

Madrid, 5 de septiembre de 2024

‘¡Boom!’ comienza una nueva andadura en Cuatro con Christian Gálvez como presentador y los míticos equipos Rock Campers y Extremis como primeros concursantes

**Estreno el lunes 9 de septiembre, a las 19:00 horas.**

**Christian Gálvez: *“¡Boom!’ tiene todo lo que más me gusta de los concursos: diversión, tensión, emoción, retos, ilusiones, trabajo en equipo... Es el concurso total”.***

Un juego estructurado en **cinco emocionantes pruebas**; **dos equipos de cuatro concursantes** que, convertidos en una suerte de artificieros, tendrán que ir **‘desactivando’ bombas** con el **ingenio**, la **estrategia**, el **trabajo en equipo** y la **agilidad metal** como únicas herramientas. El objetivo: **acumular dinero en cada prueba** y llevarse el **bote acumulado** al final del programa. Así es **‘¡Boom’!**, uno de los concursos más emblemáticos y exitosos de la televisión, que el próximo **lunes 9 de septiembre (19:00h)** comienza su emisión en Cuatro **de lunes a viernes** con **Christian Gálvez** como maestro de ceremonias.

***“Es un lujo presentar este programa, todo un clásico de la televisión que tiene todo lo que más me gusta de los concursos: diversión, tensión, emoción, retos, ilusiones, trabajo en equipo... Es el concurso total. Las grabaciones están siendo una experiencia intensa, emocionante y muy divertida. Aunque tengo que estar muy concentrado en su desarrollo, con los concursantes que estamos teniendo te lo pasas bien sí o sí. Además estoy rodeado de un equipo de profesionales maravilloso, gente que disfruta al 100% de hacer televisión”***, afirma el presentador.

En su estreno, **‘¡Boom!’** contará **dos equipos de concursantes bien conocidos por los espectadores** por sus respectivas **gestas históricas** en la anterior etapa: Los **Rock Campers**, que tras participar en 67 entregas consiguieron un récord al conquistar el bote y llevarse en total **más de 2,3 millones de euros**; y las **Extremis**, que en 116 programas ganaron un premio de **631.500 euros**. Tras enfrentarse en el primer programa, uno de los dos continuará su andadura en las siguientes ediciones para tratar de conquistar el bote.

Producido en colaboración con Mediacrest, **‘¡Boom!’** está basado en un formato original distribuido por Keshet International y creado por Ido Rosenblum.

**LA MECÁNICA DE ‘¡BOOM!’**

**Dos equipos de cuatro concursantes** cada uno compiten **‘desactivando’ bombas en diferentes rondas**, respondiendo correctamente a varias preguntas en un tiempo determinado. **Cuantas más bombas logren desactivar, mayor será el premio económico ese día**. Además, los concursantes que lleguen a la prueba final **optarán al bote del programa**, que en el primer programa será de **20.000 euros** y que **se irá incrementando con 2.000 euros** más cada día. Si no se lo consiguen llevar, podrán volver a intentarlo en el siguiente programa.

**Primera prueba: BOMBA CALIENTE**

Una bomba en miniatura pasa por las manos de cuatro concursantes, dos de cada equipo, que a partir de una breve definición **deben acertar en un tiempo limitado los huecos en blanco en una frase corta**. Si el primer concursante acierta, suma un punto y pasa la bomba; si falla, debe pasar la bomba hasta que otro acierte. El concursante al que le estalle la bomba será́ penalizado con un punto menos. El equipo que tenga más puntos cuando acabe el tiempo será́ el ganador y **podrá elegir una ventaja** para utilizar posteriormente en el desarrollo del juego.

**Segunda prueba: BOMBAS NEGRAS**

Cada equipo tiene que **neutralizar cuatro bombas**, cada uno con una suma de dinero, una pregunta y varias opciones de respuestas **en cables de colores**. El equipo ha de cortar conjuntamente los cables de las respuestas que crean erróneas **hasta dejar tan solo el de la respuesta** **correcta**. Si cortan el cable equivocado **la bomba estalla**, uno de ellos es eliminado y el turno pasa a los contrincantes. Esta dinámica se repite hasta agotase el tiempo.

**Tercera prueba: BOMBA ESTRATÉGICA**

Un miembro de cada equipo elige un tema de una lista, cada uno de ellos con **diez** **respuestas posibles,** de las cuales **siete son correctas.** A partir de ahí, empiezan a jugar alternativamente tratando de acertar **el mayor número de respuestas**, perdiendo el turno en favor de su contrincante si fallan, mientras el tiempo corre hasta agotarse. En esta prueba, ambos cuentan con la ayuda de **un comodín de consulta** de un solo uso con el que sus compañeros de equipo podrán ayudarle. El concursante que más aciertos haya acumuladoentre las dos bombas que hay en juego gana esta fase y **elige una entre nuevas ventajas**, como rescatar a un compañero eliminado, ampliar el tiempo de su equipo en la prueba siguiente o reducir el tiempo del equipo rival.

**Cuarta prueba: BOMBA CLASIFICATORIA**

Se trata de una ronda rápida en la que cada equipo intenta responder correctamente **el máximo número de preguntas posibles** en dos minutos para acumular dinero. Cada pregunta ofrece **dos opciones de respuesta** y los participantes responden de manera individual, causando rebote al contrario si fallan. El equipo que tras esta ronda haya acumulado más dinero **pasa a la final** y el otro es **definitivamente eliminado**.

**Prueba final: BOMBA DORADA**

Aquí entra el juego **el bote del programa**. La bomba dorada está conectada a **15 minibombas**, cada una de ellas con una pregunta de respuesta directa. Los concursantes tienen **dos minutos para responder**. Si aciertan, **la minibomba se ilumina en verde** y se pasa a la siguiente pregunta; si fallan, el artefacto **se queda parpadeando en amarillo**, pendiente para la segunda vuelta. Si fallan también en la segunda vuelta, la minibomba correspondiente **se ilumina en rojo** y **la bomba dorada explota**, poniendo fin a las opciones de llevarse el bote. Sin embargo, el equipo se lleva **el dinero que haya logrado acumular ese día** y **vuelve al siguiente programa** para seguir intentándolo. Si responden correctamente a las preguntas de las 15 minibombas, se llevan su dinero conseguido y el bote acumulado.