


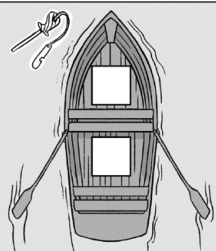

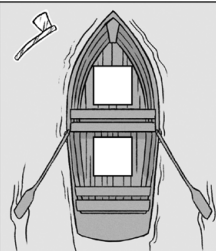

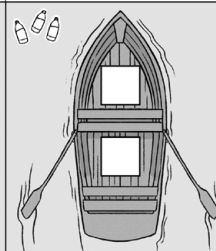

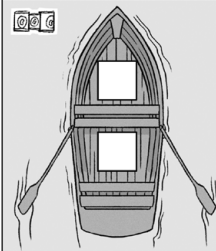

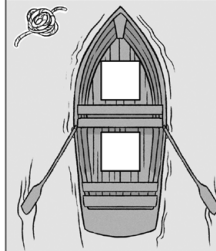

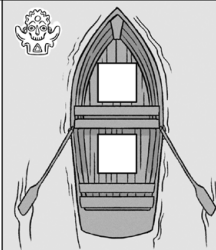

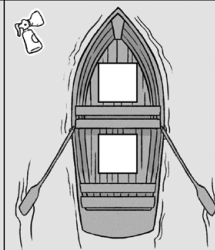

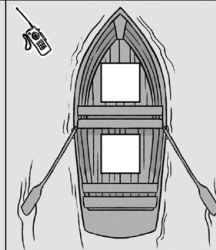
# *Elenco delle appendici*



# APPENDICE 1

Erica <b>E</b>	Gioacchino <b>G</b>	Irene <b>I</b>	León <b>L</b>	Nemo <b>N</b>	Priscilla <b>P</b>	Tu <b>T</b>
-------------------	------------------------	-------------------	------------------	------------------	-----------------------	----------------

A partire dalla 2<sup>a</sup> puntata, si considerano in possesso dei concorrenti solo gli strumenti associati alle scialuppe che contengono almeno una lettera.

	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>
<b>1</b>	  <b>ACCIARINO</b>	  <b>ASCIA</b>	  <b>BOTTIGLIE D'ACQUA</b>
<b>2</b>	  <b>CIBO IN SCATOLA</b>		  <b>FUNE</b>
<b>3</b>	  <b>IDOLO SACRO</b>	  <b>REPELENTE PER ANIMALI</b>	  <b>WALKIE-TALKIE</b>



Il tuo viaggio nel labirinto di scogli inizia dalla casella di **PARTENZA**. Per stabilire di quante caselle puoi muoverti, consulta l'**Appendice 1** e scegli una Colonna (A, B, C) o una Riga (1, 2, 3): in base al numero di scialuppe vuote (ossia senza lettere scritte all'interno) presenti nella Colonna o nella Riga scelta, potrai avanzare di tante caselle quante le scialuppe vuote +1.

Puoi scegliere una Colonna o una Riga dell'Appendice 1 una sola volta, dopodiché dovrai sbarrare l'**opzione di movimento** corrispondente (A, B, C, 1, 2, 3) riportata sotto l'immagine. Assicurati inoltre di annerire tutte le caselle percorse: l'ultima che avrai annerito ti indicherà il numero del paragrafo a cui devi recarti.

Se cancelli tutte le lettere dalle scialuppe o se sbarri tutte le opzioni di movimento (A, B, C, 1, 2, 3) riportate sotto l'immagine, vai al **120A**.

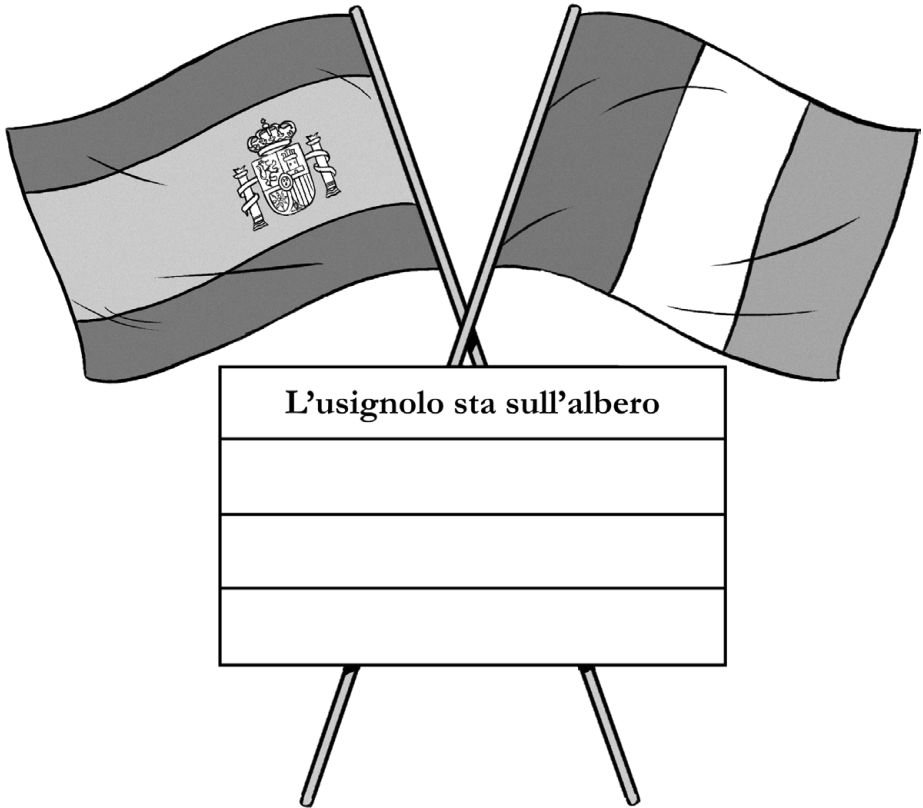
Se raggiungi o superi la casella di **ARRIVO**, vai al **122A**.

## ESEMPI

Iniziando dalla casella di **PARTENZA**, se decidi di scegliere la Colonna C in cui hai 2 scialuppe vuote, dovrai sbarrare l'opzione di movimento C sotto l'immagine del labirinto e avanzare di 3 caselle (2+1). Il paragrafo che dovrai leggere, quindi, sarà il 34.

Iniziando dalla casella di **PARTENZA**, se decidi di scegliere la Riga 2 in cui non hai scialuppe vuote, dovrai sbarrare l'opzione di movimento 2 sotto l'immagine del labirinto e avanzare di una casella (0+1). Il paragrafo che dovrai leggere, quindi, sarà il 15.

## APPENDICE 3



## APPENDICE 4

<b>LA TUA SQUADRA</b> (Totale Punti Penalità: __)			
<b>SQUADRA AVVERSARIA</b> (Totale Punti Penalità: __)			

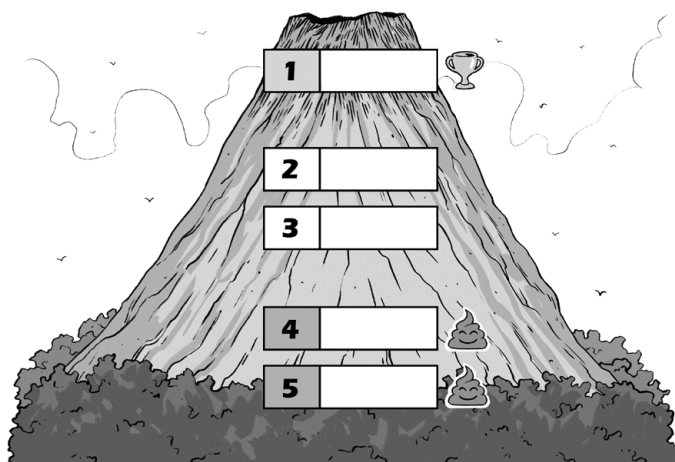
<b>Acqua (+1)</b>					

<b>Sporcizia (+2)</b>					

<b>Ferita (+3)</b>					

<b>Sorpresa: _____ (—)</b>	
----------------------------	--

## APPENDICE 5



Se il testo ti indica di far salire o scendere di posizione una determinata lettera, esegui l'azione nei limiti imposti dalla classifica.

Chi arriva al 4° o al 5° posto è a **rischio eliminazione!**

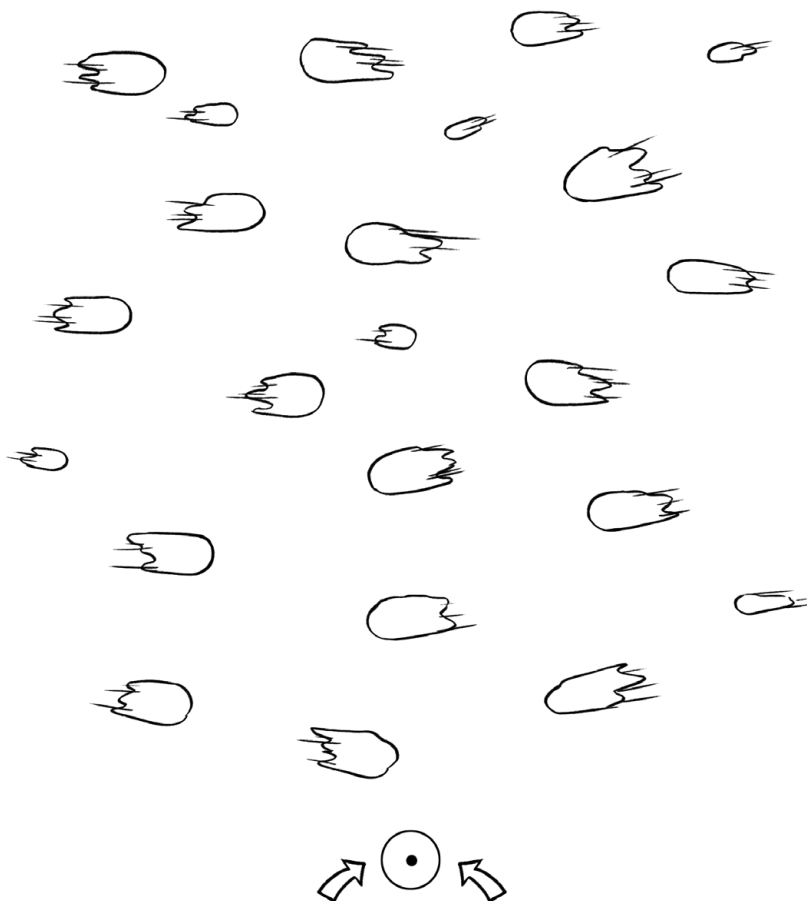
### ESEMPI

Se hai segnato la lettera “N” al 2° posto, e il testo ti chiede di farla salire di 3 posizioni, la muoverai di una sola posizione, portandola al 1° posto.

Se invece la lettera “N” fosse già in testa, il suo movimento andrà sprecato (e potrà rischiare di essere superata, se il testo dovesse chiederti di far salire di una posizione la lettera che si trova subito sotto di lei).

# APPENDICE 6

## SUPERA IL TRAGUARDO!

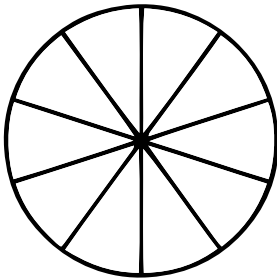


**Punta la matita qui**

## APPENDICE 7

<b>LA TUA SQUADRA:</b> _____		<b>SQUADRA AVVERSARIA:</b> _____	

Se sei un'**Antilope** ed entrambe le lettere della tua squadra sono segnate da una crocetta, vai subito al **135D**.



Annerisci **uno spicchio** ogni volta che devi **cambiare zona** o quando il testo ti segnala che è trascorso del **tempo**.

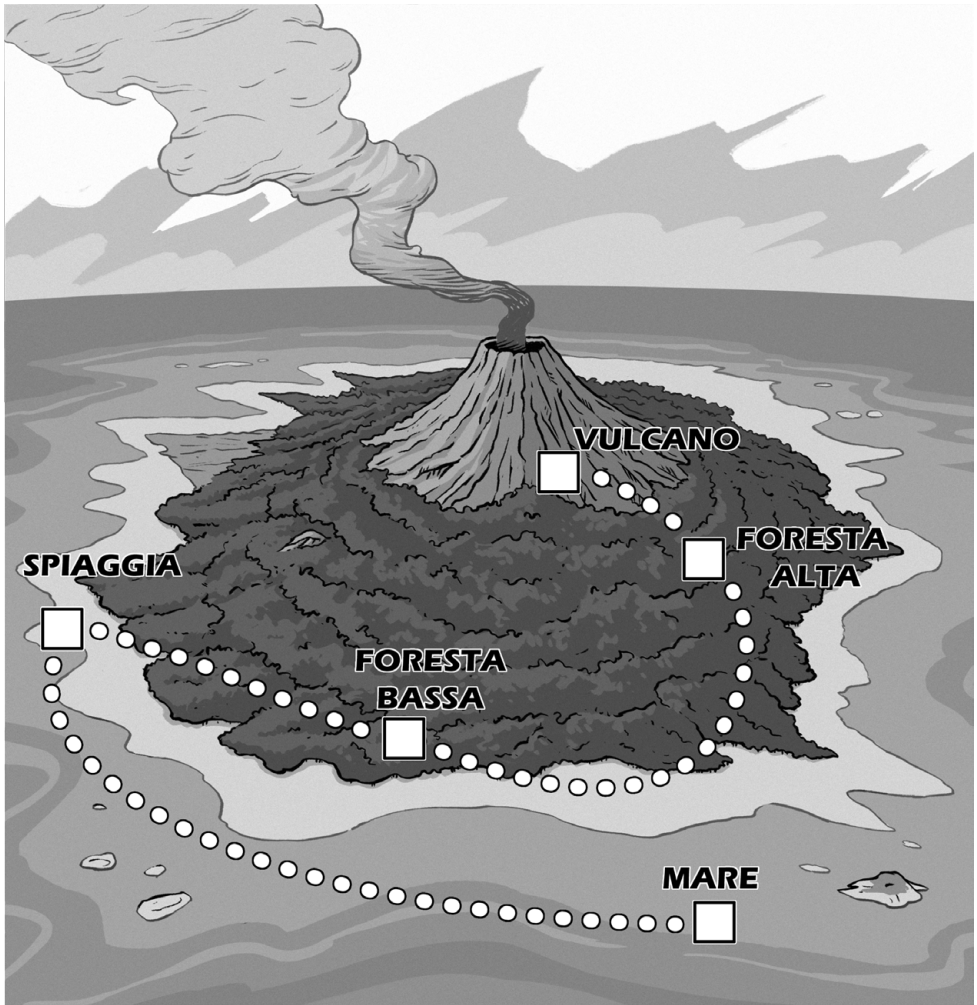
Se devi annerire uno spicchio, ma non ne sono più rimasti di bianchi...

- Sei una **Iena**? Vai al **131D**.
- Sei un'**Antilope**?

Se solo la lettera "**T**" è segnata da una crocetta ma la mappa dell'isola contiene un numero pari, vai al **135D**.

Se entrambe le lettere della tua squadra sono segnate da una crocetta, vai al **135D**.

Altrimenti, vai al **140D**.



Puoi spostarti solo tra zone collegate direttamente da una linea tratteggiata.

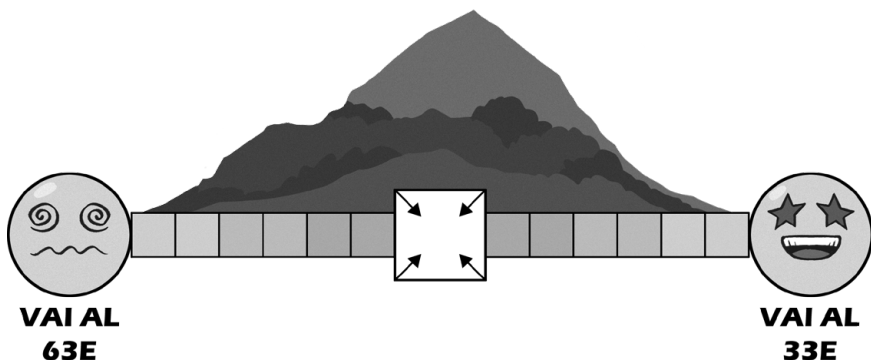
Esempi: dalla Spiaggia, puoi muoverti solo verso il Mare o la Foresta Bassa; dal Vulcano, puoi dirigerti solo alla Foresta Alta.

## APPENDICE 8

FINALISTA	CARATTERISTICHE		
	FORZA	STRESS	EQUILIBRIO
Nemesi (___)			
Tu			

Il valore minimo che può raggiungere una caratteristica è sempre **1**. Esempio: se il tuo valore di Forza è 1 e il testo ti dice di ridurlo di 1, il malus non si applica.

FINALISTA	VOTI DAI SOCIAL		
	Primo sondaggio	Secondo sondaggio	Terzo sondaggio
Nemesi (___)			
Tu			



Se nel corso della puntata ti trovi a dover muovere la “X” oltre le caselle presenti alle estremità dello schema (non basta fermarsi su di esse), interrompi la lettura e vai al **63E** se hai superato l’ultima casella a **sinistra** oppure vai al **33E** se hai superato l’ultima casella a **destra**.

## APPENDICE 9

L'ultima edizione di *Reality* è terminata! Ma avrai *davvero* fatto del tuo meglio? Un programma TV che si rispetti vive grazie agli ascolti. Calcola dunque il punteggio dell'audience e cerca di fare del tuo meglio dopo ogni lettura!

- Ottieni **1 punto** per ogni **hashtag** sbarrato.  
Questi, infatti, rappresentano l'attività del pubblico sui social: se hai compiuto le scelte giuste, alcuni potrebbero essere diventati particolarmente virali!
- Ottieni **1 punto** aggiuntivo se hai sbarrato **#FairPlayIsTheWay**.
- Ottieni **2 punti** aggiuntivi se hai sbarrato **#DovevaAndareCosì**.
- Ottieni **3 punti** aggiuntivi se hai sbarrato **#PerfettamenteBilanciato**.
- Ottieni **4 punti** aggiuntivi se hai sbarrato **#DiegoCapaTonda**.
- Ottieni **1 punto** per ogni concorrente con cui hai rimediato un rapporto **OSTILE**.  
Il pubblico ama quando due persone si odiano!
- Ottieni **1 punto** per ogni **scialuppa vuota** (ossia senza lettere scritte al suo interno) che si trova nell'**Appendice 1**.  
Con meno strumenti a disposizione, la lotta per la sopravvivenza sull'isola diventa più difficile per te e i tuoi avversari... ma più spassosa per il pubblico!

Se vuoi iniziare una nuova partita, prima assicurati di:

- cancellare la tua **presentazione** a inizio libro e tutte le **scritte** che hai realizzato durante le cinque puntate;
- ripulire le **schede dei tuoi avversari** e riportare i **rapporti** allo stato **NEUTRALE**;
- ripulire tutte le **Appendici**;
- togliere le crocette dagli **hashtag** che hai sbarrato, tranne quello con il simbolo di una stella (★). Questo **hashtag segreto** ti garantirà **1+4 punti** fissi in tutte le tue prossime partite.

## Desideri un ulteriore livello di sfida?

Prima di rimuovere ogni crocetta, sottolinea gli **hashtag** che hai sbarrato: lettura dopo lettura, riuscirai a sbloccarli tutti?

