



Spielregeln

ACHTUNG: Frage und Antwort stehen nicht auf derselben Kartenseite.
Der Kennbuchstabe für die richtige Antwort ist jeweils auf der Rückseite der Karte angegeben.

Spielinhalt

- 1 Kartenhalter
- 752 Fragen (376 Karten, beidseitig bedruckt)
- 20 Stimmkarten A, B, C und D
- 20 Joker-Marken
- 1 Million-Schein
- 1 Antwortblock
- 1 Stift
- Spielregeln

WICHTIG

Jede Karte muss in den Kartenhalter gelegt werden, bevor sie vorgelesen wird.

Spielziel

Ziel des Spiels ist es, als Erster 1 Million Euro zu gewinnen oder nach einer vorher vereinbarten Anzahl Spielrunden, das höchste Preisgeld erzielt zu haben.

Vorbereitung

Jeder Spieler erhält jeweils eine Stimmkarte A, B, C und D sowie jeweils eine der drei (oder vier) verschiedenen Joker-Marken. Gemeinsam entscheiden sich die Spieler für eine der beiden Spielvarianten (siehe Gewinnstufen). Jeder Spieler ist im Verlauf des Spiels abwechselnd der Quizmaster, d.h. die Rolle des Moderators wird reihum von Spielrunde zu Spielrunde weitergegeben. Der Quizmaster stellt den anderen Spielern jeweils die Fragen. Er notiert ebenfalls die Gewinne von jedem Spieler sowie die genutzten Joker in einer Partie auf dem Antwortblock.

Spielablauf

Der Quizmaster beginnt die erste Spielrunde, indem er eine 50 Euro-Karte in den dafür vorgesehenen Kartenhalter steckt. Der Quizmaster kann in dieser Spielrunde kein Geld gewinnen. Er liest dann die Frage mit den dazugehörigen 4 Antwortmöglichkeiten laut vor und zeigt danach ebenfalls den Kartenhalter mit der Fragekarte nochmals den anderen Spielern.

Achtung: Der Kennbuchstabe der richtigen Antwort ist auf der Rückseite des Kartenhalters durch eine kleine Öffnung sichtbar. Der Quizmaster muss also beim Vorlesen der Frage darauf achten, dass die Kandidaten die Lösung nicht sehen. Die Spieler müssen nun jeder für sich geheim entscheiden, welche Antwort sie für die Richtige halten. Dazu nehmen sie die Karte mit dem Antwortbuchstaben, den sie für den Richtigen halten (also entweder A, B, C oder D) und legen die Karte umgedreht, d.h. für die anderen Kandidaten nicht sichtbar, vor sich auf den Tisch.

Beginnend mit dem Spieler der links neben ihm sitzt, stellt der Quizmaster jedem Spieler, der Reihe nach die Frage, ob er einen der ihm verfügbaren Joker nutzen möchte. Ein Spieler kann bis zu 3 (oder 4) Joker pro Frage nutzen, welche er dann aber für den Rest der Partie verliert, d.h. dass jeder Joker nur einmal pro laufender Spielrunde genutzt werden kann. Hat ein Spieler sich für eine Antwort endgültig entschieden, kann er von dieser nicht mehr abweichen, d.h. sobald der Kandidat eine Stimmkarte vor sich gelegt hat, gilt diese als „eingeloggte“ Antwort. Zu diesem Zeitpunkt haben die Spieler alle ihre gewählte Antwort noch nicht öffentlich bekannt gegeben.

Anschließend fragt der Quizmaster jeden durch die Frage „Ist das deine endgültige Entscheidung?“, ob er sich seiner Antwort sicher ist. Danach zeigen alle Spieler gleichzeitig ihre gewählten Antwortkarten (A, B, C oder D). Der Quizmaster gibt nun die richtige Antwort (auf der Rückseite der Fragekarte angegeben) bekannt und die Spieler mit der richtigen Antwort erreichen die nächste Fragestufe. Die Spieler mit einer falschen Antwort scheiden für diese Spielrunde aus.

Der Quizmaster nimmt nun die erste Karte der nächst höheren Gewinnstufe.

Die im Spiel verbliebenen Kandidaten haben nun die Wahl, ob sie versuchen möchten, die gestellte 100 Euro-Frage zu lösen oder ob sie sofort vom Quizmaster, der diesen Gewinn dann direkt auf seinem Block notiert, 50 Euro (d.h. die Gewinnsumme der vorhergehenden Frage) erhalten wollen. Die Spieler, die sich entschieden haben, auf Nummer sicher zu gehen und die 50 Euro wählen, sind von nun an von dieser Spielrunde ausgeschlossen. Die übrigen Spieler spielen nach dem soeben erklärten Prinzip weiter. Das gewonnene Geld im Verlauf der Spielrunden addiert sich zur Gesamtgewinnsumme auf und legt somit den Gewinner am Ende fest. Die Spieler, die die 100 Euro-Frage richtig beantwortet haben, kommen zur nächsten Gewinnstufe. Die Kandidaten, die die Frage leider falsch beantwortet haben, verlieren in dieser Spielrunde und gewinnen gar nichts, da sie nicht freiwillig ausgestiegen sind.

Der Moderator notiert während des Spielverlaufs nach und nach die Gewinne jedes einzelnen Spielers.



Stimmkarten
A, B, C, D
zu den Jokern

Die Gewinnstufen

Es gibt zwei unterschiedliche Spielvarianten. Vor Spielbeginn muss mehrheitlich entschieden werden, welche Spielvariante gewählt wird. Nach jeder Spielrunde, kann diese neu festgelegt werden.

Die Nicht-Risiko-Variante:

In der Gewinnabelle gibt es zwei Sicherheitsstufen: bei 500 Euro und 16.000 Euro. Wird eine der Fragen bis zur 500 Euro Frage falsch beantwortet, verliert der Kandidat alles bisher gewonnene Geld und scheidet aus der Spielrunde aus. Wird eine der Fragen von 1.000 Euro bis einschließlich 16.000 Euro falsch beantwortet, fällt der Kandidat auf eine Gewinnsumme von 500 Euro zurück und scheidet aus der Spielrunde aus. Das gleiche gilt für die Fragen ab 32.000 Euro: beantwortet ein Kandidat eine dieser Fragen falsch, fällt er auf eine Gewinnsumme von 16.000 Euro zurück und scheidet aus der Spielrunde aus.

Risiko-Variante:

Bei der Risiko-Variante fällt die Sicherheitsstufe bei 16.000 Euro weg, d.h. je nach Gewinnstufe fällt man auf 0 Euro oder auf 500 Euro zurück. Nur bei dieser Variante gibt es den sogenannten „Zusatzjoker“.

Hinweis: Wenn ein Kandidat eine Frage nicht beantworten kann, kann er jederzeit aus der Spielrunde aussteigen und das bisher gewonnene Geld behalten.

Neue Spielrunde

Wenn alle Kandidaten durch freiwilliges Aussteigen oder eine falsche Antwort in einer Spielrunde ausgeschieden sind, beginnt eine neue Spielrunde. Der Spieler, der links neben dem aktuellen Moderator sitzt, übernimmt von nun an für die kommende Spielrunde die Rolle des Quizmasters. Dieser nimmt nun eine 50 Euro-Karte, platziert diese in dem Kartenhalter und das Spiel geht nach dem bereits erklärten Prinzip weiter wie bisher.

Joker

Der Quizmaster fragt die Kandidaten reihum (beginnend mit dem Spieler der links neben ihm sitzt), ob sie für die gestellte Frage einen Joker verwenden möchten. Jeder Kandidat entscheidet sich, nachdem er die Frage und die Antwortmöglichkeiten gehört hat. Die Spieler können pro Frage einen oder aber auch mehrere Joker anwenden. Wird ein Joker eingesetzt, erhält der Quizmaster die entsprechende Joker-Marke vom Kandidaten und notiert den Jokereinsatz auf dem Block. Jeder Joker kann so nur einmal pro Runde ausgespielt werden.

50:50

Hierbei gibt der Spieler seine Antwortkarten (A, B, C und D) an den Quizmaster. Dieser gibt ihm unauffällig, d.h. so dass die weiteren Spieler nicht sehen können welche Karten dies sind, zwei Karten zurück, von denen eine die richtige Antwort beinhaltet. Wenn der Kandidat, der den 50:50-Joker angewandt hat, nun immer noch unsicher ist, kann er natürlich anschließend noch einen weiteren Joker ausspielen oder sich entscheiden, aus der Spielrunde auszusteigen. Wenn er aussteigt, wird die Gewinnsumme der vorhergehenden Frage vom Quizmaster für diese Partie notiert. Wenn der Kandidat allerdings meint nun nach Einsatz des 50:50-Jokers die richtige Antwort zu wissen, dann trifft er seine Wahl und legt die Karte mit der entsprechenden Antwortmöglichkeit vor sich hin.

Publikumsbefragung

Spielt ein Kandidat bei einer Frage mit dem Publikumsjoker, müssen alle anderen Kandidaten (oder bei einer Spielrunde mit nur 3 Spielern, der andere Mitspieler der nicht der Moderator ist) eine Antwortmöglichkeit (A, B, C oder D) auswählen und die entsprechende Stimmkarte an den Quizmaster geben. Dabei

sollte die Vorderseite mit dem Aufdruck der Antwortmöglichkeit 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.

Sollte der Kandidat trotz des Publikumsjokers dennoch zögern, so kann er entweder noch einen weiteren Joker einsetzen oder aus der Spielrunde aussteigen. Wenn er aussteigt, wird die Gewinnsumme der vorhergehenden Frage vom Quizmaster für ihn für diese Spielrunde notiert. Die Stimmkarten der Mitspieler werden an den Quizmaster zurückgegeben, der diese dann an die Spieler wieder verteilt.

Telefon

Beim Telefonjoker hat man die Möglichkeit eine beliebige Person wirklich anzurufen oder im Internet nach der Lösung zu suchen.

Telefon: 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.

Internet: Sobald die Suchmaschine aufgerufen wurde, bleiben 30 Sekunden Zeit, um die richtige Antwort zu finden. Auch hier gilt, sollte aus irgendeinem Grund die Internetverbindung zusammenbrechen, gilt der Joker trotzdem als gespielt.

Zusatzjoker

Beim Zusatzjoker kann man die Mitspieler um Hilfe bitten. Es wird laut in die Runde gefragt, welcher Spieler die Frage beantworten kann. Wer den fragenden Spieler unterstützen möchte, meldet sich. Melden sich mehrere Mitspieler, hat der Kandidat die Wahl von wem er die Frage beantwortet haben möchte. Wenn die Antwort des Helfenden richtig ist, erhält dieser 5.000 Euro.

Kandidaten, die in einer Runde ausgeschieden sind, dürfen weiterhin als „Publikumsjoker“ oder „Zusatzjoker“ am Spieltisch mitspielen.

Spielende

Sieger ist derjenige, der als Erster eine Million Euro gewonnen hat. Doch aufgepasst: Das gilt nicht, wenn er zum Beispiel einmal weniger Quizmaster war, als einer oder mehrere andere Kandidaten (alle Spieler müssen gleich oft Quizmaster gewesen sein).

In diesem Fall muss er noch einmal Quizmaster sein. Jetzt kann es natürlich passieren, dass in dieser Runde ein anderer Kandidat eine 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.



WER WIRD MILLIONÄR					
Gewinn	Spieler 1	Spieler 2	Spieler 3	Spieler 4	Spieler 5
€50	€	€	€	€	€
€100	€	€	€	€	€
€200	€	€	€	€	€
€300	€	€	€	€	€
€500	€	€	€	€	€
€1.000	€	€	€	€	€
€2.000	€	€	€	€	€
€4.000	€	€	€	€	€
€8.000	€	€	€	€	€
€16.000	€	€	€	€	€
€32.000	€	€	€	€	€
€64.000	€	€	€	€	€
€125.000	€	€	€	€	€
€500.000	€	€	€	€	€
€1 MILLION	€	€	€	€	€
ZUSATZJOKER €5.000	€	€	€	€	€

Antwortblock



Made by Koninklijke Jumbo B.V., part of JumboDiset.
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, the Netherlands.
Made in the Netherlands. Visit: www.jumbo.eu
Jumbo Spiele GmbH, Wasserburg Haus zum Haus, 40878 Ratingen

Achtung: Dieses Spiel enthält kleine Teile an denen Kinder erstickten können und ist ungeeignet für Kinder unter 36 Monaten. Erstickengefahr. Schachtel mit Herstelleranschrift bitte aufbewahren.



Wer Wird Millionär logo, TM and © 2013
2waytraffic, a Sony Pictures Entertainment
Company. All rights reserved.
© RTL Television 2013, vermarktet durch RTL