

Madrid, 15 de diciembre de 2022

Ingenio, agilidad mental, concursantes famosos y anónimos, un participante desde casa y Christian Gálvez como presentador: así se juega en ‘25 palabras’, el nuevo concurso de Telecinco

**El lunes 19 de diciembre a las 19:00 horas, estreno en Telecinco.**

**El programa se articula en torno a una ágil y divertida competición en la que personajes famosos y concursantes anónimos -uno de ellos desde su casa- pugnan en rondas sucesivas por participar en una prueba final, intentando averiguar palabras mediante pistas en un tiempo limitado.**

**Christian Gálvez: “*25 palabras’ supone todo un homenaje a nuestra lengua, con sus dosis de cultura y entretenimiento, añadiendo además grandes momentos de humor e improvisación.*** ***En algunas pruebas, los espectadores sabrán las palabras y las respuestas de antemano, pero la manera en la que los concursantes lleguen a averiguarlas dependerá de su lucidez y su manera de jugar con nuestro vocabulario”.***

**Dos equipos** formados por **un concursante anónimo y dos famosos** cada uno; **una competición** en la que se juega con **pistas para averiguar palabras en un tiempo limitado**; una **prueba final** en las que los ganadores de cada programa juegan por llevarse **el bote de dinero acumulado** que arranca con **250.000 euros**; y, por primera vez, **un ‘intruso’, un concursante participando vía Skype desde casa**. Todo ello en una divertida sucesión de juegos en los que el **humor**, el **ingenio,** la **agilidad mental** y la **intuición** de los concursantes son claves para hacerse con el triunfo. Así es **‘25 palabras’**, nuevo concurso que **Telecinco estrenará el próximo lunes 19 de diciembre a las 19:00 horas**, con **Christian Gálvez** como presentador.

Producido en colaboración con Fénix Media, ’25 palabras’ es la **primera adaptación internacional** del concurso **‘25 Words or Less’**, estrenado en Estados Unidos en 2019.

Para **Christian Gálvez**, *“25 palabras’* *supone todo un homenaje a nuestra lengua, con sus dosis de cultura y entretenimiento, añadiendo además grandes momentos de humor e improvisación. En algunas pruebas, los espectadores sabrán las palabras y las respuestas de antemano, pero la manera en la que los concursantes lleguen a averiguarlas dependerá de su lucidez y su manera de jugar con nuestro vocabulario. El lenguaje y las palabras me apasionan y ’25 palabras’ supone para mí una nueva oportunidad de jugar con ellas, volver a disfrutar de la divertida combinación de famosos y anónimos en un mismo equipo y añadir un nuevo formato internacional a mi currículum televisivo”*.

**La mecánica de ‘25 palabras’**

El juego se estructura en torno a **cinco rondas y una más para el concursante que juega desde casa**. En las cuatro primeras los equipos **ganan puntos para determinar cuál de los dos juega la prueba final**, en la que se pone en juego el bote de dinero acumulado. Entre medias, Christian Gálvez dará paso **al concursante que juega desde casa**, que tendrá que estar muy atento desde el principio para elegir bien el rival con el que disputarse los 5.000 euros de incremento diario del bote.

**Primera ronda: ‘La apuesta’**

Un miembro de cada equipo participa en **una apuesta a la baja** en la que se determina cuál de los dos cree que necesita menos pistas para conseguir que sus compañeros acierten **cinco palabras dadas en solo 45 segundos**. Partiendo de 25 pistas, el concursante que baje más la apuesta es el que juega. Si consiguen su objetivo, ganan los puntos. Si se acaba el tiempo o superan el número de pistas por el que han apostado, pierden.

En las pistas **no hay mímica** **ni palabras derivadas**. Solo pueden usarse palabras que los concursantes crean que pueden ayudar a ganar la prueba: **sinónimos**, vocablos que guardan **alguna relación con las palabras dadas**… pero todas las palabras que pronuncien, aunque sean monosílabos o exclamaciones de alegría o disgusto, **se descontarán del número de pistas del que disponen**. También podrán utilizar onomatopeyas, lo que dará lugar a momentos muy divertidos.

**Segunda ronda: ‘Uno contra uno’**

Los seis concursantes **se enfrentan por parejas, uno contra uno**. Los dos reciben la misma palabra y solo pueden dar una pista a sus compañeros para intentar que la averigüen. El turno va saltando de uno a otro hasta que un equipo adivina la palabra dada, pero los puntos que ganan se van reduciendo a medida que se van produciendo los rebotes.

**Tercera ronda: ‘La pirámide de pistas’**

Los concursantes vuelven a enfrentarse por parejas para averiguar una palabra, pero esta vez **las pistas las va dando de una en una el presentador en forma de palabras, objetos, canciones...** Si un concursante cree saber la respuesta, **aprieta un pulsador** y se arriesga a responder. Si gana, acumula puntos para su equipo; si falla, el turno pasa al equipo contrario. Cuantas más pistas utilicen, menos puntos consiguen.

**Prueba desde casa**

Durante las tres primeras rondas, el concursante que participa desde casa ha tenido tiempo suficiente para ver cómo se desenvuelven cada uno de los concursantes en plató. Llegado su turno, **tendrá que elegir el que considere un rival más fácil** y se enfrentará a él **para ‘robar’ 5.000 euros con los que se incrementa el bote cada día**.

Ambos juegan **en turnos alternos** con el objetivo de acertar el mayor número de palabras a partir de un máximo de 25 pistas que va dando el presentador y el que más acierte, gana la prueba. Si resulta vencedor ‘el intruso’ **se lleva 5.000 euros del bote acumulado para la prueba final**; si gana el concursante de plató, los 5.000 euros se suman al bote y el de casa se va de vacío.

**Cuarta ronda: ‘Contrarreloj’**

Al concluir esta prueba **se sabrá cuál de los dos equipos jugará la prueba final** y regresará al día siguiente y cuál queda eliminado. Todos los miembros de cada equipo juegan por turnos para intentar que sus compañeros adivinen cinco palabras, con un máximo de 25 pistas y 45 segundos. Si lo consiguen ganan 25 puntos y si lo hacen en menos tiempo, el sobrante se acumula para los turnos de sus compañeros. Si los tres miembros de un mismo equipo consiguen los 25 puntos, **ganan un bonus adicional de 100 puntos más**. Al final de la ronda, el equipo que más puntos haya acumulado **optará al bote en la prueba final** y **se asegurará su vuelta el día siguiente**; el otro equipo quedará definitivamente eliminado.

**Ronda final: ‘Las diez últimas’**

El concursante anónimo tiene que conseguir que sus dos compañeros famosos acierten **10 palabras con 25 pistas como máximo en un minuto de tiempo**. Si lo logra, ganará el dinero acumulado en el bote; si falla, ya no podrá llevarse el premio, pero podrá intentarlo de nuevo en el siguiente programa.

**En el primer programa…**

**David Amor**, **Carolina Ferre**, **Fernando Romay** y **Cristina Rodríguez** serán los famosos que acompañarán en plató a los primeros concursantes de ’25 palabras’. Desde su casa en Ibiza, **Romina**, la ‘intrusa’, jugará para arrebatar al concursante que elija los 5.000 euros destinados a incrementar el bote.