a causa del meccanismo sopra descritto, il concorrente deve partecipare alla eliminazione.. Tempo per la risposta 5" o un tempo a discrezione del conduttore

### **O (IN ALTERNATIVA) LEI O L'ALTRA: 3° Round (da 4 a 3)**

Il giro di domande comincerà (sempre in senso orario) dalla sinistra del concorrente eliminato nella precedente Eliminazione e quindi segue l'ordine dell'estrazione notarile iniziale.

Ai concorrenti vengono proposte nella consueta successione delle domande visualizzate in grafica. Si tratta di domande con due alternative di cui una scoperta ed una nascosta. Il concorrente deve scegliere se la

risposta è l'alternativa visibile o l'altra. Tempo per la risposta 5" o un tempo a discrezione del conduttore

### **O IN ALTERNATIVA LA SCOSSA : 3° Round (da 4 a 3 )**

Il giro di domande comincerà (sempre in senso orario) dalla sinistra del concorrente eliminato nella precedente Eliminazione e quindi segue l'ordine dell'estrazione notarile iniziale.

Viene mostrata ai concorrenti una domanda con 9 risposte alternative. A partire dal concorrente di turno, i concorrenti, dovranno indicare, secondo il consueto giro, una ad una le alternative sbagliate. Il primo che indica la risposta giusta partecipa, secondo le consuete modalità, al duello. A differenza degli altri giochi, quindi, si partecipa al duello dopo un solo errore. Nel caso che, dopo 8 risposte, nessun concorrente abbia ancora sbagliato, la domanda viene annullata e si riparte con una nuova domanda e questo giro può essere tagliato nel montaggio della puntata per la messa in onda.

**O IN ALTERNATIVA** : Il meccanismo della scossa rimane identico a quello indicato ma viene mostrata ai concorrenti una domanda con 10 risposte alternative e nel caso in cui , dopo 9 risposte , nessun concorrente abbia sbagliato , la domanda viene annullata e si riparte con una nuova domanda e il giro precedente potrebbe essere tagliato in montaggio per la messa in onda

### **O IN ALTERNATIVA “CHI L’HA DETTO “( 3° round da 4 a 3)**

Il meccanismo di gioco resta identico a quello indicato precedentemente .

In questo caso giocano in partenza 4 concorrenti

### **TERZA ELIMINAZIONE**

Quando nel corso del gioco precedente un concorrente commette per primo due errori si procede alla sua eliminazione. Questo però per salvarsi e rimanere ancora in gioco indica un altro dei concorrenti rimasti che deve rispondere ad una domanda (scelta tra tre domande, A,B,C, una facile, una media, ed una difficile a sua insaputa, visualizzate in grafica, ciascuna con tre alternative). e risponde esattamente il prescelto si salva e aggiunge alla sua parte di Eredità quella del concorrente che lo ha scelto che viene quindi eliminato. Tempo per la risposta 1'00" o un tempo dato al concorrente a discrezione del conduttore. Se sbaglia è lui ad essere eliminato e la sua parte di Eredità viene "conquistata" dal concorrente che lo ha scelto.

Anche in questo caso valgono tutte le regole espresse in precedenza per quanto riguarda il concorrente che detiene il "Cubetto".

### **LA HIT PARADE (4° round da 3 a 2)**

Il giro di domande comincerà (sempre in senso orario) dalla sinistra del concorrente eliminato nella precedente Eliminazione e quindi segue l'ordine dell'estrazione notarile iniziale.

Questo gioco, al quale partecipano tre Concorrenti, 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 Conducente 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. Gli errori quindi non comportano penalità, ma solo il passaggio di mano del gioco. Ciascun concorrente ha 5 secondi (o un tempo a discrezione del Conducente) 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.

La "Hit Parade", come detto, termina nel momento in cui uno dei tre concorrenti 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 dato la soluzione acquista il diritto di passare al Duello Finale e inoltre ha il diritto di "Puntare il dito" per decidere quale degli altri due concorrenti che rischiano l'eliminazione dovrà rispondere alla domanda (a meno che uno dei due Concorrenti sia in possesso del "Cubetto"; in questo caso dovrà essere "puntato" per forza l'altro. Anche in questo caso valgono infatti le regole già esposte per quanto riguarda il ruolo del Cubetto nelle Eliminazioni). Nell'eventualità in cui il concorrente indicato risponda esattamente alla domanda di eliminazione acquisisce il diritto di passare alla fase successiva mentre l'altro concorrente viene eliminato.

Nel caso in cui il concorrente indicato non risponda esattamente alla domanda sarà eliminato dal gioco consentendo all'avversario di accedere alla fase successiva.

In ogni caso il concorrente che ha individuato il personaggio si impossessa del montepremi del concorrente che viene eliminato dal gioco e, nel caso, anche del suo "Cubetto".

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.

### **O IN ALTERNATIVA "L'INDIZIATO" (4° round da 3 a 2)**

Il giro di domande comincerà (sempre in senso orario) dalla sinistra del concorrente eliminato nella precedente Eliminazione e quindi segue l'ordine dell'estrazione notarile iniziale.

Gioco a indizi al quale partecipano tre concorrenti. La finalità del gioco è quella di riuscire ad individuare, grazie a una serie di indizi, il nome di un personaggio. I personaggi, tutti molto noti e popolari, possono appartenere al mondo dello spettacolo, della politica, dello sport, oppure essere personaggi letterari o storici. Gli indizi sono 12 e sono visualizzati graficamente in due colonne di sei indizi ciascuna. All'inizio del gioco gli indizi sono parzialmente coperti, nel senso che sono mostrate solo le prime due lettere iniziali di ciascun indizio (es. an – animatore).

Il 1° concorrente di mano ha il diritto di scegliere un indizio, indicando le lettere iniziali corrispondenti.

Una volta svelato l'indizio, il concorrente ha la possibilità di tentare la soluzione. Se la soluzione è esatta il gioco termina (vedi oltre). Se invece la risposta è assente ("passo") o errata, il turno passa al secondo concorrente in ordine di estrazione, che ha a sua volta il diritto di scegliere un secondo indizio e dare la sua soluzione. Con le stesse modalità espresse in precedenza il gioco termina o passa al terzo concorrente, e quindi può terminare (in caso di risposta esatta) o continuare col giro, passando nuovamente al primo concorrente, e così via. A differenza dei giochi precedenti, infatti, ne "L'Indiziato" non vengono attribuite

penalità per gli errori: i concorrenti, ogni volta che sono di mano possono tentare la soluzione senza temere di commettere errore. Questo gioco non si conclude con un doppio errore (come per esempio nel caso del “Chi l’ha detto”) o con un singolo errore ( come nel caso della “ Scossa”).

Una volta svelati tutti i 12 indizi i concorrenti possono tentare di individuare la soluzione in una successione di “giri” a discrezione del conduttore.

“L’Indiziato”, come detto, termina nel momento in cui uno dei tre concorrenti riesce a dare la soluzione esatta, riuscendo a individuare il “personaggio misterioso”. I due concorrenti che non sono riusciti ad indovinare il personaggio rischiano entrambi di essere eliminati e si confrontano nell’eliminazione.

Il Concorrente che ha dato la soluzione acquista il diritto di passare al Duello Finale e inoltre ha il diritto di “Puntare il dito” per decidere quale degli altri due concorrenti che rischiano l’eliminazione dovrà rispondere alla domanda (a meno che uno dei due Concorrenti sia in possesso del “Cubetto”; in questo caso dovrà essere “puntato” per forza l’altro. Anche in questo caso valgono infatti le regole già esposte per quanto riguarda il ruolo del Cubetto nelle Eliminazioni). Nell’eventualità in cui il concorrente indicato risponda esattamente alla domanda di eliminazione acquisisce il diritto di passare alla fase successiva mentre l’altro concorrente viene eliminato.

Nel caso in cui il concorrente indicato non risponda esattamente alla domanda sarà eliminato dal gioco consentendo all’avversario di accedere alla fase successiva.

In ogni caso il concorrente che ha individuato il personaggio si impossessa del montepremi del concorrente che viene eliminato dal gioco e, nel caso, anche del suo “Cubetto”.

Nel caso in cui nessuno dei tre concorrenti in gioco riuscisse a individuare il personaggio al termine dei “giri”, si ricomincia con una nuova manche e un nuovo personaggio.

ATTENZIONE: se questo gioco viene scelto come gioco abbinato alla conquista del “Cubetto”, sono valide le regole esposte in precedenza.

#### **O IN ALTERNATIVA “COS’E” (4° round da 3 a 2)**

Gioco a “indovinelli” al quale partecipano tre concorrenti. La finalità del gioco è quella di riuscire a individuare, grazie a una serie di indovinelli e di suggerimenti, a quale oggetto il Conduttore si stia riferendo.

Il giro di domande comincerà (sempre in senso orario) dalla sinistra del concorrente eliminato nella precedente Eliminazione e quindi segue l’ordine dell’estrazione notarile iniziale.

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. Questo gioco non si conclude con un doppio errore (come ad esempio nel caso del “Chi l’ha detto”) o con un singolo errore (come nel caso della “ Scossa”).

Dopo il primo si passa al secondo e quindi al terzo concorrente. Se nessuno ha dato la soluzione ESATTA dopo il primo suggerimento, il giro ricomincia con il secondo suggerimento.

Per esempio, il Conducente dirà: "E' marchiato a fuoco"...

Si procederà così (esponendo i successivi suggerimenti e cercando l'oggetto misterioso) sintanto 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 Conducente può, a sua discrezione, fornire ulteriori chiavi di lettura dei suggerimenti, proseguendo con i "giri di risposta" dei concorrenti.

"Cos'è" termina nel momento in cui uno dei tre concorrenti riesce a dare la soluzione esatta, individuando l'oggetto in gioco. I due concorrenti che non sono riusciti ad indovinare l'oggetto rischiano entrambi di essere eliminati e si confrontano nell'eliminazione.

Il Concorrente che ha dato la soluzione acquista il diritto di passare al Duello Finale e inoltre ha il diritto di "Puntare il dito" per decidere quale degli altri due concorrenti che rischiano l'eliminazione dovrà rispondere alla domanda (a meno che uno dei due Concorrenti sia in possesso del "Cubetto"; in questo caso dovrà essere "puntato" per forza l'altro. Anche in questo caso valgono infatti le regole già esposte per quanto riguarda il ruolo del Cubetto nelle Eliminazioni). Nell'eventualità in cui il concorrente indicato risponda esattamente alla domanda di eliminazione acquisisce il diritto di passare alla fase successiva, mentre l'altro concorrente viene eliminato. Nel caso in cui il concorrente indicato non risponda esattamente alla domanda sarà eliminato dal gioco consentendo all'avversario di accedere alla fase successiva.

In ogni caso il concorrente che ha individuato l'oggetto misterioso si impossessa del montepremi del concorrente che viene eliminato dal gioco e, nel caso, anche del suo "Cubetto".

Nel caso in cui nessuno dei tre concorrenti in gioco riesca a individuare l'oggetto al termine dei "giri" permessi dal Conducente, si ricomincia con una nuova manche e un nuovo oggetto.

### **VARIAZIONE DEL "COS'È" se destinato al conseguimento del "Cubetto"**

Se il gioco del "Cos'è" viene destinato al conseguimento del "Cubetto", il gioco viene spostato a inizio trasmissione, e viene proposto a tutti e sei i concorrenti presenti in puntata. In questo caso l'ordine di gioco sarà quello stabilito dal notaio con l'estrazione iniziale. L'eventuale Campione in carica sarà sempre l'ultimo di mano. Anche in questa versione del gioco gli errori o le mancate risposte dei concorrenti non costituiscono penalità.

Il gioco seguirà le regole esposte in precedenza, con queste tre varianti:

- La risposta (l'"oggetto misterioso" da indovinare) potrà essere SOLO di UNA PAROLA (quindi, per es., "PROSCIUTTO", e non "formaggio grana")
- La prima lettera della parola da indovinare comparirà in infografica, e sarà d'aiuto ai concorrenti per trovare la soluzione agli indovinelli (nell'esempio, la lettera "P").
- Tra i vari indizi proposti potranno esserci anche altre lettere che compongono la parola (per es., nell'esempio, un indizio potrà recitare "l'ultima lettera è una "O"; o, in un altro caso, "la quarta lettera è una "S").

Il concorrente che riesce a indovinare per primo l'"oggetto misterioso" si aggiudica il "Cubetto", e il gioco si

interrompe. Come spiegato in precedenza, la vittoria a questo gioco NON implica alcun passaggio di eredità (quindi i montepremi di tutti i concorrenti rimangono invariati), né la possibilità di “puntare il dito” e quindi eliminare uno dei concorrenti.

### **O IN ALTERNATIVA “La PAROLA” (4° round da 3 a 2)**

Gioco “del vocabolario” al quale partecipano tre concorrenti.

Il giro di domande comincerà (sempre in senso orario) dalla sinistra del concorrente eliminato nella precedente Eliminazione e quindi segue l’ordine dell’estrazione notarile iniziale.

La finalità del gioco è quella di riuscire a individuare il significato esatto di una “parola misteriosa”, cioè di una parola difficilissima e di uso poco comune, così come viene riportato sui vocabolari di lingua italiana.

I concorrenti possono scegliere il significato esatto scegliendolo 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

I concorrenti, con modalità di seguito espresse, devono individuare tra quelli proposti il significato esatto della parola.

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 di mano deve scegliere uno dei significati, quello che secondo lui meglio si adatta alla “parola misteriosa”. Per esempio può scegliere: “Stella”... 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 il Conduttore motiva il significato esatto, illustrando la definizione completa “da vocabolario” (nel nostro esempio, il significato esatto della parola “orifiamma” è “Bandiera”. Infatti: “(...) 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" (dizionario Devoto-Oli).

Il Concorrente vincitore acquisisce il diritto di passare al Duello Finale; inoltre ha il diritto di "Puntare il dito" per decidere quale degli altri due concorrenti che rischiano l'eliminazione dovrà rispondere alla domanda dell'Eliminazione stessa (a meno che uno dei due Concorrenti sia in possesso del "Cubetto"; in questo caso dovrà essere "puntato" per forza l'altro. Anche in questo caso valgono infatti le regole già esposte per quanto riguarda il ruolo del Cubetto nelle Eliminazioni). Nel caso in cui il concorrente indicato risponda esattamente alla domanda di eliminazione acquisisce il diritto di passare alla fase successiva, mentre l'altro concorrente viene eliminato. Nel caso in cui il concorrente indicato non risponda esattamente alla domanda sarà eliminato dal gioco consentendo all'avversario di accedere alla fase successiva.

In ogni caso il concorrente che ha individuato il significato corretto de "La Parola" si impossessa del montepremi del concorrente che viene eliminato dal gioco e, nel caso, anche del suo "Cubetto".

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, a differenza dei giochi precedenti, 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. Questo gioco non si conclude con un doppio errore (come per esempio nel caso del "Vero o Falso") o con un singolo errore (come nel caso della "Scossa").

Il secondo concorrente deve quindi scegliere un secondo significato (ovviamente non si possono scegliere significati già scelti da altri concorrenti, che si considerano "bruciati"). 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 in ordine di estrazione; 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.

ATTENZIONE: se questo gioco viene scelto come gioco abbinato alla conquista del "Cubetto", sono valide le regole esposte in precedenza.

#### **O IN ALTERNATIVA LA SCOSSA ( 4 round da 3 a 2)**

Il meccanismo della scossa è identico a quello indicato nel round precedente.

Il giro di domande comincerà (sempre in senso orario) dalla sinistra del concorrente eliminato nella precedente Eliminazione e quindi segue l'ordine dell'estrazione notarile iniziale.

In questo caso giocano 3 concorrenti di partenza con 10 opzioni di risposta. Nel caso che, dopo 9 risposte, nessun concorrente abbia ancora sbagliato, la domanda viene annullata e si riparte con una nuova domanda e questo giro può essere tagliato nel montaggio della puntata per la messa in onda.

#### **QUARTA ELIMINAZIONE**

Al termine del gioco precedente, e secondo le modalità descritte gioco per gioco, si procede all'ultima eliminazione.

Il concorrente "puntato" deve rispondere a una domanda (scelta tra tre domande, A,B,C, una facile, una media ed una difficile a sua insaputa, visualizzate in grafica, ciascuna con tre alternative). Tempo per la risposta 1'00" o un tempo a discrezione del conduttore. Se risponde esattamente il prescelto si salva e aggiunge alla sua parte di Eredità quella del concorrente che lo aveva scelto che viene quindi eliminato. Se sbaglia è lui ad essere eliminato e la sua parte di Eredità viene "conquistata" dal concorrente che lo ha scelto.

Anche in questo caso valgono tutte le regole espresse in precedenza per quanto riguarda il concorrente che detiene il "Cubetto".

#### **DUELLO FINALE: 5° Round (da 2 a 1 )**

In questa fase di gioco i due concorrenti finalisti hanno la possibilità, rispondendo a delle domande, di aggiungere a quanto già vinto nelle fasi precedenti, un'ulteriore quota di montepremi. Chi, al termine di questo gioco avrà accumulato la somma maggiore parteciperà al gioco finale. Parte il concorrente che è in svantaggio, quindi con il montepremi minore (in caso di parità varrà l'ordine del sorteggio iniziale). Le domande sono 8 in tutto e ciascun concorrente risponde a 4 domande.

Sul tavolo al quale sono seduti i due sfidanti sono visualizzate 8 caselle. Ciascuna casella sarà identificata da un "argomento" di cultura generale (esempio di composizione del tabellone: "Arte; Musica; Sport; Curiosità; Curiosità; Favole; Spettacolo; Sport"). La lista completa degli Argomenti presenti in ciascuna puntata verrà consegnata al Notaio prima dell'inizio del Gioco. Ciascun Argomento potrà essere ripetuto 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 meramente indicativi e non strettamente vincolanti riguardo il contenuto delle domande stesse che possono essere formulate anche riferendosi a fatti, circostanze ed oggetti solo occasionalmente riconnettibili anche indirettamente ed 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 30.000 Euro).

Sul tabellone saranno presenti queste somme in euro: 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.

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 deve indicare quale delle opzioni proposte corrisponde alla risposta esatta.

In caso di risposta esatta il montepremi del concorrente viene incrementato dalla cifra in palio legata alla domanda.

In caso di errore la cifra legata alla domanda non viene assegnata ma l'intero montepremi del concorrente che ha sbagliato passa al rivale.

Questo avviene ogni volta che i due sfidanti commettono un errore.

Ovviamente, nel caso in cui si decida di utilizzare in questa edizione dell'"Eredità" il bonus denominato "Il Cubetto", per il Concorrente al gioco del Duello che ne sia detentore valgono le regole descritte in precedenza (vedi pgg. 1, 2 e 3).

Ovviamente, una volta che una casella è stata scelta, si considera "bruciata" e non potrà più essere scelta per quella puntata.

Il tempo per rispondere alle domande è illimitato, salvo quello deciso dalla Regia per esigenze di tempi di scaletta. In questo caso il Conduttore inviterà semplicemente il Concorrente a concludere il suo ragionamento e a dare la sua risposta.

I concorrenti si alterneranno, a partire dal concorrente con il montepremi inferiore, nella scelta degli argomenti e delle domande correlate (in caso di parità varrà l'ordine del sorteggio iniziale).

Nel caso in cui l'entità della cifra dell'ultima domanda non consentisse al concorrente di superare il suo avversario, in nessun caso verrà formulata. Si aggiudicherà la qualificazione al gioco della Ghigliottina il concorrente con il montepremi più alto fino a quel momento guadagnato.

In caso di parità si procederà a delle domande di spareggio.

Ai due concorrenti sarà posta una serie di domande secche 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 dell'iniziale sorteggio notarile.

Perde lo spareggio il Concorrente che, a parità di domande proposte, commette un errore in 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

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.

### **IL GIOCO FINALE: LA GHIGLIOTTINA**

Il concorrente partecipa al gioco finale con il montepremi accumulato nel gioco precedente.

Il conduttore propone per cinque volte una coppia di termini ed ogni volta il concorrente deve scegliere uno dei due termini cercando di individuare, affidandosi all'intuito ed 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 abbiamo riferito, per nostra libera associazione, i 5 indizi.

Ciascuna delle 5 scelte del concorrente potrà risultare giusta o sbagliata: se la scelta è giusta mantiene il montepremi, se sbagliata viene dimezzata la sua vincita.

Naturalmente il concorrente verrà, in ogni caso, a conoscenza dell'indizio giusto.

Per vincere il montepremi a sua disposizione alla fine del gioco (tutto quello 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 (30" o quello comunicato dal conduttore) il termine nascosto, ovvero a cosa si riferiscono, secondo la nostra logica di gioco, 5 indizi da lui conquistati scrivendo la risposta su un cartoncino che viene consegnato al conduttore.

### **3) Regole comuni a tutti i giochi.**

L'ordine dei concorrenti e le loro posizioni per il primo gioco verranno estratti a sorte fuori onda prima della puntata, alla presenza del notaio, eccetto per il campione che occuperà la postazione n° 6 (sempre che nella puntata precedente non abbia realizzato l'en plein). Per tutti gli altri giochi, il giro di domande comincerà (sempre in senso orario) dalla sinistra del concorrente eliminato.

1. Se dopo la formulazione di una domanda, per causa di forza maggiore, o caso fortuito, dovesse essere interrotta una fase di gioco, la stessa riprenderà con la formulazione di una nuova domanda ritenuta dagli autori, a loro insindacabile giudizio, di pari livello. Il caso fortuito che può dar luogo alla formulazione di una nuova domanda si realizza anche nel caso in cui il concorrente abbia già risposto al quesito che, successivamente, sia risultato essere mal formulato dal conduttore.
2. Nel corso del programma la produzione può decidere in qualsiasi momento ed a suo insindacabile giudizio di cambiare la sequenza dei giochi o i giochi stessi, così come per esigenze di scaletta il meccanismo di partecipazione alla "Eliminazione" può essere anticipato al primo errore e non al secondo in uno qualunque dei Round.
3. Il montepremi in gettoni d'oro, vinto al termine di ciascuna puntata si intende al lordo delle ritenute (20% IRPEF);
4. Al termine della registrazione della puntata n. 0 della trasmissione, la produzione e gli autori, a loro insindacabile giudizio, decideranno se mandare in onda o meno tale registrazione. Qualora si decidesse di non mandarla in onda, il concorrente vincitore, di conseguenza, non riceverà la somma eventualmente vinta, ma sarà invitato a partecipare al programma in una puntata successiva.
5. Qualora il campione, per causa di forza maggiore e comunque non imputabili a qualsiasi titolo alla RAI e alla Magnolia S.p.A., non possa partecipare alla registrazione delle puntate successive del programma, nei giorni stabiliti dalla produzione a suo insindacabile giudizio, decadranno automaticamente dal diritto di partecipare a nuove puntate dell'Eredità, senza pretendere alcunché dalla Rai e dalla Magnolia S.p.A.

### **4) 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 tra le alternative proposte.

### **5) Norme generali**

#### **PREMESSA:**

- a) La MAGNOLIA S.p.A. è stata incaricata dalla RAI di produrre il programma dal titolo “L'EREDITA'”, che la RAI si riserva di trasmettere tramite le proprie reti (Raiuno, Raidue, Raitre) nei giorni e nelle ore che riterrà più idonei alla messa in onda. Nell'ambito dell'incarico di produrre il programma, la RAI ha affidato alla MAGNOLIA S.p.A. l'incarico di selezionare i concorrenti per il gioco a premi;
- b) Il sottoscritto \_\_\_\_\_ (di seguito denominato concorrente) dichiara che ha presentato domanda per telefono o via e-mail o tramite richiesta scritta alla MAGNOLIA S.p.A., e ha preso parte alle prove di selezione dei concorrenti e le ha superate;
- c) Il concorrente e' a conoscenza che sono ammessi a partecipare al Gioco solo coloro che abbiano compiuto il 18° anno di età alla data della partecipazione e dichiara di essere in possesso di regolare documento di riconoscimento, carta d'identità o passaporto, e che lo avrà con sé al momento del gioco;
- d) Il concorrente si impegna a manlevare MAGNOLIA S.p.A. qualora la situazione di fatto in cui il medesimo si trovasse non fosse – o in toto o in parte – corrispondente a quella dichiarata alla MAGNOLIA S.p.A.;
- e) Il concorrente e' a conoscenza che la partecipazione al Gioco e' a titolo gratuito;
- f) Sono esclusi dalla partecipazione al Gioco i dipendenti ed i collaboratori della RAI, della MAGNOLIA S.p.A. e delle loro controllate e collegate nonché coloro che vi abbiano già preso parte. (fatta salva la riammissione conseguente alla decisione della “Commissione Ricorsi”, di cui al successivo punto 14 del Regolamento di gara e l'eventuale partecipazione alla prima puntata di una nuova serie del programma del concorrente risultato campione nell'ultima puntata della serie precedente, fatto salvo quanto previsto al punto 10 del presente Regolamento).
- g) La produzione si riserva la possibilità di realizzare delle puntate “speciali” del programma, richiamando a partecipare come concorrenti, a suo insindacabile giudizio, quei concorrenti che, pur avendo già partecipato, si siano distinti dagli altri per bravura e per il montepremi vinto.
- 1) Le premesse appena rappresentate a codeste norme generali formano parte integrante e sostanziale del presente Regolamento così come integrato dalle disposizioni concernenti i meccanismi di svolgimento del gioco.
  - 2) Il concorrente ha preso parte alla selezione così come indicato in premessa e dichiara di possedere i requisiti sopra richiesti.
  - 3) Un notaio sarà presente in studio, verbalizzerà lo svolgimento del Gioco e giudicherà, ove necessario, la validità delle risposte fornite.
  - 4) Le eventuali vincite in gettono d'oro sono di esclusiva pertinenza RAI Radio Televisione Italiana e disciplinate dalle allegato “norme di partecipazione ai giochi a premi RAI”, in alcun modo la MAGNOLIA S.p.A. risponderà di eventuali contestazioni in merito. I vincitori acquisiranno il diritto al premio solo dopo la verifica da parte della RAI della regolarità di partecipazione al gioco e ne riceveranno comunicazione a mezzo lettera raccomandata. Nella suddetta lettera saranno specificate le modalità di invio del premio che avverrà entro 180 giorni dalla data della lettera stessa.
  - 5) Il concorrente dovrà farsi trovare pronto, all'orario comunicatogli dalla MAGNOLIA S.p.A. presso gli studi DEAR della RAI, via Ettore Romagnoli, 30 Roma.
  - 6) La corresponsione eventuale di premi in gettono d'oro, al netto delle ritenute di legge, sarà fatta

unicamente a cura della RAI Radiotelevisione Italiana (secondo quanto stabilito al precedente punto 4), per la quale il programma è stato prodotto e sotto la responsabilità esclusiva della medesima, senza che in nessun modo MAGNOLIA S.p.A. possa essere dai concorrenti chiamata a rispondere al riguardo.

- 7) E' condizione comunque per l'ottenimento dei premi che il gioco sia completato dal concorrente in modo conforme alle disposizioni di cui al presente Regolamento.
- 8) La partecipazione al programma non conferisce al concorrente alcun diritto in ordine alla messa in onda della puntata alla quale ha preso parte. MAGNOLIA e la RAI si riservano la facoltà di non mandare in onda le puntate del programma, fermo restando il diritto al premio del concorrente, fatto salvo quanto sopra previsto sub art. 3.4. in caso di vincita.
- 9) Nel caso in cui non fosse possibile, per forza maggiore, caso fortuito o per qualunque altro accadimento impeditivo, portare a termine la registrazione di una singola puntata, sarà facoltà discrezionale di MAGNOLIA S.p.A. e della RAI se terminare o meno la suddetta registrazione, secondo le modalità ritenute più opportune, o procedere ad una nuova registrazione con i medesimi e/o con diversi concorrenti. Nel caso in cui si proceda a una nuova registrazione, anche se con i medesimi concorrenti i montepremi accumulati dai concorrenti saranno azzerati.
- 10) Il concorrente campione dell'ultima puntata (come specificato nella descrizione del gioco finale), non acquisisce il diritto di tornare alla eventuale prima puntata di una nuova serie del programma. La produzione si riserva tuttavia, la facoltà di contattare lo stesso al fine di riammetterlo come concorrente-campione alla prima puntata di un nuovo ciclo del programma.
- 11) Il concorrente assume a proprio carico ogni responsabilità nei confronti di terzi per frasi dette o atteggiamenti assunti nel corso della trasmissione e solleva inoltre MAGNOLIA e la RAI da ogni responsabilità in merito e da ogni conseguente pregiudizio. Il concorrente solleva altresì MAGNOLIA e la RAI da ogni responsabilità in relazione a qualsiasi incidente dovesse occorrergli o dovesse provocare in occasione degli spostamenti necessari per raggiungere il luogo di registrazione e in occasione della partecipazione al programma, salvo eventuali sinistri che dipendessero da dolo o colpa grave di MAGNOLIA. Conseguentemente manleva Magnolia e i suoi aventi causa da qualsiasi pretesa che possa essere mossa da terzi in relazione a quanto precede.
- 12) Il concorrente dovrà in genere tenere un comportamento corretto secondo le regole della buona fede sia durante la realizzazione del programma che durante le eventuali prove o, comunque, durante la permanenza nello studio della RAI o nei locali di MAGNOLIA.
- 13) Ai fini della formulazione delle domande e della valutazione dell'esattezza delle relative risposte, saranno utilizzate esclusivamente le fonti fornite dagli autori del programma al notaio. Le suddette fonti dovranno essere portate a conoscenza dei concorrenti e del notaio medesimo- di volta in volta- prima dell'inizio della registrazione della puntata.
- 14) Il concorrente che ne abbia diretto interesse può ricorrere avverso le decisioni adottate circa l'interpretazione ed applicazione del regolamento nonché il superamento delle prove, la formulazione delle domande, la tempestività e l'esattezza delle risposte. Il ricorso deve, a pena di inammissibilità:
  - essere inviato a mezzo fax (numero: 06/37350645) alla RAI Radiotelevisione Italiana, Redazione "L'EREDITA'" – via Ettore Romagnoli, 30, Roma

- pervenire entro le ore 21 del giorno successivo alla registrazione cui si riferisce;
- contenere le motivazioni del ricorso stesso suffragate dalla relativa documentazione da allegare al medesimo;
- riportare in modo chiaro e leggibile la data e l'ora di trasmissione del ricorso medesimo alla suddetta utenza fax, mediante impressione meccanica di detti elementi, ad opera dell'apparecchio trasmittente.

Il ricorso verrà valutato entro 10 giorni lavorativi dal termine sopraindicato da una commissione composta da funzionari e dirigenti della RAI. A tale commissione i concorrenti, per il fatto stesso di partecipare al gioco, conferiscono espressamente la facoltà di dirimere ogni controversia relativamente alle materie di cui al primo comma del presente articolo decidendo la Commissione in funzione di arbitro libero secondo equità e con lodo non impugnabile, sicché la decisione valga come volontà della parti. Nel caso in cui il ricorso venga accolto, il concorrente sarà ammesso a partecipare – a scelta della Magnolia S.p.A.- ad una delle puntate successive del programma, iniziando una nuova partita. Sempre in caso di accoglimento, qualora il ricorso si riferisca all'ultima puntata dell'edizione in corso del programma, o a puntate realizzate fuori dal tempo massimo consentito dal calendario delle registrazioni per poter riammettere la partecipazione del ricorrente a una nuova puntata della trasmissione, al concorrente sarà riconosciuto, tenuto conto della fase di gioco alla quale il ricorso stesso si riferisce, un importo la cui entità sarà, di volta in volta, determinata dalla Commissione di cui sopra e comunque non superiore all'equivalente di 3.000,00 euro in gettoni d'oro.

15) Il concorrente dichiara di aver preso visione del Regolamento sopra riportato, delle annesse norme generali di partecipazione e delle regole del gioco, nonché di conoscere e di accettare integralmente le sopra descritte norme e condizioni per la partecipazione al programma e al gioco in esso inserito. Il concorrente dichiara altresì di aver ricevuto copia del presente Regolamento e delle regole del gioco.

DATA \_\_\_\_\_ FIRMA \_\_\_\_\_

Il sottoscritto dichiara di conoscere e approvare specificatamente, ai sensi degli artt. 1341 e 1342 C.C. le disposizioni di cui al punto 14 (ricorso avverso le decisioni adottate nel corso del programma)

DATA \_\_\_\_\_ FIRMA \_\_\_\_\_

**Informativa ai sensi dell'Art.13 del decreto legislativo 196/2003**  
(codice in materia di protezione dei dati personali)

La MAGNOLIA S.p.A. La informa, anche per conto della RAI, che i dati personali da Lei forniti saranno utilizzati per consentirLe di prendere parte alle selezioni per il gioco - disciplinato dalle disposizioni di cui al presente regolamento - abbinato alla trasmissione "L'EREDITA' " e per farLe usufruire del premio che Lei eventualmente si aggiudicherà ove venisse chiamata a partecipare al programma.

I dati personali, il cui conferimento e' necessario per la suddetta finalità, verranno trattati manualmente e con mezzi elettronici.

La MAGNOLIA S.p.A., Le comunica altresì che Le competono i diritti di cui all'art.7 del decreto legislativo 196/2003 tra i quali quelli di ottenere la cancellazione, l'aggiornamento, la rettifica e l'integrazione dei dati nonché di opporsi, per motivi legittimi, al trattamento degli stessi.

Contitolari del trattamento sono la MAGNOLIA S.p.A., con sede in Largo Adua 1, 24100 Bergamo e la RAI, Radiotelevisione Italiana, con sede in Roma, Viale Mazzini 14 – 00195 ROMA.

Responsabile del trattamento e' il direttore pro-tempore di RAIUNO c/o V.le Mazzini 14 - 00195 Roma.

DATA \_\_\_\_\_ FIRMA \_\_\_\_\_

