

“MAS QUE PALABRAS”

BASES DE PARTICIPACIÓN

BASES DE CONCURSO

PRIMERA FASE DE CONCURSO

Juegan 3 concursantes / Incluye 4 juegos (a elegir por la Dirección del programa) / Se juega para acumular puntos

JUEGO 1: “AQUÍ HAY TEMA”

- El presentador enuncia los títulos de 6 temas para que cada concursante elija, por turno de izquierda a derecha, 1 tema cada uno. El presentador lanza a cada concursante una batería de 4 afirmaciones atendiendo al tema que haya escogido. El concursante debe adivinar si dichas afirmaciones son verdaderas o falsas.
- Por cada respuesta acertada suben 10 puntos al marcador del concursante.

JUEGO 2: “CITA A CIEGAS”

Primera parte:

- El presentador lee una cita célebre y da tres posibles autores. El concursante escoge la que cree es verdadera. Comenzamos de izq a drcha. Si el concursante no la acierta se propicia un rebote para los otros dos concursantes que golpean el pulsador para pedir oportunidad de resolver. Los otros dos concursantes no pueden golpear pulsadores hasta que el presentador no diga “REBOTE”
- Si acierta a la primera: 20 puntos / Si acierta con rebote: 10 puntos
- Si el concursante solicita una pista al presentador suben sólo 10 puntos al marcador total.
- Cada concursante juega a adivinar la autoría de 2 citas célebres.

Segunda parte:

- En una segunda ronda los concursantes juegan al clásico juego del ahorcado. Los puntos obtenidos en la primera parte se canjean por las letras que puede pedir cada concursante en su turno, antes de intentar resolver la cita: (10 o 15 puntos: puede pedir 1 letra / 20 o 25 puntos: 2 letras / 30 o 35 puntos: 3 letras...). Empieza a jugar el concursante que menos letras pueda aportar. Cada participante aporta sus letras por turnos y resuelve, si falla, sigue el juego atendiendo al orden establecido por el número de letras que puedan aportar de menor a mayor. El concursante que acierte la cita oculta suma a su marcador total 25 puntos.

JUEGO 3: "HACIENDO NÚMEROS" (ESTA PRUEBA SE IRÁ ALTERNANDO EN PROGRAMAS CON "ASI SE HABLA")

- 6 preguntas cuyas respuestas son siempre numéricas. El presentador va lanzando las 2 preguntas y los concursantes van respondiendo atendiendo a 3 posibles respuestas numéricas. Las preguntas atienden a multitud de curiosidades de todos los ámbitos del conocimiento.
- Se realizan 6 preguntas en total, 2 por concursante. Se empieza de Izq a drcha en 2 rondas.
- Por cada respuesta acertada suben 20 puntos en el marcador del jugador. Si el jugador falla se propicia rebote con pulsador y se premia con 10 puntos al que la acierte.

JUEGO 4: "ASÍ SE HABLA" (ESTA PRUEBA SE IRÁ ALTERNADO EN PROGRAMAS CON "CITA A CIEGAS")

- Prueba sobre los vocablos y el habla propia de nuestra región. El presentador lee una definición atendiendo a la región, comarca, provincia o localidad en la que se usa dicho vocablo y el concursante elige, entre tres posibles palabras, cuál cree que responde a tan peculiar definición. El presentador citará la fuente de la definición para no dar lugar a dudas.
- Se realizan 6 preguntas en total, 2 por concursante. Se empieza de Izq a drcha en 2 rondas.
- Por cada respuesta acertada suben 20 puntos en el marcador del jugador. Si el jugador falla se propicia rebote con pulsador y se premia con 10 puntos al que la acierte.
- El concursante que llegue a este juego con mayor número de puntos pasa directamente a la segunda fase. Los otros dos participantes se juegan el paso de fase en el siguiente juego "duelo de palabras".

JUEGO 5: "DUELO DE PALABRAS"

Compiten sólo los dos concursantes con menos puntuación para ganarse una plaza en la SEGUNDA FASE.

- Los marcadores de los dos concursantes se ponen a CERO. Los vemos en pantalla partida.
- El presentador tiene una relación de terminaciones de palabras (terminaciones de 2 y 3 letras).
- Se jugarán 2 rondas. En la primera ronda de 60 segundos el presentador lanza una terminación de 2 letras y los concursantes deben "recitar" alternativamente palabras con esa terminación. Cuando el concursante en turno no recuerden ninguna palabra más con dicha terminación dirá "cambio". El presentador lanzará otra terminación... y así sucesivamente hasta agotar el tiempo.
- En la segunda ronda jugaremos con un tiempo de 60 segundos, Los concursantes deben enumerar el mayor número de palabras posibles que terminen en las 3 letras dadas por el presentador.

- Está prohibido el uso de nombres propios. Todas las palabras dadas deben estar en el Diccionario de la Real Academia de la Lengua.
- El que obtenga, entre las dos rondas, el mayor número de palabras correctas según las reglas de concurso, será el ganador del duelo y pasará a la SEGUNDA FASE del concurso.

SEGUNDA FASE DE CONCURSO

Juegan 2 concursantes / Incluye 4 juegos / Se juega para acumular euros

JUEGO 6: "SMS"

- Ya sólo juegan los dos participantes que han superado la PRIMERA FASE. A partir de este momento los concursantes juegan para ganar Euros.
- El presentador "envía" un sms esperando una respuesta... y ésta le llega en forma de 3 sms's distintos con muy pocos caracteres.
- Sólo al superponer en nuestra memoria los tres sms's recibidos podremos conocer el contenido completo del mismo, ya que sus caracteres se complementan formado las frases.
- Jugamos dos rondas. En cada marcador parcial se da 100 euros de saldo a cada concursante.
- Los concursantes ven el primer sms y tiene la opción de adivinarlo. Transcurridos 7 segundos se lanza el segundo mensaje, y transcurridos otros 7 segundos el 3.
- Los concursantes accionan el pulsador cuando creen tener la solución. Por cada intento fallido de resolución se le resta 5 euros a su saldo. Cada vuelta completa de sms's, si ninguno de los concursantes se ha lanzado a resolver, se descuentan 5 euros de sus saldos.
- El concursante que acierte se embolsa en su marcador la cantidad que haya conseguido retener, el otro pierde el saldo y se queda a 0.
- En la segunda ronda empiezan otra vez cada concursante con 100 euros y se repite la jugada. Al final se suma en marcadores generales lo obtenido en una y otra ronda.

JUEGO 7: "PALABREANDO"

- En una primera ronda de este juego cada concursante tiene 30 segundos para recitar el mayor número de palabras posibles que contengan, al menos una vez, 2 consonantes dadas por el concurso.
- En una segunda ronda aumenta la complejidad de la prueba, ya que en 30 segundos las palabras deben incluir 3 letras (2 consonantes y 1 vocal) dadas al azar por el concurso.

- Cada palabra correcta en la primera ronda supone un premio de 5 euros por palabra que se van sumando en el marcador. En la segunda ronda cada palabra correcta supone 10 € por palabra.
- Está prohibido el uso de nombres propios, aumentativos o diminutivos. Se pueden usar verbos pero sólo en infinitivo. Solo se puede usar un Género (en masculino o femenino) y un Número (en singular o plural). Todas las palabras dadas deben estar en el Diccionario de la Real Academia de la Lengua.

JUEGO 8: "PURA LÓGICA" (ESTA PRUEBA SE IRÁ ALTERNADO EN PROGRAMAS CON "EL DICCIONARIO IMAGINARIO").

- Los concursantes tienen 45 segundos para encontrar la solución uno de nuestros pequeños problemas de lógica, originales, divertidos y a veces desconcertantes...pero que siempre tienen una resolución divertida, ingeniosa y de puro sentido común.
- La resolución correcta del problema supone 50 euros para la cuenta particular del concursante. (Si los dos responden igual y aciertan; 50 € para cada uno).

JUEGO 9: "EL DICCIONARIO IMAGINARIO". (ESTA PRUEBA SE IRÁ ALTERNADO EN PROGRAMAS CON "PURA LÓGICA").

- Jugamos con 2 palabras dadas por la dirección del programa.
- Cada concursante debe averiguar la verdadera definición de la palabra (entre la verdadera y la inventada por su adversario)
- Si el concursante acierta suma 50 euros. Si falla suben 50 euros al adversario pero no se descuenta nada del otro

JUEGO 10: "BAILE DE LETRAS"

- Hasta aquí los concursantes sólo han jugado para acumular el máximo dinero posible en sus cuentas particulares
- En esta última prueba se decide el ganador de **MÁS QUE PALABRAS**
- Los concursantes tienen 60 segundos para averiguar, tras escuchar las breves definiciones del Diccionario Ideológico de la Lengua, el máximo número de palabras cuyas letras han bailado y están totalmente desordenadas. Tan sólo la primera y la última letra están correctamente puestas.
- Cada concursante se enfrenta a su propio panel de palabras, en un tiempo de 60 segundos. El concursante tienen la opción del "paso" para cambiar de palabra si no es capaz de adivinarla. En este caso sigue el segundo concursante intentando completar su propio panel. De esta forma ambos concursantes se van alternando hasta consumir o completar sus respectivos tiempos
- El concursante que más palabras ordene en sus 60 segundos será el ganador de **MÁS QUE PALABRAS**

LA DECISIÓN FINAL

- El concursante que gane la última prueba del concurso ("baile de letras") será el vencedor del programa y tendrá dos opciones:
- OPCIÓN 1: acumular en su cuenta personal el dinero ganado y volver el próximo programa. en este caso el concursante vencido vuelve a casa con el dinero que haya obtenido
- OPCIÓN 2: El ganador se queda con su dinero y el del concursante rival, renunciando a participar en el siguiente programa. En este caso será el concursante vencido el que vuelva el próximo programa si lo desea.
- En caso de querer volver a concursar en el próximo programa el concursante podrá perder el premio acumulado en anteriores programas si su adversario decide quedarse con todo el premio acumulado en esta decisión final.
- Si un concursante arrastra un bote acumulado uno o varios programas y cae en la primera ronda, se lleva ese bote acumulado.

REGLAS GENERALES:

- Una vez en el plató de **MAS QUE PALABRAS**, y antes de comenzar el programa, cada concursante será situado en su puesto tras un atril, siendo ordenados de izquierda a derecha atendiendo al orden alfabético de sus apellidos.
- En las sucesivas pruebas y juegos los concursantes responderán o afrontarán sus pruebas atendiendo a este orden establecido (de izquierda a derecha) y marcado por el presentador.
- En los duelos de dos concursantes, y en las pruebas en las que se contempla la opción de "rebote" accionando con rapidez nuestros pulsadores, será el presentador el que dictamine, tras ver los testigos luminosos de los atriles, quién pulsó antes y puede contestar.
- La Dirección del programa y el equipo del mismo comprobarán in-situ cada una de las respuestas de los concursantes, a fin de verificar y certificar si son correctas o no. El presentador en plató será el encargado de ir notificándolo a los concursantes.
- El concursante que requiera una información más detallada sobre sus posibles errores deberá esperar a las paradas de grabación para solicitarlo. En ningún caso debe hacerlo en el momento de la grabación.
- La Dirección del programa se reserva la posibilidad de hacer cambios que favorezcan los resultados de las pruebas e incrementen el valor en premios de las mismas.

- En caso de empate en pruebas decisivas, como es el caso del juego final, se establecerá un único ganador de MAS QUE PALABRAS, tomando como referencia en primer lugar el número de fallos de cada concursante, y en segundo lugar el tiempo empleado en la resolución de la prueba.
- Queda prohibida la participación en el concurso de los trabajadores de La Productora y de RTVA y de cualquier otra empresa relacionada con la producción del programa, así como de sus parientes hasta el segundo grado de consanguinidad o afinidad. El incumplimiento de esta condición dará lugar a la eliminación automática del concursante y su consecuente retirada del concurso, o bien a la obligación de devolver el premio obtenido, sin perjuicio de las posibles indemnizaciones a que pudiera dar lugar dicho incumplimiento.
- Los concursantes se comprometen a no comunicar el resultado del concurso antes de la fecha de su emisión.
- La información facilitada por los concursantes será incluida en el fichero inscrito en la Agencia Española de Protección de Datos siguiendo los preceptos de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre siendo responsable del fichero Videoplaning S.L. Si lo desea puede ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, indicándolo por escrito a la citada sociedad, en la cual puede personarse y solicitar previa identificación, los derechos enunciados más arriba.
- A efectos de lo dispuesto por la legislación vigente con respecto al derecho al honor, la intimidad personal y a la propia imagen, los participantes y concursantes ceden y transfieren a La Productora, de forma irrevocable, sin reserva de ningún tipo, para todo el mundo y por el máximo plazo de tiempo que otorga la ley, la integridad de los derechos de propiedad intelectual y de comercialización o de imagen o datos que corresponda o pudiera corresponderles, pudiendo en consecuencia La Productora comercializar, ceder, emitir y exhibir libremente en exclusiva y sin limitación alguna los registros de su intervención en los citados programas, ya sea en versión original o traducida, tanto en su totalidad como de forma parcial, a través de cualquier medio de radiodifusión o televisión, o de cualquier otra modalidad técnica sonora, audiovisual o gráfica, y de forma expresa la difusión en internet.