

AFFARI TUOI

Edizione 2016/17

REGOLAMENTO

20 concorrenti per 20 regioni d'Italia. Ogni concorrente è di una diversa regione. 1 solo giocatore, detto Pacchista, andrà al centro per giocare.

20 premi per un valore variabile da 0,50 euro a 500 mila euro, corrisposti dalla RAI in gettoni d'oro.

I 20 CONCORRENTI PRESENTI IN STUDIO GIOCHERANNO IN QUALITA' DI PACCHISTI, UNO IN CIASCUNA PUNTATA, SECONDO UN ORDINE STABILITO ATTRAVERSO SORTEGGIO NOTARILE. QUINDI, NELL'ARCO DI 20 PUNTATE TUTTI E 20 I CONCORRENTI AVRANNO LA POSSIBILITA' DI GIOCARE.

UNA VOLTA ESAURITE LE SUDETTE 20 PARTITE, ENTRERANNO ALTRI 20 CONCORRENTI RAPPRESENTANTI LE 20 REGIONI E SELEZIONATI SECONDO LE MEDESIME MODALITA' INDICATE DI SEGUITO (Vedi 1°FASE del regolamento)

COME I PRECEDENTI 20 CONCORRENTI, GIOCHERANNO TUTTI, CIASCUNO NELLA PROPRIA PUNTATA NELL'ARCO DI 20 PUNTATE E VIA VIA DI 20 IN 20.

Tabellone

Il Tabellone riporta il valore del premio in euro **celato dentro ciascun pacco** (i pacchi sono n. 20, uno per ogni concorrente), senza però svelare il numero del pacco contenente il suddetto valore.

Si precisa che l'abbinamento pacco, regione, premio viene svolto da un notaio prima dell'inizio di ciascuna partita e rimane segreto sino a quando, a partita iniziata, i suddetti abbinamenti vengono comunicati in busta chiusa al "Dottore", il quale partecipa al Programma come previsto nella SECONDA FASE, al punto 2.II), da una postazione (c.d. "gabbiotto") isolata e inaccessibile ai non addetti ai lavori. Si precisa che le figure professionali presenti nel "gabbiotto", una volta entrate, non potranno uscirne sino al termine della registrazione.

Il valore dei premi e degli oggetti in palio varia da 0,50 a 500 mila euro come riportato in Tabella 1.

TABELLA 1:

0,50 €	500 €
1 €	3.000 €
2 €	11.000 €
5 €	19.000 €
10 €	32.000 €
20 €	50.000 €
28 €	75.000 €
50 €	100.000 €
100€	250.000 €
BRIVIDO* (200 €)	500.000 €

*vedi allegato n.3

Alcuni pacchi potrebbero contenere un oggetto. Se previsti, le loro posizioni nel tabellone possono variare ad ogni partita.

La RAI, a sua insindacabile discrezionalità, in caso di vincita di un oggetto, al concorrente che gioca la partita (d'ora in avanti definito il "PACCHISTA") riconoscerà un equivalente in gettoni d'oro pari all'importo che l'oggetto ha sostituito.

Per vincite inferiori ai 50 euro, al PACCHISTA verrà comunque corrisposto un premio di 50 euro in gettoni d'oro. Nel caso in cui il PACCHISTA, a seguito dell'opzione "Che jella sia", non vinca nulla (vedi Allegato n.2), la vincita sarà pari a zero e non verrà corrisposto alcun premio in gettoni d'oro. All'apertura di alcuni dei pacchi contenenti oggetti, potrà coincidere l'entrata in studio di ospiti a sorpresa, personaggi e oggetti che raffigurano materialmente quelli espressi nel tabellone o di altro genere con finalità esclusivamente artistiche, svincolate quindi dal meccanismo di gioco e non determinanti per l'esito della partita.

La corrispondenza tra oggetto e valore in denaro è puramente indicativa.

Per oggetti particolari o di difficile valutazione, la produzione si riserva il diritto di provvedere all'abbinamento oggetto/valore che più si adatta alle proprie esigenze.

1° FASE

A) SELEZIONI AFFARI TUOI EDIZIONE 2016/2017

In considerazione della struttura del Programma **AFFARI TUOI** che prevede la partecipazione a ciascuna partita di n. 20 concorrenti, ciascuno rappresentativo di una regione d'Italia, la selezione dei concorrenti stessi viene svolta, regione per regione, dalla **ENDEMOLSHINE ITALY** tramite apposito provino, nel seguente modo:

A partire dal 21/08/2016 fino al 31/10/2016 la RAI attiva per tutte e 20 le regioni d'Italia, il numero di **CALL CENTER 199 123 000**. Si precisa che le candidature potranno essere raccolte, oltre che tramite Call Center, anche tramite web all'indirizzo Internet www.giocherai.it

1) Si precisa che la suddetta utenza telefonica CALL CENTER RAI e la candidatura via web potrebbero essere riaperte, anche per una soltanto o più regioni, qualora le candidature pervenute non fossero sufficienti a consentire l'individuazione di tutti i concorrenti del Programma. Qualora ricorra tale ipotesi, RAI invierà preventivamente al Ministero dello Sviluppo Economico la relativa comunicazione, con l'indicazione del periodo di apertura e chiusura del CALL CENTER per le regioni di competenza. Successivamente, la notizia sarà pubblicata sul presente sito.

2) Possono fare richiesta di partecipazione al Programma tutti coloro i quali, maggiorenni e residenti e/o nati nella regione oggetto della selezione, abbiano contattato il **CALL CENTER RAI** o si siano candidati sul sito www.giocherai.it, lasciando i propri dati. Non possono partecipare al Programma in qualità di concorrenti:

- i dipendenti e i collaboratori delle società appartenenti al gruppo RAI S.p.A. e/o al gruppo EndemolShine Italy, né le persone aventi un rapporto di parentela, affinità o coniugio con i soggetti su indicati;

- coloro che abbiano precedenti penali e altresì coloro i quali abbiano cause di incompatibilità e/o di impedimento (per causa di incompatibilità s'intende la sussistenza anche di una sola delle situazioni indicate al punto precedente; per causa di impedimento s'intende qualsiasi evento e/o situazione oggettiva che sia in contrasto con i tempi e le modalità di realizzazione del programma);

- né coloro che hanno già preso parte ad altre edizioni del Programma.

3) La RAI provvede ad inviare ad ENDEMOLSHINE ITALY le candidature pervenute al CALL CENTER indicando per ciascuna candidatura: nome, cognome, luogo e data di nascita, recapiti telefonici, residenza regione, professione, titolo di studio, indirizzo e-mail e consenso al trattamento dei dati personali.

4) ENDEMOLSHINE ITALY provvede, effettuando n. 1 tentativo, a contattare telefonicamente, in ordine cronologico, i candidati fino al raggiungimento del numero necessario al completamento del

programma, sulla base dei dati provenienti dai tabulati del CALL CENTER RAI, convocando altresì quelli reperiti per le sessioni di casting, nei luoghi e nelle date stabilite dalla stessa ENDEMOLSHINE ITALY. **ENDEMOLSHINE ITALY** non assume responsabilità alcuna nei confronti dei candidati non reperiti e nei confronti dei candidati che non si presentano ai provini per i quali sono stati convocati.

5) In sede di **PROVINO** ciascun candidato viene sottoposto ad un'intervista video registrata e sottoscrive la dichiarazione **LIBERATORIA**. La partecipazione al **PROVINO** non dà diritto al candidato di essere prescelto, pendendo ancora la fase selettiva.

La selezione viene svolta, sulla base del materiale acquisito in sede di **PROVINO**, da una commissione composta da almeno n. 2 membri, figure professionali con specifica esperienza nel settore della produzione televisiva di intrattenimento, con oggettivi criteri di scelta, in particolare tenendo conto (i) della capacità di rappresentare efficacemente, attraverso i propri elementi personali distintivi e peculiari, la Regione di appartenenza; (ii) della capacità comunicativa, della telegenia (intendendo con questa non solo qualità estetiche, ma, in senso più lato, anche la capacità di suscitare l'interesse del pubblico attraverso la propria immagine), del modo di esprimersi; (iii) del bagaglio di esperienze personali che compongono il proprio vissuto; (iv) della composizione e della peculiarità del nucleo familiare e/o affettivo.

L'applicazione di tali criteri è rigorosamente improntata alla parità di accesso e all'imparzialità di trattamento rispetto agli altri aspiranti e non rimessa, pertanto, a mera discrezionalità di giudizio, ma rigorosamente improntata ai criteri sopraindicati.

Si precisa altresì che qualora il Programma andasse in onda in periodo elettorale, in esecuzione di quanto disposto dall'art. 1, comma 5 della L. 10 dicembre 1993, n. 515 così come modificato dall'art. 5 co. 4 della L. 22 febbraio 2000 n. 28, non potranno prender parte al Programma:

- i candidati alle elezioni;
- gli esponenti di partito e/o movimento politico;
- i membri del Governo, di Giunta e/o Consiglio regionale o di ente locale.
- i rappresentanti/esponenti/aderenti a Comitati referendari.

Tutta la documentazione relativa allo svolgimento dell'attività selettiva, di cui ENDEMOLSHINE ITALY è unica ed esclusiva responsabile, è depositata presso la sede di ENDEMOLSHINE ITALY

B) SELEZIONE DEL CONCORRENTE CHE GIOCHERÀ LA PARTITA:

IL PACCHISTA

Il notaio procederà ad apposito sorteggio tra le 20 regioni ed il concorrente che rappresenta la regione sorteggiata giocherà la partita in qualità di "Pacchista".

2° FASE

2.I) ELIMINAZIONE PACCHI

A) Il Pacchista, interpellato dal conduttore, apre – secondo il suo istinto e comunque secondo il suo libero arbitrio – via via n. 1 Pacco alla volta fino a rimanere con 2 Pacchi chiusi, il suo e quello di uno dei concorrenti.

B) Di norma, l'apertura dei pacchi si svolgerà secondo la seguente sequenza: 9 pacchi; 3 pacchi; 3 pacchi; 3 pacchi. Il conduttore può decidere di far aprire al Pacchista più di 1 Pacco alla volta e comunque di modificare la suddetta sequenza di apertura dei pacchi.

Per la Fase Finale e la fine della partita si rinvia alla 3° Fase.

C) Per aprire 1 Pacco il Pacchista deve chiamare il numero identificativo del Pacco e/o la regione e/o il comune. Nel caso in cui per errore, il numero chiamato non coincidesse con la regione e viceversa, sarà considerata valida la prima richiesta indicata dal Pacchista.

D) Il Pacco viene aperto e annullato dal Tabellone: il suo contenuto non potrà più essere vinto.

E) Il Concorrente che erroneamente apre il proprio pacco senza che il Pacchista abbia espresso chiaramente la volontà di farlo nel rispetto delle modalità previste nel presente regolamento, elimina il premio in esso contenuto che come tale non potrà più essere vinto dal Pacchista. Tale pacco si aggiungerà alla relativa sequenza e sarà considerato come ulteriore pacco della sequenza stessa, ferme restando le eventuali verifiche del notaio in rapporto alle previsioni del presente regolamento.

Pertanto i concorrenti sono obbligati a svolgere nella maniera più corretta il loro ruolo nel rispetto del Regolamento e del buon esito del Programma.

2.II) COSA SI PUO' E COSA NON SI PUO' FARE

A) IL CONDUTTORE PUÒ:

A.1) chiedere, per conto del Dottore, al Pacchista di aprire uno o più Pacchi (per le modalità di apertura vedi punto 2.I lettera C)

A.2) contrattare, per conto del Dottore, sul valore da offrire al Pacchista in cambio del suo Pacco

A.3) offrire, per conto del Dottore, al Pacchista un importo in cambio del suo Pacco (c.d. "OFFERTA")
(se il Pacchista accetta va al punto 3b)

A.4) chiedere, per conto del Dottore, al Pacchista, di sostituire il proprio Pacco con quello di uno dei concorrenti ancora in gioco, cioè ancora in possesso del loro pacco chiuso (c.d. "CAMBIO").
(Si precisa che, come di seguito previsto al punto 2.II e B.1, a ciascun Pacchista deve essere offerta la possibilità di cambiare il proprio Pacco, almeno 1 volta). La suddetta possibilità può essere data al Pacchista anche prima di chiamare il primo Pacco, ovvero ad inizio partita e in qualunque momento della partita ovvero anche all'interno di una sequenza d'apertura. Il Conduttore può anche chiedere al Pacchista, per conto del "Dottore", di scegliere se preferisce ricevere una "Offerta" o un "Cambio". Se il Pacchista decide per l' "offerta, rifiuta il "cambio" che, pertanto, potrà non essere più offerto nel corso della Partita.

A.5) offrire, per conto del Dottore, al pacchista la possibilità di consultare uno o più "personaggi" (compresi familiari e/o amici) presenti in studio tra il pubblico, indicati dal conduttore, per avere consigli sulla partita.

A.6) rispondere al telefono per essere informato dal Dottore per qualunque segnalazione ritenga necessaria.

Il Dottore potrà direttamente intervenire in audio durante la partita.

B) IL PACCHISTA PUÒ:

B.1) accettare o meno di cambiare il proprio Pacco con quello di uno dei concorrenti ancora in gioco (vedi punto 2.II A.4). Al Pacchista è infatti concessa la possibilità di cambiare il proprio Pacco, obbligatoriamente una volta e a discrezione della produzione EndemolShine Italy per le volte successive.

B.2) accettare l'offerta del conduttore (vedi 2II A.3) rinunciando al contenuto del proprio Pacco (vai al punto 3b)

B.3) rifiutare l'offerta del conduttore (vedi 2II A.3) e continuare la partita con il proprio Pacco.

B.4) chiedere un premio al conduttore per rinunciare al proprio Pacco. Se la proposta del Pacchista viene accettata, la stessa viene considerata ai fini del gioco come un'offerta implicitamente accettata dal Pacchista.
(vai al punto 3b)

B.5) rilanciare sulle offerte che il conduttore gli propone in cambio del proprio Pacco

B.6) chiedere di consultare uno o più "personaggi" (vedi 2.II A.5) fermo restando il libero arbitrio del Pacchista nell'assumere ogni decisione relativa all'apertura dei pacchi ed in generale ogni decisione relativa alla partita. Tale consultazione potrà avvenire solo se autorizzata dalla produzione e comunicata attraverso il Conduttore.

B.7) nel corso della partita decidere di giocare il gioco "Che jella sia", le cui regole sono descritte nell'Allegato n.2

C) IL PACCHISTA NON PUÒ:

C.1) partecipare in qualità di Pacchista ad altra partita (tranne nei casi specifici come il Vai o Resti o l'Arrivederci dell'allegato n.3 "BRIVIDO")

C.2) agire senza l'avallo del conduttore

D) I CONCORRENTI DEVONO:

D.1) partecipare a tutte le puntate finché tutti e 20 non hanno avuto modo di giocare come Pacchisti. Con la sottoscrizione del presente regolamento, i Concorrenti sono obbligati a partecipare a tutte e 20 le puntate anche se, in virtù del sorteggio, hanno già partecipato in qualità di "Pacchisti". La loro partecipazione cessa nel momento in cui tutti e 20 hanno giocato, lasciando il posto ai 20 concorrenti nuovi. La mancata partecipazione ad una o più puntate potrebbe comportare l'esclusione dal gioco anche in caso lo stesso non vi abbia ancora partecipato in qualità di Pacchista.

Vista la particolare organizzazione del programma, in caso di impegni improrogabili e/o di forza maggiore da parte di un concorrente, la Produzione si riserva a suo discrezionale e insindacabile giudizio il diritto di decidere, caso per caso e a seconda della natura dell'impedimento, se sostituire temporaneamente o definitivamente il concorrente (come meglio specificato nel paragrafo successivo con un "concorrente di RISERVA") o proseguire le lavorazioni come previsto dal Piano di Produzione anche in sua assenza. Qualora durante la sua assenza fosse sorteggiata la propria regione d'appartenenza, sarà il concorrente di Riserva a giocare come Pacchista, qualora invece

non fosse presente neanche la Riserva si procederà con la regione successiva risultante da sorteggio notarile.

Ad ogni modo si precisa sin da ora che ciascun Concorrente è obbligato al rispetto dell'orario di convocazione richiesto dalla produzione EndemolShine Italy. Il mancato rispetto di tale orario autorizza la produzione EndemolShine Italy - a seconda delle esigenze produttive - a sostituire il concorrente in ritardo e/o non presente, con altro rappresentante della medesima regione di appartenenza (a questi fini denominato d'ora in avanti "concorrente di RISERVA"). A scanso di equivoci si precisa che, come tutti i concorrenti, anche il concorrente di RISERVA è stato selezionato con le modalità di cui alla lettera A) della PRIMA FASE del presente Regolamento. Il concorrente di RISERVA chiamato in sostituzione del CONCORRENTE assente, dovrà partecipare a tutte le puntate del Programma fino a quando la produzione EndemolShine Italy non deciderà il rientro del CONCORRENTE titolare; qualora durante la sua partecipazione il concorrente di RISERVA avesse giocato la partita come PACCHISTA, e il concorrente Titolare non fosse ancora disponibile, manterrà il ruolo di concorrente di quella regione fino a che l'ultimo concorrente facente parte dello stesso gruppo avrà giocato la sua partita. In questo caso sarà facoltà della produzione decidere di caso in caso le modalità con cui il Concorrente titolare possa rientrare in gioco inserendolo in uno dei blocchi seguenti di puntate. Fermo restando quanto sopra, la partecipazione al GIOCO del concorrente di RISERVA cesserà quando il CONCORRENTE titolare sarà nuovamente disponibile e la produzione EndemolShine Italy acconsentirà al suo rientro. Sarà a discrezione della produzione EndemolShine Italy decidere se il concorrente di RISERVA che abbia partecipato al GIOCO possa continuare a far parte dei concorrenti di RISERVA ovvero essere definitivamente escluso dal GIOCO.

Si precisa altresì che, al termine dell'ultima puntata del Programma, i concorrenti che non hanno avuto modo di giocare come Pacchisti parteciperanno all'eventuale successiva edizione del Programma.

D.2) intervenire solo se chiamati dal conduttore

D.3) aprire il proprio pacco quando il gioco lo prevede (vedi punto 2.I lettera C)

3° FASE

3) FINALE E FINE DELLA PARTITA

Sono possibili 2 ipotesi di Finale:

3a) in gioco ci sono ancora 2 Pacchi non aperti, quello del Pacchista e uno di quelli dei concorrenti; il Pacchista dovrà aprire quello in suo possesso – determinato eventualmente anche in considerazione delle possibilità di scambio di cui ai punti 2.II A4 e 2.II B1 - e vincerà il premio in esso contenuto.

La partita finisce quando viene aperto il pacco del Pacchista e anche l'altro Pacco in gioco.

3b) il Pacchista accetta l'offerta del Conduttore; la partita termina dunque in qualsiasi momento il Pacchista accetta tale offerta; si procede comunque con l'apertura dei Pacchi ancora chiusi, fino a quando viene aperto il pacco del Pacchista - svelando così il contenuto del Pacco al quale il Pacchista ha rinunciato in cambio dell'offerta;

4° FASE

4) VINCITA

Il premio vinto dal Pacchista viene erogato dalla RAI in gettoni d'oro, secondo le modalità dalla stessa RAI stabilite.

Il Pacchista dichiara di accettare irrevocabilmente la vincita conseguita o il controvalore in gettoni d'oro attribuito all'oggetto vinto (vedi Tabellone).

NOTAIO

Ciascuna partita si svolge alla presenza di un Notaio che ne redige apposito verbale.

MODIFICHE REGOLAMENTARI

Esigenze di produzione potrebbero comportare in qualsiasi momento modifiche alle regole sopraesposte: in tal caso tali modifiche verranno tempestivamente comunicate.

Allegato n.1 "Special"

Se il Pacchista apre consecutivamente 3 pacchi "blu" (ovvero con valore compreso fra 0,50 e 100 €) accende lo "Special". Il premio "rosa" (ovvero compreso fra € 500 e €32.000) più alto ancora in gioco raddoppia e il gioco prosegue normalmente.

Se una volta realizzato lo Special il Pacchista apre altri 3 pacchi blu consecutivamente, accende lo Specialone e il premio più alto ancora in gioco aumenterà di 100.000 euro.

Se il Pacchista riesce a compiere un'ennesima tripletta consecutiva di pacchi blu fa' "TILT", ovvero: la partita finisce all'istante, il Pacchista smette di chiamare i pacchi rimanenti in gioco e indipendentemente dai premi ancora in palio abbandona la partita con una vincita fissa di € 10.000 in gettoni d'oro.

Si precisa che le suddette sequenze (3 – 3 – 3) sono valide anche se interrotte dalle telefonate del Dottore previste dal Regolamento. es.: se il Pacchista conclude una sequenza aprendo un pacco "blu" riceve la consueta telefonata del Dottore. Se continua il gioco aprendo di seguito altri 2 pacchi "blu" riesce a completare la serie da 3 pacchi blu che gli consente di accendere lo "Special". Nel caso in cui il Pacchista realizzasse la prima tripletta in assenza di premi "rosa", accende lo Special ma non potrà essere raddoppiato alcun premio "rosa", mantenendo così la possibilità di accendere lo Specialone.

Il Pacchista perde la possibilità di fare "Special", "Specialone" e di fare "Tilt" in assenza di pacchi contenenti premi compresi fra 500€ e 500.000€.

E' possibile accendere uno "Special" entro e non oltre l'apertura del 18°pacco. Lo "Special" infatti non opera durante il Finale della partita (vedi 3° fase del Regolamento).

La suddetta variante non opera in caso di "Che jella sia" (vedi allegato n.2 che segue).

Si precisa che il pacco BRIVIDO (controvalore 200€), ai fini della suddetta variante NON è considerato un pacco blu, né un pacco rosa.

ALLEGATO N°2

"Che jella sia"

Il Pacchista può decidere liberamente di giocare a "Che jella sia" dopo i primi 6 pacchi aperti e prima di aprire il 16° pacco.

Nel momento in cui il Pacchista decide di farlo tutti i premi presenti in grafica indicati nella parte sinistra della Tabella (compreso "BRIVIDO") assumono ciascuno il valore di 10.000 € e sommati fra loro costituiscono il nuovo montepremi che il Pacchista può aggiudicarsi.

Il pacchista può aggiudicarsi il suddetto montepremi se riesce ad eliminare i premi in quel momento ancora in gioco dal valore minimo di 500€, nello specifico si tratta dei c.d. premi "rosa" e "rossi" presenti in grafica indicati nella parte destra della Tabella.

Una volta aggiornata la grafica della Tabella, il Pacchista continua la sua partita dal punto in cui ha deciso di giocare "che jella sia", eliminando di volta in volta i Pacchi. Il suo obiettivo da questo momento sarà di eliminare tutti i pacchi ancora in gioco ossia i c.d. "premi rosa e rossi" contenenti premi da 500 € in su.

Se elimina invece pacchi contenenti un premio BLU, il montepremi si riduce di 10.000€ per ogni pacco blu aperto.

La partita termina se 1) il Pacchista elimina tutti i premi ROSA e ROSSI (da 500€ in su) aggiudicandosi il montepremi risultante dalla somma di premi BLU dal valore ciascuno di 10.000€, rimasti in gioco al momento dell'apertura dell'ultimo premio ROSA/ROSSO.

2) il Pacchista elimina tutti i premi BLU e non vince nulla. 3) in gioco ci sono ancora 2 Pacchi non aperti, quello del Pacchista e uno di quelli dei concorrenti; il Pacchista dovrà aprire quello in suo possesso – determinato eventualmente anche in considerazione delle possibilità di scambio di cui ai punti 2.II A4 e 2.II B1 - e vincerà 10.000€ se il suo pacco sarà un pacco appartenente ai c.d. premi "blu" o non vincerà nulla se il suo pacco sarà un pacco appartenente ai c.d. "rosa"- "rossi"

4) il Pacchista accetta l'offerta del Conduttore; la partita termina dunque in qualsiasi momento il Pacchista accetta tale offerta; si procede comunque con l'apertura dei Pacchi ancora chiusi, fino a quando viene aperto il pacco del Pacchista - svelando così il contenuto del Pacco al quale il Pacchista ha rinunciato in cambio dell'offerta;

Se nel corso del gioco "che jella sia" il Pacchista aprisse il pacco contenente "BRIVIDO", TUTTE LE OPZIONI NON OPERERANNO

Si ricorda che i premi di cui sopra vengono gestiti ed erogati dalla RAI in gettoni d'oro.

ALLEGATO N° 3 "BRIVIDO"

In studio saranno sistemate 6 carte coperte e rappresentative delle 6 opzioni riportate in tabella.

1 CAMBIO OBBLIGATO
2 NIENTE SPECIAL
3 PARI O DISPARI ?
4 CI PENSA LUI
5 CAMBI CON DUE ?
6 PACCOLOGIA

Se il pacco che contiene "SGAMBETTO" viene aperto nel corso della partita - ad esclusione del "Finale" (ved. 3° FASE del Regolamento), il Pacchista dovrà scegliere una fra le 6 carte – secondo il suo istinto e comunque secondo il suo libero arbitrio. Si svelerà l'identità della carta e se avrà scelto quella con su scritto:

1) CAMBIO OBBLIGATO, il PACCHISTA dovrà obbligatoriamente cambiare il pacco scegliendone un altro tra quelli ancora in gioco- secondo il suo istinto e comunque secondo il suo libero arbitrio- e poi proseguire la partita come previsto dal REGOLAMENTO.

2) NIENTE SPECIAL, il Pacchista non ha più la possibilità di realizzare lo SPECIAL né lo SPECIALONE né il TILT (vedi allegato n.1). Se lo Special è stato già realizzato, la cifra "rosa" raddoppiata dimezzerà ritornando al valore iniziale, così come sarà riportato a valore iniziale il premio eventualmente aumentato di 100.000€ in conseguenza dello Specialone. Se invece il premio raddoppiato è già stato eliminato, il Pacchista non potrà beneficiare dello Specialone o non potrà fare Tilt. La suddetta opzione non opera se il Pacco BRIVIDO viene aperto come 18° pacco

3) PARI O DISPARI ?, il Pacchista per poter proseguire la partita deve scegliere se aprire prima tutti i numeri pari o quelli dispari ancora in gioco al momento dell'apertura del pacco BRIVIDO. Una volta stabilita la scelta, le chiamate dei numeri pari o dispari saranno intervallate come di consueto dalle telefonate del Dottore. Esauriti i pacchi della numerazione scelta, il concorrente proseguirà con l'apertura dei pacchi rimasti. L'opzione non sarà valida nel Finale della partita (vedi Regolamento 3° Fase, punti 3a e 3b) e non opererà se, svelato il pacco BRIVIDO, rimangono da aprire solo pacchi pari o solo pacchi dispari.

4) CI PENSA LUI, il Pacchista abbandona la sua postazione e al suo posto siederà lo stesso concorrente che ha appena aperto il Pacco "BRIVIDO".

Il concorrente c.d. Sostituto dovrà continuare la partita facendo interamente le veci del titolare fino al raggiungimento di n.3 aperture di pacchi (compreso l'eventuale compimento di una tripletta "Special", "Specialone" o "Tilt". In quest'ultimo caso, quindi in caso di "Tilt", la vincita dei 10.000 € sarà corrisposta al Pacchista titolare e non al sostituto e la partita terminerà all'istante – vedi allegato n.1). Aperto il terzo e ultimo pacco, il Pacchista riprenderà il suo posto. Se all'interno delle 3 chiamate sono previste Telefonate del Dottore, il Sostituto è tenuto a rispondere alle proposte di cambio o di offerta. Il Pacchista non potrà indicare in alcun modo i pacchi da chiamare né potrà suggerire se accettare o rifiutare le proposte della Dottoressa. In presenza di un numero di pacchi in gioco inferiore a 3 (fase conclusiva della partita), il Sostituto aprirà i pacchi rimasti ancora in gioco (2 pacchi, 1 pacco) ma non dovrà giocare il Finale della partita. Infatti sarà il Pacchista (riposizionato al suo posto) a ricevere l'ultima offerta o l'opportunità di cambio prevista prima di aprire gli ultimi 2 pacchi (il suo e quello rimasto ancora in gioco). In caso di condotta irregolare da parte del Pacchista, la Produzione, a suo insindacabile giudizio, può decidere di ridurre del 50% il

Premio conseguito dallo stesso al termine della puntata.

Resta stabilito che il premio conseguito (compreso quello conseguito a seguito degli "Special") sarà comunque corrisposto al Pacchista titolare della partita e non al Sostituto, che non avrà nulla a pretendere.

Si specifica che se il concorrente in possesso del pacco "BRIVIDO" fosse assente e la Produzione non esercitasse il diritto a far subentrare la Riserva (vedi punto 2.II D1), sarà il Pacchista a dover indicare fra i presenti il concorrente Sostituto.

5) CAMBI CON DUE ?, il Pacchista è libero di tenere il suo pacco e proseguire la partita normalmente oppure cambiare il proprio pacco con altri 2 pacchi a sua scelta. In tal caso i due pacchi scelti dal Pacchista vengono entrambi portati sulla sua postazione (rocchettone) mentre il suo vecchio pacco sarà posizionato a scelta dello stesso Pacchista, su una delle 2 postazioni rimaste vuote. Da quel momento, le offerte di "Cambio" (vedi punto 2.II, A4) che il Dottore può fare sono:

1) cambiare un pacco con uno di un'altra regione ancora in gioco; se il Pacchista accetta deve indicare quale dei suoi due pacchi vuole cambiare;

2) cambiare i suoi 2 pacchi con due pacchi di altrettante regioni ancora in gioco;

Arrivati a 3 pacchi dalla fine (i due del Pacchista e uno ancora in gioco), il Dottore fa una proposta: se il Pacchista la rifiuta, viene aperto il terzo pacco (quello sui banconi) e si rimane con 2 pacchi sul "rocchettone". A questo punto il Dottore ha ancora la possibilità di effettuare un'ultima offerta per non far aprire nessuno dei due pacchi rimasti. Se il Pacchista rifiuta, oppure, in assenza di offerta da parte del Dottore, il Pacchista sceglie quale dei due pacchi in suo possesso è quello con cui ha deciso di terminare la partita eliminando di fatto l'altro pacco. Si procede quindi all'apertura dei due pacchi. Il Pacchista vince il premio contenuto nel pacco scelto.

6) PACCOLOGIA, viene mostrata al Pacchista un'immagine tratta da una puntata passata di Affari Tuoi sulla quale viene fatto un quiz (es. si vede un concorrente con il suo pacco e gli ultimi due biscotti della grafica di quella partita tipo 0,50 e 50.000 euro. Il conduttore pone una domanda a riguardo: *che cosa ha vinto?* Il concorrente dà la sua risposta). In funzione di svelamento, gli viene mostrato il frammento video con l'esito della domanda. Se il concorrente ha indovinato, si vedrà aprire un pacco "blu" dal Dottore (solo se in presenza di almeno 2 pacchi blu ancora in gioco). Tale pacco farà parte della sequenza d'apertura in atto in quella fase. La suddetta opzione non trova applicazione se il Pacco "Brivido" viene aperto come 18° pacco, ovvero sul Finale della partita (vedi 3° fase del Regolamento)

Tutte le suddette opzioni potrebbero essere sostituite da quelle di seguito elencate o da altre successivamente elaborate, fermo restando che ogni modifica sarà effettuata previa comunicazione al Ministero competente.

Opzioni variabili:

SALVO, non succede nulla e il Pacchista prosegue la partita come da Regolamento.

APRI UN PACCO IN PIU', il Pacchista dovrà aprire un pacco in più rispetto a quelli previsti dalla sequenza. Se il pacco "BRIVIDO" viene aperto come ultimo pacco della sequenza, il pacco da aprire previsto dalla suddetta opzione sarà considerato ulteriore pacco della stessa sequenza. La suddetta opzione non opera se il pacco "BRIVIDO" viene aperto come 18° pacco

DIMEZZA, fatta eccezione per i premi eventualmente rappresentati da oggetti o comunque non espressi in euro che sono esclusi (vedi "Tabella1"), il valore del premio più alto ancora in gioco sarà dimezzato. Si precisa che qualora il premio più alto ancora in gioco fosse del valore pari o inferiore a 50 euro, ai fini della vincita finale, il premio non sarà effettivamente dimezzato anche se in grafica sarà riportato il valore aritmetico relativo al premio dimezzato (es. da 20€ a 10€)

NIENTE OFFERTA, il Pacchista non avrà la possibilità di ricevere l'eventuale offerta in denaro prevista nella prossima telefonata del Dottore. La suddetta opzione non opera se il Pacco BRIVIDO viene aperto come 18° pacco

PENITENZA, il Pacchista deve eseguire la "penitenza" che gli sarà comunicata dal conduttore o dal Dottore, ad esempio: chiamare i prossimi n. pacchi sostituendo nel parlato tutte le vocali "a" con le vocali "i". Il Pacchista può rifiutare di eseguire la penitenza in cambio di €1.000 da decurtare dalla vincita finale (se il Pacchista ha rifiutato di fare la penitenza e la vincita finale è inferiore a 1.000 €, vince 0 €)

ARRIVEDERCI, il PACCHISTA dovrà immediatamente e definitivamente abbandonare la partita e ritornerà al suo posto riacquisendo il ruolo di titolare della sua regione. Potrà giocare nuovamente come Pacchista **nell'ultima delle 20 puntate**. Terminerà la partita lasciata in sospeso uno dei concorrenti rappresentanti le 20 regioni e presenti in studio che subentrerà nell'identica fase di Gioco in cui si trovava il Pacchista nel momento in cui ha abbandonato la partita ed acquisterà, di conseguenza, il suo medesimo pacco. L'individuazione del concorrente che subentrerà al posto del Pacchista avverrà nel seguente modo: con un sorteggio effettuato da un Notaio, sarà estratto il nome di una regione il cui "Titolare" **non ha ancora giocato in qualità di Pacchista**, sarà poi celato in una busta sigillata e presente in studio.

Il concorrente titolare corrispondente alla regione estratta subentrerà al Pacchista assumendo in pieno il ruolo di nuovo Pacchista, quindi:

- a) come tale terminerà regolarmente la partita;
- b) si aggiudicherà l'eventuale vincita finale.
- c) Come previsto dal REGOLAMENTO non potrà più partecipare al gioco in qualità di Pacchista.

Qualora la regione estratta fosse la medesima del Pacchista d'inizio partita, lo stesso dovrà continuare regolarmente la partita fino alla fine.

VAI O RESTI?, il PACCHISTA dovrà scegliere se abbandonare la partita tornando al suo posto come titolare della sua regione, (giocherà nuovamente come Pacchista quando la sua regione sarà nuovamente estratta) o proseguire la partita fino al termine.

Nel caso in cui il PACCHISTA decide di abbandonare la partita, si procede come da "Arrivederci"

PERICOLO PUBBLICO, il PACCHISTA dovrà indicare chi, fra le persone del PUBBLICO seduto e quindi presente in studio, dovrà scegliere per suo conto il numero del prossimo Pacco da aprire, aperto il quale il Pacchista potrà poi proseguire la partita come previsto dal REGOLAMENTO. Detto Pacco sarà aperto subito e sarà considerato come ulteriore pacco della stessa sequenza.

La suddetta possibilità non trova applicazione se il pacco contenente "SGAMBETTO" e' aperto come 18° pacco. In questo caso non accade nulla e la partita continua regolarmente. Il Pacchista infatti non deve più chiamare alcun pacco ma giocare il finale come descritto nel REGOLAMENTO al punto n.3 "FINALE E FINE DELLA PARTITA".

CHIAMA I VICINI, la Coppia Pacchista per poter proseguire la partita deve aprire prima tutti i pacchi ancora in gioco appartenenti alla stessa area geografica della propria regione d'appartenenza tenendo conto dei seguenti raggruppamenti:

1) Nord TRENINO, VALLE D'AOSTA, PIEMONTE, LIGURIA, VENETO, LOMBARDIA, FRIULI V.G.

2) Centro EMILIA ROMAGNA, TOSCANA, LAZIO, MARCHE, ABRUZZO, UMBRIA

3) Sud CAMPANIA, MOLISE, BASILICATA, PUGLIA, CALABRIA, SICILIA, SARDEGNA

Le chiamate dei suddetti pacchi saranno intervallate come di consueto dalle telefonate del Dottore. Esauriti detti pacchi, il concorrente proseguirà con l'apertura dei pacchi rimasti. L'opzione non sarà valida nel Finale della partita (vedi Regolamento 3° Fase, punti 3a e 3b) e non opererà se, svelato il pacco BRIVIDO, non sono presenti Pacchi in gioco sul bancone che comprende la propria regione d'appartenenza.

Se il Pacchista si aggiudica il Pacco BRIVIDO vince 200€

La suddetta variante "BRIVIDO" potrà essere modificata e/o eliminata dal gioco previa comunicazione al Ministero competente.

Letto, approvato e sottoscritto per accettazione di ogni singola disposizione e in particolare di quelle relative al punto 4 "Ci pensa Lui" dell'Allegato 3 "BRIVIDO".

Firma _____