# REGOLE DI GIOCO

Per 2-4 giocatori, dai 14 anni in su
Durata: circa 30 minuti a partita

## CONTENUTO

1 tabellone di gioco circolare, 1 podio centrale (2 pareti in cartone + 2 fermi in plastica + 1 piattaforma), 250 carte domanda, 40 gettoni premio, 1 tessera botola, 10 carte personaggio in 5 colori, 1 clessidra, 4 gettoni Jolly, 6 gettoni gradino, 1 regolamento.

## DESCRIZIONE DEL GIOCO

Mettetevi nei panni dei concorrenti e cercate di rispondere correttamente a tutte le domande per aumentare le vostre probabilità di vincere quanto più denaro possibile. Ogni partita si divide in 2 fasi di gioco. Nel corso della prima fase ciascun giocatore interpreta per due volte il ruolo di "campione" e deve cercare di eliminare tutti i personaggi rimasti in gioco per confermarsi "campione di puntata". Nel corso della seconda fase ciascun giocatore, partendo da quello con il montepremi maggiore, può cercare di scalare 6 gradini verso la vittoria. Vince chi riesce a scalare per primo i 6 gradini oppure, se nessuno ci riesce, chi ha accumulato il montepremi maggiore nel corso della prima fase.

## SCOPO DEL GIOCO

Rispondere alle domande correttamente e accumulare più denaro possibile.

## PREPARAZIONE DEL GIOCO

La prima volta che iniziate a giocare, staccate con cura le parti in cartone dalla tavola fustellata: con queste costruirete il podio centrale, seguendo la sequenza illustrata nella figura 1:

### FIGURA 1




Una volta terminata la costruzione del podio, non dovrete più smontarlo ma – semplicemente – riporlo nell'apposito vano all'interno della scatola.
La prima volta che giocate togliete il cellophane soltanto al primo dei tre mazzi di carte, quello con il numero 1 sul retro della carta in cima al mazzo, gli altri per ora lasciateli con il cellophane.

Posizionate gli elementi del gioco sul tavolo, così come mostrato dalla figura 2:

1. Sistemate il tabellone di gioco circolare al centro del tavolo.
2. Posizionate il podio al centro del tabellone e incastrate sulla cima la piattaforma rotonda.
3. Inserite la tessera botola di traverso, nella fessura sotto la piattaforma rotonda (vedi figura 4).
4. Per le prime partite aprite soltanto il primo mazzo di carte, quello numerato da 1 a 100 e lasciate gli altri due incellofanati. Le carte del mazzo NON vanno mescolate e devono essere impilate accanto al tabellone con il lato degli indizi rivolto verso l'altro, facendo così in modo che domande e risposte rimangano coperte.
5. Appoggiate la clessidra sul tavolo, accanto al tabellone.
6. Ogni giocatore sceglie un colore e prende i due personaggi corrispondenti. Decidete quindi chi inizia: questi posizionerà uno dei due personaggi del suo colore sulla postazione numero 1, il secondo posizionerà sulla numero 2 e così via fino all'ultimo. A quel punto, in ordine inverso dall'ultimo al primo, ciascuno posizionerà l'altro suo personaggio sulla prima postazione libera in senso orario. Riempite i posti rimasti vuoti con i personaggi rimasti. *Per esempio, nella figura 2, la situazione iniziale in 4 giocatori: il rosso occupa la posizione 1 e la 8, il verde la 2 e la 7, il giallo la 3 e la 6 e l'arancione la 4 e la 5. Sulle postazioni 9 e 10 sono posti i personaggi azzurri che nessuno ha scelto.*
7. Mescolate i gettoni premio e disponete accanto a ogni personaggio, tranne il numero 1, un gettone piede bianco e uno piede nero, entrambi con il valore rivolto verso il basso.
8. Mettete in verticale, nella fessura al centro della piattaforma, il personaggio che occupa la postazione numero 1 (vedi figura 5).
9. Durante le prime partite utilizzate sempre e solo le domande verdi. Alla fine delle regole, nel paragrafo LA GESTIONE DELLE CARTE, è spiegato come gestire al meglio le carte e utilizzare tutte le domande a disposizione.
10. Ciascuno riceve un gettone Jolly. I gettoni gradino rimangono a disposizione per la seconda fase.



FIGURA 4



FIGURA 5

## LE CARTE DOMANDA

Il gioco include 750 domande divise su 250 carte. Su ogni carta sono riportate tre domande.
Sul retro di ogni carta è indicato come indizio:

- il numero totale di lettere di cui si compone la risposta
- una o più lettere della risposta stessa.

I tre differenti colori servono a indicare la corrispondenza fra le domande e gli indizi della risposta. In ogni partita utilizzate sempre domande dello stesso colore.
Assicuratevi sempre di mostrare la carta a chi deve rispondere, in modo che l'indizio sia ben visibile.

RETRO
(da mostrare al concorrente)



Indizi per le risposte

FRONTE
(da non far vedere)



Domande + risposte

### FIGURA 2



GETTONI JOLLY
Uno a ciascun giocatore

### FIGURA 3




Nella figura 3 una possibile situazione nel corso del turno del personaggio numero 4. Il campione ha già sconfitto i primi due sfidanti (personaggi 5 e 6) e si accinge a rispondere alla domanda del terzo (personaggio 7).

## COME SI GIOCA:

Il gioco è diviso in due fasi: LE SFIDE e IL SEI VINCENTE.

## PRIMA FASE: LE SFIDE

La prima fase del gioco consiste in due round di sfide per ciascun giocatore. All'inizio di ogni round il primo personaggio del tabellone, in ordine di postazione, deve ricoprire il ruolo di campione e viene quindi posto sopra la piattaforma. Il giocatore con quel colore impersona il ruolo del campione e sfida tutti gli altri personaggi presenti sul tabellone cercando di rispondere correttamente a una domanda per ciascuno di essi. Il primo sfidante è il primo personaggio rimasto sul tabellone, in ordine di postazione: il giocatore a cui appartiene pesca una carta e pone al campione la domanda del colore prescelto a inizio partita, capovolgendo subito dopo la clessidra e facendo quindi partire il tempo. Se lo sfidante è dello stesso colore del campione oppure è un personaggio che non appartiene a nessuno, il campione sceglie chi tra gli avversari gli deve porre la domanda.
Nel corso dei 20 secondi della clessidra, il campione deve dare la risposta corretta, formulando quanti tentativi di risposta desidera.



- Se il campione riesce a dare la risposta corretta può capovolgere il personaggio sfidato e prendere uno dei due gettoni premio (scegliendo tra piede bianco o piede nero), dopodiché il personaggio successivo diventa il nuovo sfidante. I gettoni vinti nel corso del round vanno conservati scoperti e tenuti separati da quelli eventualmente ottenuti in un round precedente.



- Se il campione riesce a capovolgere tutti i personaggi in gioco, si conferma "campione di puntata". Il round si conclude e il giocatore conserva la tessera personaggio, ponendola sopra i gettoni premio vinti in quel round, il cui valore viene così raddoppiato.

- Se il tempo scade prima che il campione riesca a rispondere correttamente, la tessera botola viene sfilata e il personaggio cade dentro il podio (dove rimarrà fino alla fine della partita). Il campione, anche se sconfitto, può comunque conservare i gettoni premio accumulati fino a quel momento.




Concluso il round, la tessera botola, se rimossa, viene rimessa al suo posto e viene posto sulla piattaforma il personaggio che si trova nella postazione successiva. I gettoni premio presenti sulla postazione rimasta vuota tornano nella riserva. I personaggi sul tabellone che erano stati sfidati e quindi capovolti nel giro precedente vengono scoperti nuovamente e i gettoni raccolti dal precedente campione vengono rimpiazzati da nuovi gettoni della riserva. Notare che ogni nuovo round comporta sempre meno personaggi da sconfiggere perché il campione della sfida precedente si trova sotto la botola o in mano al campione precedente; è quindi progressivamente più facile sconfiggere tutti e raddoppiare il montepremi, ma al tempo stesso saranno meno i gettoni raccolti e quindi tendenzialmente inferiore il montepremi vinto.

## I GETTONI JOLLY

Ogni giocatore riceve all'inizio un gettone Jolly. Nel caso in cui il campione non riesca a rispondere ad una domanda entro i 20 secondi della clessidra, può, se vuole, cedere il suo gettone allo sfidante che, anziché sfilare la botola, deve pescare un'altra carta e porre una nuova domanda, facendo così ripartire la clessidra. Ciascuno può gestire come preferisce il proprio gettone Jolly, utilizzandolo alla prima occasione, oppure conservandolo per il round successivo. Nel corso della partita è possibile avere anche più di un gettone Jolly e non c'è limite al numero di gettoni spendibili anche nel corso dello stesso round.



## I GETTONI PREMIO

I gettoni premio possono avere un valore che va da 1.000 a 100.000. Ci sono però anche due gettoni PERDI TUTTO: se il campione ne pesca uno deve scartare tutti i gettoni vinti fino a quel momento in quel round, incluso il PERDI TUTTO, e rimescolarli con quelli della riserva.

Quando tutti i personaggi controllati dai giocatori hanno avuto il loro turno da campioni, ciascuno somma il valore dei propri gettoni (raddoppiando quelli eventualmente vinti come "campioni di puntata") e chi ha conquistato complessivamente la somma di denaro più elevata ha il diritto di affrontare per primo la scalata ai sei gradini della seconda fase: SEI VINCENTE.




## SECONDA FASE: SEI VINCENTE

Nel corso di questa prova il giocatore di turno ha a disposizione 3 minuti per scalare i 6 gradini che portano alla vittoria. Per tener conto del tempo, utilizzate il timer di un cellulare. Per tenere conto del punteggio, utilizzate i 6 gettoni gradino, disponendoli al centro del tavolo in ordine di numero sul lato blu.
Gli eventuali gettoni Jolly rimasti in mano vanno scartati e non possono essere utilizzati nel corso della seconda fase.

Il giocatore attivo sceglie il presentatore, ovvero l'avversario che avrà il compito di porre le domande. Fatto partire il tempo, il presentatore inizia con la prima carta, sempre utilizzando la domanda del colore prescelto all'inizio. Il concorrente può provare a rispondere quante volte vuole (ma intanto il tempo passa) finché non riesce a rispondere correttamente o dice passo.
Se risponde correttamente, il giocatore può girare il primo gettone gradino blu sul lato verde (partendo dall'1 fino al SEI), se passa deve invece girare l'ultimo gettone gradino verde sul lato blu (se sono già tutti blu la situazione rimane invariata). In ambo i casi il conduttore scarta la carta, prende la successiva e pone la relativa domanda. Se il giocatore, entro i tre minuti a disposizione, riesce a far girare il gettone SEI sul lato giallo, diventa *il supercampione di "Caduta Libera"*, se non ci riesce il giocatore con il secondo miglior montepremi può provarci a sua volta e così via fino all'ultimo.
Se nessuno riesce a salire i 6 gradini, vince chi, nella prima fase, aveva accumulato il montepremi maggiore.
Importante: il presentatore dev'essere il più possibile imparziale e rapido nel porre le domande e deve tenere lo schema indizio sul retro della carta ben visibile al giocatore che deve rispondere.




## LA GESTIONE DELLE CARTE

Alla fine della partita si suggerisce di tenere da parte le carte utilizzate, in modo da poterle riconoscere e non riutilizzare. Durante le prime partite utilizzate sempre e solo le domande verdi. Quando avrete utilizzato tutte le carte del primo mazzo (dalla 1 alla 100), ricominciate dalla carta numero 1, ma utilizzando le domande azzurre e poi, esaurite anche quelle, passate alle domande rosse. Finite anche le domande rosse, mettete da parte il mazzo ormai esaurito, aprite il secondo mazzo (numerato da 101 a 200) e seguite la medesima procedura. Infine, esaurito anche il secondo mazzo aprite l'ultimo (da 201 a 250). In tal modo ogni carta potrà esser utilizzata tre volte.

## I PERSONAGGI IN GIOCO:



Bianca Lagarza
infermiera caposala

Massimo Talento
alunno modello

Riccardo Money
direttore di banca

Carlo Dislancio
ginnasta

Mix Jagger
famoso deejay

Giusto Lamira
guardia notturna

Vera Sciagura
stilista

Margherita Infiore
decoratrice

Vittoria Persa
campionessa di scacchi

Onorata Riscossa
avvocata divorzista

"Caduta Libera" logo under license by Endemol Shine Italy Spa.
Channel 10 (Israel) & July August productions are the owners of the original TV format.
Distributed by Armoza Formats.

© 2026

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 2460
D-88194 Ravensburg

www.ravensburger.com
Design: Tema Games, Design for Licensing

Illustrazioni: italiadvertising.it SRL

Domande: Dario Zaccariotto - studiogiochi
Nuovo meccanismo di gioco creato da Leo Colovini

© 2026 Tema Toys & Games Ltd.
Made Under License by Tema Toys & Games Ltd

244024