



Regolamento di gioco



Regolamento di gioco

Indice

1 - <u>Descrizione generale di una puntata</u>	pag. 3
2 - <u>Struttura e meccanismo della prima fase: la conquista dei colori</u>	pag. 5
3 - Primo gioco: "Codice vocale"	pag. 6
4 - Secondo gioco: "Vita di coppia"	pag. 8
5 - Terzo gioco: "Detti e ridetti"	pag. 10
6 - Quarto gioco: "Dedicato a te"	pag. 13
7 - Quinto gioco: "Ma davvero?"	pag. 15
8 - Conclusione della prima fase	Pag. 18
9 - <u>Struttura e meccanismo della seconda fase: il "rubacolori"</u>	pag. 19
10 - Sesto gioco: "Il periatto"	pag. 20
11 - <u>Terza fase: la rincorsa al montepremi</u>	pag. 22
Settimo gioco: "Parole in libertà"	Pag. 22
12 - <u>Il montepremi</u>	pag. 27
13 - <u>Sviluppo delle puntate e avvertenze sull'ultima puntata</u>	pag. 28
14 - <u>Avvertenze generali</u>	pag. 29
Allegato A - Composizione del montepremi	pag. 31

1 - Descrizione generale di una puntata

1.1) Ogni puntata di "Colors" consiste in una partita in cui si affrontano 3 coppie di concorrenti.

1.2) Ognuno di questi concorrenti sarà stato precedentemente selezionato dalla Rai - Radiotelevisione Italiana secondo le modalità e in base ai criteri descritti nel successivo Allegato B. Questi concorrenti dovranno essere maggiorenni al momento della registrazione della puntata.

1.3) Una delle 3 coppie in gioco è la coppia "campione in carica", cioè quella che si è aggiudicata la puntata precedente. Le altre due coppie sono le coppie "sfidanti". Nella prima puntata questa distinzione non ha luogo.

1.4) Ogni partita di "Colors" si compone di una serie di giochi (descritti nei seguenti capitoli), suddivisi in 3 distinte fasi. Lo schema che segue delinea l'organizzazione generale di ogni puntata.

N°	Fase	Gioco	Colore in palio
1	1^a fase La conquista dei colori	"Codice vocale"	Giallo
2		"Vita di coppia"	Rosso
3		"Detti e ridetti"	Arancione
4		"Dedicato a te"	Verde
5		"Ma davvero?"	Blu
6	2^a fase Il "rubacolori"	"Il periatto"	
7	3^a fase La sfida per il titolo	"Parole in libertà"	

L'ordine in cui questi giochi saranno proposti nel corso delle diverse fasi di gioco potrà essere modificato a insindacabile giudizio della Produzione.

1.5) Ognuna delle tre coppie, prima dell'inizio della puntata, sceglierà il concorrente che fungerà da proprio "portavoce". In ogni gioco (fatta eccezione per "Vita di coppia" e "Parole in libertà", vedi i successivi punti 4.3 e 11.6) saranno considerate valide solo le soluzioni comunicate da questi portavoce.

1.6) L'obiettivo della prima fase è - per ognuna delle 3 coppie in gara - quello di aggiudicarsi il maggior numero dei 5 colori complessivamente in palio. Questi colori saranno distribuiti tra le coppie in base ai risultati da loro conseguiti nel corso dei 5 distinti giochi di cui la fase si compone.

1.7) Il montepremi in palio in questa fase iniziale è "collettivo", unico per tutte e tre le coppie in gioco. All'inizio di ogni gioco viene messa in palio una certa somma, che decresce a ogni errore compiuto da uno qualsiasi dei 6 concorrenti in gara (o per ogni loro mancata risposta entro il lasso di tempo a disposizione). Al termine del gioco, il valore residuo (tanto più alto quanto più bravi sono stati, nel loro insieme, i giocatori) va a formare il montepremi generale della puntata.

Al termine della prima fase il montepremi in palio è quindi dato dalla somma di quanto di volta in volta rimasto alla conclusione dei 5 diversi giochi.

1.8) L'obiettivo della seconda fase è, per ognuna delle 3 coppie in gioco:

a) quello di difendere i propri "colori" - conquistati nel corso della precedente fase - dagli attacchi delle coppie avversarie;

b) quello di aumentare il numero dei propri "colori" rubandoli a queste ultime.

Per riuscirci, nell'uno come nell'altro caso, le coppie dovranno dimostrarsi più veloci ed efficaci delle altre nel corso delle diverse manche in cui si articola questa fase.

Alla fine della seconda fase la coppia con il maggior numero sarà proclamata "campione". Le altre due coppie, invece, saranno eliminate dal gioco.

1.9) L'obiettivo della terza fase è - per la coppia "campione" rimasta in gara - quello di provare ad aggiudicarsi il montepremi accumulato fino a quel momento "collettivamente".

Le condizioni in cui questa coppia disputerà la prova abbinata a quest'ultima fase sono determinate dal numero di colori in suo possesso: avere più o meno colori gli permetterà di disporre di un maggiore o minore vantaggio.

La coppia potrà aggiudicarsi (in tutto o in parte) questo montepremi solo se riuscirà a portare a termine la prova richiesta.

1.10) A prescindere dalla vincita del montepremi eventualmente realizzata, la coppia "campione" torna a gareggiare nella puntata successiva.

2 - Struttura e meccanismo della prima fase: la "conquista dei colori"

I giochi che compongono la prima fase di "Colors" presentano una struttura e dei meccanismi comuni, definiti da quanto segue.

2.1) Ogni gioco mette in palio un determinato colore.

2.2) A ogni gioco è abbinato un montepremi iniziale.

2.3) Ogni gioco è suddiviso in 5 manche.

2.4) Nei giochi "Codice vocale", "Dedicato a te" e "Ma davvero?" le tre coppie partecipano contemporaneamente con entrambi i concorrenti. Ogni coppia sarà dotata di un pulsante di prenotazione. La coppia che per prima si sarà prenotata (nei tempi e nei modi consentiti) azionando il proprio pulsante avrà la possibilità di risolvere la prova/domanda/quesito prevista dallo specifico gioco.

2.5) Nel gioco "Detti e ridetti" e "Vita di coppia" le tre coppie partecipano contemporaneamente con entrambi i concorrenti.

In questi due giochi inizierà a risolvere le prove/domande/quesiti previsti la coppia successiva a quella che si è aggiudicata il colore precedente.

Questa coppia conserverà la "mano" fino a quando continuerà a risolvere correttamente le prove/domande/quesiti che gli verranno posti.

In caso di errore, gli subentrerà la coppia successiva; in caso di ulteriore errore, questa seconda coppia sarà sostituita dalla terza e ultima coppia, per poi eventualmente ricominciare il "giro" con la coppia iniziale e via discorrendo.

N°	Gioco	Modalità di risposta
1	"Codice vocale"	Prenotazione al pulsante
2	"Vita di coppia"	A turno
3	"Detti e ridetti"	A turno
4	"Dedicato a te"	Prenotazione al pulsante
5	"Ma davvero?"	Prenotazione al pulsante

2.6) In ogni gioco rispondere esattamente mantiene intatto il valore del montepremi in palio; rispondere in modo errato (o non rispondere entro il lasso di tempo a disposizione) lo fa diminuire (*in base a quanto riportato nell'Allegato A*).

2.7) In ogni gioco si aggiudicherà il colore in palio la coppia che risolverà con successo la 5ª e ultima manche prevista. Da quanto descritto nei precedenti punti ne consegue quindi che questa coppia non sarà necessariamente quella che avrà fornito il maggior numero di risposte corrette.

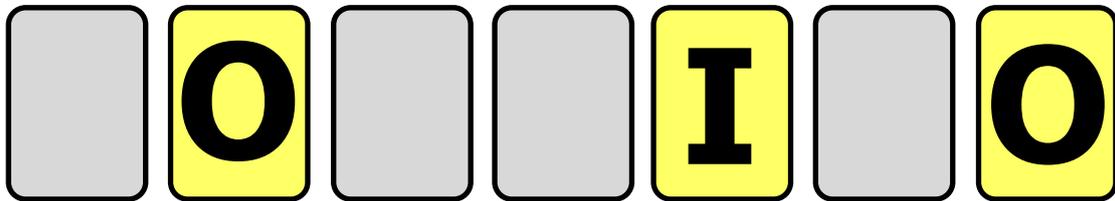
3 - Primo gioco: "Codice vocale"

3.1) Questo gioco mette in palio il colore giallo.

3.2) Obiettivo del gioco è quello di riuscire a individuare una serie di 5 parole (una per ogni manche) che appartengono a un dato ambito semantico, comunicato dal conduttore all'inizio della prova stessa.

3.3) Oltre a essere informati dell'ambito a cui appartengono, di ogni parola i concorrenti conosceranno anche la lunghezza (in caratteri) e le vocali che la compongono (opportunamente collocate).

**L'ambito è:
"Per la strada"**

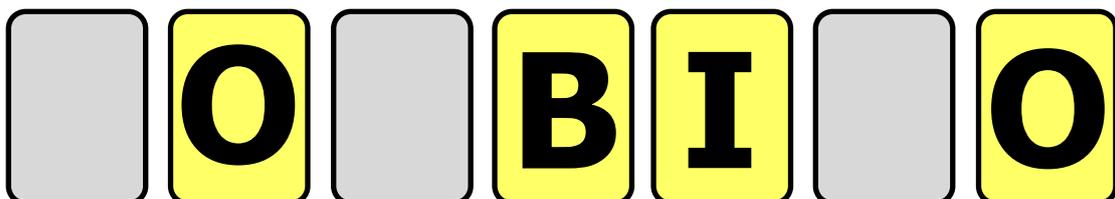


*La parola da indovinare è qualcosa che è possibile trovare "per la strada".
È composta da 7 lettere: la seconda è una "O", la quinta è una "I" e la settima è ancora una "O".*

3.4) Non appena saranno state comunicate queste informazioni, tutte le coppie potranno prenotarsi per la risposta. Alla coppia che lo farà prima delle altre verrà chiesto di dare la soluzione (attraverso il suo "portavoce").

La risposta fornita deve coincidere necessariamente a livello letterale con quella indicata dagli autori del programma. Eventuali differenze di accento tra la soluzione fornita e quella indicata non saranno ritenute significative nel caso in cui queste dovessero sussistere internamente alla parola (ma non se dovessero verificarsi sull'ultima lettera della parola stessa). Risposte ugualmente "compatibili" con le lettere visualizzate che però non coincidono con quella indicata non sono considerate valide.

Se la soluzione è corretta la manche si conclude. Se la soluzione fornita, invece, non è quella richiesta, la coppia che ha sbagliato dovrà stare ferma per un turno di risposta, che le coppie avversarie affronteranno potendo contare su una consonante aggiuntiva.



*La prima risposta data non era quella corretta:
delle lettere che compongono la parola da indovinare oltre alle vocali adesso è visibile anche una consonante, la "B".*

3.5) Se la seconda coppia che si prenoterà darà la soluzione corretta, la manche si concluderà. Se la soluzione fornita, invece, anche in questo caso non sarà quella richiesta, sarà questa coppia a dover stare a sua volta ferma per un turno, mentre la coppia precedentemente "inabilitata" tornerà in gara e verrà svelata un'altra consonante per agevolare la ricerca della soluzione.

Ogni ulteriore errore bloccherà per un turno la coppia che lo avrà commesso e farà apparire una consonante aggiuntiva.

3.6) Trascorso un certo intervallo di tempo dall'apparizione iniziale delle vocali, così come da quella di qualsiasi successiva consonante, se nessuna coppia si dovesse essere prenotata per rispondere verrà segnalato un "errore" (con conseguente diminuzione del montepremi in palio) e verrà visualizzata una consonante aggiuntiva. Nel caso in cui dovesse mancare l'aggiunta di sola consonante alla formazione completa della parola, le lettere già visualizzate rimarranno esposte per il tempo necessario affinché una delle coppie riesca a individuare correttamente la parola in questione.

3.7) La manche si concluderà quando una delle tre coppie avrà indovinato la parola.

T O M B I N O

È stata indovinata la parola richiesta: "TOMBINO". La 1ª manche è conclusa.

3.8) Le successive 4 manche si svolgono secondo le stesse modalità sopra descritte.

3.9) La coppia che indovinerà la parola relativa alla 5ª e conclusiva manche si aggiudicherà il colore in palio.

4 - Secondo gioco: "Vita di coppia"

4.1) Questo gioco mette in palio il colore rosso.

4.2) Obiettivo del gioco è quello di riuscire a completare una serie di 5 frasi, domande, esclamazioni (una per ogni manche) tratte da un possibile dialogo tra due persone che vivono una relazione di coppia e di cui è nascosta l'ultima parola, ad eccezione della sua lettera iniziale.

4.3) Ognuna di queste 5 frasi è idealmente rivolta da uno dei due componenti della coppia all'altro. Pertanto, in questo specifico gioco non sarà il "portavoce" della coppia a dover comunicare la soluzione ma, di volta in volta, il concorrente chiamato "in causa" dalla natura della frase (secondo l'insindacabile giudizio degli autori).

4.4) Inizia a rispondere la coppia successiva a quella che si è aggiudicata il colore giallo (vedi i precedenti punti 2.5 e 3.9).

4.5) Al concorrente della coppia che è di mano verrà chiesto di dire qual è la parola che completa la frase (recitandola per intero).

La parola scelta deve coincidere necessariamente con quella indicata dagli autori del programma. Eventuali differenze di accento tra la soluzione fornita e quella indicata non saranno ritenute significative nel caso in cui queste dovessero sussistere internamente alla parola (ma non se dovessero verificarsi sull'ultima lettera della parola stessa). Risposte ugualmente "compatibili" con le lettere visualizzate che però non coincidono con quella indicata non sono considerate valide.

Se la risposta è corretta la manche si concluderà e la sua coppia manterrà la mano di gioco.

Tema: "Lei voleva fare shopping..."

***Non riesco a
credere che tu
sia sempre così
I... !***

NO!

... IMPEGNATO?



*Il concorrente della coppia che è di mano ha provato a dare una risposta, ma non è quella richiesta.
Il gioco passa al concorrente della coppia successiva.*

Se la parola indicata, invece, non è quella richiesta, la mano passerà al corrispondente concorrente della coppia successiva, che potrà contare su una lettera aggiuntiva per provare a dare la sua soluzione.

Tema: "Lei voleva fare shopping..."

Non riesco a credere che tu sia sempre così IN... !

SI!

... INDAFFARATO?



Il concorrente della coppia successiva, potendo contare anche su una lettera aggiuntiva, è riuscito a indovinare la parola giusta e si aggiudica così la manche.

Ogni ulteriore errore fa passare la mano di gioco al corrispondente concorrente della coppia successiva, che potrà contare su un'ulteriore lettera aggiuntiva.

4.6) La manche si conclude quando una delle tre coppie in gioco sarà riuscita a completare la frase. Nel caso in cui la parola si dovesse completare interamente a seguito di ripetute risposte errate, terrà la mano la coppia che ha beneficiato della soluzione data "d'ufficio".

4.7) Le successive 4 manche si svolgono secondo le stesse modalità sopra descritte.

4.8) La coppia che indovinerà la parola relativa alla 5ª e conclusiva manche, si aggiudicherà il colore in palio.

5 - Terzo gioco: "Detti e ridetti"

5.1) Questo gioco mette in palio il colore arancione.

5.2) Obiettivo del gioco è quello di riuscire a ricostruire una serie di 5 proverbi o modi di dire caratteristici della lingua italiana o, ancora, di citazioni di importanti personaggi (uno per manche).

5.3) Inizia il gioco la coppia successiva a quella che si è aggiudicata il colore rosso (vedi i precedenti punti 2.5 e 4.8).

5.4) All'inizio di ogni manche verrà svelato l'incipit del proverbio (o altro) oggetto di gioco. A questo faranno seguito 2 opzioni, ognuna contenente uno sviluppo alternativo del proverbio stesso. Solo una di queste opzioni ne costituisce il giusto prosieguo.

Alla coppia che è di mano verrà chiesto di individuare il corretto sviluppo del proverbio da ricostruire.

L'opzione scelta deve coincidere necessariamente con quella indicata dagli autori del programma. Opzioni che portano ad altri sviluppi del proverbio ugualmente "plausibili" che però non coincidono con quella indicata non sono considerate valide.

Se la coppia (attraverso il suo "portavoce") indovinerà l'opzione giusta, avrà la possibilità di provare a formulare il proverbio nella sua interezza. Se dovesse riuscirci si aggiudicherà d'acchito la manche; in caso contrario conserverà comunque la mano di gioco.

Se la coppia sceglierà l'opzione sbagliata, la mano passerà alla coppia successiva, che beneficerà così dell'errore dell'avversario e potrà a sua volta provare a formulare il proverbio nella sua interezza. Se dovesse riuscirci si aggiudicherà d'acchito la manche; in caso contrario conserverà comunque la mano di gioco.



*La coppia di mano ha scelto l'opzione sbagliata.
Il gioco passa alla coppia successiva (che ha così automaticamente la risposta giusta).*

È meglio

una gallina	un aiuto
che cento	che mille

*No, mi dispiace...
Non è questo il nostro proverbio!*

Giusto! Se vuoi puoi provare a completare il proverbio...

Che cento...

È meglio un aiuto che cento sorrisi!



*La coppia successiva indovina la seconda opzione e prova a dare la soluzione, senza però riuscirci.
La mano di gioco rimane comunque a lei.*

5.5) Ogni proverbio sarà suddiviso in 2, 3 o 4 parti. Per ognuna di queste saranno disponibili due possibili sviluppi.

5.6) Se nessuna delle coppie in gara, sfruttando la possibilità concessa a seguito di una risposta esatta, ricostruirà interamente il proverbio prima della naturale conclusione della manche, questo si svilupperà fino ad arrivare alla sua ultima parte. Arrivati a questo punto, se la coppia "di mano" darà la risposta esatta si aggiudicherà la manche. Se, invece, questa coppia darà la risposta errata, "regalerà" la manche alla coppia successiva.



Il proverbio si è sviluppato fino alla sua terza e ultima parte. La coppia che indovina l'ultima opzione lo completa ("È meglio un aiuto che cento consigli") e si aggiudica così la manche.

5.7) La coppia che si aggiudica la manche conserva la mano di gioco.

5.8) Le successive 4 manche si svolgono secondo le stesse modalità sopra descritte.

5.9) La coppia che completerà il proverbio relativo alla 5ª e conclusiva manche si aggiudicherà il colore in palio. In caso di risposta errata fornita nell'ultimo e decisivo passaggio della 5ª manche, il colore in palio andrà alla coppia che, secondo l'ordine dei turni, gli sarebbe succeduta.

6 - Quarto gioco: "Dedicato a te"

6.1) Questo gioco mette in palio il colore verde.

6.2) Per ognuna delle sue 5 manche l'obiettivo del gioco è quello di riuscire a indovinare il titolo di una canzone partendo da uno dei suoi versi e dalle iniziali delle parole che ne compongono il titolo.

Eventuali articoli, preposizioni e particelle facenti parte del titolo da indovinare potranno essere evidenti nella loro interezza sin da subito.

E adesso andate via, voglio restare solo...

P I ' A

Il titolo della canzone da indovinare è formato da due parole - che iniziano rispettivamente per "P" e per "A" - unite da un articolo con apostrofo.

6.3) Non appena saranno state comunicate queste informazioni, tutte le coppie potranno prenotarsi per la risposta. Alla coppia che lo farà prima degli altri verrà chiesto (attraverso il suo "portavoce") di dare la soluzione.

La risposta fornita deve coincidere necessariamente a livello letterale con quella indicata dagli autori del programma. Eventuali differenze di accento tra la soluzione fornita e quella indicata non saranno ritenute significative nel caso in cui queste dovessero sussistere internamente alla parola (ma non se dovessero verificarsi sull'ultima lettera della parola stessa). Risposte ugualmente "compatibili" con le lettere (e le altre parti del titolo) visualizzate che però non coincidono con quella indicata non sono considerate valide.

Se il titolo è corretto la manche si conclude. Se il titolo fornito, invece, non è quello richiesto, la coppia che ha sbagliato dovrà stare ferma per un turno di risposta, che le coppie avversarie affronteranno potendo contare sul fatto che, alle lettere iniziali, si aggiungerà per ognuna delle parole da indovinare una lettera supplementare.

E adesso andate via, voglio restare solo...

P E I ' A M

La prima risposta data non era quella corretta: a ciascuna delle iniziali delle parole che compongono il titolo da indovinare si è aggiunta un'altra lettera.

6.4) Se la seconda coppia che si prenoterà darà il titolo corretto, la manche si concluderà. Se la soluzione fornita, invece, anche in questo caso non sarà quella richiesta, sarà questa coppia a dover stare a sua volta ferma per un turno, mentre la coppia precedentemente "inabilitata" tornerà in gara e si aggiungerà per ognuna delle parole da indovinare un'altra lettera supplementare.

Ogni ulteriore errore bloccherà per un turno la coppia che lo avrà commesso e farà apparire una lettera aggiuntiva per ognuna delle parole da indovinare.

6.5) Trascorso un certo intervallo di tempo dall'apparizione delle lettere iniziali, così come da quella di qualsiasi successiva aggiunta di lettere, se nessuna coppia si dovesse essere prenotata per rispondere verrà segnalato un "errore" (con conseguente diminuzione del montepremi in palio) e verrà visualizzata una lettera aggiuntiva per ognuna delle parole da indovinare. Nel caso in cui dovesse mancare l'aggiunta di sola lettera alla formazione completa del titolo, le lettere già visualizzate rimarranno esposte per il tempo necessario affinché una delle coppie riesca a individuare correttamente il titolo in questione.

6.6) La manche si concluderà quando una delle tre coppie avrà indovinato il titolo.

E adesso andate via, voglio restare solo...

P E R D E R E I ' A M O R E

È stato indovinato il titolo della canzone richiesta: "Perdere l'amore", di Massimo Ranieri.

6.7) Le successive 4 manche si svolgono secondo le stesse modalità sopra descritte.

6.8) La coppia che indovinerà il titolo della 5ª e ultima canzone si aggiudicherà il colore in palio.

7 - Quinto gioco: "Ma davvero?"

7.1) Questo gioco mette in palio il colore blu.

7.2) Obiettivo del gioco è quello di riuscire ad abbinare per 5 volte un "messaggino" telefonico al personaggio famoso a cui è idealmente diretto, scelto da un insieme di 6.

7.3) Alle coppie verranno dette le identità di 6 personaggi famosi (e, contestualmente, mostrati i loro volti). Subito dopo verrà comunicato loro il contenuto di un "messaggino" telefonico. A questo punto tutte le coppie potranno prenotarsi per la risposta. Alla coppia che lo farà prima delle altre verrà chiesto di dire a quale di questi sei personaggi è indirizzato (attraverso il suo "portavoce").

L'abbinamento scelto deve coincidere necessariamente con quello indicato dagli autori del programma. Abbinamenti ugualmente "compatibili" con il testo visualizzato che però non coincidono con quello indicato non sono considerati validi.

Se l'abbinamento fornito è corretto la manche si concluderà e il gioco proseguirà con un nuovo SMS (che andrà, in questo caso, abbinato a uno dei 5 personaggi restanti).

Non sapevo che sei nato a Torino e neppure che hai fatto il militare nei carabinieri. Certo che di strada ne hai fatta!

A quale personaggio è indirizzato questo SMS?

NO!

Per me è Luca Barbareschi...



La coppia che si è prenotata ha abbinato l'SMS al personaggio sbagliato.

Se l'abbinamento indicato, invece, non è quello giusto, la coppia che ha sbagliato dovrà stare ferma per un turno di risposta, che le coppie avversarie affronteranno avvantaggiandosi dell'errore dell'avversario.

Non sapevo che sei nato a Torino e neppure che hai fatto il militare nei carabinieri. Certo che di strada ne hai fatta!

*Non è Barbareschi...
A chi va spedito questo SMS?*

SI!

A Gabriel Garko?




Anche potendo contare sul precedente errore (che ha eliminato un personaggio dal novero delle possibili risposte), l'abbinamento corretto è stato indovinato.

7.4) Trascorso un certo intervallo di tempo dall'inizio della manche, così come dalla ripresa del gioco a seguito di una risposta sbagliata, se nessuna coppia si dovesse essere prenotata per rispondere verrà segnalato un "errore" (con conseguente diminuzione del montepremi in palio) e scartata una delle opzioni di risposta non abbinate all'SMS oggetto del gioco. Questo non si verificherà nel caso in cui - a seguito di ripetuti abbinamenti sbagliati - dovessero rimanere ancora in gioco due soli personaggi.

7.5) La manche si concluderà quando una delle tre coppie non avrà abbinato correttamente l'SMS al relativo personaggio famoso.

7.6) Ogni abbinamento corretto toglierà il personaggio famoso chiamato in causa dal novero di quelli che sono oggetto di gioco, mantenendovi invece tutti gli altri.

7.7) Il gioco continuerà con altri 4 distinti "messaggini", che dovranno di volta in volta essere abbinati a uno dei restanti personaggi secondo le stesse modalità sopra descritte.

7.8) La coppia che abbinerà correttamente il 5° SMS (quando i personaggi famosi oggetto di gioco saranno rimasti due) si aggiudicherà il colore in palio.

8 - Conclusione della prima fase

8.1) Al termine della 1ª fase le tre coppie in gara si saranno complessivamente aggiudicate cinque colori (e cioè: giallo, rosso, arancione, verde, blu).

8.2) Al termine della 1ª fase si sarà composto un montepremi collettivo, formato dalle cifre in palio per ognuno dei 5 giochi di cui questa fase si compone, diminuite in base al numero di errori compiuti durante il loro svolgimento (*al riguardo vedi quanto riportato nell'Allegato A*).

9 - Struttura e meccanismo della seconda fase: il "rubacolori"

9.1) Nel corso della 2ª fase le tre coppie in gioco dovranno difendere i "colori" da loro conquistati fino a quel momento e/o - allo stesso tempo - aumentarne il numero "rubandoli" agli avversari.

9.2) Questa fase si articola in 5 manche del gioco "Il periatto" (descritto nel capitolo che segue).

9.3) Le 3 coppie giocheranno contemporaneamente con entrambi i giocatori.

9.4) Le coppie potranno rispondere (attraverso il loro "portavoce") solo dopo essersi prenotate azionando l'apposito pulsante di cui ognuna sarà dotata.

9.5) A ogni manche del "rubacolori" è di volta in volta assegnata una specifica "posta" in palio, che può consistere in 1, 2 o 3 colori. L'ammontare di questa posta sarà comunicato prima che la manche abbia effettivamente inizio.

Al termine di ogni manche di gioco la coppia vincitrice dichiarerà quale colore (o quali colori) vuole "rubare" e, conseguentemente, ai danni di quale coppia (o quali coppie) vuole farlo.

Nel caso in cui alla coppia vincitrice dovessero mancare meno colori di quelli vinti alla fine di una manche, potrà "rubare" solo quelli ancora non in suo possesso.

Nel caso in cui la coppia vincitrice dovesse già detenere tutti e cinque i colori, manterrà il proprio "statu quo".

9.6) Al termine delle 5 manche normalmente previste, un'eventuale condizione di parità tra le due coppie con il maggior numero di colori sarà risolta con una manche di spareggio.

9.7) Al termine delle 5 manche normalmente previste (e dello spareggio eventualmente disputato) la coppia con il maggior numero di colori verrà proclamata "campione". Le altre due coppie saranno eliminate dalla gara, perdendo ogni possibilità di aggiudicarsi il montepremi accumulato fino a quel momento.

Le coppia "campione" accederà alla 3ª e successiva fase di gioco.

10 - Sesto gioco: "Il periatto"

10.1) Obiettivo del gioco è quello di riuscire a riconoscere una serie di frasi (una per manche) connettendo insieme (grazie a colpo d'occhio e intuizione) le diverse lettere che le compongono e che saranno visualizzate come se fossero suddivise sulle diverse facce di uno o due prismi che ruoteranno prima lentamente e poi via via sempre più velocemente.

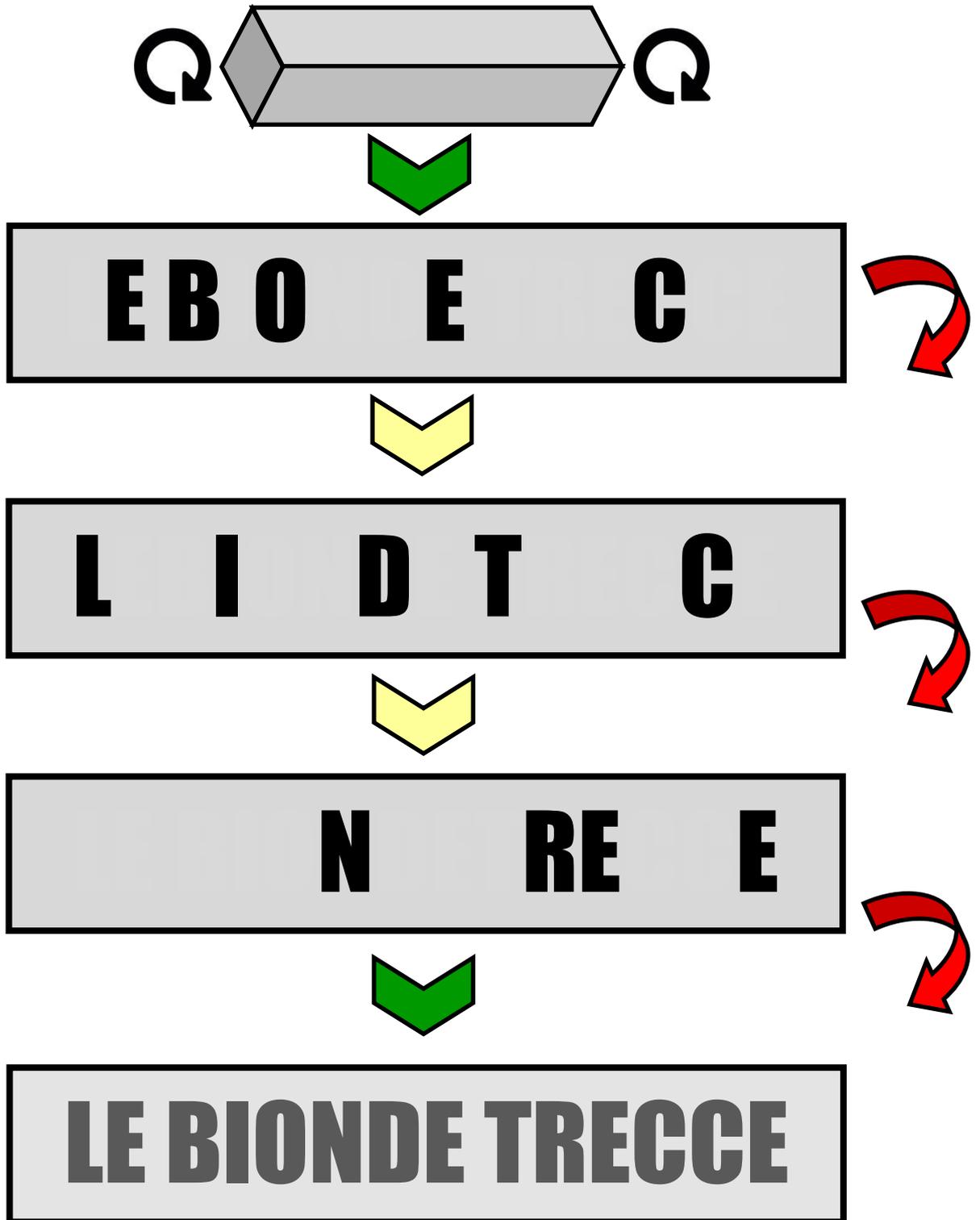
10.2) Non appena le prime lettere saranno visualizzate, ognuna delle 3 coppie potrà prenotarsi premendo (prima delle altre) il proprio pulsante. La prenotazione di una coppia blocca repentinamente la rotazione dei prismi, e con questa lo scorrere delle lettere.

In caso di risposta esatta la manche si concluderà (con la conseguente operazione di "furto" o di "conferma" di un colore descritta al precedente punto 9.5) e la prova continuerà con la manche successiva (basata su una nuova frase da indovinare).

In caso di risposta errata la coppia che ha sbagliato dovrà stare ferma per un turno di risposta: le lettere riprenderanno a scorrere e le altre due coppie rimaste in gioco potranno prenotarsi nuovamente col pulsante. La coppia ferma rientrerà in gioco in seguito all'eventuale successiva risposta errata da parte di una di queste seconde due coppie.

Ogni manche si concluderà quando una delle 3 coppie, secondo il meccanismo sopra descritto, sarà riuscita a dare la soluzione esatta.

10.3) L'eventuale manche di spareggio si disputerà secondo le stesse modalità sopra descritte.



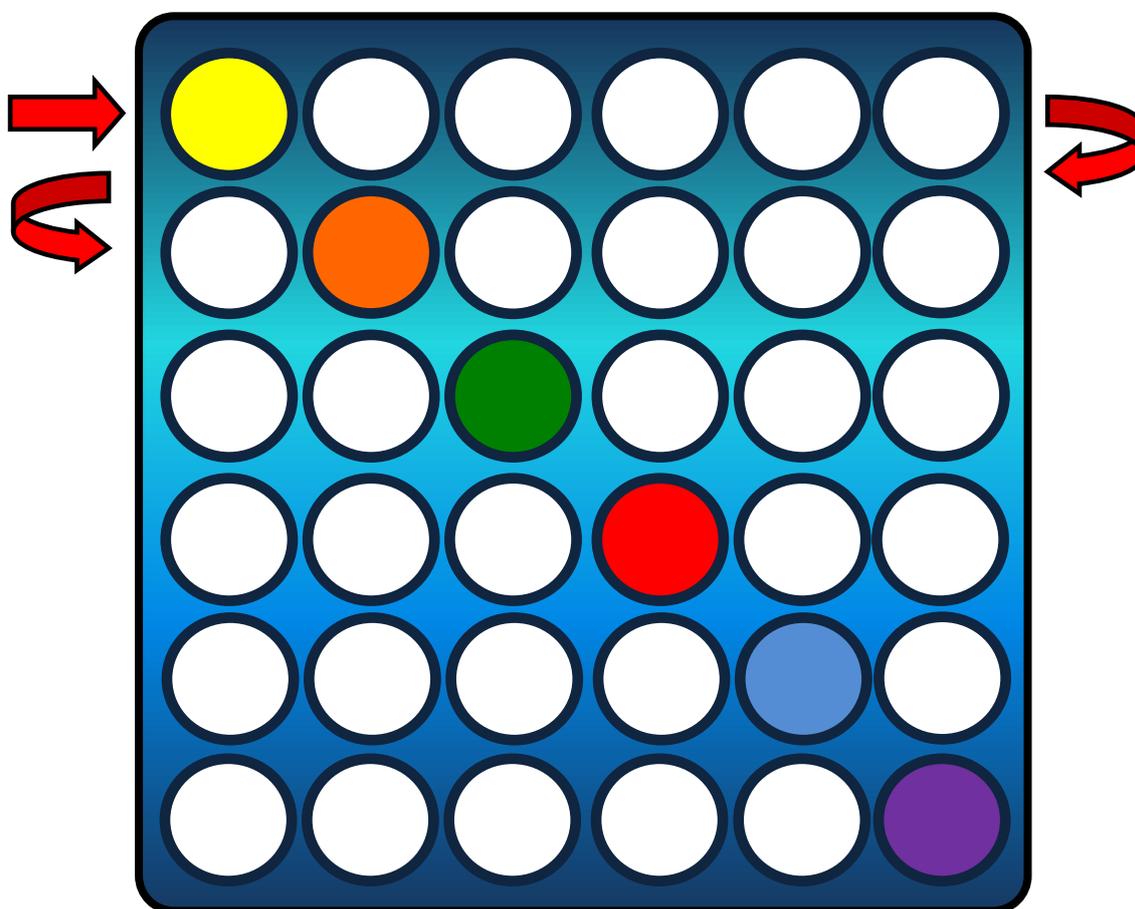
Sulle 3 facce di un prisma a base triangolare sono disposte delle lettere. Ricollegando l'insieme di queste lettere si arriva a una frase (in questo esempio tratta dal famoso brano "La canzone del sole").

11 - Terza fase: la rincorsa al montepremi

11.1) Nella terza fase la coppia "campione" cercherà di aggiudicarsi il montepremi fin lì complessivamente accumulato da tutte e tre le coppie cercando di portare a termine la prova delle "Parole in libertà".

Settimo gioco: "Parole in libertà"

11.2) Ai concorrenti della coppia impegnata nella prova verrà mostrata una griglia di 6 righe per 6 colonne che definiscono un percorso di 36 caselle. Ad alcune di queste caselle (la 1^a, l'8^a, la 15^a, la 22^a e la 29^a) sono abbinati, in modo sempre uguale, i 5 colori (eventualmente) vinti dalla coppia (giallo, arancione, verde, rosso, blu). In ognuna di queste caselle si nasconde una lettera dell'alfabeto. Queste lettere si sveleranno mano a mano che la coppia procederà nella prova.



Griglia del gioco "Parole in libertà" con lo schema dispositivo degli eventuali colori "bonus" e il percorso da seguire: partendo dalla prima casella in alto a sinistra si procede fino alla fine del primo rigo; poi si ricomincia dall'inizio del secondo, e così via fino all'ultima casella a destra dell'ultimo rigo.

11.3) Prima che le manche abbia inizio verrà comunicata la categoria di parole "in libertà" con cui la coppia dovrà cimentarsi.

11.4) Obiettivo del gioco è quello di riuscire a indicare di volta in volta - nel tempo a disposizione - una parola (attinente alla categoria richiesta) che inizi con ognuna delle 36 lettere che compongono il percorso di gioco, procedendo da quella contenuta nella prima casella in alto a sinistra e poi continuando fino ad arrivare a quella presente nella 36ª ed ultima casella, in basso a destra (seguendo il senso di lettura occidentale).

Dopo ogni parola valida verrà svelata automaticamente la lettera contenuta nella casella immediatamente successiva e il concorrente in gara potrà continuare nel suo percorso.

Le parole usate (complessivamente da entrambi i giocatori di una coppia) non potranno mai ripetersi.

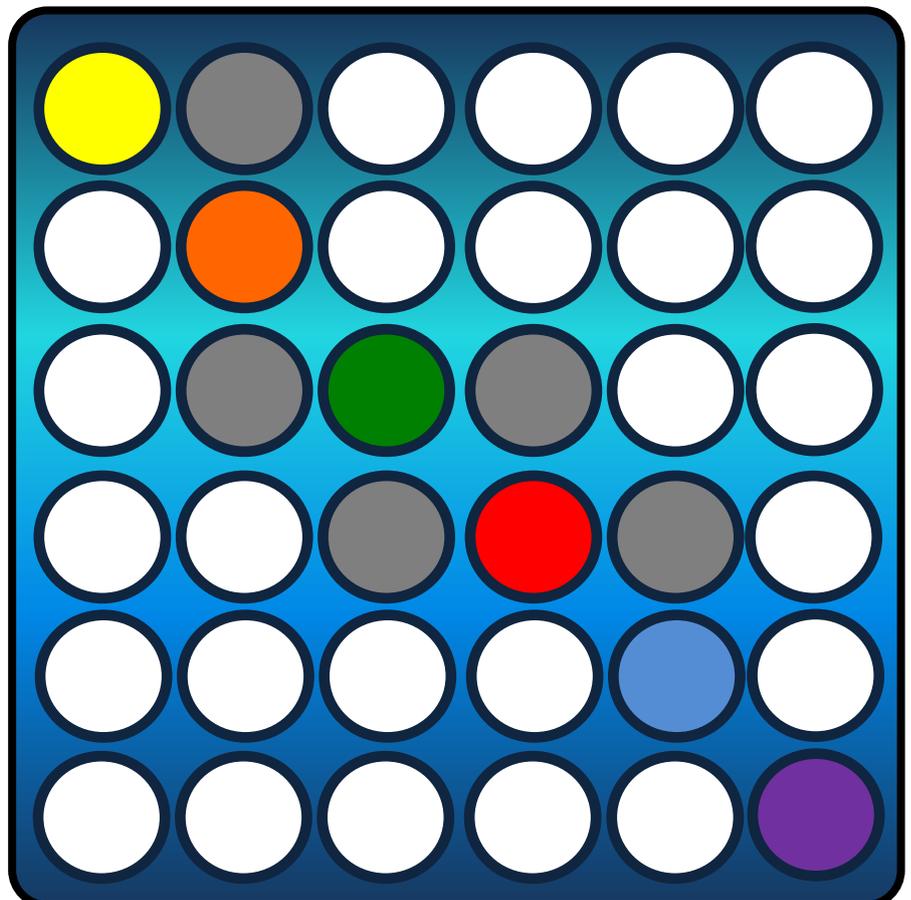
I concorrenti dovranno usare parole italiane o comunque entrate a far parte dell'uso comune della lingua italiana. I concorrenti non potranno ricorrere ad accrescitivi, diminutivi, vezzeggiativi o peggiorativi di parole se non nei casi in cui queste formule identificano anche un termine di significato diverso da quello da cui derivano.

Non potranno essere usati marchi commerciali.

Eventuali parole ripetute o non attinenti alla categoria richiesta non saranno considerate valide.

Questi casi, e ogni altro caso di parole errate o formulate in modo scorretto, impediranno al concorrente in quel momento in gioco di avanzare lungo il percorso fino a quando questo non riuscirà a fornire una parola valida (oppure fino a quando non lo avrà fatto l'altro componente della coppia, dopo essere subentrato in seguito a un "passo"; vedi al riguardo il successivo punto 11.6).

11.5) Il numero e il tipo di colori con cui ogni coppia "campione" arriverà a disputare questa prova determinerà il numero e la collocazione di alcuni passaggi "agevolati" lungo il suo percorso: possedere uno di questi 5 colori comporterà infatti il vedersi abbonare le due lettere che si trovano nelle caselle immediatamente a sinistra e a destra della stessa; fa eccezione il colore situato nella prima casella della griglia (il giallo) che consentirà di vedersi eventualmente abbonata solo una casella (e non due).



Gioca la coppia A, in possesso dei colori GIALLO, VERDE e ROSSO: le caselle presenti alla sinistra e alla destra dei tre colori in questione degli stessi sono considerate già risolte e non devono essere giocate.

Alla coppia in gara, prima che la prova abbia inizio, verrà data la possibilità di osservare la disposizione di questi passaggi "agevolati" lungo il proprio percorso.

11.6) Anche se la coppia gioca "insieme", la prova viene effettuata da un solo concorrente alla volta. L'altro componente della coppia dovrà assistere in silenzio, senza poter suggerire, ma pronto a subentrare nel gioco e prendere il posto del compagno quando questo, in caso di difficoltà, dovesse chiamare il "PASSO".

11.7) Il "PASSO" potrà essere chiamato solo dal concorrente in quel momento impegnato nella prova, senza limiti di volte, ma comporterà ogni volta il dimezzamento del montepremi in palio.

11.8) La coppia in gara avrà 120 secondi di tempo per riuscire a completare la prova. Al segnale di "Via!" il timer della squadra in gioco comincerà il suo conto alla rovescia.



La prova inizia: nella prima casella appare la prima lettera - una "C" - e il concorrente dice la prima parola (esatta).

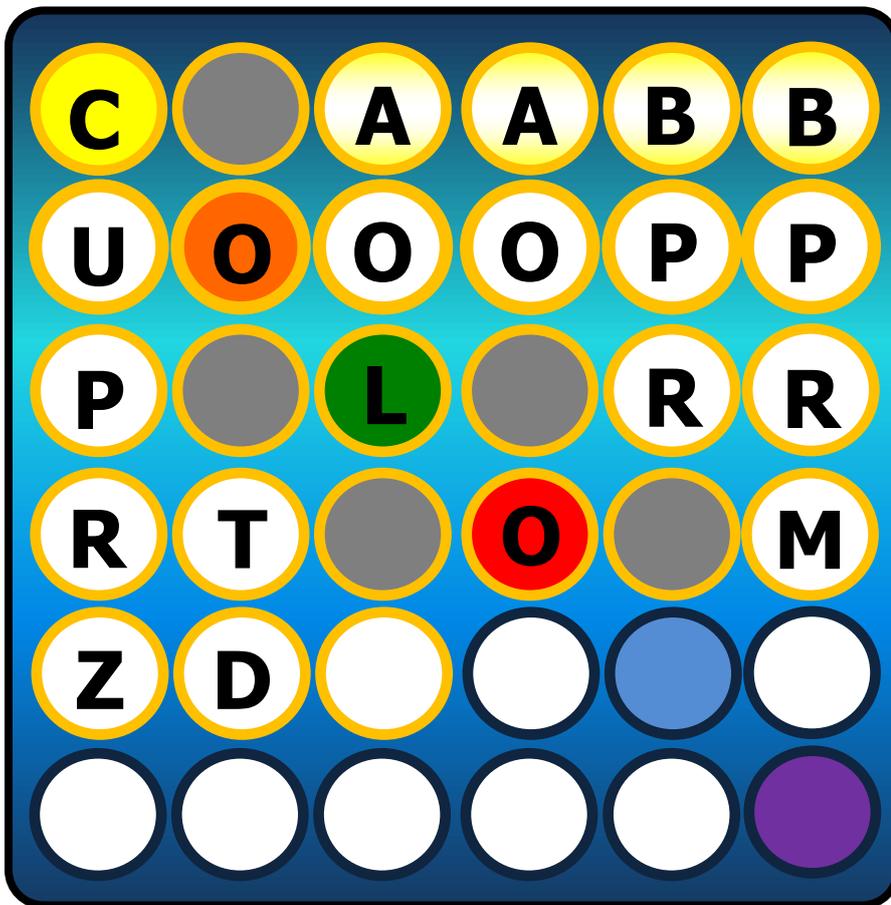
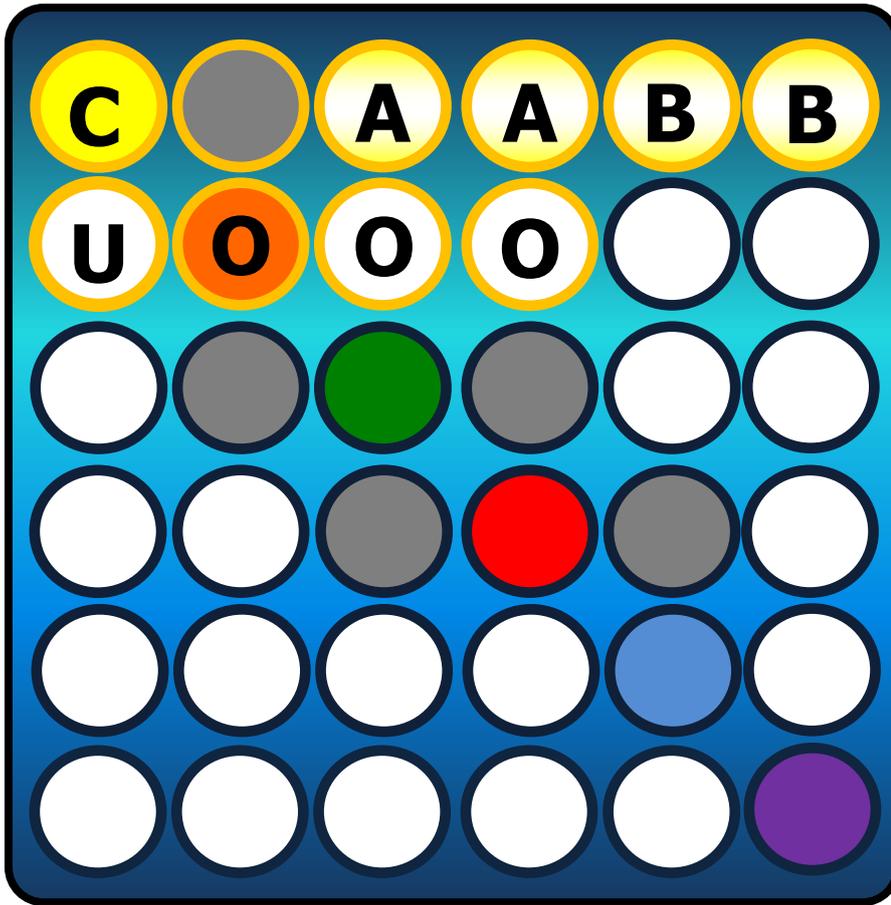
11.9) Durante la manche il conduttore, ogni volta che lo riterrà opportuno, avrà la possibilità di bloccare il timer chiamando un "time out" per intervenire, dare delucidazioni o altro.

Durante l'avvicendamento dei concorrenti legato a un "PASSO" il tempo a disposizione continuerà a scorrere.

11.10) Nel corso della prova, nel caso in cui al "PASSO" di un concorrente dovesse seguire un immediato "PASSO" da parte dell'altro concorrente, il conduttore proporrà al concorrente in quel momento in gioco la possibilità di uno "SBLOCCO" per uscire dalla situazione di impasse. Questa possibilità consiste nel ricevere dal conduttore la soluzione relativa alla casella su cui il gioco si è in quel momento "bloccato", al costo però di un dimezzamento del montepremi. Il concorrente non sarà obbligato ad accettare questa possibilità.

11.11) La coppia "campione" si aggiudicherà il montepremi accumulato collettivamente nel corso della trasmissione - dimezzato un numero di volte corrispondente agli eventuali "PASSO" impiegati e agli "SBLOCCO" utilizzati - solo nel caso in cui dovesse riuscire a completare tutto il percorso previsto, arrivando così alla 36ª parola valida.

11.12) Con la fine del gioco delle "Parole in libertà" si conclude la puntata di "Colors".



*Antonio...
Andrea...
Bruno...
Bernardo...
Ugo...
Osvaldo...*



*Orazio...
O... O...
PASSO!*

*Ottavio...
Paolo...
Pasquale...
Pino... Luca...
Rocco...
Renato...
Romolo...*

*Tiziano...
Orlando...
Michele...
Zante...
Danilo...*



Stop!
Tempo scaduto!
26 parole valide...



Nei 120 secondi di tempo a disposizione i concorrenti della coppia A sono riusciti a indicare correttamente 26 nomi.

12 - Il montepremi

12.1) Il premio eventualmente vinto dalla coppia "campione" al termine della puntata di "Colors" sarà corrisposto al giocatore - tra i due - indicato al notaio incaricato prima dell'inizio della registrazione della puntata in cui ha avuto luogo la vincita.

I vincitori riceveranno comunicazione del premio vinto a mezzo lettera raccomandata nella quale sono indicate le modalità di consegna del premio stesso il quale sarà erogato in gettoni d'oro.

12.2) La/e coppia/e vincitrice/i di un premio nella/e puntata/e denominata/e "zero" (fino ad un massimo di 4), qualora la produzione, a suo discrezionale e insindacabile giudizio, decida di non trasmettere la/le puntata/e in cui la/le medesima/e ha/hanno preso parte, percepirà/ranno un premio di consolazione pari a 1.000,00 euro (in gettoni d'oro e al lordo delle trattenute di legge) e non la cifra eventualmente conseguita all'esito della registrazione della/e puntata/e.

Dette coppie, qualora ricorra tale ipotesi, avranno la possibilità di rifiutare l'aggiudicazione della somma pari a 1.000,00 euro (in gettoni d'oro e al lordo delle trattenute di legge) e decidere se partecipare a una nuova puntata del programma.

La coppia che abbia accettato la somma di 1.000,00 euro (in gettoni d'oro e al lordo delle trattenute di legge) in nessun caso avrà la possibilità di partecipare ad una nuova puntata del programma.

Alla coppia che abbia accettato la proposta della produzione di partecipare a una nuova puntata del programma in nessun caso verrà corrisposta la somma di 1.000,00 euro.

Qualora la produzione, in base all'esito della registrazione della/e puntata/e "zero" decidesse, a suo discrezionale e insindacabile giudizio, per la messa in onda della/e medesima/e, alla coppia che vi ha preso parte verrà corrisposto il premio eventualmente vinto.

12.3) I premi non richiesti o non assegnati, diversi da quelli rifiutati, al termine della produzione televisiva di "Colors" saranno devoluti alla ONLUS:

COOPI Cooperazione Internazionale

Via Francesco De Lemene, 50

20151 Milano

Tel 02.3085057

C.F. e P.IVA 80118750159

Qualora ricorra tale condizione, l'assegnazione dei suddetti premi sarà effettuata al termine della produzione televisiva.

13 - Sviluppo delle puntate e avvertenze sull'ultima puntata

13.1) La coppia che si laurea "campione" sarà chiamata a tornare nella successiva puntata di "Colors" per difendere il proprio titolo contro due nuove coppie "sfidanti".

Non ci sono limiti al numero di puntate consecutive a cui può partecipare una coppia che riesce a confermare il proprio titolo di "campione" (fatta eccezione per quanto descritto al successivo punto 13.2).

13.2) Qualora la coppia "campione", per cause di forza maggiore e comunque non imputabili a qualsiasi titolo alla Rai, non possa partecipare alla registrazione delle puntate successive del programma nei giorni stabiliti dalla produzione a suo insindacabile giudizio, decadrà automaticamente dal diritto di partecipare a nuove puntate di "Colors", senza pretendere alcunché dalla Rai.

13.3) La coppia vincitrice dell'ultima puntata dell'attuale stagione televisiva di "Colors" non acquisisce il diritto a partecipare ad eventuali altre edizioni del programma, fermo restando, comunque, che la Rai potrà chiamare la coppia medesima a disputare la prima puntata della successiva stagione del programma in qualità di coppia "campione". Questa possibilità si concretizzerà - o meno - sulla base di un'insindacabile valutazione della Produzione e non costituisce in alcun modo un vincolo per la produzione dello stesso e per la Rai. Questa possibilità, inoltre, potrà eventualmente concretizzarsi solo in caso di piena accettazione da parte della coppia in questione dei tempi e dei modi stabiliti dalla produzione per la realizzazione della prima puntata della stagione successiva. In caso contrario la squadra perderà il diritto eventualmente concessogli e non potrà pretendere alcunché dalla Rai.

14 - Avvertenze generali

14.1) I concorrenti assumono a proprio carico ogni responsabilità nei confronti di terzi per frasi dette o atteggiamenti assunti nel corso della trasmissione e sollevano la RAI da ogni responsabilità in merito e da ogni conseguente pregiudizio, fermo restando le norme stabilite dal codice etico RAI sottoscritto per integrale accettazione.

14.2) I concorrenti dovranno in genere tenere un comportamento corretto ed educato sia durante la realizzazione del programma che durante le eventuali prove o, comunque, durante la permanenza negli studi o locali della RAI.

14.3) 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 dalla Produzione, a suo insindacabile giudizio, di pari livello.

14.4) Nel corso dello svolgimento del programma il conduttore e/o il giudice di gara/notaio, se presente, avranno la facoltà, a propria esclusiva discrezione, di annullare la domanda già formulata qualora si siano verificati eventuali disguidi (a titolo esemplificativo, ma non esaustivo, di natura grafica o elettronica, di palesi suggerimenti da parte delle persone presenti in studio, ecc.), tali da compromettere il regolare svolgimento della gara.

14.5) Nel corso dello svolgimento del programma, o al termine dello stesso, la produzione a suo insindacabile giudizio, avrà la facoltà di annullare una o più fasi di gioco qualora si siano verificati disguidi o irregolarità tali da compromettere il regolare svolgimento della gara (a titolo esemplificativo ma non esaustivo: disguidi di natura grafica o elettronica, violazioni delle prescrizioni per i concorrenti o di altre norme del regolamento).

In tal caso si considereranno annullati i risultati conseguiti dai concorrenti durante il gioco ed eventuali montepremi a essi connessi e nulla potranno pretendere i concorrenti medesimi.

A insindacabile giudizio della produzione, inoltre, il programma potrà essere ripreso dal punto in cui si è verificato il disguido o l'irregolarità, oppure potrà essere ripetuta l'intera partita o una o più fasi della stessa.

14.6) I concorrenti non potranno avvalersi di suggerimenti, informazioni o quant'altro per rispondere alle domande formulate nel corso della gara.

14.7) In caso di violazione di quanto sopracitato, con specifico riferimento ai punti 14.1, 14.2 e 14.6, la produzione del programma si riserva la possibilità di escludere i concorrenti dal gioco e/o di annullare gli eventuali premi da loro conseguiti.

14.8) La Produzione del programma si riserva a suo insindacabile giudizio la possibilità di modificare in qualsiasi momento la formula dei singoli giochi, il loro numero, il valore dei premi a essi associati e il loro concatenamento, previa comunicazione al Ministero dello Sviluppo Economico.

14.9) I concorrenti accettano sin d'ora e si rimettono all'insindacabile giudizio della Produzione per quanto riguarda la natura dei nessi linguistici, associativi o letterari su cui si basano i giochi di "Colors".

14.10) Prima della registrazione di ogni puntata il notaio incaricato riceverà in busta chiusa l'insieme delle risposte e di quant'altro possa costituire oggetto di gioco. Le indicazioni contenute in questa busta - e solo queste - faranno fede nelle operazioni di verifica della correttezza delle risposte fornite dai concorrenti nel corso della puntata in questione.

ALLEGATO A - Composizione del montepremi

Tutti i valori sono da considerarsi puramente indicativi dell'effettivo valore del premio, che sarà effettivamente corrisposto in gettoni d'oro al lordo delle trattenute fiscali e delle eventuali spese di coniazione.

N°	Fase	Gioco	Montepremi in palio	Per ogni errore
1	1ª fase La conquista dei colori	"Codice vocale"	€ 20.000	- 2.000 euro
2		"Vita di coppia"	€ 30.000	- 2.000 euro
3		"Detti e ridetti"	€ 20.000	- 2.000 euro
4		"Dedicato a te"	€ 20.000	- 2.000 euro
5		"Ma davvero?"	€ 20.000	- 2.000 euro
6	2ª fase Il "rubacolori"	"Il periatto"	<i>Nessun ulteriore premio</i>	<i>Nulla</i>
7	3ª fase La sfida per il titolo	"Parole in libertà"	<i>Nessun ulteriore premio</i>	<i>In caso di "PASSO" o di "SBLOCCO": dimezzamento del montepremi</i>
Massima vincita possibile per la coppia "campione": € 110.000				