

# Werden Sie Quiz-Millionär!

Hier erwarten Sie Fragen rund um Ihr Allgemeinwissen. Zu jeder Frage gibt es drei Antworten. Das klingt einfach - doch Vorsicht - natürlich kann nur eine richtig sein. Werden auch Sie Quiz-Millionär.



- Spieler:** 2-6, ab 12 Jahren  
**Spieldauer:** 30 Minuten  
**Spielmaterial:** 110 Quizkarten  
60 Spieler-Chips je 10 in 6 Farben  
12 Joker-Chips je 2 in 6 Farben  
1 Spielplan  
1 Spielanleitung

Vor dem ersten Spiel werden die 60 Spieler-Chips sowie die 12 Joker-Chips aus dem Stanztableau herausgebrochen.

## Spielvariante 1 (für 2-6 Spieler)

### Spielvorbereitung:

Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt. Die Quizkarten werden gründlich gemischt. Bitte darauf achten, dass die helle Seite aller Quizkarten nach oben zeigt. Auf jeder Karte befinden sich die Fragen und Antworten von 1.000 bis zu 1.000.000. Nun wird der Kartentapel in zwei etwa gleichgroße Stapel aufgeteilt. Der eine Stapel wird mit dem hellen Kartenrand oben liegend links neben den Spielplan gelegt (Fragen von 1.000-25.000). Der andere Stapel wird herumgedreht so dass der dunkle Kartenrand oben liegt (Fragen von 50.000-1.000.000). Dieser zweite Stapel wird rechts neben den Spielplan gelegt. Jeder Spieler erhält 10 Chips seiner Farbe sowie die 2 dazugehörigen Joker. Die Chips und die Joker legt er vor sich auf dem Tisch ab.

### Spielablauf:

Die Spieler kommen im Uhrzeigersinn an die Reihe. Der jüngste Spieler beginnt. Er zieht die oberste Karte von dem Kartentapel mit dem dunklen Rand. Danach dreht er die bis dahin verdeckt liegende Seite mit dem hellen Rand zu sich. Nun liest er seinem linken Mitspieler die 1.000er-Frage vor. Dazu nennt er die 3 möglichen Antworten A, B



und C. Gibt der Spieler die richtige Antwort (diese ist auf der Karte fettgedruckt und der Buchstabe ist grau unterlegt), darf er einen seiner Chips auf das 1.000er-Feld auf dem Spielplan legen. Nun bekommt der Spieler die nächste Frage auf der Quizkarte vorgelesen. In diesem Fall die 2.000er-Frage. Dazu werden ebenfalls die 3 möglichen Antworten genannt. Nennt der Spieler die richtige Antwort, legt er wiederum einen Chip auf das 2.000er-Feld des Spielplans ab. Dieser Ablauf wiederholt sich bis der Spieler eine falsche Antwort nennt. Geschieht dies, muß er einen seiner freien vor ihm liegenden Chips (die nicht auf dem Spielplan abgelegt sind) abgeben. Dieser kommt in die Spielschachtel zurück und kann für diese Spielrunde nicht mehr verwendet werden. Die Quizkarte wird als letzte Karte unter den Stapel zurückgelegt.

Nun ist der Spieler, der soeben noch die Fragen beantwortet hat, der Fragensteller. Er verfährt wie bereits oben beschrieben. So verläuft das Spiel reihum. Während des Spielverlaufs liegen, wenn ein Spieler wieder mit Beantworten an der Reihe ist, bereits einer oder mehrere seiner Chips auf den Feldern des Spielplans. Ist dies der Fall, bekommt er immer die "nächsthöhere" Frage von der Quizkarte nebst Antworten vorgelesen. Kommt ein Spieler über die 25.000er-Frage hinaus, wird die nächste Quizkarte vom Stapel mit dem **hellen Rand** genommen. Auch hier bekommt der Spieler die Fragen der bis dahin verdeckt liegenden Seite vorgelesen.

**Der Joker:** Falls sich ein Spieler nicht sicher ist, eine Frage richtig beantworten zu können, kann er einen seiner Joker einsetzen.

Möchte er dies tun, legt er den Joker auf das Jokerfeld des Spielplans. Nun sucht sich der Fragensteller eine der beiden falschen Antworten aus und nennt sie dem Spieler. Dieser hat jetzt eine 50/50-Chance bei den beiden verbliebenen Antworten. Der Joker bleibt bis zum Spielende auf dem Jokerfeld liegen. Für eine Frage kann nur ein Joker eingesetzt werden.

### Spielende und Sieger:

Das Spiel endet für einen Spieler wenn er keinen Chip mehr hat. Ob er hierbei im Besitz von einem oder beiden Joker ist, spielt keine Rolle. Ist für alle Spieler das Spiel beendet, sieht man auf dem Spielplan welcher Spieler gewonnen hat. Es ist der Spieler, der die höchste Gewinnsumme erzielt hat. Das Spiel endet allerdings, sobald es einem Spieler gelingt, auf dem 1.000.000-Feld des Spielplans einen Chip abzulegen. Dieser Spieler ist der Sieger des Spiels.



### Spielvariante 2 (für 3-6 Spieler)

#### Spielvorbereitung:

Die Spielvorbereitung ist die gleiche wie bei der Spielvariante 1.

#### Spielablauf:

Bei dieser Spielvariante fungiert jeder Spieler einmal während des gesamten Spiels als Quizmaster. Der Quizmaster stellt seinen Mitspielern die Fragen, selbst beantwortet er jedoch keine Fragen. Das Spiel besteht aus mehreren Spielrunden. Die Spieler kommen im Uhrzeigersinn an die Reihe. Der jüngste Spieler beginnt als Quizmaster.

**Aufgabe des Quizmasters:** Er zieht die oberste Karte von dem Kartenstapel mit dem dunklen Rand. Danach dreht er die bis dahin verdeckt liegende Seite zu sich. Nun liest er seinem linken Mitspieler die Frage vor. Dazu nennt er die 3 möglichen Antworten A, B und C. Zu Beginn ist es die 1.000er-Frage. Welche Frage der Quizmaster im weiteren Spielverlauf vorliest, hängt immer davon ab, ob und auf welchem Feld der Spieler bereits Chips der eigenen Farbe liegen hat.

Kommt ein Spieler während des Spielverlaufs über die 25.000er-Frage hinaus wird die nächste Quizkarte vom Stapel mit dem hellen Rand genommen.

Auch hier bekommt der Spieler die Fragen der bis dahin verdeckt liegenden Seite vorgelesen.

Antwortet ein Spieler falsch und der Quizmaster hat bereits jedem seiner Mitspieler mindestens eine Frage gestellt, wechselt die Aufgabe des Quizmasters zu seinem linken Mitspieler, eine Spielrunde ist beendet.

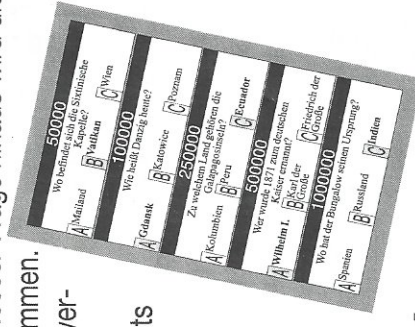
Das heißt innerhalb einer Spielrunde können die Spieler durchaus zwei- oder mehrmals mit Beantworten an die Reihe kommen.

#### Richtige Antwort:

Nennt der Spieler die richtige Antwort - sie ist auf der Karte fettgedruckt und der Buchstabe ist grau unterlegt - dann bleibt er am Zug. Er darf einen seiner Chips auf das entsprechende Feld des Spielplans legen und bekommt die nächste Frage samt Antworten vorgelesen.

Hat ein Spieler bereits während seines Zuges eine richtige Antwort gegeben, kann er bei der "nächsthöheren" Frage selbst antworten oder die Beantwortung an seinen linken Mitspieler abgeben.

**Falsche Antwort:** Nennt der Spieler eine falsche Antwort, ist sein Zug beendet, er muß seine bisher gelegten Chips vom Spielplan nehmen. Hat der Spieler allerdings schon einen Chip auf dem 5.000er, dem 50.000er oder dem 250.000er-Feld liegen (diese sind auf dem Spielplan grafisch hervorgehoben) muß er nur die Chips, die auf "höhe-





ren Feldern" liegen, wieder an sich nehmen. Seine anderen Chips bis zu den genannten Beträgen bleiben auf dem Spielplan liegen. Nach einer falschen Antwort ist der linke Mitspieler mit der Beantwortung der nächsten Frage an der Reihe.

### **Was passiert falls der Spieler die Beantwortung der Frage an seinen linken Mitspieler abgibt?**

Nun muß dieser Spieler die Antwort auf diese Frage nennen. Ist die Antwort richtig, ist nun dieser Spieler am Zug. Nun bekommt er vom Quizmaster eine Frage von der nächsten Quizkarte vorgelesen. Welche Frage der Quizmaster nun vorliest, hängt davon ab, ob und auf welchem Feld der Spieler bereits Chips seiner Farbe liegen hat. Der Quizmaster stellt immer die "nächsthöhere" Frage. Dieser Spieler muß nun ebenfalls mindestens eine Frage richtig beantworten, bevor auch er an seinen linken Mitspieler abgeben darf. Ist die Antwort falsch, ist der nächste Spieler mit dem Beantworten von Fragen an der Reihe. Hatte der Spieler in seinem Zug bereits mehrere richtige Antworten gegeben, verliert er diese Chips ebenfalls soweit sie nicht auf den sicheren Feldern (5.000er, 50.000er, 250.000er) liegen.



**Der Joker:** Falls sich ein Spieler nicht sicher ist, eine Frage richtig beantworten zu können, kann er einen seiner Joker einsetzen.

Möchte er dies tun, legt er den Joker auf das Jokerfeld auf dem Spielplan ab. Nun sucht sich der Fragensteller eine der beiden falschen Antworten aus und nennt sie dem Spieler. Dieser hat

jetzt eine 50/50-Chance bei den 2 verbliebenen Antworten oder er gibt die Beantwortung an seinen linken Mitspieler weiter. Der Joker bleibt bis zum Spielende auf dem Jokerfeld liegen. Für eine Frage kann nur ein Joker eingesetzt werden.

### **Spielende und Sieger:**

Das Spiel endet nachdem jeder Spieler einmal Quizmaster war und alle Spielrunden abgeschlossen sind. Auf dem Spielplan sieht man, welcher Spieler gewonnen hat. Es ist der Spieler der die höchste Gewinnsumme erzielt hat. Das Spiel endet allerdings sobald es einem Spieler gelingt auf dem 1.000.000-Feld des Spielplans einen Chip abzulegen. Dieser Spieler ist der Sieger des Spiels.



### **Viel Vergnügen wünscht das Spielspaß-Team**

Autor & Grafik: Peter Schurzmann  
©2001 W&L Verlagsgesellschaft mbH  
Nußbaumweg 4  
D-71720 Oberstenfeld

Die Fragen sowie die Antworten dieses Spieles sind sorgfältig recherchiert und erarbeitet worden. Dennoch kann der Verlag und der Autor für die Angaben in diesem Spiel keine Haftung übernehmen.

**Bitte aufbewahren!**