

KEYMASTER

DI DANIELE LUCIANI

30 minuti. 6 Chiavi. 2 concorrenti. Un solo vincitore.

Keymaster è un game show della durata di circa 40 minuti al massimo, che consiste essenzialmente in due fasi distinte.

I concorrenti sono l'uno di fronte all'altro, con un montepremi di partenza di 100.000 euro ciascuno. Davanti alla loro postazione c'è un forziere con sei serrature di colore diverso, nelle quali inserire la chiave del colore apposito per poi ruotarla di 90 gradi verso destra. Quando tutte e sei le chiavi colorate verranno inserite e ruotate il forziere si aprirà. All'interno sarà presente un pulsante rosso che il concorrente dovrà schiacciare per reclamare la vittoria del montepremi, facendo scendere così una cascata di coriandoli dorati sulla sua testa. Tutto questo dovrà venire prima che il timer di 30 minuti arrivi a zero.

Per poter aprire il forziere è quindi necessario disporre di tutte e sei le chiavi, e per farlo bisognerà che il proprio avversario non ne abbia nessuna a disposizione dato che il numero totale delle chiavi disponibili è proprio di sei. Nella prima fase del gioco i due concorrenti, a turno, dovranno scegliere il colore corrispondente ad una chiave e superare una prova tra le sei possibili (cultura, intelligenza, velocità, logica, memoria e attenzione). Ad ogni chiave sarà assegnata casualmente soltanto una prova possibile ed ogni concorrente, nel caso non riuscisse ad ottenere la chiave di quel colore, è tenuto nel turno successivo a ricominciare la prova. Il fallimento della prova comporta il dimezzamento del montepremi di partenza di volta in volta, il suo superamento invece non intaccherà il montepremi e farà cadere nella teca centrale comune la chiave di quel colore. Alla fine della prima fase tutte e sei le chiavi saranno cadute nella teca e a quel punto la seconda fase potrà iniziare.

Il funzionamento della seconda fase è molto semplice. Il concorrente che avrà iniziato per secondo la prima fase, stavolta inizierà per primo.

Ogni concorrente nella seconda fase, durante il proprio turno, può scegliere se conquistare la chiave dalla teca in comune o rubarla al proprio avversario. Per conquistare una chiave è necessario superare una prova dello stesso tipo di quella iniziale, rispetto al colore della chiave scelta. Se il concorrente riesce ad ottenere la chiave può inserirla nel suo forziere per poi passare il turno, altrimenti passa la palla al suo avversario senza chiave. Le chiavi possono essere rubate al proprio avversario in continuazione. Come? In un

vero e proprio duello. Se voglio rubare la chiave del mio avversario lo sfido a duello mettendo in palio una delle mie chiavi, o nel caso ne fossi sprovvisto, la metà del mio montepremi da assegnare al mio avversario in caso di sconfitta. Il duello si compone di una domanda secca alla quale si deve rispondere con la massima velocità possibile, prenotandosi con un pulsante giallo alla destra del forziere. Se si arriva a possedere tutte e sei le chiavi durante il proprio turno, allora si può aprire il forziere e vincere. Se però nessuno dei due avversari di un duello riesce a dare la risposta esatta, allora le chiavi di entrambi vengono rimesse in gioco nella teca comune.

Le chiavi verranno letteralmente passate di mano tra i vari giocatori durante i duelli, o prelevate nella teca ed inserite nel forziere.

C'è, infine, la possibilità per entrambi i concorrenti di poter giocare soltanto una volta nella partita il colpo doppio. Con il colpo doppio si possono prendere ben due chiavi invece che una, superando a scelta soltanto una delle due diverse prove corrispondenti ai colori delle chiavi.