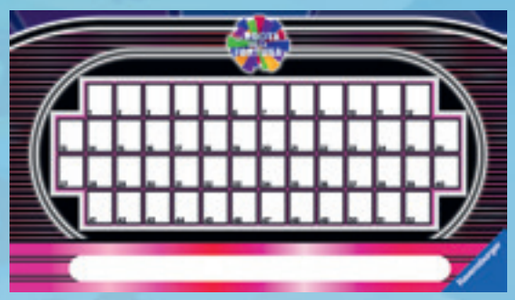
REGOLE DI GIOCO

Un gioco per 3 o più giocatori ispirato alla storica trasmissione televisiva.
Adattamento di Leo Colovini.

MATERIALE

La ruota della fortuna, suddivisa in 24 spicchi.

1 pennarello.



1 tabellone riscrivibile composto da 52 caselle, numerate da 1 a 52.

4 plance segnapunti, ciascuna suddivisa in due parti: montepremi manche e montepremi gioco.

108 carte frase **arancioni** da utilizzare nei **round veloci**. Ogni carta riporta sul fronte una frase, sul retro la configurazione della frase da riprodurre sul tabellone e la categoria.

220 carte frase **fucsia** da utilizzare nei **round classici**. Ogni carta riporta sul fronte una frase e l'elenco delle lettere che la compongono, sul retro la configurazione della frase da riprodurre sul tabellone e la categoria.

2 **carte MISTERO**, una con la scritta **BANCAROTTA** e l'altra con **5000 €**.

PREPARATIVI

- Se siete in più di 4, formate 4 squadre composte da una o più persone ed eleggete per ognuna un caposquadra. D'ora in poi utilizzeremo il termine "concorrente" sia per indicare il giocatore singolo che la squadra.
- Ogni concorrente prende una plancia segnapunti e vi scrive il proprio nome o quello della propria squadra; se siete in 3 riponete nella scatola la plancia non utilizzata.
- Distribuite a ciascun concorrente 3 carte, 1 arancione e 2 fucsia.
- Mescolate bene le due carte **MISTERO** e mettetele accanto alla ruota.
- Mettete il tabellone e il pennarello al centro del tavolo.
- Ciascun concorrente fa girare la ruota: chi ottiene il valore più elevato diventa il conduttore della prima manche.
- Questo ruolo passerà a turno per le manche successive sempre al concorrente alla sinistra di chi l'ha appena ricoperto.

Il gioco consiste in 3 round, ciascuno dei quali composto da tante manche quanti sono i concorrenti. Il primo round è un round veloce, gli altri due sono round classici.

IL ROUND VELOCE

Il conduttore prende la propria carta arancione, la posiziona coperta accanto al tabellone e annerisce le caselle del tabellone in modo da formare il medesimo schema rappresentato sulla carta, riportando nell'apposito spazio anche la categoria.
Dopodiché passa il pennarello al primo concorrente alla sua sinistra.

Il conduttore poi riprende la carta e la tiene in mano rivolgendo verso di sé il lato su cui è scritta la soluzione, facendo attenzione a non farla vedere agli altri concorrenti.
Inizia il primo concorrente, ovvero il giocatore a sinistra del conduttore.

Si gioca a turno.
Il concorrente di turno deve indicare al conduttore il numero di una casella a sua scelta dello schema tra quelle non annerite e ancora bianche.

Il conduttore, consultando la soluzione sul fronte della propria carta, comunica al concorrente quale lettera va scritta nella casella.

A questo punto il concorrente può, se vuole, provare a dare la soluzione, ovvero indovinare esattamente la frase scritta sul retro della carta. Se la soluzione è corretta la manche si conclude e il concorrente può aggiungere **1000 €** al proprio montepremi di gioco.

Se il concorrente non riesce a dare una soluzione nel giro di pochi secondi o ne propone una sbagliata il gioco prosegue con il concorrente alla sua sinistra che farà lo stesso: sceglie una casella, annota la lettera comunicata dal conduttore e poi prova a dare la soluzione.
Si continua così, aggiungendo una nuova lettera a ogni turno finché qualcuno non indovina la soluzione.
Notare che se un concorrente dà una soluzione errata non è escluso dalla manche, se e quando sarà di nuovo di turno avrà un'altra chance.
La manche si conclude quando un concorrente dà la soluzione corretta.

A quel punto si inizia un'altra manche condotta dal concorrente alla sinistra di chi l'aveva condotta in precedenza.

IL ROUND CLASSICO

Il conduttore prende una delle proprie carte fucsia, la posiziona coperta accanto al tabellone, e annerisce le caselle del tabellone in modo da formare il medesimo schema rappresentato sulla carta, riportando nell'apposito spazio anche la categoria indicata sulla carta. Dopodiché passa il pennarello al primo concorrente alla sua sinistra.

Il conduttore poi riprende la carta e la tiene in mano rivolgendo verso di sé il lato su cui è scritta la soluzione, facendo attenzione a non farla vedere agli altri concorrenti.
Inizia il primo concorrente, ovvero il giocatore a sinistra del conduttore.

Il concorrente di turno ha 3 opzioni:
1) Girare la ruota
2) Acquistare una vocale
3) Dare la soluzione

1) Girare la ruota

Il concorrente gira la ruota con un colpo secco alla freccia dello spinner.
Il puntatore può fermarsi in corrispondenza di:
A. uno dei 20 spicchi con **valori espressi in Euro**
B. uno dei 2 spicchi **PASSA**
C. uno dei 2 spicchi **BANCAROTTA**

A. Se la ruota si ferma su un **valore espresso in Euro**, al concorrente viene chiesto di scegliere una consonante. Per semplicità, oltre alle 16 italiane, sono considerate consonanti anche tutte le lettere aggiuntive dell'alfabeto internazionale (J, K, W, X, Y).

- Se la **lettera scelta dal concorrente è presente** nella frase il conduttore indica in quali caselle il concorrente può scrivere col pennarello la consonante prescelta. Per facilitare il conduttore, ogni carta riporta l'elenco, in ordine alfabetico, delle consonanti e delle vocali presenti nella soluzione, la quantità di volte in cui sono presenti e il numero delle caselle in cui si trovano. Dopodiché il concorrente potrà annotare nella casella montepremi manche il valore ottenuto girando la ruota moltiplicato per il numero di caselle in cui è stata scritta la lettera, sommandolo all'eventuale valore già annotato in precedenza.

Per esempio, nella figura qui sotto, Bruno ha girato la ruota che si è fermata sullo spicchio da 400 €. Bruno ha scelto la consonante T, quindi Anna, la conduttrice, ha rivelato la presenza di 3 T, nelle caselle 13, 25 e 36; Bruno ha dunque scritto le 3 T nelle caselle indicate del tabellone. Inoltre Bruno ha aggiunto 3x400 € = 1200 € al proprio montepremi manche.

Attenzione: i guadagni che si ottengono nel corso della manche vanno sempre annotati e sommati tra loro nella casella montepremi manche. Si potranno trasferire nella casella montepremi gioco solo dando la soluzione.

Il concorrente conserva la mano e può quindi continuare a giocare, scegliendo nuovamente una delle tre opzioni.

- Se invece la **consonante prescelta non è presente** nella frase, il concorrente deve cedere la mano al concorrente alla sua sinistra. Il suo montepremi manche rimane invariato.

B. Se la ruota si ferma su uno spicchio **PASSA**, il concorrente deve cedere la mano al concorrente alla sua sinistra. Il suo montepremi manche rimane invariato.

C. Se la ruota si ferma su uno spicchio **BANCAROTTA**, il concorrente deve azzerare il proprio montepremi manche, conservando l'eventuale montepremi gioco ottenuto fino a quel momento.

SPICCHI MISTERO: Tra gli spicchi con un valore in Euro ce ne sono due da **500 €** contrassegnati anche da un punto di domanda. Nel corso del secondo round sono normali spicchi da **500 €**, nel terzo e ultimo round questi due spicchi diventano spicchi **MISTERO**.
Se la ruota si ferma su uno spicchio **MISTERO**, il concorrente, sceglie come sempre una consonante e, se questa è presente, può poi scegliere tra le seguenti due opzioni:
- seguire le normali regole e aggiungere al proprio montepremi manche il valore di **500 €** moltiplicato per il numero di volte in cui è presente la consonante, oppure
- scoprire una delle due carte **MISTERO**. In questo secondo caso:

- se pesca la carta con il valore di **5000 €**, aggiunge **5000 €** al suo montepremi manche (a prescindere dal numero di volte in cui è presente la consonate scelta);

- se invece pesca la carta **BANCAROTTA**, il concorrente perde tutto il suo montepremi manche e deve cedere la mano.

In ambo i casi l'altra carta **MISTERO** viene scartata e da quel momento in poi se la freccia si ferma nuovamente su uno dei due spicchi **MISTERO** lo spicchio torna a essere un normale spicchio da **500 €**.

2) Acquistare una vocale

Il concorrente, purché possieda almeno **250 €** nel proprio montepremi manche, può chiedere al conduttore di acquistare una vocale. Il concorrente, dopo aver ridotto il proprio montepremi di **250 €**, chiede una delle 5 vocali (A, E, I, O, U).

- Se la vocale è presente, il conduttore indica al concorrente le caselle in cui può annotarla e poi il concorrente può proseguire scegliendo una delle tre opzioni a disposizione.
- Se la vocale non è presente, il concorrente cede la mano al concorrente alla sua sinistra, mantenendo comunque il montepremi manche accumulato fino a quel momento meno i **250 €** pagati per l'acquisto della vocale.

3) Dare la soluzione

Il concorrente che ha in mano il gioco può tentare di dare la soluzione.

- Se la soluzione è corretta, il concorrente azzera il proprio montepremi manche e lo aggiunge al proprio montepremi gioco (con un minimo di **500 €** qualora il suo montepremi manche fosse inferiore). Gli altri concorrenti devono invece azzerare il proprio montepremi manche senza poterlo riversare nel loro montepremi gioco, che rimane invariato. A questo punto si procederà all'inizio di una nuova manche, in cui il ruolo del conduttore passerà al giocatore alla sinistra del conduttore precedente.
- Se la soluzione è sbagliata, il concorrente deve passare la mano al concorrente alla sua sinistra, ma conserva il proprio montepremi manche e può pertanto tornare in gioco successivamente.

Ricapitolando

Il concorrente che ha in mano il gioco lo conserva nei seguenti casi:

- gira la ruota, la ruota si ferma su uno spicchio con un valore in Euro e chiede una consonante presente nella frase;
- compra una vocale presente nella frase.

Il concorrente invece deve cedere la mano nei seguenti casi:

- gira la ruota, la ruota si ferma su uno spicchio con un valore in Euro e chiede una consonante NON presente nella frase;
- gira la ruota, la ruota si ferma su **PASSA** o **BANCAROTTA**;
- compra una vocale non presente nella frase;
- tenta di dare la soluzione ma sbaglia;
- pesca la carta **MISTERO BANCAROTTA**.

Casi particolari

Quando si gira la ruota, se la freccia si ferma esattamente sulla linea di separazione di due spicchi, si considera lo spicchio a sinistra (ovvero quello precedente in senso orario).

Le lettere accentate vengono considerate come le equivalenti lettere non accentate (quindi per esempio se un concorrente compra la vocale E, il conduttore dovrà rivelare la posizione di tutte le E, incluse quelle accentate e dovrà specificare quali di esse devono avere anche l'accento).

Se tutte le consonanti sono state rivelate, il conduttore lo dovrà comunicare ai concorrenti che da quel momento in poi, potranno soltanto acquistare vocali o tentare di dare la soluzione.
Se un concorrente non ha un montepremi sufficiente per acquistare una vocale, dovrà giocoforza tentare di dare la soluzione. Se tutti i concorrenti non possono più acquistare vocali e sbagliano a dare la soluzione, la manche si conclude comunque e tutti i concorrenti perdono il proprio montepremi manche.

Se un concorrente chiede una consonante che è già stata chiesta in precedenza nel corso della stessa manche lo si considera un errore come se la consonante non fosse presente. Lo stesso se un concorrente compra una vocale già comprata in precedenza.

Il gioco in 3 giocatori

Se siete soltanto in 3 giocate normalmente, 1 dei giocatori fungerà da conduttore, gli altri 2 da concorrenti.

Fine del gioco

Il gioco finisce al termine dei 3 round, quando tutte le carte di ogni concorrente sono state utilizzate.
Il concorrente con il montepremi gioco più elevato vince.

241928

EndemolShine Italy
©2024 Califon Productions, Inc. All Rights Reserved

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 2460
D-88194 Ravensburg
www.ravensburger.com

studiogiochi

Adattamento a cura di Leo Colovini
Grafica: DXL Design for Licensing
© 2024 studiogiochi Srl
Under License by studiogiochi Srl

Ravensburger