

**¿EN QUÉ
MANO
ESTÁ?**

¿EN QUÉ MANO ESTA?



LLEGA A LAS TARDES DE TELEFE
JUEGOS, HUMOR Y MUCHOS PREMIOS.

LUNES A VIERNES – MEDIA TARDE
TELEFE



¿EN QUÉ MAINO ESTA?

UN PROGRAMA DE ENTRETENIMIENTOS CON ESPECTACULARES
JUEGOS DESDE EL ESTUDIO, EN EXTERIORES Y VÍA TELEFÓNICA.

UN STAFF DE MÚSICOS Y ACTORES ACOMPAÑA AL CHINO,
MIENTRAS QUE EN EL MÓVIL SU COMPAÑERA Y ASISTENTES
PROPONEN A LOS PARTICIPANTES JUGAR POR PREMIOS DE
DINERO EN EFECTIVO, LOS CONCURSANTES DEL ESTUDIO JUEGAN
EN ENFRENTAMIENTOS INDIVIDUALES Y EN CADA PROGRAMA, UNO
DE ELLOS, TIENE LA POSIBILIDAD DE GANAR UN AUTOMÓVIL O KM.



CONDUCTOR CHINO LEUNIS



**¿EN QUÉ
MAINO
ESTA?**

MÓVIL

**CONDUCTORA
NATY JOTA**

EL MÓVIL SE DESARROLLA EN DIFERENTES
PREDIOS.

CONDUcido POR NATY JOTA QUE JUNTO A
SUS DOS COMPAÑEROS HACEN COMPETIR A
LOS PARTICIPANTES EN DISTINTOS JUEGOS



STAFF DE HUMORISTAS

ACOMPañAN AL CHINO EN CADA PROGRAMA, DESDE LA APERTURA HASTA EL CIERRE, UN STAFF DE IMPORTANTES HUMORISTAS :

FERNANDA METILLI



PICHU STRANEO



RADAGAST



ANDRUSHKA



EL CHOQUE URBANO

UNO DE LOS GRUPOS MAS IMPORTANTES Y CONOCIDOS DE PERCUSIÓN, APORTA MUSICALIZACIÓN EN VIVO



TÍTERES

MANOLO Y MANOLA SON UNA DUPLA DE TITERES QUE REPRESENTAN A UN MATRIMONIO DE 40 AÑOS DE CASADOS QUE INTERRUPEN AL CONDUCTOR PARA INTRODUCIR COMENTARIOS ACIDOS Y DESOPILANTES



¿EN QUÉ MANO ESTÁ?

JUNTO AL STAFF ARTÍSTICO, CONTAMOS CON "LA MANO", PERSONAJE QUE SE CONSTRUYE A LO LARGO DE LOS PROGRAMAS. ESTA MANO DESAFIA Y PROVOCA AL CHINO, QUERIÉNDOLE "COPAR" EL PROGRAMA, QUE HARÁ LAS VECES DE INTÉRPRETE. FINALMENTE LA INTENCIÓN ES QUE LA MANO SE CONVIERTA EN UNA ESPECIALISTA IMBATIBLE EN EL "PIEDRA, PAPEL O TIJERA".

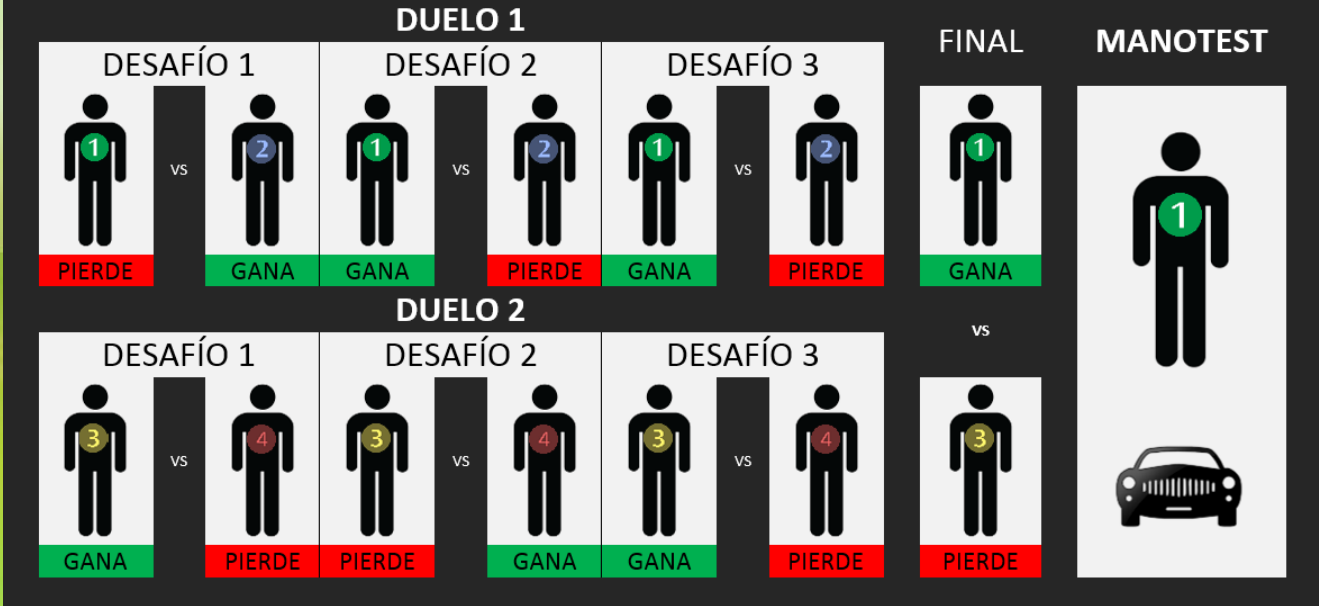
LA MANO





DINÁMICA DEL PROGRAMA EN PISO

ANTES DE INICIAR EL PRIMER JUEGO, DEL PRIMER "MANDO A MANDO", EL CONDUCTOR INVITA A LOS PARTICIPANTES A ELEGIR "EN QUÉ MANO ESTÁ" LA MONEDA, PARA VER QUIÉN COMIENZA EL DESAFÍO.
LA MISMA MECÁNICA SE REPITE EN EL SEGUNDO MANDO A MANDO Y EN EL MANDO A MANDO FINAL.



1º MANO A MANO: 1º JUEGO DESAFIO

METRO A METRO

A PARTIR DE UNA CONSIGNA DADA POR EL CONDUCTOR, LOS PARTICIPANTES DEBEN MANIPULAR Y CORTAR MEDIDAS DE LOS MATERIALES DE LA FERRETERÍA. GANA EL PARTICIPANTE QUE SE ACERQUE MÁS A LAS MEDIDAS EXACTAS SOLICITADAS POR EL CONDUCTOR.





1º MANO A MANO: 2º JUEGO DE LOS PERSONAJES

LOS PARTICIPANTES SE ENCUENTRAN CON CINCO PERSONAJES FAMOSOS (VIVOS, MUERTOS, REALES, FICTICIOS, NACIONALES, EXTRANJEROS, ETC.). ELIGEN DE A UNO POR VEZ PARA TERMINAR RESPONDIENDO POR VERDADERO O FALSO SOBRE UNA AFIRMACIÓN QUE EL CONDUCTOR HAGA RESPECTO DEL PERSONAJE EN CUESTIÓN. LA RESPUESTA CORRECTA OTORGA UN PUNTO, LA INCORRECTA LE DA UN PUNTO AL ADVERSARIO. EL PRIMER PARTICIPANTE QUE LLEGA A LOS TRES PUNTOS, GANA EL DESAFÍO.





DESAFÍO - DESEMPATE CUARTO, QUINTO, CESTO!

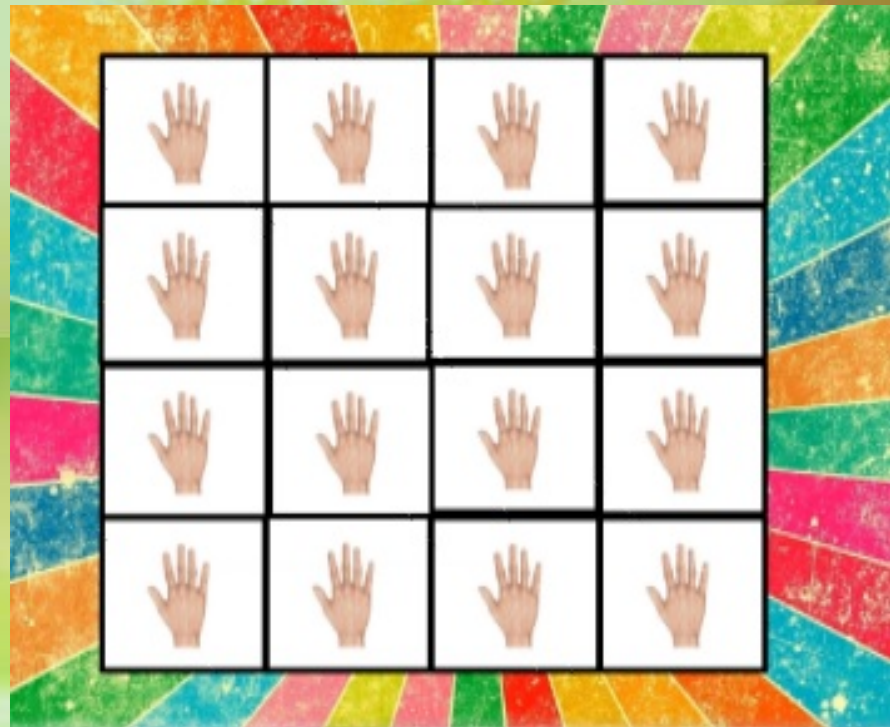
EN LOS CASOS EN LOS QUE HAYAN GANADO UN DESAFÍO CADA PARTICIPANTE, HAREMOS UN TERCER JUEGO DE DESEMPATE. SOBRE UNA MESA SE ENCONTRARÁN DOS CESTOS DE BASURA DE OFICINA PEGADOS A DOS ASPIRADORAS ROBÓTICAS, QUE SE MUEVEN INCESANTEMENTE. CADA PARTICIPANTE DEBERÁ "EMBOCAR" LA MAYOR CANTIDAD DE BOLLITOS DE PAPEL EN SU CESTO.



1º JUEGO TELEFÓNICO

VA COMO PIÑA

EN UN TABLERO DE 16 CASILLEROS, TODAS LAS MANOS ESTÁN ABIERTAS Y DE REVÉS. CADA CASILLERO SE PUEDE UBICAR POR NÚMERO Y LETRA. EL PARTICIPANTE DEBE ELEGIR DE A UNO, Y LAS MANOS GIRAN Y OTORGANDO UN PREMIO EN EFECTIVO, SALVO QUE DESCUBRA UNO DE LOS 3 CASILLEROS QUE CONTIENEN LA PIÑA. AL NO PLANTARSE ANTES Y REVELAR LA PIÑA PIERDE TODO LO ACUMULADO HASTA ESE MOMENTO.






¿EN QUÉ MANO ESTA?

CLAVALA EN EL ANGULO

UN ARCO DE TELA ESTA DIVIDIDO EN CUADRANTES QUE INDICAN UN VALOR DETERMINADO. CADA PARTICIPANTE PATEARÁ CINCO PENALES CON UNA PELOTA RECUBIERTA DE VELCRO. EL QUE SUME MÁS PUNTOS SERÁ EL GANADOR DEL DESAFÍO.

2º JUEGO DE MÓVIL

150	75	100	75	150
50	100	100	100	50
50				50
150	75		75	150

2º JUEGO TELEFÓNICO

SACÁ LA MANO

EN PANTALLA SE VE LA FOTO DE LA MANO DE UNA PERSONA FAMOSA. A PARTIR DE PREGUNTAS, QUE SÓLO TENDRÁN RESPUESTA POR "SÍ" O POR "NO", EL PARTICIPANTE DEBERÁ ADIVINAR QUIÉN ES EL PERSONAJE EN CUESTIÓN. CADA PREGUNTA QUE HACE LE DESCUENTA PARTE DEL PREMIO TOTAL.



**¿EN QUÉ
MANO
ESTA?**

MANO A MANO FINAL

CADA PARTICIPANTE ESTÁ SUJETADO CON UN ARNÉS A UNA PARED EN FORMA VERTICAL, A 45 GRADOS DEL PISO. EL CONDUCTOR LES REALIZA UNA PREGUNTA POR VEZ. ANTE CADA RESPUESTA INCORRECTA, LA SOGA SE AFLOJA. EL PRIMER PARTICIPANTE QUE LLEGA A TOCAR EL COLCHÓN DEL PISO, PIERDE. EL GANADOR DE ESTA INSTANCIA SE HACE ACREEDOR DE \$10,000, Y GANARÁ EL DERECHO DE JUGAR AL MANOTEST Y LUEGO INTENTAR LLEVARSE EL 0 KM.



**YA TENEMOS UN
FINALISTA**



3º JUEGO TELEFÓNICO

LA CHAPA

A LO LARGO DE UNA O DOS SEMANAS, LOS PARTICIPANTES DEBEN ADIVINAR LOS 7 CARACTERES DE LAS NUEVAS PATENTES ALFANÚMERICAS, LAS 4 LETRAS Y LOS 3 NÚMEROS Y EN EL ORDEN EXACTO. A MEDIDA QUE LOS PARTICIPANTES ADIVINEN LOS CARACTERES, ÉSTOS QUEDARÁN REVELADOS EN PANTALLA Y SERVIRÁN DE AYUDA PARA LOS LLAMADOS DE LOS DÍAS POSTERIORES.



¿EN QUÉ MANO ESTA?

ES EL JUEGO MÁS IMPORTANTE DEL PGM, EL QUE DEFINE SI EL PARTICIPANTE SE LLEVA EL AUTOMÓVIL OKM. LA MECÁNICA ES TIPO MEMOTEST. AL GANADOR SE LE MUESTRAN IMÁGENES DE MANOS CERRADAS, EN LA ANIMACIÓN LAS MANOS SE ABREN Y MUESTRAN OBJETOS. AL PARTICIPANTE SE LE PREGUNTARÁ "EN QUÉ MANO ESTÁ" ALGÚN OBJETO EN PARTICULAR. COMIENZA DE A DOS MANOS, LUEGO SE VAN SUMANDO MANOS A DE A UNA POR VEZ. CADA ACIERTO LE OTORGARÁ UN PREMIO DE DINERO EN EFECTIVO.

EN CASO DE PERDER SE LLEVARÁ EL DINERO ACUMULADO HASTA EL MOMENTO DEL DESACIERTO. SI LLEGARA A ACERTAR EL OBJETO ENTRE LAS 10 MANOS, PASA DIRECTAMENTE A LA ÚLTIMA ETAPA DEL PROGRAMA. EL FINALISTA USARÁ EL MAND TEST PARA IR DESCONTANDO LLAVES PARA LLEGAR A LA MENOR CANTIDAD POSIBLE DE ACUERDO AL NIVEL QUE ALCANCE. SI ACIERTA TODO EL MANDTEST LE QUEDAN DOS LLAVES.

MANOTEST

JUEGA LA
PAREJA GANADORA





JUEGO FINAL

EL GANADOR ESTÁ A UN PASO DE LLEVARSE EL AUTO CERO KM. LA PANTALLA EN LA QUE JUGÓ AL "MANOTEST" SE ABRIRÁ Y EL CONDUCTOR LE OFRECERÁ QUE ELIJA "EN QUÉ MANO ESTÁ" LA LLAVE QUE LE DA MARCHA AL AUTOMÓVIL. EL CONDUCTOR TENDRÁ UNA LLAVE EN CADA MANO, SÓLO UNA DE ELLAS SERÁ LA QUE LE DARÁ ARRANQUE AL AUTO. EL PARTICIPANTE TENDRÁ QUE Y ELEGIR UNA DE LAS MANOS.

**¿EN QUÉ MANO ESTÁ
LA LLAVE QUE
ARRANCA EL CERO KM?**





COBERTURA

El mejor entretenimiento se ve por las pantallas del Grupo Telefe.

Con sus Canales de AMBA, Córdoba, Rosario, Mar del Plata, Santa Fe, Tucumán, Bahía Blanca, Neuquén y Salta, sumadas a la señal de Cables Interior, Telefe llega al 90% de la población nacional. Se emite por la señal internacional.



canal cinco
ROSARIO



canal siete
NEUQUEN



teleocho
CORDOBA



canal trece
SANTA FE



canal once
SALTA



siempre juntos



canal ocho
MAR DEL PLATA



canal ocho
TUCUMAN



canal nueve
BAHIA BLANCA



telefe.com



PLATAFORMAS INTEGRADAS

Contenidos WEB / Programas completos
en telefe.com y
Mi Telefe / Backstage/ Trivias / Encuestas
/ Redes sociales.

