

REGOLAMENTO DEL GIOCO
“L’EREDITA’ - SPECIALE AIRC”

puntata in onda il 31 ottobre 2021

INDICE

- INTRODUZIONE	PAG. 2
- GIOCHI IN SCALETTA:	
- ABBINAMENTI	PAG. 4
- SCALATA DOPPIA	PAG. 5
- METTI/LEVA/CAMBIA	PAG. 7
- I FANTASTICI QUATTRO	PAG. 8
- LA PAROLA	PAG. 9
- TRIELLO	PAG. 11
- GHIGLIOTTINA	PAG. 15
- NOTE FINALI	PAG. 17

REGOLAMENTO DEL GIOCO

“L’EREDITA’ - Speciale AIRC”

1) Introduzione

Alla puntata speciale de “L’Eredità” dedicata all’AIRC (Rx il 28 ottobre 2021, Tx il 31 ottobre 2021) parteciperanno in qualità di Concorrenti 7 rappresentanti dell’AIRC (medici, infermieri, testimonial, ecc.). **Visto il carattere di unicità della trasmissione, per questi Concorrenti sono escluse tutte le regole che interessano la permanenza dei Concorrenti stessi nella normale programmazione de “L’Eredità”.**

Prima della registrazione della sopra citata puntata tra i 7 partecipanti, alla presenza del notaio, verrà estratto colui/colei che assumerà all’inizio del gioco il ruolo di “Campione”, particolarmente per ciò che concerne il primo gioco de “Gli Abbinamenti”.

In scena, i 7 Concorrenti verranno collocati in senso orario, secondo l'ordine stabilito a insindacabile giudizio della Produzione prima dell’inizio della registrazione. Il Concorrente che ricopre il ruolo di Campione (vedi sopra) dovrebbe occupare la posizione numero 1. A eccezione del gioco iniziale "Abbinamenti" (vedi oltre pag. 4) i concorrenti, posti in circolo, devono rispondere, uno dopo l'altro, in senso orario, alle domande poste dal Conduttore con dinamiche diverse nei vari giochi. Il Concorrente che ricopre il ruolo di Campione (vedi sopra) non parteciperà al primo gioco denominato “Abbinamenti”.

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

- **"Abbinamenti"**

- **1° Eliminazione** da 7 a 6 concorrenti, per mezzo del gioco denominato “Scalata doppia”, disciplinato a pag. 06 del presente regolamento.

- **"Cambia/Aggiungi/Leva"**

- **2° Eliminazione** da 6 a 5 concorrenti, per mezzo del gioco denominato “Scalata doppia”, disciplinato a pag. 06 del presente regolamento.

- **"I Fantastici Quattro"**

- **3° Eliminazione** da 5 a 4 concorrenti, per mezzo del gioco denominato “Scalata doppia”, disciplinato a pag. 06 del presente regolamento.

- **"La Parola"** (I vincitori vanno al "Triello")

- **4° Eliminazione** (tra i due Concorrenti che non hanno vinto "La Parola") da 2 a 1 concorrente, per mezzo del gioco denominato “Scalata doppia”, disciplinato a pag. 06 del presente regolamento.

- **Il "Triello"** (da 3 a 1 concorrente)

- **La “Ghigliottina”** (1 concorrente)

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

1bis) Norme generali comuni a tutti i giochi

- 1) Il Concorrente che ricopre il ruolo di Campione (vedi "Introduzione", comma 2) non partecipa al gioco iniziale degli "Abbinamenti". In questo gioco ha solo il ruolo di decidere quale degli sfidanti dovrà partecipare alla prima Eliminazione, secondo quanto specificato nella successiva pag. 06.
- 2) All'inizio della puntata, il Concorrente che ricopre il ruolo di Campione (vedi "Introduzione", comma 2) in scena dovrebbe occupare la postazione numero 1. L'ordine in scena degli altri 6 Concorrenti viene stabilito a insindacabile giudizio della Produzione prima dell'inizio della registrazione della puntata.
- 3) Salvo quanto diversamente specificato, nel primo gioco il giro di domande comincerà (sempre in senso orario) dal concorrente alla postazione numero 2 secondo l'ordine di gioco stabilito a insindacabile giudizio della Produzione prima dell'inizio della registrazione, e proseguirà secondo detto ordine.
- 4) Salvo quanto diversamente specificato, nei giochi successivi a una Eliminazione il giro di domande comincerà (sempre in senso orario) dalla sinistra del concorrente eliminato nel precedente gioco di eliminazione, e proseguirà secondo l'ordine di gioco stabilito a insindacabile giudizio della Produzione prima dell'inizio della registrazione.
- 5) A ognuno dei sette concorrenti all'inizio della puntata viene consegnata una "Eredità" di 10.000,00 euro.
- 6) Le regole dei giochi esposti di seguito valgono in linea generale. Possono subire eventuali piccole variazioni al loro svolgimento in base alla loro definitiva collocazione in scaletta, particolarmente per quanto riguarda il numero dei concorrenti previsti e le modalità di "errore".
- 7) Salvo quanto diversamente specificato, il concorrente che ha perso uno dei giochi (per un doppio errore o per quanto specificato nelle regole del gioco stesso) è a rischio eliminazione. Può salvarsi e rimanere in partita "puntando" un altro dei concorrenti rimasti in gara. I due concorrenti (il "Puntato" e il "Puntatore") si sfideranno nel gioco denominato "Scalata Doppia".
Se il concorrente "Puntato" vince la sfida, si salva e aggiunge al suo montepremi quello del Puntatore, che viene eliminato. Se invece la sfida è vinta dal "Puntatore", è il Puntato a essere eliminato, e il suo montepremi viene conquistato dal Puntatore.
- 8) L'intero ammontare dell'eventuale vincita al gioco de "La Ghigliottina" verrà devoluto all'AIRC.

GIOCHI DEL PROGRAMMA IN SCALETTA

ABBINAMENTI

A questo primo gioco partecipano i 6 sfidanti. Il Campione interviene solo nella fase finale.

Lo scopo del gioco è quello di determinare i due Concorrenti che parteciperanno alla prima eliminazione.

Descrizione del gioco:

Ciascuno dei 6 concorrenti ha a disposizione 30 secondi complessivi (o un diverso numero di secondi in base al tempo riservato allo svolgimento del gioco) scanditi da un cronometro, per completare una serie di Abbinamenti proposta dal Conduttore.

Ciascuna serie avrà un soggetto diverso. 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.

Ciascuno dei 6 Concorrenti dovrà affrontare una serie di 15 abbinamenti (o altro numero da determinare).

Il Concorrente di mano avrà quindi 30 secondi (o un diverso numero di secondi in base al tempo riservato allo svolgimento del gioco) DI GIOCO EFFETTIVO per concludere esattamente la serie di abbinamenti. Nel caso in cui il Concorrente sbaglia uno degli abbinamenti, il tempo di gioco si fermerà, il Conduttore gli dirà il giusto abbinamento, e quindi ricomincerà proponendo di nuovo la lista dall'inizio.

Se il Concorrente nel suo tempo a disposizione riesce a completare la serie di abbinamenti, diventa "Immune", cioè non potrà essere scelto per la successiva eliminazione (a parte casi particolari, vedi oltre).

Se invece il Concorrente NON riesce a completare con successo la sua serie di abbinamenti, rimane senza Immunità e quindi potrà essere scelto per la successiva eliminazione (a parte casi particolari, vedi oltre).

Con le stesse modalità, affrontano la prova degli Abbinamenti gli altri 5 sfidanti.

Al termine delle sei prove degli abbinamenti, due concorrenti saranno obbligati ad affrontare la prima Eliminazione (cfr. pag. 05), secondo queste modalità:

1) Se solo due Concorrenti NON hanno concluso la loro serie di abbinamenti, saranno loro a dover affrontare la prima Eliminazione (che, ricordiamo, si svolgerà attraverso la "Scalata Doppia" con due concorrenti).

2) Se i Concorrenti che NON hanno concluso la loro serie di abbinamenti sono da tre a cinque, il Campione sceglierà tra gli sfidanti candidati i due che dovranno affrontare l'Eliminazione.

3) Se tutti i Concorrenti SONO RIUSCITI a completare la loro serie di abbinamenti, sarà sempre il Campione a indicare i due che dovranno affrontare la prima Eliminazione.

4) Se solo un Concorrente NON è riuscito a completare la sua lista di abbinamenti, il secondo candidato all'Eliminazione sarà scelto sempre dal Campione.

SEGUE: 1° ELIMINAZIONE CON LA PRIMA "SCALATA DOPPIA" IL CUI MECCANISMO E' DETTAGLIATAMENTE DESCRITTO ALLE PAGG. 5 E 6 CHE SEGUONO.

GIOCO DI ELIMINAZIONE: LA SCALATA DOPPIA

"Scalata doppia" è un gioco al quale partecipano il concorrente che ha perso il gioco precedente (secondo le regole descritte nel gioco stesso) e "punta il dito" verso un altro concorrente ("Puntatore"), e il concorrente che è stato indicato ("Puntato"). Chi vince questo gioco continua la partita de "L'Eredità", chi perde viene eliminato e abbandona il gioco.

Descrizione del gioco:

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

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

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

Il concorrente che ha esaurito tutti i secondi a sua disposizione viene eliminato. Il concorrente che ha ancora del tempo a sua disposizione (quando i 60 secondi a disposizione del suo sfidante siano terminati) vince il gioco, si salva, aggiunge alla sua parte di montepremi quella del concorrente che ha perso il gioco, e continua la gara de "L'Eredità".

Modalità di gioco:

Inizia a giocare il concorrente "Puntato".

Viene proposta al concorrente una domanda/definizione, della quale il concorrente deve indovinare la risposta. Il gioco richiede che la risposta sia di una sola parola; la parola/risposta esatta viene suggerita in videografica, attraverso una serie di caselle che indicano la lettera iniziale e il numero di lettere della risposta; deve iniziare con la lettera indicata nella videografica e avere esattamente lo stesso numero di lettere indicate in videografica (la videografica sarà mostrata al concorrente). Inoltre la parola/risposta fornita dal concorrente a ciascuna definizione proposta dal Conduttore deve essere in perfetto accordo con la definizione stessa, e deve

corrispondere alla soluzione consegnata al notaio prima dell'inizio della trasmissione (non sono previste come eccezioni, per es., a titolo indicativo e non esaustivo, il numero e il genere di un sostantivo, o termini dialettali).

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

Se il concorrente non dà subito la risposta esatta, dopo tre secondi (o altro tempo da decidere) comparirà in videografica un'altra lettera della parola/risposta esatta (in collocazione casuale), un'altra dopo altri tre secondi (o altro tempo da decidere), e così via, sino a completare del tutto o in parte la parola/risposta esatta.

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

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

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

Questa alternanza di gioco tra i due concorrenti proseguirà con le stesse modalità fino a quando uno dei due concorrenti non avrà esaurito i 60 secondi (o altro tempo da decidere) a sua disposizione.

Come detto in precedenza, il gioco termina con l'esaurirsi del tempo a disposizione di uno dei due concorrenti. Il concorrente che perde il gioco viene eliminato. Il concorrente che ha ancora del tempo a sua disposizione vince il gioco, si salva, aggiunge alla sua parte di montepremi quella del concorrente che ha perso il gioco, e continua la gara de "L'Eredità".

METTI - LEVA - CAMBIA (1° versione: il Conducente dà la risposta corretta dopo ciascun errore)

Scopo del gioco: fornire la risposta corretta a una domanda la cui risposta è fornita in videografica con una accezione volutamente errata.

Per farlo, il concorrente deve correggere in un tempo dato la risposta errata fornita. Lo deve fare aggiungendo, togliendo oppure sostituendo una o più lettere alla parola fornita come risposta.

ESEMPIO:

Quesito proposto:

1) Una pianta da fiocchi Termine fornito come risposta: "VENA" Soluzione: "AVENA"
(I fiocchi d'avena)

NOTA: in questo caso il concorrente ha dovuto aggiungere un carattere

2) E' pieno d'inchiostro Termine fornito come risposta: "CALAMARO" Soluzione: "CALAMAIO"
(Il calamaio contiene inchiostro)

NOTA: in questo caso il concorrente ha dovuto sostituire un carattere

3) Nuota nell'oceano Termine fornito come risposta: "MANTRA" Soluzione: "MANTA"
(La "manta" è un pesce dell'oceano)

NOTA: in questo caso il concorrente ha dovuto eliminare un carattere

Svolgimento del gioco:

Come sempre inizia a giocare il Concorrente che si trova a sinistra del concorrente eliminato nel precedente gioco di Eliminazione.

Al primo Concorrente di mano viene proposta la prima domanda, con relativa risposta errata. Il Concorrente ha 5 secondi (o altro tempo da decidere) per individuare la risposta esatta, correggendo quella errata. Come detto lo dovrà fare aggiungendo, togliendo oppure sostituendo una o più lettere alla parola fornita come risposta.

In caso di risposta corretta, il Conducente passa al Concorrente successivo con un nuovo quesito.

In caso di risposta errata, mancante o fuori tempo massimo il Conducente segnala un ERRORE a quel Concorrente, dà la risposta corretta e quindi passa al Concorrente successivo con un nuovo quesito.

Il gioco prosegue secondo l'ordine di gioco stabilito a insindacabile giudizio della Produzione prima dell'inizio della registrazione, e termina quando un Concorrente commette il suo secondo errore.

SEGUE: 2° ELIMINAZIONE CON LA SECONDA "SCALATA DOPPIA" (IL CUI MECCANISMO E' DETTAGLIATAMENTE DESCRITTO ALLE PAGINE 5 E 6 CHE PRECEDONO)

I FANTASTICI QUATTRO

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

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

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 per quella domanda tra le quattro mostrate in grafica), al secondo concorrente di turno viene proposta una nuova domanda, e via di seguito. Se invece il concorrente risponde in modo errato (cioè indica una delle opzioni sbagliate per quella domanda), gli viene assegnato un errore. La stessa domanda passa al Concorrente successivo, e così via sinché non venga fornita la risposta esatta. Ovviamente a tutti i Concorrenti che sbagliano viene assegnato un errore.

Il gioco prosegue secondo queste modalità, e termina nel momento in cui un Concorrente accumula due errori. Il concorrente che per primo accumula due errori deve partecipare al successivo gioco di Eliminazione.

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

Se alla fine della prima manche di gioco nessun concorrente ha commesso due errori, si inizia con un'altra manche: vengono fornite altre quattro opzioni di risposta, e il gioco riprende come descritto in precedenza. Ovviamente VENGONO MANTENUTI gli errori precedentemente accumulati dai concorrenti (e così di seguito con altre manche sino a che un concorrente non abbia accumulato due errori).

ESEMPIO di manche:

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

1945 – 1964 – 1980 – 1995

Le domande per i concorrenti:

1° concorrente: Esce al cinema "Mary Poppins" → opz. Esatta: 1964

2° concorrente: Gli alleati restituiscono 23 tonnellate d'oro rubate dai nazisti → opz. Esatta: 1945

3° concorrente: Si costituisce la coalizione politica dell'Ulivo → opz. Esatta: 1995

4° concorrente: Umberto Eco pubblica "Il nome della rosa" → opz. Esatta: 1980

5° concorrente: Si aprono i giochi della 22° olimpiade → opz. Esatta: 1980

...e così di seguito

Altro esempio: le QUATTRO opzioni a disposizione in questo caso indicano 4 personaggi: il concorrente deve riconoscere quale personaggio ha fatto cosa:

TOTO' – ALBERTO SORDI – ROBERTO BENIGNI – ADRIANO CELENTANO

Le domande per i concorrenti:

1° concorrente: Ha recitato in 97 film, ma non ne ha mai diretto uno → opz. Esatta: TOTO'

2° concorrente: Non è cavaliere → opz. Esatta: ADRIANO CELENTANO

3° concorrente: E' il figlio di Isolina Papini → opz. Esatta: ROBERTO BENIGNI

4° concorrente: Si iscrisse alla SIAE come suonatore di mandolino
→ opz. Esatta: ALBERTO SORDI

5° concorrente: E' nel cast della "Dolce Vita" di Fellini → opz. Esatta: ADRIANO CELENTANO

...e così di seguito

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

SEGUE: 3° ELIMINAZIONE CON LA TERZA "SCALATA DOPPIA" (IL CUI MECCANISMO E' DETTAGLIATAMENTE DESCRITTO ALLE PAGINE 5 E 6 CHE PRECEDONO)

"LA PAROLA" (4 concorrenti – due manche)

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

ESEMPIO:

La parola "ORIFIAMMA" corrisponde a:

Significati proposti:

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

8) Una nuvola temporalesca

9) Un pesce di profondità

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

(E' una bandiera vermiglia cosparsa di stelle o fiamme d'oro e terminante in due o tre punte; dal secolo XII al XIV fu insegna militare del Re di Francia)

La fonte utilizzata per la proposizione dei quesiti e la conseguente individuazione dei corretti significati delle "parole difficili" (un vocabolario enciclopedico di comprovata attendibilità) sarà indicata ai Concorrenti per conoscenza e accettazione prima della registrazione di ciascuna puntata.

Meccanismo di gioco:

- I 4 Concorrenti si sfideranno giocando ciascuno singolarmente secondo quanto nel prosieguo indicato. Il primo a giocare sarà il Concorrente alla sinistra del Concorrente eliminato nel precedente gioco di Eliminazione (cfr. pag. 3/1bis/comma 4), mentre il secondo, il terzo e il quarto concorrente che giocheranno saranno i concorrenti che nell'ordine si troveranno ciascuno nella postazione collocata alla sinistra del concorrente che lo avrà appena preceduto in detta fase del gioco.
- All'inizio del gioco, il Conduttore mostra al primo Concorrente di mano la "Parola difficile" della quale occorre individuare il significato corretto. Gli verrà quindi mostrata una definizione in videografica. Per ciascuna definizione il Concorrente avrà un tempo stabilito (al massimo di 5 secondi) per dire SI' (a suo giudizio quella definizione è il significato corretto della "parola difficile") oppure per rispondere NO (a suo giudizio quella definizione non è il significato corretto della "parola difficile").

La manche di gioco termina quando uno dei quattro Concorrenti individua per primo rispetto agli altri e nel rispetto della mano di gioco la definizione corretta rispondendo SI' alla definizione medesima che corrisponde come detto al corretto significato della "Parola difficile". In questo caso questo Concorrente vince la manche, e accede al successivo gioco del Triello.

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

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

Il gioco proseguirà con queste modalità sino a quando uno dei 4 Concorrenti risponderà SI' alla definizione corrispondente al significato corretto della "parola difficile". Il primo dei 4 Concorrenti che individua la corretta definizione di tale "Parola difficile" (con le modalità espresse in precedenza, cfr. pag. 09) accederà direttamente al gioco del Triello.

- Ai tre Concorrenti rimasti in gioco viene proposta una seconda "Parola difficile". Il primo dei 3 Concorrenti rimasti in gioco che individua la corretta definizione di tale "Parola difficile" (con le modalità espresse in precedenza, cfr. pag. 09) accederà direttamente al gioco del Triello.

I DUE CONCORRENTI CHE NON HANNO INDIVIDUATO ALCUNA DEFINIZIONE CORRETTA PARTECIPERANNO ALLA 4° ELIMINAZIONE CON IL GIOCO DELLA "SCALATA DOPPIA" (IL CUI MECCANISMO E' DETTAGLIATAMENTE DESCRITTO ALLE PAGINE 5 E 6 CHE PRECEDONO).

In questa Eliminazione l'ordine di gioco sarà quello stabilito a insindacabile giudizio della Produzione prima dell'inizio della registrazione.

"TRIELLO FINALE" (versione con tre giocatori)

A questo gioco partecipano i due vincitori del gioco "La Parola" e il vincitore del precedente Gioco di eliminazione.

Questo gioco comprende due "Fasi", definite "Fase Uno" (di sette domande) e "Fase Due" (di due domande). Il Concorrente che al termine della "Fase Due" avrà il montepremi più alto accederà al gioco finale de "La Ghigliottina" (in caso di parità tra due o tre Concorrenti cfr. pag. 15, "Spareggio").

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

All'inizio della "Fase Uno", in caso di parità tra due o tre Concorrenti varrà l'ordine stabilito prima dell'inizio della registrazione (cfr. pag. 1, "Introduzione", comma 3).

All'inizio della "Fase Due", in caso di parità tra due o tre Concorrenti, varrà l'ordine di gioco stabilito prima dell'inizio della registrazione (cfr. pag. 1, "Introduzione", comma 3).

Al termine della "Fase Due", in caso di parità tra due o tre concorrenti è previsto un gioco di spareggio (vedi oltre, pag. 15, "Spareggio").

FASE UNO

In questa fase di gioco i tre concorrenti hanno la possibilità, rispondendo sette domande, di aumentare il proprio montepremi.

Il concorrente che al termine della Fase Uno avrà il montepremi maggiore risponderà per primo alla successiva prima domanda della Fase Due. In caso di parità tra due o tre concorrenti l'ordine di risposta per la "Fase Due" sarà quello stabilito prima dell'inizio della registrazione (cfr. pag. 2, "Introduzione", comma 3).

All'inizio del gioco, verranno visualizzate 7 caselle (o altro numero da definire), una per ciascuna delle domande che compongono il gioco. Ciascuna casella sarà identificata da un "argomento" di cultura generale (come per es. Arte; Musica; Sport; Curiosità; Favole; Spettacolo; Sport, ecc.; gli argomenti potranno comparire anche più volte sullo stesso tabellone; per es.: due domande di Sport o tre domande di Curiosità, e così via).

Gli argomenti presentati nelle varie caselle sono puramente indicativi, e il contenuto delle domande può anche riferirsi semplicemente a fatti, circostanze e oggetti riconnettibili indirettamente e astrattamente agli argomenti suddetti.

A ognuna di queste domande è associata una somma in Euro, la cui entità sarà svelata al Concorrente solo dopo la sua scelta (per es.: scelta del Concorrente: Sport; compiuta questa scelta si scopre che quella domanda di argomento sportivo vale 20.000 Euro).

Il valore delle singole caselle sarà il seguente: due caselle da 10.000,00 euro, due caselle da 20.000,00 euro, due caselle da 30.000,00 euro e una casella da 40.000,00 euro (o altri importi da definire). Nel caso in cui si utilizzi la variante con la "Casella Imprevisto" (vedi oltre), la Casella Imprevisto prenderà il posto della casella del valore di 40.000 euro.

All'inizio del gioco, il primo concorrente sceglie una casella e l'Argomento a essa associato. Quindi si svela il montepremi relativo a quella casella. Al concorrente viene letta la domanda e successivamente vengono proposte 4 opzioni di risposta.

Il concorrente avrà 10 secondi di tempo (o altro tempo da decidere) per dare la sua risposta tra le quattro fornite in opzione; se la risposta è corretta, questo concorrente vincerà la cifra in palio legata alla domanda (che si andrà a sommare al montepremi già in suo possesso) e manterrà il diritto di gioco e di scelta della casella successiva.

Se la risposta è invece errata, il primo concorrente non perde nulla, ma la domanda passa al secondo concorrente, che avrà possibilità di rispondere (con le modalità descritte in precedenza). Anche la "risposta mancante" (cioè NON data dal tempo di gioco stabilito) vale come risposta errata; in questo caso la domanda passa all'avversario con UNA OPZIONE CANCELLATA automaticamente dal sistema in modalità random (ovviamente l'opzione cancellata non sarà la risposta corretta).

Se la risposta è corretta il secondo concorrente vince la cifra in palio legata alla domanda e procede nella scelta della casella-materia successiva. Se invece la risposta è errata, il secondo concorrente non perde nulla ma passa la mano al terzo concorrente. In caso di risposta errata, la domanda torna al primo concorrente.

Il primo concorrente (di nuovo in gioco) conquista quindi il "diritto di risposta"; avendo una sola opzione disponibile, darà presumibilmente la risposta corretta, vincerà la cifra in palio legata alla domanda (che si andrà a sommare al montepremi già in suo possesso) e manterrà il diritto di gioco e di scelta della casella successiva. Ma anche in questo caso vige la regola dei "10 secondi": se il Concorrente, pur avendo solo una opzione di risposta disponibile, non risponderà nei 10 secondi (o altro tempo da decidere) a sua disposizione, perderà il turno e cederà la risposta corretta al Concorrente successivo, con tutte le conseguenze descritte in precedenza.

La domanda cambierà SOLO quando uno dei tre concorrenti avrà individuato la risposta corretta. Una volta che una casella-domanda è stata scelta, si considera "bruciata" e non potrà più essere scelta.

Il meccanismo di questo gioco ammette che se il primo concorrente a giocare dà le risposte esatte al primo tentativo a tutte le domande del gioco, può fare "filotto" e accedere alla Fase Due.

Come detto in precedenza, il concorrente che al termine della Fase Uno avrà il montepremi maggiore risponderà per primo alla successiva prima domanda della Fase Due. In caso di parità tra due o tre concorrenti l'ordine di risposta per la "Fase Due" sarà quello stabilito prima dell'inizio della registrazione (cfr. pag. 2, "Introduzione", comma 3).

VARIANTE CON LA "CASELLA IMPREVISTO"

In questa variante, tra le sette caselle iniziali del gioco sarà nascosta una "Casella Imprevisto". Quando un Concorrente sceglie la casella-materia a essa abbinata, al posto del valore della domanda comparirà un Punto Interrogativo.

Particolarità della Casella Imprevisto:

- 1) La "Casella Imprevisto" avrà tre valori, a scelta del Concorrente: 20.000, 40.000 oppure 60.000 euro. Il valore di questa domanda quindi comparirà a video solo dopo che il Concorrente avrà effettuato la scelta tra uno dei 3 valori suindicati.
- 2) Nei tre casi, la domanda sarà identica. Cambierà solo il numero di opzioni di risposta che compariranno a video:
 - 20.000 euro: due opzioni
 - 40.000 euro: tre opzioni
 - 60.000 euro: quattro opzioni
- 3) Qualsiasi sia il numero delle opzioni presenti, il Concorrente avrà una sola possibilità di risposta. Inoltre, la domanda NON "passerà" agli altri Concorrenti, che NON potranno rispondere a loro volta.
- 4) In caso di risposta esatta, il Concorrente al quale sarà capitata la "Casella Imprevisto" vincerà il montepremi scelto per la domanda, e continuerà il gioco, scegliendo l'Argomento della domanda successiva.
Nel caso in cui la Casella Imprevisto sia scoperta alla settima domanda (cioè l'ultima della "Fase Uno") e alla domanda venga data risposta esatta, il montepremi della domanda verrà attribuito al Concorrente che ha risposto correttamente. Quello tra i tre Concorrenti che al termine di questa fase di gioco avrà il montepremi più alto risponderà per primo alla successiva prima domanda della Fase Due. In caso di parità tra due o tre Concorrenti, varrà l'ordine di gioco stabilito prima dell'inizio della registrazione (cfr. pag. 1, "Introduzione", comma 3).
- 5) In caso di risposta errata, il montepremi della domanda verrà diviso tra gli altri due Concorrenti del Triello (a seconda dei casi, 10.000, 20.000 o 30.000 euro ciascuno). Il Concorrente che ha scelto la Casella Imprevisto (sbagliando la risposta) cederà la mano, e il gioco passerà al Concorrente che lo segue nell'ordine individuato all'inizio del Gioco (cfr. pag. 1, "Introduzione", comma 3), che avrà diritto di scegliere un altro Argomento e proseguire il gioco.
- 6) Nel caso in cui la Casella Imprevisto sia scoperta alla settima domanda (cioè l'ultima della "Fase Uno"), e venga data una risposta errata, il montepremi della domanda verrà diviso tra gli altri due Concorrenti del Triello (a seconda dei casi, 10.000, 20.000 o 30.000 euro ciascuno) e verranno ricalcolati i montepremi dei tre Concorrenti. Quello tra i tre Concorrenti che avrà il montepremi più alto risponderà per primo alla successiva prima domanda della Fase Due. In caso di parità tra due o tre Concorrenti, varrà l'ordine di gioco stabilito prima dell'inizio della registrazione (cfr. pag. 1, "Introduzione", comma 3).

7) Per la risposta alla domanda della Casella Imprevisto il Concorrente avrà un tempo stabilito (sino a un massimo di 20 secondi) .

FASE DUE

La "Fase Due" comprende due domande formulate con le stesse modalità di quelle della "Fase Uno"; unica differenza è che le domande non avranno un valore "proprio", ma si giocherà con i montepremi sin qui conquistati dai singoli Concorrenti, che potranno però sommarsi tra loro. Il Concorrente che dopo la risposta esatta alla 2° domanda di questa fase di gioco avrà il montepremi più alto si aggiudica il diritto di accedere al gioco de "La Ghigliottina" e di tornare come "Campione" nella successiva puntata de "L'Eredità". Nel caso in cui due o tre concorrenti al termine della "Fase Due" si trovino a parità di montepremi più alti si procederà allo spareggio come di seguito indicato (vedi pag. 15, "Spareggio").

Inizia a rispondere il Concorrente che è in vantaggio, quindi con il montepremi più alto. In caso di parità tra due o tre Concorrenti, varrà l'ordine di gioco stabilito prima dell'inizio della registrazione (cfr. pag. 2, "Introduzione", comma 3). Il "giro" di domande e risposte seguirà poi l'ordine iniziale della "Fase Uno".

Al primo concorrente a giocare verrà posta una domanda, introdotta dall'Argomento e 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 **terrà la mano** e dovrà quindi tentare di rispondere alla seconda domanda.

Questo meccanismo di gioco ammette che se il primo concorrente a giocare darà alle due domande della "Fase Due" le risposte esatte al primo tentativo, farà "filotto" e accederà a "La Ghigliottina" senza mai cedere la mano agli avversari. In questo caso, 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 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 CANCELLATA automaticamente dal sistema in modalità random (ovviamente l'opzione cancellata non sarà la risposta corretta).

Quindi, in caso di risposta errata o mancante del primo Concorrente, la stessa domanda passa al secondo concorrente (al cui montepremi è stato sommato quello del primo Concorrente), che avrà la possibilità di dare la risposta esatta scegliendo tra le tre opzioni rimaste in gioco.

Anche in questo caso, se la risposta del secondo concorrente è corretta, questo concorrente conferma il proprio montepremi e mantiene il diritto di risposta per la successiva domanda.

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 Primo concorrente che, se darà la risposta corretta (anche in questo caso vige la regola dei "10 secondi": se il Concorrente, pur avendo solo una opzione di risposta disponibile, non risponde nei 10 secondi a sua disposizione, perde il turno e cede la

risposta al Concorrente successivo, con tutte le conseguenze descritte in precedenza), si aggiudicherà il montepremi complessivo e il diritto di rispondere per primo alla domanda successiva.

Il gioco prosegue con queste modalità sino a ottenere la risposta esatta alla seconda e ultima domanda posta dal Conducente. Il Concorrente che, dopo la risposta corretta alla seconda domanda, avrà il montepremi più alto, accederà al gioco finale della Ghigliottina con l'intero montepremi accumulato sino a quel momento.

Nel caso in cui due o tre concorrenti al termine della "Fase Due" del gioco del "Triello" si trovino a parità di montepremi più alti si procederà allo spareggio come di seguito indicato.

SPAREGGIO:

1) Nel caso in cui al termine della "Fase Due" due Concorrenti si trovino a parità di montepremi più alti, si procederà allo spareggio per decidere quale dei due Concorrenti diventerà Campione e andrà al gioco finale de "La Ghigliottina".

Come gioco di spareggio verrà adottata una versione "ridotta" del gioco di eliminazione denominato "La Scalata Doppia" (vedi pag. 05).

Le regole saranno identiche a quanto descritto. Le uniche due variazioni saranno:

- Ordine di gioco: non esistendo chi "punta il dito" e chi è "puntato", l'ordine di risposta sarà quello dell'inizio del gioco (cfr. pag. 1, "Introduzione", comma 3): inizia il Concorrente 1, poi il Concorrente 2 e infine il Concorrente 3 (escluso, ovviamente, chi non deve partecipare).

- Il tempo di gioco per ciascun concorrente sarà di 30 secondi e non di un minuto.

2) Nel caso in cui al termine della "Fase Due" tre Concorrenti si trovino a parità di montepremi, si sfideranno al gioco di eliminazione "ridotto" prima il Concorrente 1 e il Concorrente 2 (inizia a giocare il concorrente 1); il vincitore di questa manche sfiderà il Concorrente 3 a una nuova manche del gioco di eliminazione "ridotto" (inizia a giocare il Concorrente vincente della prima manche). Il vincitore di questa seconda manche diventerà Campione e andrà al gioco finale de "La Ghigliottina".

GIOCO FINALE

LA GHIGLIOTTINA

Il concorrente partecipa al gioco finale con il montepremi sin qui acquisito.

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

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

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

Per vincere il montepremi a sua disposizione alla fine del gioco (l'intero montepremi iniziale in caso di 5 risposte giuste o dimezzato tante volte quante sono state le risposte sbagliate), il concorrente deve indovinare in un tempo stabilito (60" o quello comunicato dal conduttore) il "termine nascosto", ovvero a cosa si riferiscono, secondo la logica di gioco, i 5 indizi giusti, scrivendo la risposta su un cartoncino che al termine del tempo di gioco deve essere consegnato al Conduttore.

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

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

Regole comuni a tutti i giochi

L'ordine dei concorrenti e la loro iniziale posizione in scena saranno decisi prima dell'inizio della registrazione a insindacabile giudizio della Produzione, eccetto che per il Campione che dovrebbe occupare la postazione n° 1.

In generale, per tutti i giochi collocati dopo un'Eliminazione, il giro di domande comincerà (sempre in senso orario) dalla sinistra del concorrente eliminato.

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

1. Se dopo la formulazione di una domanda, per causa di forza maggiore, guasto tecnico o caso fortuito, o errore del Conduttore, dovesse essere interrotta una fase di gioco, la stessa riprenderà con la formulazione di una nuova domanda. Il caso che può dar luogo alla formulazione di una nuova domanda si realizza anche nel caso in cui il concorrente abbia già risposto a un quesito che, successivamente, risulti essere stato mal formulato dal Conduttore per qualsivoglia causa o motivo, ovvero risulti errato nella formulazione o nella risposta.
2. La RAI e la Produzione possono decidere, in qualsiasi momento e a loro insindacabile giudizio, di cambiare la sequenza dei giochi o i giochi stessi, così come per esigenze di scaletta il meccanismo di partecipazione alla "Eliminazione" può essere anticipato al primo errore e non al secondo in uno qualunque dei Round.
3. Per insindacabili esigenze editoriali, dopo la registrazione del programma è facoltà della Rai e/o della Produzione tagliare spezzoni della trasmissione, ivi compreso parte dello svolgimento dei giochi, ovviamente senza alterarne in alcun caso l'esito finale.

Regole comuni ai soli giochi a domande con opzione multipla di risposta

- Nei giochi a domanda con opzione multipla di risposte, la risposta esatta è sempre tra le alternative proposte.