

¿Quién quiere ser millonario?

Por Paul Gibson



Generally photos are better than drawings

Seguro que ni te suenan los nombres de David Briggs, Steve Knight o Mike Whitehill [los creadores del concurso], pero, vivas donde vivas, por lo menos habrás oído hablar de uno de los concursos televisivos más conocidos del milenio. *¿Quién quiere ser millonario?* empezó a retransmitirse en el Reino Unido en 1998, estableciéndose en otros países conforme aumentaba su popularidad.

Quienes quieran concursar primero han de llamar al programa para contestar una pregunta. Si aciertan, entran en una base de datos. Se selecciona a los diez concursantes definitivos tras combinar métodos de selección aleatoria con tests de cultura general.

Al comenzar el programa, se pide a estos diez concursantes que ordenen

acontecimientos, personas o cosas de una manera determinada. El acertante más rápido consigue sentarse enfrente del presentador.

Éste le hace una serie de preguntas cada vez más difíciles, proporcionando cuatro respuestas posibles: A, B, C o D. Si el concursante no sabe cuál es la respuesta, puede usar un "comodín". Hay tres tipos de comodines: el del público, el de la llamada y el del 50%.

Si el concursante acierta quince preguntas, ¡gana un millón de libras! ¡O un millón de dólares! ¡O un millón de yenes! Jaja... obviamente, la cantidad varía según la moneda. Por si no lo sabes, un millón de yenes sólo son unos cinco mil libras (7200 euros). Por daros unos datos, en Armenia, puedes ganar hasta 5 millones de drams (aproximadamente 8500 euros). En Indonesia, hasta mil millones de rupiahs (86000 euros). En Colombia, puedes ganar has 210 millones de pesos colombianos (76000 euros) e, increíblemente, se sabe que los ganadores suelen cambiar de identidad para que no les secuestren.

Además de esta variedad de premios, el concurso presenta distintos nombres de país en país. Por ejemplo, en Eslovenia el concurso se llama *Lepo je biti milijonar*, que significa "Es bueno ser millonario". ¡Pues claro! No hace falta que nos lo recuerden...