

**Achtung:** Die Frage mit den vier Antwortmöglichkeiten steht auf einer Kartenseite. Den Kennbuchstaben A,B,C oder D für die richtige Antwort findest du immer auf der anderen Kartenseite.

**SPIELMATERIAL**

- 5 Spielmodule
- 600 Karten
- davon 20 Stimmkarten A,B,C,D für die Jokeraktionen
- 15 Joker-Marken
- Spielgeld
- Spielregel

**SPIELZIEL**

Ziel des Spiels ist es, entweder als Erster 1 Million gewonnen zu haben oder nach einer vereinbarten Anzahl von Spielrunden den höchsten Geldbetrag zu besitzen.

**SPIELVORBEREITUNGEN**

Die Fragekarten werden nach ihrem Wert auf 15 Stapel verteilt. Nachdem diese Kartenstapel gründlich gemischt wurden, können die Karten in die Fächer der Schachtel einsortiert werden. Dabei gehören die 100 DM Fragekarten in das größte und die 1.000 000 DM Karten in das kleinste Fach.

Das Spielgeld wird auch in die passenden Fächer der Spielschachtel einsortiert. Nur der 1 Million-Schein bleibt auf dem Tisch liegen, wo ihn alle gut sehen können.

Jeder Spieler erhält ein Spielmodul, drei Joker-Marken und die Abstimmungskarten A,B,C, D für die Jokeraktionen.

**SPIELABLAUF**

Ein Spieler ist der Spielleiter und beginnt das Spiel, indem er eine 100 DM Fragekarte in sein Spielmodul steckt.

**Achtung:** Durch die kleine Öffnung auf der Rückseite ist der Lösungsbuchstabe zu sehen.

Der Spielleiter stellt den Spielern die Frage und nennt die vier möglichen Antworten zusammen mit den Kennbuchstaben A,B,C oder D. Die Kennbuchstaben stehen auf dem Spielmodul. Der Spielleiter legt das Modul mit der Frage und den Antworten nach oben auf den Tisch, so dass alle nachlesen können. Die Spieler halten ihre Spielmodule, in denen sich keine Karte befindet, bereit um dort ihre Antwort einzustellen. Der Spielleiter fragt der Reihe nach (im Uhrzeigersinn) jeden Spieler, ob er einen Joker einsetzen möchte. Wenn du einen Joker einsetzen willst, gibst du die passende Marke an den Spielleiter. Welche Hilfestellung mit jedem Joker verbunden ist, wird auf der Rückseite dieser Spielregel ausführlich erklärt.

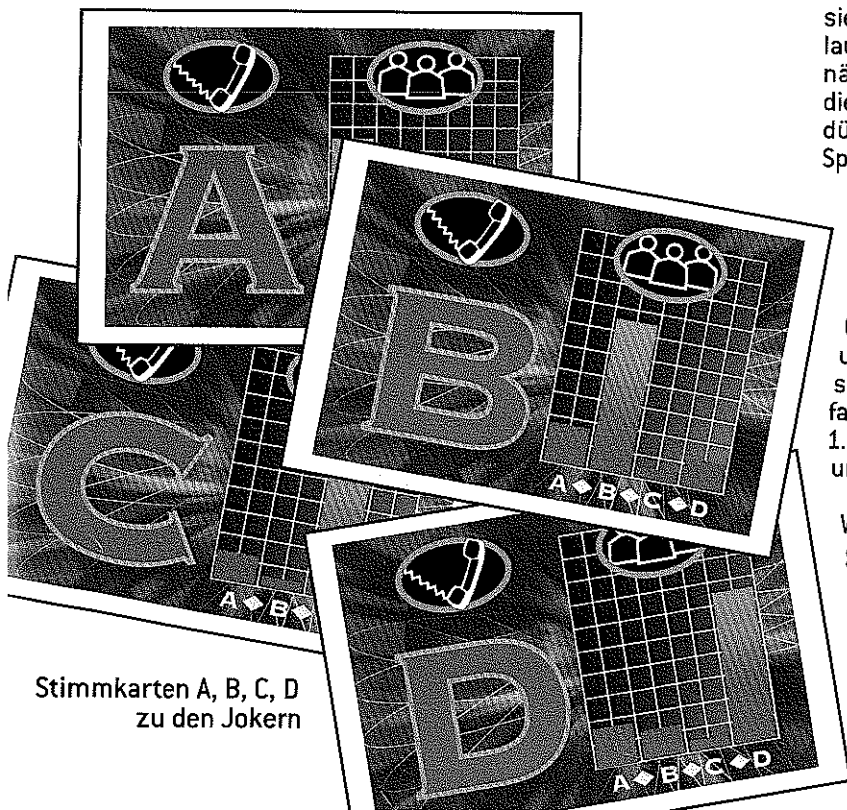
Bei jeder Frage können ein oder mehrere Joker eingesetzt werden. Jede Joker-Marke muss an den Spielleiter gegeben werden, so dass sie pro Runde nur einmal benutzt werden kann.

Alle Spieler stellen ihre Antwort auf dem Spielmodul ein. Sie schieben die Schieber der falschen Antworten zu, so dass nur noch ein Schieber offen bleibt. Wenn sich alle – mit oder ohne Joker – für eine Antwort entschieden haben, drehen alle gleichzeitig ihre Spielmodule um, so dass der Spielleiter sie sehen kann. Erst dann wird die richtige Antwort von ihm laut gesagt. Wer die richtige Antwort hatte, kommt in die nächste Runde. Wer falsch geantwortet hat, scheidet für dieses Spiel aus. Spieler, die in einem Spiel ausscheiden, dürfen weiterhin mitstimmen, zum Beispiel, wenn ein Spieler den Publikumsjoker oder den Telefonjoker einsetzt.

Bei den Fragekategorien gibt es zwei Sicherheitsstufen: bei 1000 DM und bei 32.000 DM. Das heißt, wird eine der Fragen unterhalb der 1000 DM Grenze falsch beantwortet, scheidet der Spieler aus und bekommt kein Geld. Antwortet er auf eine der Fragen zwischen 1.000 und 32.000 DM falsch, gewinnt er nur 1.000 DM und scheidet anschließend aus dem Spiel aus. Bei einer falschen Antwort auf eine Frage zwischen 32.000 und 1.000 000 DM verliert der Spieler alles Geld bis auf 32.000 DM und dieses Spiel ist für ihn zu Ende.

Wichtig ist, dass jeder Spieler, nachdem er die Frage gehört hat, noch entscheiden kann, aus dem Spiel auszusteigen. Er erhält dann sein bisher gewonnenes Geld.

Der Spielleiter setzt das Spiel mit der nächsten Runde fort und nimmt eine 200 DM Karte. Nun geht das Spiel genauso voran wie oben beschrieben. Mit jeder Fragekarte verdoppelt sich das Preisgeld.



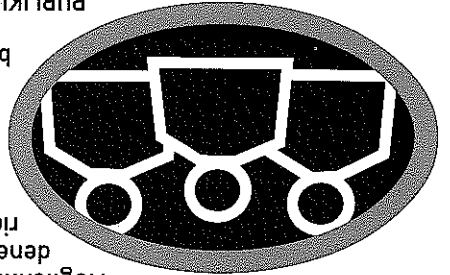
Stimmkarten A, B, C, D zu den Jokern

Das Spiel ist zu Ende, sobald der Erste 1 Million Mark gewonnen hat. Wenn alle Spieler ausgeschieden sind oder gepasst haben, ist das Spiel natürlich auch zu Ende. Es beginnt ein neues Spiel. Der Spieler des ersten Spiels wird nun wieder zum Spieler und sein linker Tischnachbar übernimmt die Rolle des Spielleiters. Die Joker-Marken und Stimmkarten werden neu verteilt, so dass jeder wieder 3 Joker-Marken und 4 Stimmkarten besitzt.

#### JOKER-MARKEN

Nachdem der Spielleiter die Frage gestellt und die Antwortmöglichkeiten vorgelesen hat, fragt er jeden Spieler, ob er einen Joker einsetzen möchte. Wird ein Joker gesetzt, erhält der Spielleiter für dieses Spiel die Jokermarke. Welche Hilfestellung die Joker geben, wird nun erklärt:

**50:50**  
Bei diesem Joker gibst du dein Spielmodul an den Spielleiter. Dieser schiebt nun zwei Schieber zu, neben deren Kennbuchstaben sich zwei garantiert falsche Antworten verbergen. Verdeckt gibt er das Modul wieder an dich zurück. Nun musst du dich nur noch zwischen zwei Möglichkeiten entscheiden, von denen eine die garantierte richtige Antwort ist. Fällt dir die richtige Antwort nicht ein, darfst du natürlich weitere Joker einsetzen oder auch aufhören und das Spiel beenden.

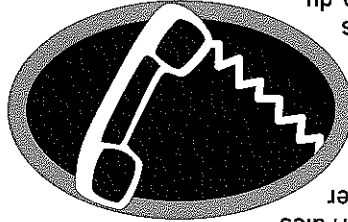


#### PUBLIKUMSBEFragung

Bei diesem Joker sind die anderen Spieler dein Publikum. (Beim Spiel zu dritt ist dies dann nur ein Mitspieler.) Jeder Spieler entscheidet sich für eine mögliche Antwort und alle halten auf ein Zeichen des Spielleiters eine Stimmkarte mit dem Kennbuchstaben der richtigen Antwort in die Höhe. Glaubst du ihnen? Auch hier kannst du anschießend weitere Joker einsetzen oder mit dem Spiel aufhören und dass die Mitspieler ihre Karten so halten, dass nur der Spieler, der den Joker spielt, sie sehen kann.

#### TELEFONAT

Wenn du diesen Joker benutzt, kannst du einen Mitspieler bitten, dir zu helfen. (Beim Spiel zu dritt darfst du nur dein Mitspieler sein, nicht der Spieler.) Dein Mitspieler zeigt dir dann seine Stimmkarte mit dem Buchstaben der Antwort, die er für die richtige hält. Bei diesem Joker kannst du aber auch wirklich telefonieren. Frage aber bitte vorher einen Erwachsenen, ob du das Telefon benutzen darfst, besonders wenn du ein Ferngespräch führst. Sobald jemand am anderen Ende der Leitung die Frage zu beantworten, ist die Leitung besetzt. Zeit, um deine Frage zu beantworten, hat er 30 Sekunden oder niemand zu Hause, gilt der Joker trotzdem als gespielt.



**50:50**

Du kannst jetzt noch weitere Joker benutzen oder auch aus dem Spiel aussteigen, um dein bisher gewonnenes Geld nicht zu riskieren. Noch einmal der Hinweis: Spieler, die schon ausgeschieden sind, können trotzdem weiter als Publikum oder Telefonfreund mitmachen.

#### REGELN FÜR ZWEI PERSONEN

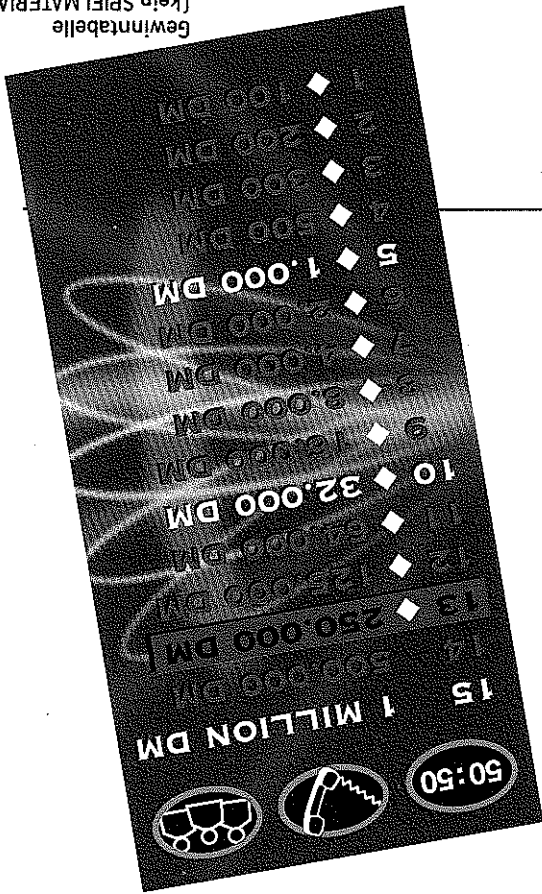
Beim Spielablauf ändert sich nur bei den Jokern „Publikumsbefragung“ und „Telefonat“ etwas. Der Spielablauf sonst bleibt unverändert.

Beim Joker „Publikumsbefragung“ zeigt dir dem Spielleiter eine Stimmkarte mit dem Buchstaben für die richtige Antwort. Wenn es stimmt, bist du sofort eine Runde weiter. Hast du falsch getippt, gibt es eine zweite Chance: Du kannst noch einmal aus den übrigen drei Karten eine Stimmkarte auswählen.

#### ALTERNATIVE SPIELREGEL

Das Spiel kann auch wie in der erfolgreichen RTL Mega-Quiz-Show gespielt werden. Ein Spieler stellt die Fragen und der andere antwortet. Die anderen Personen am Tisch sind das Publikum und stehen als Telefonpartner zur Verfügung.

Die Karten dieses Spiels können mit denen aus dem Spiel „Wer wird Millionär“ für Erwachsene und Kinder ab 12 Jahren kombiniert werden. Nach welcher Spielregel dann gespielt wird, muss jede Spielrunde vorher selbst entscheiden.



Gewinntabelle  
[kein SPIELMATERIAL]



Hergestellt in der EG als Lizenzprodukt der Celador International Ltd.  
© 2001 Celador International Ltd.  
Das „Wer wird Millionär“-Logo ist Eigentum der Celador International Ltd.  
JUMBO Spiele GmbH, Reidemeister, 3, D-58849 Herscheid.

00213