



Spielregeln

Spielmaterial:

5 Frage & Antwort Spielmodule
1.000 Karten, davon 20 Stimmkarten A, B, C, D für die Joker
15 Joker-Marken
Spielgeld
Spielregeln

Spielvorbereitungen

Die Frage- und Antwortkarten werden ihrem Wert entsprechend auf 15 Stapel verteilt. Nachdem die einzelnen Kartenstapel gründlich gemischt wurden, können die Karten in die Fächer der Schachtel einsortiert werden. Hinweis: Die Anzahl der Karten nimmt mit dem steigenden Preisgeld ab, die Karten mit den höheren Werten werden daher in die schmäleren Fächer einsortiert.

Die Spielgeldscheine werden nach Wert aufsteigend in die 15 Fächer der Spielschachtel einsortiert. Der "1 Million Euro Schein" bleibt für alle sichtbar auf dem Tisch liegen.

Anmerkung: Die Spieler bezeichnen wir als „Kandidaten“, der „Quizmaster“ stellt die Fragen und überprüft die Antworten. Die Rolle des Quizmasters wechselt nach jeder Runde.

Jeder Kandidat und der Quizmaster erhalten:

1 Frage- und Antwort-Spielmodul, 3 Joker-Marken (eine von jeder Sorte), 4 Stimmkarten A, B, C und D zu den Jokern.

Spielziel:

Ziel des Spiels ist es, als Erster 1 Million Euro zu gewinnen oder nach einer vorher vereinbarten Anzahl Spielrunden den höchsten Geldbetrag gewonnen zu haben.

Spielablauf:

Der Quizmaster beginnt die erste Runde, indem er eine Karte mit einer 50 Euro-Frage in das eigene Spielmodul steckt, die Frage und die dazugehörenden 4 Antwortmöglichkeiten mit ihren Kennbuchstaben A,B,C oder D vorliest. Die Kandidaten müssen sich entscheiden, welche Antwort sie für die richtige halten. Dazu löschen sie die drei falschen Antworten vom Display ihres Spielmoduls, indem sie die farbigen Schieber schließen. Nur ein Antwortfeld darf geöffnet bleiben.

Achtung! Der Kennbuchstabe der richtigen Antwort ist auf der Rückseite des Spielmoduls des Quizmasters durch eine kleine Öffnung sichtbar. Der Quizmaster muss also beim Vorlesen der Frage darauf achten, dass die Kandidaten die Lösung nicht sehen.

Der Quizmaster fragt die Kandidaten der Reihe nach, ob sie für die Frage einen Joker benutzen möchten. Bei jeder Frage können die Kandidaten entscheiden, ob sie einen oder mehrere ihrer Joker verwenden möchten. Jede Joker-Marke kann pro Spiel nur einmal ausgespielt werden.

Nachdem jeder Kandidat ob mit oder ohne Jokereinsatz seine Antwort gewählt hat, zeigen alle Kandidaten gleichzeitig dem Quizmaster die Displays ihrer Spielmodule. Erst dann gibt der Quizmaster die richtige Antwort bekannt. Alle Kandidaten mit der richtigen Antwort kommen eine Runde weiter. Wer auf die falsche Antwortmöglichkeit gesetzt hat, scheidet aus.

Bei den 50 bis 500 Euro-Fragen gibt es bei falschen Antworten kein Preisgeld. Zwischen 500 Euro und einer Million Euro gibt es allerdings zwei Sicherheitsstufen: beantwortet ein Kandidat eine Frage zwischen 500 Euro und 16.000 Euro falsch, fällt er auf 500 Euro zurück. Eine falsche Antwort ab einer Frage für 32.000 garantiert immerhin noch eine Gewinnsumme von 16.000 Euro.

Hinweis: Natürlich hat jeder Kandidat die Möglichkeit aufzuhören, wenn er eine Frage nicht beantworten kann. Beendet ein Kandidat auf diese Weise eine Spielrunde, bekommt er das Preisgeld für die von ihm zuletzt richtig beantwortete Frage.

Der Quizmaster setzt das Spiel fort, indem er die 50 Euro-Karte wieder hinter den entsprechenden Stapel schiebt und die vorderste 100 Euro-Karte in sein Spielmodul steckt. Nun beginnt der Spielablauf erneut wie zuvor beschrieben.

Die Runde ist zu Ende, sobald der Erste 1 Million Euro gewonnen hat beziehungsweise, wenn alle Kandidaten entweder ausgeschieden sind oder gepasst haben. Es beginnt eine neue Spielrunde. Die Rolle des Quizmasters wechselt zu dessen linken Sitznachbarn. Jeder Kandidat bekommt wieder einen Satz Joker-Marken (von jeder Sorte eine).



Stimmkarten A, B, C, D zu den Jokern

Joker-Marken

Der Quizmaster fragt die Kandidaten der Reihe nach, ob sie für eine Frage einen Joker verwenden möchten. Jeder Kandidat entscheidet sich, nachdem er die Frage und die Antwortmöglichkeiten gehört hat. Wird ein Joker eingesetzt, erhält der Quizmaster die entsprechende Joker-Marke vom Kandidaten. Jeder Joker kann so nur einmal pro Runde ausgespielt werden.

50:50-Joker

Bei diesem Joker gibt der Kandidat sein Spielmodul zusammen mit der Jokermarke an den Quizmaster. Dieser schließt die Schieber von zwei falschen Antworten auf dem Display des Kandidaten. Anschließend gibt er dem Kandidaten das Spielmodul so, dass die übrigen Personen am Tisch das Display nicht sehen können. Der Kandidat, der einen 50:50-Joker ausspielt, muss sich nun also nur noch zwischen zwei Antwortmöglichkeiten entscheiden. Er kann anschließend zusätzlich noch weitere Joker ausspielen oder passen.



Publikumsjoker

Setzt ein Kandidat bei einer Frage diesen Joker ein, müssen alle anderen Kandidaten eine Antwortmöglichkeit auswählen (A,B,C oder D) und eine ihrer Stimmkarten mit dem entsprechenden Buchstaben an den Quizmaster geben. Dabei sollte die Vorderseite der Karte nicht für die übrigen Personen am Tisch zu sehen sein. Der Quizmaster fügt die Stimmkarte mit dem Kennbuchstaben der richtigen Antwort hinzu, mischt die Karten und überreicht sie dem Kandidaten, der den Joker ausgespielt hat. Dieser kann sich nun für eine Antwort entscheiden oder einen weiteren Joker einsetzen oder auch passen. Kandidaten, die in einer Runde ausgeschieden sind, dürfen weiterhin als „Publikum“ mitstimmen.



Telefonjoker

Setzt ein Kandidat diesen Joker ein, darf er einen anderen Kandidaten als fiktiven Gesprächsteilnehmer „anrufen“. Dieser gibt nun die seiner Meinung nach richtige Antwortkarte verdeckt an den Quizmaster. Der Quizmaster fügt die Stimmkarte mit dem Buchstaben der garantiert richtigen Antwort hinzu. Er überreicht dem Kandidaten, der diesen Joker ausgespielt hat, beide Karten. Zeigen die Stimmkarten zwei verschiedene Buchstaben, muss er sich für eine Möglichkeit entscheiden. Wenn er sich nicht sicher ist, kann ein weiterer Joker benutzt werden oder der Kandidat passt. Es kann auch ein Kandidat „angerufen“ werden, der bereits ausgeschieden ist.



Bei diesem Joker ist es auch möglich, tatsächlich eine Person anzurufen. Sobald der Gesprächspartner am anderen Ende der Leitung den Hörer abgehoben hat, bleiben 30 Sekunden Zeit, um die Frage zu beantworten. Erreicht der Kandidat telefonisch

niemanden oder ist die Leitung besetzt, gilt der Joker trotzdem als gespielt. Auch danach besteht für den Kandidaten die Möglichkeit, weitere Joker auszuspielen oder zu passen.

Spielende

Sieger ist derjenige, der als Erster 1 Million Euro gewonnen hat. Doch aufgepasst: Das gilt nicht, wenn er zum Beispiel einmal weniger oft Quizmaster war als einer oder mehrere andere Kandidaten. In diesem Fall muss er noch einmal Quizmaster sein. Jetzt kann es geschehen, dass in dieser Runde ein anderer Kandidat die 1 Million Euro gewinnt bzw. ein höheres Preisgeld erzielt und das Spiel für sich entscheidet. Sind vorher eine bestimmte Anzahl an Spielrunden vereinbart worden, endet das Spiel nach der letzten Runde. Sieger ist, wer das meiste Geld gewonnen hat.

Spielregel für 2 Personen

Die Spielregeln bleiben gleich. Nur beim Einsatz des Publikums- und Telefonjokers gibt es Änderungen. Beim Publikumsjoker darf der Kandidat dem Quizmaster zwei Antwortkarten zeigen. Ist die richtige Antwort dabei, kommt der Kandidat in die nächste Runde. Er kann sich jedoch anschließend auch entscheiden, einen weiteren Joker einzusetzen oder zu passen, um dann das Preisgeld der zuletzt richtig beantworteten Frage zu erhalten. Genauso wird beim Telefonjoker verfahren. Allerdings darf der Kandidat dem Quizmaster dann nur eine Stimmkarte zeigen. Ist sie nicht richtig, darf der Kandidat noch zwischen den drei verbliebenen Antworten wählen, einen weiteren Joker einsetzen oder passen.

Alternative Spielregel

Das Spiel kann auch genau wie die RTL Quiz Show gespielt werden: Ein Quizmaster und ein Kandidat sitzen sich gegenüber. Die übrige Spielrunde ist das Publikum.



(Illustration, nicht als Spielmaterial enthalten).



00757

Hergestellt in der EG als Lizenzprodukt der Celador International Ltd.
© Copyright 2002 Celador International Limited.
Das Wer wird Millionär – Logo ist Eigentum der Celador International Ltd.
JUMBO Spiele GmbH, Reidemeisterstr.3, 58849 Herscheid