

REGOLAMENTO DEL GIOCO

“L'EREDITÀ”

Magnolia ha intrapreso la realizzazione di un programma televisivo denominato “L'EREDITÀ”, 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.

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.

In linea generale l'ordine dei giochi sarà il seguente:

- Gli abbinamenti
- Vero o Falso
- 1° Eliminazione da 6 a 5 concorrenti: “Scalata a due”
- I Fantastici Quattro
- 2° Eliminazione da 5 a 4 concorrenti: “Scalata a due”
- La Scossa
- 3° Eliminazione da 4 a 3 concorrenti: “Scalata a due”
- Il Duello (da 3 a 1 concorrente)
- La “Ghigliottina” (1 concorrente)

L'ordine di gioco viene stabilito dal primo all'ultimo concorrente a insindacabile giudizio della Produzione prima dell'inizio della registrazione; il “Campione” (cioè chi nella puntata precedente ha vinto il gioco del Duello e ha partecipato al gioco della “Ghigliottina”, senza vincere con un “en plein”) è sempre il sesto.

Il gioco successivo a una Eliminazione riprenderà sempre in senso orario e sarà sempre iniziato dal concorrente alla sinistra del concorrente eliminato nell'Eliminazione, e quindi seguirà l'ordine stabilito a insindacabile giudizio della Produzione prima dell'inizio della registrazione.

Il gioco d'apertura (denominato provvisoriamente “Gli Abbinamenti”) permette ai concorrenti di incrementare il montepremi iniziale (l’eredità) e ha regole particolari, descritte più oltre.

Nei giochi “Chi l'ha detto”, “Domino”, “Vero o Falso”, 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.

I giochi de "La Parola" e il "Cos'è?" hanno invece differenti criteri di eliminazione, che saranno spiegati in dettaglio più avanti.

Il concorrente che ha perso uno dei giochi può però salvarsi e rimanere ancora in partita "puntando" un altro dei concorrenti rimasti in gara. I due concorrenti (il "Puntato" e il "Puntatore") si sfideranno per dare più risposte esatte in 30" ciascuno (o altro tempo da decidere) a una serie di definizioni richieste dal Conduttore, come spiegato più avanti ("La Scalata a due").

Se il concorrente "Puntato" vince la sfida, si salva e aggiunge alla sua parte di Eredità quella del Puntatore, che viene eliminato. Se invece la sfida è vinta dal "Puntatore", è il Puntato a essere eliminato, e la sua parte di Eredità viene conquistata dal Puntatore.

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 nel gioco "Gli abbinamenti".

2) Spiegazione dei giochi

"ABBINAMENTI" (gioco introduttivo 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 stabilito a insindacabile giudizio della Produzione prima dell'inizio della registrazione. L'eventuale campione della puntata precedente sarà sempre l'ultimo a giocare.

In questo gioco 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. Se riesce a vincere guadagna 10.000,00. Se non riesce a vincere rimane con il montepremi ("eredità") che gli è stato consegnato a inizio del programma.

Descrizione del gioco:

Ciascun concorrente ha a disposizione 30 secondi complessivi (o altro tempo da decidere), scanditi da un cronometro, per completare una serie di Abbinamenti proposta dal Conduttore.

Ciascuna serie comprende 25 abbinamenti (o altro numero da decidere), con i soggetti più diversi. Per esempio può essere chiesto di abbinare al cognome di un personaggio famoso il suo giusto nome di battesimo, o a un personaggio famoso la sua professione, al nome della città la sua targa automobilistica, al presente di un verbo il suo passato remoto, e così via.

La serie di abbinamenti può essere di un unico tipo, oppure può essere divisa in più argomenti, introdotti con

una spiegazione da parte del Conduuttore, e sempre a totalizzare il numero di abbinamenti previsto (per es., se il gioco è a 25 abbinamenti, potranno essere 5 gruppi da 5 abbinamenti ciascuno).

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

VARIANTE 1

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

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

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. Il concorrente che per primo commette due errori deve partecipare all'eliminazione.

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

PRIMO GIOCO DI ELIMINAZIONE: "LA SCALATA A DUE"

Gioco al quale partecipano il concorrente che è stato "puntato" nel gioco precedente ("Puntato") e il concorrente che ha perso il gioco precedente (commettendo per primo due errori) e ha puntato il dito ("Puntatore").

Descrizione del gioco:

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

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

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

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

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

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

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

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

In caso di parità nel numero di risposte esatte, il Conduttore propone altre definizioni, sempre con l'iniziale corrispondente a quella scelta all'inizio del gioco, cominciando dal Concorrente Puntato. Il primo Concorrente che non conosce la risposta esatta, o dà una risposta errata, perde il gioco, e viene eliminato. L'altro continua con le modalità descritte nel comma precedente. Nello spareggio non esiste la possibilità del "Passo".

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

Esempio:

- Definizione: Insieme a qualcuno (parola di tre lettere che inizia per C) – soluzione: CON
- Definizione: Il migliore amico dell'uomo (parola di 4 lettere che inizia per C) – soluzione: CANE
- Definizione: Sparge zizzania (parola di 10 lettere che inizia per M) – soluzione: MALALINGUA
- Definizione: La voce del gatto (parola di 8 lettere che inizia per M) – soluzione: MIAGOLIO
- Definizione: C'è nella prigione (parola di 5 lettere che inizia per C) – soluzione: CELLA

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

Terminato questo gioco, il concorrente eliminato abbandona lo Studio e si prosegue con la partita de "L'Eredità". Alla fine di questa Eliminazione, rimangono 5 concorrenti in gara.

VARIAZIONE: PRIMO GIOCO DI ELIMINAZIONE: "LA SCALATA SINGOLA"

In alternativa, il gioco della "Scalata a due" può essere sostituito dal gioco della "Scalata singola". A questo gioco partecipa solo il concorrente che è stato "puntato" nel gioco precedente.

Descrizione del gioco:

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

Il concorrente ha a disposizione 30 secondi complessivi (o altro tempo da decidere) (scanditi da un cronometro) per individuare cinque parole le cui definizioni sono fornite dal Conduttore. Gli errori non costituiscono penalità, e il concorrente può fare quanti tentativi vuole per trovare le parole giuste, ma sempre entro il tempo di gioco.

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

Se entro il tempo di gioco il concorrente ha risolto correttamente la sua "Scalata" si salva e aggiunge alla sua parte di Eredità quella del concorrente che lo aveva scelto, che viene eliminato.

Se non riesce a risolvere la sua "Scalata" è lui a essere eliminato, e la sua parte di Eredità viene "conquistata" dal concorrente che lo ha scelto.

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

Opzione uno:

Le parole da trovare possono non avere la stessa iniziale per l'intera manche di ciascun concorrente. In questo caso la scelta iniziale avverrà con un "dado-numero". I numeri sono abbinati a "Scalate" facili, medie oppure difficili.

Opzione due:

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

I FANTASTICI QUATTRO (2° round: da 5 a 4)

Il giro di domande comincerà (sempre in senso orario) dalla sinistra del concorrente eliminato nella precedente SCALATA, e quindi segue l'ordine di gioco stabilito a insindacabile giudizio della Produzione prima dell'inizio della registrazione.

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, 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 sinché non viene fornita la risposta esatta. Ovviamente a tutti i Concorrenti che sbagliano viene assegnato **un errore**.

Come per altri giochi dell'Eredità, il concorrente che per primo commette due errori "punta il dito", ovvero indica un altro dei concorrenti che sarà costretto a partecipare a una "Scalata".

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

Ciascuna manche prevede 25 (o altro numero da decidere) di 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 per primo il secondo errore.

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 (si inizia dal primo nell'ordine di gioco deciso prima dell'inizio della trasmissione):

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 (si inizia dal primo nell'ordine di gioco deciso prima dell'inizio della trasmissione):

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.

IN ALTERNATIVA: DOMINO (2° Round : da 5 a 4)

Il giro di domande comincerà (sempre in senso orario) dalla sinistra del concorrente eliminato nella precedente Scalata e quindi segue l'ordine stabilito a insindacabile giudizio della Produzione prima dell'inizio della registrazione.

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 deciso

prima dell'inizio della trasmissione.

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 sarà costretto a partecipare a una "Scalata".

Se alla fine della manche (composta da 20 abbinamenti, o altro numero da decidere) 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.

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 stabilito a insindacabile giudizio della Produzione prima dell'inizio della registrazione.

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.

SECONDO GIOCO DI ELIMINAZIONE: "LA SCALATA A DUE" (oppure "SCALATA SINGOLA")

Quando un concorrente nel corso del gioco precedente commette per primo due "errori", si procede con il gioco di "Eliminazione".

Questa Eliminazione, e la relativa "Scalata", seguono esattamente le regole esposte in precedenza.

Alla fine di questa Eliminazione, rimangono 4 concorrenti in gara.

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 stabilito a insindacabile giudizio della Produzione prima dell'inizio della registrazione.

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 "sbaglia"; il gioco termina e si passa all'Eliminazione. A differenza degli altri giochi, quindi, si partecipa all'Eliminazione 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. In generale, le domande che non hanno avuto nessun errore possono

essere tagliate nel montaggio della puntata per rispettare i tempi di scaletta.

TERZO GIOCO DI ELIMINAZIONE: "LA SCALATA A DUE" (oppure "SCALATA SINGOLA")

Quando un concorrente nel corso del gioco precedente commette per primo due "errori", si procede con il gioco di "Eliminazione".

Questa Eliminazione, e la relativa "Scalata", seguono esattamente le regole esposte in precedenza.

Alla fine di questa Eliminazione, rimangono 3 concorrenti in gara.

DUELLO FINALE: (4° Round: da 3 a 1)

In questa fase di gioco i tre concorrenti finalisti hanno la possibilità, rispondendo a delle domande di cultura generale, di aggiungere un'ulteriore quota di montepremi a quanto già vinto nelle fasi precedenti ma, soprattutto, di aggiudicarsi il diritto di accedere al gioco finale, quello della "Ghigliottina", e di tornare come "Campione" nella successiva puntata dell'"Eredità" (salvo in caso di "en plein" vincente al gioco della Ghigliottina, come specificato meglio in seguito).

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

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

Ciascun concorrente "porta con sé" il montepremi conquistato nel corso dei giochi precedenti.

Inizia il concorrente che è in svantaggio, quindi con il montepremi minore (in caso di parità varrà l'ordine stabilito a insindacabile giudizio della Produzione prima dell'inizio della registrazione). Il "giro" di domande e risposte seguirà poi l'ordine stabilito a insindacabile giudizio della Produzione prima dell'inizio della registrazione.

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

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

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

Se invece la prima risposta è errata, il concorrente perde la mano (cioè il diritto di risposta) e l'intero suo montepremi passa al concorrente di turno (secondo l'ordine descritto in precedenza). Anche la "risposta mancante" (cioè NON data dal tempo di gioco stabilito) vale come risposta errata; in questo caso la domanda passa all'avversario con UNA OPZIONE a caso CANCELLATA (ovviamente l'opzione cancellata non sarà la risposta corretta).

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

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

Se la sua risposta è invece errata o mancante, il diritto di risposta e l'intero montepremi passano al terzo concorrente, che avrà a sua volta la possibilità di dare la risposta corretta, scegliendo tra le due opzioni rimaste in gioco.

In caso di risposta errata del terzo concorrente, la mano passa nuovamente al 1° concorrente, e si proseguirà fintanto che un concorrente non dia la risposta esatta alla prima domanda, aggiudicandosi il montepremi complessivo, i 10.000 euro della domanda e il diritto di rispondere per primo alla domanda successiva.

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

Il gioco proseguirà così sino a ottenere la risposta esatta all'ultima domanda posta dal Conduttore. Come detto, il concorrente che darà la risposta esatta all'ultima domanda andrà al gioco finale della Ghigliottina con l'intero montepremi accumulato sino a quel momento.

Se il concorrente che ha diritto di rispondere all'ultima opzione dell'ultima domanda non risponde nei 10 secondi regolamentari (o altro tempo da decidere), il "diritto di risposta" e l'intero montepremi passano al concorrente successivo, che dando la risposta corretta, avrà vinto il gioco e andrà quindi al gioco finale della Ghigliottina con l'intero montepremi accumulato sino a quel momento.

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

Ai concorrenti sarà posta una serie di domande di cultura generale: le domande saranno sempre diverse, sia in caso di risposta esatta sia in caso di risposta errata, con un tempo di risposta massimo di tre secondi o a discrezione del Conduttore. Non ci saranno "opzioni di risposta" e i Concorrenti dovranno rispondere solo in base alla loro memoria.

Trattandosi di spareggio, non c'è aumento né diminuzione del montepremi in caso di risposta esatta o errata. Comincia a rispondere il Concorrente primo nell'ordine stabilito a insindacabile giudizio della Produzione prima dell'inizio della registrazione.

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

ESEMPI di spareggio tra due concorrenti:

ESEMPIO 1:

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

HA PERSO IL CONCORRENTE B

ESEMPIO 2:

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

SI PROSEGUE

ESEMPIO 3:

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

HA PERSO IL CONCORRENTE A

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

POSSIBILI VARIAZIONI AL GIOCO DEL "DUELLO" _

Ipotesi 1:

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

Ipotesi 2:

Nelle postazioni davanti ai concorrenti saranno visualizzate un numero di caselle pari al numero di domande con le quali sarà deciso di giocare. Ciascuna casella sarà identificata da un "numero" (da 1 a 7, oppure a 8, o sino al numero di domande con cui sarà deciso di giocare). Il primo concorrente a giocare sceglierà una delle caselle numerate, e il conduttore gli porrà la domanda collegata a quella casella, corredata da quattro opzioni di risposta.

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

Ipotesi 3:

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

Una domanda da 10.000,00 euro, tre domande da 20.000,00 euro, due domande da 30.000,00 euro, una domanda da 40.000,00 euro e una domanda da 50.000,00 euro. Questi valori saranno aggiudicati a chiunque dei concorrenti fornirà la risposta esatta, non importa a quale tentativo essi ci riusciranno.

A ciascuna delle caselle disponibili sarà quindi abbinata una domanda e il valore (e quindi la difficoltà) della domanda stessa. Il concorrente scoprirà il valore della domanda SOLO dopo aver scelto la casella.

In questo caso, fermo restando le altre modalità del gioco sopra descritte, la risposta errata o mancante dei concorrenti NON PREVEDE il passaggio del montepremi da un concorrente all'altro. I due concorrenti si sfideranno perciò sull'importo complessivo che ciascuno di loro sarà in grado di conquistare nel corso del gioco.

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

Ipotesi 4:

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

EVENTUALE VARIAZIONE DI SCALETTA

In questa ipotesi, si aggiunge un gioco. Ci sarà quindi un 4° gioco per passare da 3 a 2 concorrenti, e infine "Il Duello" per passare da 2 a 1 concorrente solo, che diventerà Campione e andrà alla Ghigliottina.

Secondo questa variante, i giochi potrebbero avere la scansione descritta qui di seguito:

"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, personaggio, monumento, mestiere** o altro 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 stabilito a insindacabile giudizio della Produzione prima dell'inizio della registrazione.

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 per esempio nel caso del "Vero o Falso") 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, che viene proposto al secondo concorrente rispetto all'ordine stabilito a insindacabile giudizio della Produzione prima dell'inizio della registrazione, e che avrà modo di rispondere per primo. Dopo un altro giro di possibili risposte, il terzo suggerimento viene proposto al terzo concorrente nell'ordine stabilito a insindacabile giudizio della Produzione prima dell'inizio della registrazione, quindi si ricomincerà dal primo, e così via.

Per esempio, il Conduttore dirà: “E' marchiato a fuoco”...

Si procederà così (esponendo i successivi suggerimenti e cercando l'oggetto misterioso) fintanto che un concorrente non riesca a fornire la risposta esatta (nell'esempio: il formaggio grana).

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

VARIANTE 1

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

Similmente, il Conduttore può decidere di fornire altre “lettere” presenti nell'oggetto, personaggio, monumento, mestiere o altro da indovinare. Anche questi indizi verranno indicati nella casella a parte.

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

“Cos'è” termina nel momento in cui uno dei tre concorrenti riesce a dare la soluzione esatta, individuando l'oggetto in gioco.

Il Concorrente che ha dato la soluzione acquista il diritto di passare al Duello Finale.

I due concorrenti che non ci sono riusciti rischiano entrambi di essere eliminati e si confrontano nell'eliminazione: chi vince la “Scalata a due” acquisisce il diritto di passare alla fase successiva mentre l'altro concorrente viene eliminato.

Nell'eventualità si giochi la “Scalata singola”, il concorrente che ha vinto il gioco (e che in ogni caso proseguirà la partita) punterà il dito su uno dei concorrenti che hanno perso, e che dovrà affrontare la sua “Scalata”. Nell'eventualità in cui il “Puntato” risolve correttamente la “Scalata” acquisisce il diritto di passare alla fase successiva mentre l'altro concorrente viene eliminato. Se invece non riesce a risolvere la Scalata, è lui a essere eliminato, e l'altro concorrente prosegue la partita.

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

Nel caso in cui nessuno dei tre concorrenti in gioco riesca a individuare l'oggetto al termine dei “giri” permessi

dal Conduttore, si ricomincia con una nuova manche.

IN ALTERNATIVA: 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 stabilito a insindacabile giudizio della Produzione prima dell'inizio della registrazione.

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

Il gioco termina quando un concorrente riesce a collocare esattamente l'ultimo dei sette elementi che costituiscono la lista.

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: chi vince la "Scalata a due" acquisisce il diritto di passare alla fase successiva mentre l'altro concorrente viene eliminato.

Nell'eventualità si giochi la "Scalata singola", il concorrente che ha vinto il gioco (e che in ogni caso proseguirà la partita) punterà il dito su uno dei concorrenti che hanno perso, e che dovrà affrontare la sua "Scalata". Nell'eventualità in cui il "Puntato" risolve correttamente la "Scalata" acquisisce il diritto di passare alla fase successiva mentre l'altro concorrente viene eliminato. Se invece non riesce a risolvere la Scalata, è lui a essere eliminato, e l'altro concorrente prosegue la partita.

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

Esempio di gioco:

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

Classifica esatta (quella da ottenere per vincere il gioco):

Roma 1960 (36 medaglie)

Atlanta 1996 (35 medaglie)

Sydney 2000 (34 medaglie)
Atene 2004 (32 medaglie)
Los Angeles 1984 (30 medaglie)
Pechino 2008 (27 medaglie)
Melbourne 1956 (25 medaglie)
Anversa 1920 (23 medaglie)

Elemento iniziale visualizzato:
Sidney

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

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

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 stabilito a insindacabile giudizio della Produzione prima dell'inizio della registrazione.

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 sciogliendolo 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.

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,

Nell'eventualità si giochi la "Scalata singola", il concorrente che ha vinto il gioco (e che in ogni caso proseguirà la partita) punterà il dito su uno dei concorrenti che hanno perso, e che dovrà affrontare la sua "Scalata". Nell'eventualità in cui il "Puntato" risolve correttamente la "Scalata" acquisisce il diritto di passare alla fase successiva mentre l'altro concorrente viene eliminato. Se invece non riesce a risolvere la Scalata, è lui a essere eliminato, e l'altro concorrente prosegue la partita.

IN ALTERNATIVA “IL BIVIO”

IL BIVIO : (4° round, da 3 a 2 concorrenti)

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

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

- Legami naturali o per opposti.

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

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

Piccolo → Grosso (sono due opposti)

- Associazioni storiche.

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

Garibaldi → Mille (I Mille della spedizione di Garibaldi)

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

Esempio: Frana → Tana

Cuore → Amore

Ovviamente sarà a cura della redazione proporre una coppia di parole nella quale una soltanto abbia un legame preciso con la precedente. In caso di controversie, vale comunque la lista depositata presso il notaio prima dell'inizio della trasmissione.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il giro di domande comincerà (sempre in senso orario) dalla sinistra del concorrente eliminato nella precedente SCALATA e quindi segue l'ordine stabilito a insindacabile giudizio della Produzione prima dell'inizio della registrazione.

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

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

Prima parola: AMORE

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

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

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

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

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

CUORE

ACQUA / SANGUE

L'abbinamento esatto sarà con "SANGUE" (il cuore pompa il sangue)

Il gioco termina nel momento in cui uno dei concorrenti abbia commesso per primo due errori.

Il primo concorrente a commettere due errori "punta il dito", ovvero indica un altro dei concorrenti che sarà costretto a partecipare a una "Scalata".

Il concorrente che vince la Scalata e prosegue la partita si impossessa del montepremi del concorrente che viene eliminato dal gioco.

VARIANTE UNO

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

Esempio:

"Parola-bivio": Topolino

Le alternative avranno quindi come soggetto fisso "Topolino":

TOPOLINO

QUATTRO DITA / CINQUE DITA

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

TOPOLINO

TOPOLINIA / PAPEROPOLI

L'abbinamento esatto sarà con "Topolinia", perché il personaggio de fumetti vive a Topolinia.

E così via.

VARIANTE DUE

Si procede così fino a quando un concorrente non commette un DOPPIO ERRORE, e viene quindi eliminato dal gioco. Quindi i due concorrenti rimasti continuano a giocare, sino a quando uno dei due commette un totale di DUE ERRORI.

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

I due concorrenti che hanno commesso due errori rischiano entrambi di essere eliminati e si confrontano nell'eliminazione: chi vince la "Scalata a due" acquisisce il diritto di passare alla fase successiva mentre l'altro concorrente viene eliminato.

Nell'eventualità si giochi la "Scalata singola", il concorrente che ha vinto il gioco (e che in ogni caso proseguirà la partita) punterà il dito su uno dei concorrenti che hanno perso, e che dovrà affrontare la sua "Scalata". Nell'eventualità in cui il "Puntato" risolve correttamente la "Scalata" acquisisce il diritto di passare alla fase successiva mentre l'altro concorrente viene eliminato. Se invece non riesce a risolvere la Scalata, è

lui a essere eliminato, e l'altro concorrente prosegue la partita.

Il concorrente che vince la Scalata e prosegue la partita si impossessa del montepremi del concorrente che viene eliminato dal gioco.

VARIANTE TRE

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

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

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

SVOLGIMENTO

Se la frase misteriosa è “**IL CUORE DI UNA DONNA E’ UN PROFONDO OCEANO DI SEGRETI**”, le parole in grassetto sono quelle che compariranno nel corso dei “bivi” che il Conduttore sottopone ai Concorrenti.

Quindi, per esempio:

AMORE

CUORE / FEGATO

...

ITALIA

DONNA / Danno

...

ROSSO

Fondo / **PROFONDO**

ecc.

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

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

Se la sua frase sarà giusta, avrà vinto il gioco e dovrà “puntare il dito” contro i due concorrenti in ballo per l’eliminazione.

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

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

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

Il concorrente che per primo riuscirà a individuare la parola mancante vincerà il gioco, conquisterà il diritto di accedere al Duello.

I due concorrenti che non sono riusciti a individuare il significato corretto rischiano entrambi di essere

eliminati e si confrontano nell'eliminazione : chi vince la "Scalata a due" acquisisce il diritto di passare alla fase successiva mentre l'altro concorrente viene eliminato.

Nell'eventualità si giochi la "Scalata singola", il concorrente che ha vinto il gioco (e che in ogni caso proseguirà la partita) punterà il dito su uno dei concorrenti che hanno perso, e che dovrà affrontare la sua "Scalata". Nell'eventualità in cui il "Puntato" risolve correttamente la "Scalata" acquisisce il diritto di passare alla fase successiva mentre l'altro concorrente viene eliminato. Se invece non riesce a risolvere la Scalata, è lui a essere eliminato, e l'altro concorrente prosegue la partita.

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

EVENTUALE

Se il gioco del "Bivio" viene collocato in altro punto della scaletta, le regole rimangono identiche. Solo cambia il numero di concorrenti che inizialmente accedono al gioco.

QUARTO GIOCO DI ELIMINAZIONE: "LA SCALATA A DUE" (oppure "SCALATA SINGOLA")

Questa Eliminazione, e la relativa "Scalata", seguono esattamente le regole esposte in precedenza.

Alla fine di questa Eliminazione, rimangono 2 concorrenti in gara.

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 cultura generale, di aggiungere un'ulteriore quota di montepremi a quanto già vinto nelle fasi precedenti ma, soprattutto, di aggiudicarsi il diritto di accedere al gioco finale, quello della "Ghigliottina", e di tornare come "Campione" nella successiva puntata dell'"Eredità" (salvo in caso di "en plein" vincente al gioco della Ghigliottina, come specificato meglio in seguito).

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

Questo concorrente, inoltre, si aggiudicherà l'intero montepremi in palio, e con questo montepremi andrà al gioco finale de "La Ghigliottina". L'altro concorrente sarà invece eliminato dalla partita, con il montepremi a zero.

Ciascun concorrente "porta con sé" il montepremi conquistato nel corso dei giochi precedenti.

Inizia il concorrente che è in svantaggio, quindi con il montepremi minore (in caso di parità varrà l'ordine stabilito a insindacabile giudizio della Produzione prima dell'inizio della registrazione). Il "giro" di domande e risposte seguirà poi l'ordine stabilito a insindacabile giudizio della Produzione prima dell'inizio della registrazione.

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

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

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

Se invece la prima risposta è errata, il concorrente perde la mano (cioè il diritto di risposta) e l'intero suo montepremi passa al secondo concorrente. Anche la “risposta mancante” (cioè NON data dal tempo di gioco stabilito) vale come risposta errata; in questo caso la domanda passa all'avversario con UNA OPZIONE a caso CANCELLATA (ovviamente l'opzione cancellata non sarà la risposta corretta).

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

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

Se la sua risposta è invece errata o mancante, il diritto di risposta e l'intero montepremi passano di nuovo al primo concorrente, che avrà la possibilità di dare la risposta corretta, scegliendo tra le due opzioni rimaste in gioco.

In caso di nuova risposta errata del primo concorrente, la mano passa nuovamente al 2° concorrente; si prosegue fintanto che un concorrente non dia la risposta esatta alla prima domanda, aggiudicandosi il montepremi complessivo, i 10.000 euro della domanda e il diritto di rispondere per primo alla domanda successiva.

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

Il gioco proseguirà così sino a ottenere la risposta esatta all'ultima domanda posta dal Conduttore. Come detto, il concorrente che darà la risposta esatta all'ultima domanda andrà al gioco finale della Ghigliottina con l'intero montepremi accumulato sino a quel momento.

Se il concorrente che ha diritto di rispondere all'ultima opzione dell'ultima domanda non risponde nei 10 secondi regolamentari (o altro tempo da decidere), il “diritto di risposta” e l'intero montepremi passano all'altro concorrente che, dando la risposta corretta, avrà vinto il gioco e andrà quindi al gioco finale della Ghigliottina con l'intero montepremi accumulato sino a quel momento.

Se alla fine delle domande previste i due concorrenti dovessero trovarsi in situazione di parità di montepremi,

si procederà alle domande di spareggio.

Ai concorrenti sarà posta una serie di domande di cultura generale: le domande saranno sempre diverse, sia in caso di risposta esatta sia in caso di risposta errata, con un tempo di risposta massimo di tre secondi o a discrezione del Conduttore. Non ci saranno "opzioni di risposta" e i Concorrenti dovranno rispondere solo in base alla loro memoria.

Trattandosi di spareggio, non c'è aumento né diminuzione del montepremi in caso di risposta esatta o errata. Comincia a rispondere il Concorrente primo nell'ordine stabilito a insindacabile giudizio della Produzione prima dell'inizio della registrazione.

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

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

POSSIBILI VARIAZIONI AL GIOCO DEL "DUELLO"

Vedi quanto descritto a pag. 11 e seguenti, ma con il gioco che presenta due concorrenti invece di tre.

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

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

Naturalmente 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 (30" o quello comunicato dal conduttore) il "termine nascosto", ovvero a cosa si riferiscono, secondo la logica di gioco, i 5 indizi giusti, scrivendo la risposta su un cartoncino che al termine del tempo di gioco deve essere consegnato al Conduttore.

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

Se la parola scritta dal concorrente risulta corretta come spiegato nel comma precedente, il concorrente avr  vinto il montepremi a sua disposizione.

Se un concorrente non dimezza mai (cio  individua tutti i 5 indizi giusti, e si presenta alla soluzione con il montepremi iniziale "intatto") e individua la parola giusta, fa un "en plein". In questo caso non si presenter  alla puntata successiva dell'"Eredit ", e il suo posto verr  preso da un nuovo concorrente.

O IN ALTERNATIVA: LA SUPERGHIOTTINA

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

All'inizio del gioco, il Condu tore presenta una coppia di parole; il concorrente avr  30 secondi (o altro tempo da decidere) per individuare il legame che unisce queste due parole.

Per es.: ONDA / NAVIGARE ----- > MARE
FLAUTO / VITA ----- > DOLCE
e cos  via

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

In caso contrario, il suo montepremi viene sottoposto alla "Ghiottina", e si dimezza. Al concorrente viene mostrato il legame corretto.

Il montepremi si pu  dimezzare per ciascuno degli abbinamenti per il quale il concorrente NON individua il legame corretto.

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

Questi 5 termini "giusti" costituiscono i 5 indizi tramite i quali il concorrente deve individuare un termine "nascosto" (depositato dal notaio prima dell'inizio del gioco), cio  il nome, l' oggetto o quant'altro al quale sono riferiti, per libera associazione, i 5 indizi.

Per vincere il montepremi a sua disposizione alla fine del gioco, il concorrente deve indovinare in un tempo stabilito (60 secondi o altro tempo da decidere) il termine nascosto, ovvero a cosa si riferiscono, secondo la logica di gioco, i 5 indizi, e dovr  scrivere la risposta su un cartoncino che al termine del tempo di gioco deve essere consegnato al Condu tore.

Per essere vincente, la parola scritta dal concorrente deve essere esattamente la stessa di quella scritta sul cartoncino del condu tore, 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 pi  accreditati, possono essere scritti in due modi diversi (per es.: "familiare" e "famigliare"), ma che nelle due

grafie mantengono lo stesso identico significato, senza alcuna diversa sfumatura di senso.

Se la parola scritta dal concorrente risulta corretta come spiegato nel comma precedente, il concorrente avrà vinto il montepremi a sua disposizione.

Se un concorrente non dimezza mai (cioè individua tutti i 5 indizi giusti, e si presenta alla soluzione con il montepremi iniziale "intatto") e individua la parola giusta, fa un "en plein". In questo caso non si presenterà alla puntata successiva dell'"Eredità", e il suo posto verrà preso da un nuovo concorrente.

“CAMPIONE IN CARICA” – Variante 1

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

VARIAZIONI AL REGOLAMENTO DEL GIOCO “L'EREDITÀ” PER PUNTATE A TEMA

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

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

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

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

Unica variazione sarà data dal fatto che queste trasmissioni interromperanno il normale avvicendamento dei concorrenti "campioni": il "campione" del programma normale “salterà” la puntata speciale, e tornerà a giocare nella puntata immediatamente successiva.

Per cui il "campione" della puntata precedente lo speciale, poniamo il sabato, non tornerà la domenica bensì il giorno di messa in onda immediatamente successivo a quello dello speciale, presumibilmente il lunedì.

Inoltre colui che giocherà al gioco della "Ghigliottina" di una delle puntate speciali non tornerà nelle puntate successive.

VARIAZIONI AL REGOLAMENTO DEL GIOCO “L'EREDITÀ” 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 presumibilmente in onda.

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

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

- I minori (maschiotti 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 degli Abbinamenti. Al tavolo del Duello le domande, a seconda della versione prescelta, avranno valore 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.

3) Regole comuni a tutti i giochi.

L'ordine dei concorrenti e le loro posizioni per il primo gioco saranno decisi prima dell'inizio della registrazione a insindacabile giudizio della Produzione, 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'EREDITÀ", 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 è 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 è a conoscenza che la partecipazione al Gioco è 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 successivo 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, avrà copia delle domande e risposte, e verbalizzerà lo svolgimento del Gioco e la sua regolarità rispetto a quanto esposto nel presente regolamento.
- 4) Le eventuali vincite in gettono d'oro sono di esclusiva pertinenza RAI Radio Televisione Italiana e disciplinate dalle allegate “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 nei termini previsti dalla normativa vigente.
- 5) Il concorrente dovrà farsi trovare pronto, all'orario comunicatogli dalla MAGNOLIA S.p.A. presso gli studi della RAI dove si effettuerà la registrazione del programma.
- 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 della produzione 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 RAI 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: 06/7212210) alla RAI Radiotelevisione Italiana, Redazione "L'EREDITA'" – via Monte Zebio, 25, 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_____