

Madrid, 15 de diciembre de 2022

Diversión, tensión y un cuantioso bote diario en juego, claves de ‘Reacción en cadena’, nuevo concurso de Telecinco presentado por Ion Aramendi

**En cada edición de esta adaptación española del clásico estadounidense ‘Chain Reaction’, competirán dos equipos formados por tres integrantes cada uno de ellos. Tras superar cinco juegos con las cadenas de palabras como hilo conductor, se batirán en la prueba ‘Complicidad ganadora’, que decidirá cuál de los dos equipos opta a llevarse el dinero acumulado hasta el momento y vuelve a concursar al día siguiente.**

**A continuación, el equipo ganador se enfrentará en la fase final a ‘La última cadena’, en la que tendrán que resolver todas las palabras que la componen para mantener el dinero acumulado, y por último a ‘La última palabra’, en la que tendrán que adivinar el término buscado por el programa para lograr el premio en juego y optar a un nuevo bote en la siguiente entrega.**

**Ion Aramendi: *“Es un concurso súper divertido de hacer y de ver, es fácil, sencillo y súper jugable: se puede jugar desde casa y puede hacerlo cualquiera, porque consiste en asociar palabras que usamos a diario, palabras comunes que todos conocemos, nada rimbombantes”.***

Resolver cadenas de palabras con una relación que las une: este es el reto al que se enfrentarán los **dos equipos participantes** de **‘Reacción en cadena’**, adaptación española del concurso de éxito internacional ‘Chain Reaction’ que conducirá **Ion Aramendi** **en** **Telecinco a partir del próximo 19 de diciembre de lunes a viernes, a las 20:00 horas**.

**Diversión, tensión y un bote diario de más de 150.000 euros en juego** serán los principales ingredientes del programa, **en el que los integrantes de cada equipo pondrán a prueba su capacidad de relacionar palabras** más o menos complejas, sus **reflejos**, su **serenidad** y la **complicidad** con sus compañeros de grupo con un doble objetivo: acumular la mayor cantidad de dinero en sus marcadores e intentar alzarse como ganadores en cada entrega del concurso.

*“Reacción en cadena’ es un concurso* ***súper divertido de hacer -me lo estoy pasando bomba en las grabaciones- y de ver****. Además, es* ***fácil, sencillo y súper jugable****: se puede jugar desde casa y puede hacerlo cualquiera, no hace falta ser un cerebrito. Es tan sencillo como asociar palabras que usamos a diario, palabras comunes que todos conocemos, nada de palabras rimbombantes. Cuenta con diferentes juegos, cinco de los cuales sirven para acumular dinero, y un sexto que sirve para definir qué equipo pasa a la fase final y, además, continúa participando en el siguiente programa, de modo que puede haber equipos que se mantengan durante varios programas o semanas compitiendo”*, asegura **Ion Aramendi**.

**‘Chain Reaction’**, estrenado en 1980 en la cadena norteamericana NBC y distribuido por Sony Pictures Television, cuenta con diferentes versiones en otros países entre los que destaca **Italia**, territorio en el que se emite con gran éxito a través de la RAI desde 2007. En Telecinco el concurso está producido **en colaboración con Bulldog TV**.

Para el presentador, *“Reacción en cadena’ tiene* ***dos aspectos que para mí son clave****: el primero es que es en cierto punto* ***adictivo****, porque genera esa necesidad de seguir jugando y viendo jugar a nuevos equipos y de encontrar nuevas asociaciones de palabras; y el segundo es que es muy* ***sencillo de entender y jugar***, *aunque lógicamente habrá diferentes niveles de dificultad en la asociación de palabras”*.

**Acumular el mayor dinero posible, objetivo de los equipos en la fase inicial**

En cada día de emisión de ‘Reacción en cadena’ **compiten dos equipos**, cada uno de ellos **formado por tres integrantes** a los que les une algún tipo de relación (**amigos, compañeros de trabajo, familiares**, etc.).

A lo largo de cinco juegos -‘**Palabras encadenadas’, ‘La Minicadena’, ‘El centro de la cadena’, ‘El Embudo’ y ‘Una lleva a la otra’**-, los concursantes de cada equipo deberán relacionar palabras, adivinar personajes misteriosos o descubrir canciones utilizando **cadenas de palabras en diferentes dinámicas** para acumular el mayor importe posible en sus marcadores:

* Juego 1 - ‘Palabras encadenadas’: los concursantes deben averiguar seis palabras relacionadas con un tema genérico propuesto por Ion Aramendi. El vínculo entre ellas es que la última letra de cada palabra es la primera de la siguiente.
* Juego 2 - ‘La minicadena’: los participantes deben adivinar una canción averiguando cinco palabras que aparecen en su letra. ¿Cómo? Relacionándolas con dos palabras facilitadas por el presentador.
* Juego 3 – ‘El centro de la cadena’: los concursantes deben resolver una cadena formada por siete palabras con el denominador común de que cada una de ellas guarda relación con la inmediatamente anterior y posterior. El presentador facilita como pistas la primera, la última y la que ocupa la posición central.
* Juego 4 – ‘El embudo’: utilizando un máximo de cinco pistas, los equipos tienen como objetivo descubrir un personaje, objeto o lugar misterioso.
* Juego 5 – ‘Una lleva a la otra’: la base de este juego es adivinar una serie de eslabones hasta completar una cadena formada por siete palabras. Cada una de ellas guarda relación con la anterior y la posterior y en esta ocasión el presentador solo facilita la primera y la última.

**‘Complicidad ganadora’, juego decisivo y eliminatorio**

Una vez superados los cinco primeros retos, los dos equipos se enfrentarán a un **juego decisivo y eliminatorio**: **‘Complicidad ganadora’**. En este caso, cada equipo jugará una ronda de **60 segundos de duración** en la que tendrá que **adivinar el mayor número de palabras posible**. El equipo ganador podrá optar a llevarse el premio acumulado hasta el momento y volverá a jugar al día siguiente. Por el contrario, el equipo que menos palabras acierte será eliminado.

En esta prueba uno de los tres integrantes del grupo estará **sentado con un pulsador**. Sus dos compañeros deberán **definir una palabra sin mencionarla y diciendo cada vez un término hasta formar una definición**. Cada vez que se accione el marcador se parará el cronómetro. Los **aciertos sumarán** y los **fallos restarán dinero** en el marcador.

**La fase final**

El equipo que se imponga en ‘Complicidad ganadora’ jugará la fase final. En ella, se enfrentarán a **‘La última cadena’**: si consiguen resolver todas las palabras que la componen mantendrán el dinero acumulado; sin embargo, perderán la mitad del dinero de su marcador por cada fallo que cometan.

Con la cantidad que consigan mantener hasta ese momento jugarán, por último, a descubrir **‘La última palabra**’. Si consiguen adivinarla se llevarán el premio y podrán optar a un nuevo bote en el siguiente programa.