

NON SMETTERE MAI DI GIOCARE!

LA RUOTA DELLA FORTUNA

«Nel gioco,
come
nella vita,
la ruota
gira.»

GERRY SCOTTI

Rizzoli



**LA RUOTA
DELLA
FORTUNA**

Rizzoli

Pubblicato per

Rizzoli

da Mondadori Libri S.p.A.
Proprietà letteraria riservata
© 2026 Mondadori Libri S.p.A., Milano

© 2026 Califon Productions, Inc. All Rights Reserved
LA RUOTA DELLA FORTUNA is a trademark of Califon Productions, Inc.
Licensed by Endemol Shine Italy S.p.A.

ISBN 978-88-17-20336-4

Prima edizione: giugno 2026

Testi e curatela: Manuela Mellini
Progetto grafico: Alessandro e Andrea Cavallini
Fotografie di Gerry Scotti © Lorenzo De Simone
Impaginazione e redazione: Studio Noesis

È vietato qualsiasi utilizzo dell'opera non espressamente autorizzato,
inclusi l'estrazione di testo e dati (text and data mining)
e l'uso per finalità di alimentazione di sistemi di intelligenza artificiale.
L'uso non autorizzato costituisce violazione dei diritti dell'autore e dell'editore
e comporta responsabilità ai sensi della Legge n. 633/1941 e successive modifiche.

**LA RUOTA
DELLA
FORTUNA**

SOMMARIO

COME SI GIOCA	8
INTRODUZIONE	12
⊗ Round Classico	14
Dietro le quinte. ALLE ORIGINI DEL MITO	24
⊗ Round Veloce	28
Dietro le quinte. UN SUCCESSO PLANETARIO	40
⊗ Round Classico	42
Dietro le quinte. LA RUOTA DEGLI ITALIANI	52
⊗ Round Veloce	56
Dietro le quinte. ARRIVA GERRY!	68
⊗ Round Classico	72
Dietro le quinte. SAMIRA E LE ALTRE	82
⊗ Round Veloce	84
Dietro le quinte. MUSICA, MAESTRO!	96
⊗ Round Classico	98
Dietro le quinte. NEL SOLCO DELLA TRADIZIONE...	108
⊗ Round Veloce	110
Dietro le quinte. ... MA CON TANTE NOVITÀ	122
⊗ Round Classico	124
Dietro le quinte. UN SUCCESSO SENZA PRECEDENTI	134
⊗ Round Veloce	136
Dietro le quinte. QUELLO CHE NON SI VEDE	148
⊗ Round Classico	150
Dietro le quinte. LA RUOTA SIETE VOI!	160
⊗ Round Veloce	162
INDIZI E SOLUZIONI	174

COME SI GIOCA

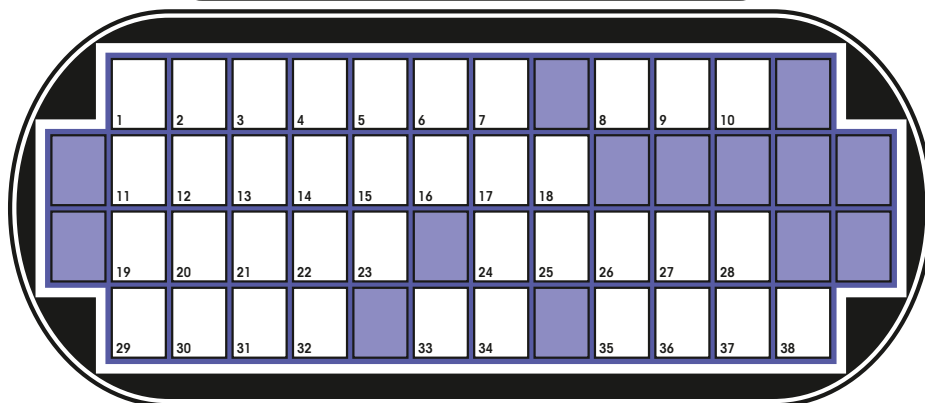
Proprio come il programma televisivo, anche il libro della *Ruota* offre due diverse modalità di gioco: *Round classico* e *Round veloce*. Il primo è basato sulla strategia e sullo studio delle lettere che di volta in volta vengono chiamate o “estratte”; il secondo, sulla velocità.

I tabelloni presenti nelle prossime pagine si possono risolvere in due o più persone (una fa il conduttore, l'altra o gli altri i concorrenti), ma anche da soli, come se fossero un normale gioco di enigmistica o un solitario.

ROUND CLASSICO

1. COMPORTEMENTO — Superstizioni

Indizi a p. X | Soluzione a p. X



Data: _____ Schema risolto con _____ indizi Punteggio: _____

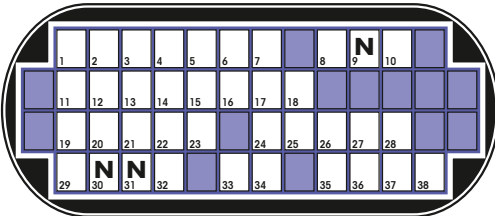
🌀 **Versione solitario**

In fondo al libro, accuratamente mescolati, ci sono degli indizi che il giocatore può consultare per tentare di capire la soluzione. Gli indizi in tutto sono dieci, **otto consonanti** (indizi 1-4 e 6-9) e **due vocali** (indizi 5 e 10). A meno che le consonanti dello schema non siano meno di otto: in tal caso vengono fornite tutte più due vocali e gli indizi terminano prima del 10.

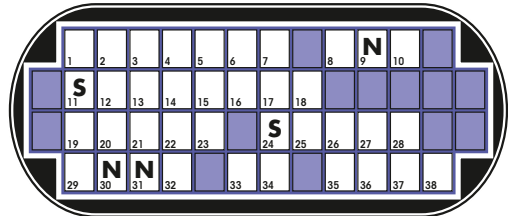
Le pagine con gli indizi si possono ritagliare, in modo da averle sempre a portata di mano.

Per iniziare a giocare, si consulta il primo indizio e si scrivono le lettere nello schema, al posto indicato.

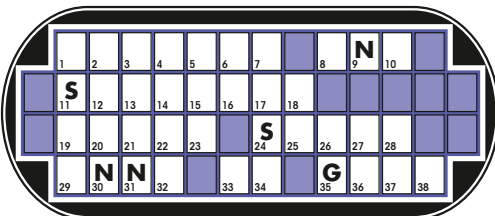
Schema 1, indizio 1: N = 9, 30, 31



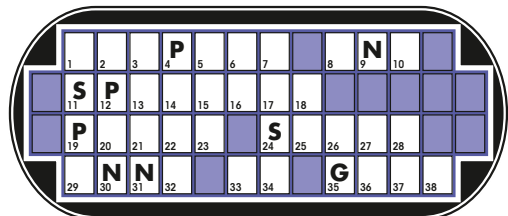
Schema 1, indizio 2: S = 11, 24



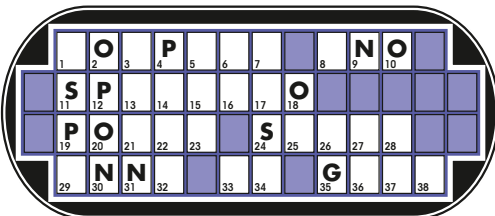
Schema 1, indizio 3: G = 35



Schema 1, indizio 4: P = 4, 12, 19



Schema 1, indizio 5: O = 2, 10, 18, 20



... e così via. In qualunque momento, indipendentemente dal numero di indizi usati, il giocatore può tentare di dare la soluzione (in questo caso: *Rompere uno specchio porta sette anni di guai*).