



2-5 giocatori

14+

Versione aggiornata riveduta da Leo Colovini

Pronti per la scalata al Milione? Partite dalla base della colonna montepremi e arrivate fino in cima rispondendo correttamente alle domande.

Avete 2 aiuti che potete utilizzare in qualsiasi momento e la possibilità di acquistarne un terzo oltre che un **Safe Heaven**.

Ogni giocatore sarà a turno il conduttore e quando tutti avranno ricoperto questo ruolo, chi avrà guadagnato di più avrà vinto.

NOTA BENE: alcune dinamiche presenti nella trasmissione televisiva hanno subito variazioni in questa versione da tavolo per garantire una migliore esperienza di gioco.

Contenuto: 800 domande, 1 portacarte, 45 gettoni (5 serie di gettoni in 5 diversi colori, ciascuna delle quali composta da 3 gettoni aiuto, 1 gettone safe heaven, 4 gettoni risposta, 1 gettone uscita), 1 tabellone, 5 pedine, 1 blocco segnapunti, le regole del gioco.

PREPARAZIONE

Suddividete le domande per valore e mettetele negli appositi alloggiamenti all'interno della scatola.

• Ogni giocatore sceglie un colore e riceve i 9 gettoni e la pedina di quel colore.

• Scegliete il primo conduttore che scrive sul blocco segnapunti il proprio nome e il proprio colore sulla prima riga e poi quello degli altri giocatori in senso orario nelle righe successive. Ogni riga corrisponde a un giocatore e ogni colonna a un turno. Ogni giocatore fungerà da conduttore nel turno in cui, nella propria riga, è prestampata la scritta **CONDUTTORE**. In quel turno non potrà assicurarsi alcun montepremi.

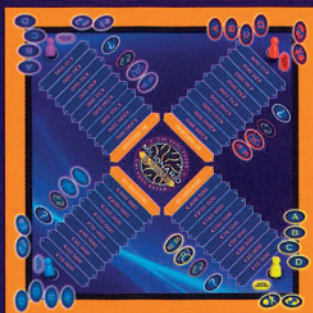
• Ogni giocatore a parte il conduttore, posiziona la propria pedina sulla casella circolare alla base di una delle 4 colonne che raffigurano i 10 livelli della scalata.

• Ogni giocatore posiziona i propri gettoni **50:50** e **Chiedi al tuo esperto** sui rispettivi spazi a sinistra della propria colonna.

• In aggiunta ai due aiuti "gratuiti", all'inizio di ogni turno, compreso il primo, ogni giocatore può, se lo desidera, acquistare il proprio gettone **Safe Heaven** e/o il proprio gettone **Switch** mettendo una crocetta sull'ovale e/o l'esagono prestampati sul blocco segnapunti, in corrispondenza della propria riga e della colonna corrispondente al turno in corso. Il gettone **Switch**, se acquistato va posizionato sotto gli altri due aiuti, quello **Safe Heaven**, se acquistato, va posizionato invece in corrispondenza di uno degli scalini della propria colonna.

*Esempio: nella figura a fianco il giocatore ha acquistato lo **Switch**, ma non il **Safe Heaven** e ha quindi posto una crocetta sull'ovale, ma non sull'icona esagonale.*

	1° Turno	2° Turno	3° Turno	4° Turno	5° Turno	6° Turno	7° Turno	8° Turno	9° Turno
ANNA BLU									
BRINO VERDE									
CARLO GIULIO									
DARIO VIOLA									
ELISA ROSSO									



STRUTTURA DEL GIOCO

Il gioco consiste in un numero di turni pari al numero di giocatori, ciascuno dei quali può durare fino a 10 round di domande. Nel corso di ogni turno uno dei giocatori ricopre il ruolo del conduttore e tutti gli altri quello dei concorrenti che tentano contemporaneamente la scalata al milione rispondendo via via a 10 domande, ciascuna delle quali abbinata a uno dei 10 livelli di montepremi. Nel corso del turno i giocatori fanno avanzare le loro pedine se rispondono correttamente, oppure possono decidere di uscire accontentandosi del montepremi vinto fino a quel momento, oppure vengono eliminati se danno la risposta errata. Il turno si conclude quando tutti i concorrenti sono usciti o sono stati eliminati, oppure al termine del 10° round (domanda da 1 milione).

SVOLGIMENTO DEL ROUND DI DOMANDA

Il conduttore prende la carta domanda del valore corrispondente al round in corso (da 10.000 € a 1.000.000 €), la inserisce nel portacarte e legge ad alta voce sia la domanda che le quattro possibili risposte (A, B, C o D).

Al termine della lettura posiziona il portacarte sul tavolo in modo che i giocatori possano eventualmente rileggere la domanda e le 4 opzioni di risposta.

Attenzione: sul retro del portacarte c'è una finestrella attraverso la quale si può leggere la lettera corrispondente alla risposta esatta. Il conduttore deve quindi stare attento a non far mai vedere ai giocatori il retro del portacarte.

A quel punto ciascuno dei concorrenti, a turno, a partire da quello a sinistra del conduttore e poi in senso orario, deve scegliere se vuole rispondere, chiedere un aiuto o uscire dal turno:

1. Se il concorrente intende rispondere direttamente alla domanda deve posizionare **coperto**, sull'ovale con il ? alla sinistra della propria colonna, il gettone risposta (le 4 lettere **A, B, C o D**) corrispondente all'opzione che ritiene corretta (le 4 opzioni di risposta sono infatti abbinate alle 4 lettere A, B, C e D).
2. Se il concorrente desidera ricevere un aiuto prima di rispondere, deve prendere uno dei gettoni aiuto ancora a disposizione e posizionarlo scoperto sull'ovale alla base della sua colonna.
3. Se il concorrente ritiene che tentare la risposta sia troppo rischioso, può rinunciare a rispondere posizionando scoperto il gettone uscita, uscendo così definitivamente dal turno.



Quando tutti i concorrenti hanno posizionato il loro gettone, il conduttore chiude il round seguendo questi passi nell'ordine:

Gettoni uscita - I concorrenti che hanno giocato il gettone uscita annotano, sulla propria riga del blocco segnapunti, il valore corrispondente alla posizione della propria pedina ed escono definitivamente dal turno in corso, rimuovendo dal tabellone la propria pedina e i propri gettoni.

Per esempio nella situazione della figura sopra, rinunciando a rispondere alla domanda da 50.000 €, il giallo si aggiudicherebbe il montepremi da 30.000 €, ovvero la posizione in cui si trova il suo segnalino.



50:50 - Se un concorrente ha giocato questo aiuto deve consegnare al conduttore i suoi 4 gettoni risposta. Il conduttore a quel punto restituisce al concorrente 2 di essi, coperti, tra cui quello corretto (ovvero la lettera che appare sul retro del portacarte). Il concorrente quindi deve posizionare sull'ovale alla base della propria colonna uno dei due gettoni ricevuti, coperto. Infine il conduttore restituisce al concorrente anche i due gettoni scartati. Se più giocatori scelgono questo aiuto, il conduttore fa la stessa cosa con tutti, consegnando a tutti gli stessi due gettoni.



Chiedi al tuo esperto - Il concorrente può guardare segretamente uno dei gettoni risposta coperti (anche quelli di giocatori che si sono eventualmente avvalsi dell'aiuto **50:50**) e poi posizionare sul suo ovale uno dei propri gettoni risposta. Se non ci sono gettoni coperti, l'aiuto viene sprecato.



Gettoni risposta coperti - I concorrenti rivelano il loro gettone e il conduttore mostra la risposta corretta che appare sul retro del portacarte. Chi ha risposto correttamente fa avanzare di un passo la propria pedina (sullo scalino corrispondente al valore della domanda a cui si è risposto). Chi ha risposto erroneamente viene eliminato dal turno, rimuove il proprio segnalino e annotare sul segnapunti uno 0. Al termine della decima domanda il turno comunque si conclude e i concorrenti che sono riusciti a raggiungere la casella da 1.000.000 € si segnano il montepremi nel blocco segnapunti.



Safe Heaven - Se un giocatore viene eliminato ma, a inizio turno, aveva acquistato un **Safe Heaven** e il livello prescelto è stato raggiunto o superato, il giocatore annota nel blocco segnapunti il valore del suo **Safe Heaven**, anziché uno zero.

Esempio: all'inizio del turno Elisa decide di acquistare il **Safe Heaven** scegliendo il livello da 50.000 €. Il turno inizia: Elisa risponde correttamente alle prime 6 domande raggiungendo quota 100.000 €, ma poi commette un errore tentando di rispondere alla domanda da 150.000 €. Viene pertanto eliminata dal turno, ma, grazie al **Safe Heaven** acquistato all'inizio del turno, può annotare nel blocco segnapunti un montepremi di 50.000 € anziché 0. Notare che se fosse stata eliminata prima di rispondere correttamente alla quarta domanda, e di raggiungere quindi il livello prescelto, Elisa non avrebbe potuto sfruttare il suo **Safe Heaven**, non avendo raggiunto quel livello.



Switch - Se uno o più concorrenti hanno utilizzato l'aiuto **Switch**, il conduttore deve prendere la carta domanda, estrarla dal portacarte, capovolgerla e reinserirla, sempre stando attento a non far vedere la finestrella sul retro.

A questo punto il conduttore deve leggere la nuova domanda e i giocatori che si sono avvalsi dello **Switch** devono nuovamente scegliere se giocare il gettone uscita oppure chiedere un altro aiuto oppure rispondere direttamente, selezionando un gettone **A, B, C** o **D**.



NUOVO ROUND

Una volta verificate tutte le risposte, i gettoni e le pedine dei concorrenti usciti o eliminati e i gettoni aiuto utilizzati vengono rimossi dal tavoliere, mentre i gettoni risposta tornano in mano ai concorrenti ancora in gioco. Il conduttore infine prosegue con il round successivo: estrae la carta dal portacarte e vi inserisce quella di valore successivo.

NUOVO TURNO

Dopo un massimo di 10 round (o meno se tutti i concorrenti nel frattempo escono o vengono eliminati) il turno si conclude.

- Tutti i gettoni vengono rimossi e le pedine vengono riportate alla base della scalata.
- Il ruolo di conduttore passa al giocatore successivo in senso orario, che rimuove dal tavoliere la propria pedina e la sostituisce con quella del conduttore del turno precedente.
- I gettoni aiuto **50:50** e **Chiedi al tuo esperto** vengono ripristinati sui rispettivi ovali del tavoliere, inclusi quelli del nuovo conduttore.
- Ogni giocatore può nuovamente decidere se acquistare il gettone **Switch** e/o il gettone **Safe Heaven**, pagandoli 4.000 € ciascuno (annotando una X sulle rispettive icone del blocco segnapunti).
- Il nuovo conduttore prende infine una nuova carta da 10.000 € e la inserisce nel portacarte: la nuova scalata può cominciare!

FINE DEL GIOCO

Quando tutti i giocatori hanno svolto per un turno il ruolo di conduttore, il gioco finisce. Ciascuno somma i valori vinti e sottrae dalla somma ottenuta 4.000 € per ogni crocetta messa durante il gioco sulle icone del segnapunti (le somme spese per gli **Switch** e i **Safe Heaven**).

Chi ha ottenuto il montepremi maggiore si aggiudica la vittoria!

BLOCCO SEGNA PUNTI						
NOME E COLORE	1° TURNO	2° TURNO	3° TURNO	4° TURNO	5° TURNO	SOMMA
ANNA BLU		300.000	200.000	200.000	150.000	822.000
BRUNO VERDE	1.000.000		70.000	50.000	30.000	234.000
CARLO GIALLO	1.000.000	70.000		150.000	300.000	596.000
DARIO VIOLA	300.000	200.000	0		70.000	558.000
ELISA ROSSO	20.000	0	0	1M		1.004.000

REGOLE PER DUE GIOCATORI

Si gioca normalmente alternandosi nel ruolo di conduttore e concorrente finché ognuno ha condotto due turni.

Non si utilizza l'aiuto **Chiedi al tuo esperto**, ma solo il **50:50** e lo **Switch**.

Rimane possibile l'acquisto del **Safe Heaven**.

GESTIONE DELLE CARTE

Quando una carta viene rimossa dal portacarte, all'inizio del round successivo si consiglia di girarla sull'altro lato e rimetterla nella scatola alla fine del mazzetto di quel valore, in modo che la carta venga riutilizzata sull'altro lato dopo qualche partita.

Se vi è stato però uno **Switch** e quindi la carta è stata utilizzata in ambo i lati, si consiglia di conservarla in un alloggiamento separato in modo che non tornino in gioco domande già utilizzate.

