



Spielregeln

Achtung: Frage und Antwort stehen nicht auf derselben Kartenseite. Den Kennbuchstaben für die richtige Antwort finden Sie jeweils auf der Rückseite jeder Karte.

Spielmaterial

- 5 Frage- und Antwort-Spielmodule
- 1.000 Karten
- davon 20 Stimmkarten A, B, C, D zu den Jokern
- 15 Joker-Marken
- Spielgeld
- Spielregeln

Spielvorbereitungen

Die Frage- und Antwortkarten werden ihrem Wert entsprechend auf 15 Stapel verteilt. Nachdem diese 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, so dass die Karten mit den höheren Werten in die schmaleren Fächer einsortiert werden müssen.

Die Spielgeldscheine werden ebenfalls nach Wert aufsteigend in die 14 Fächer der Spielschachtel einsortiert. Der „1 Million-Schein“ bleibt für alle sichtbar auf dem Tisch liegen.

Anmerkung: Anstelle der Bezeichnung Spielleiter sprechen wir in diesen Spielregeln vom „Quizmaster“, die Spieler bezeichnen wir als „Kandidaten“.

Jeder Kandidat und der Quizmaster erhalten:

- 1 Frage- und Antwort-Spielmodul, 3 Joker-Marken (eine von jeder Sorte), 4 Stimmkarten zu den Jokern „Publikumsbefragung“ und „Telefonat“.

Die Rolle des Quizmasters wechselt nach jeder Runde.

Spielziel

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

Spielablauf

Der Quizmaster beginnt die erste Runde, indem er eine Karte zu 100 Franken 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 Schieber darf geöffnet bleiben.

Achtung! Der Kennbuchstabe der richtigen Antwort ist auf der Rückseite des Spielmoduls 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 Runde nur einmal ausgespielt werden.

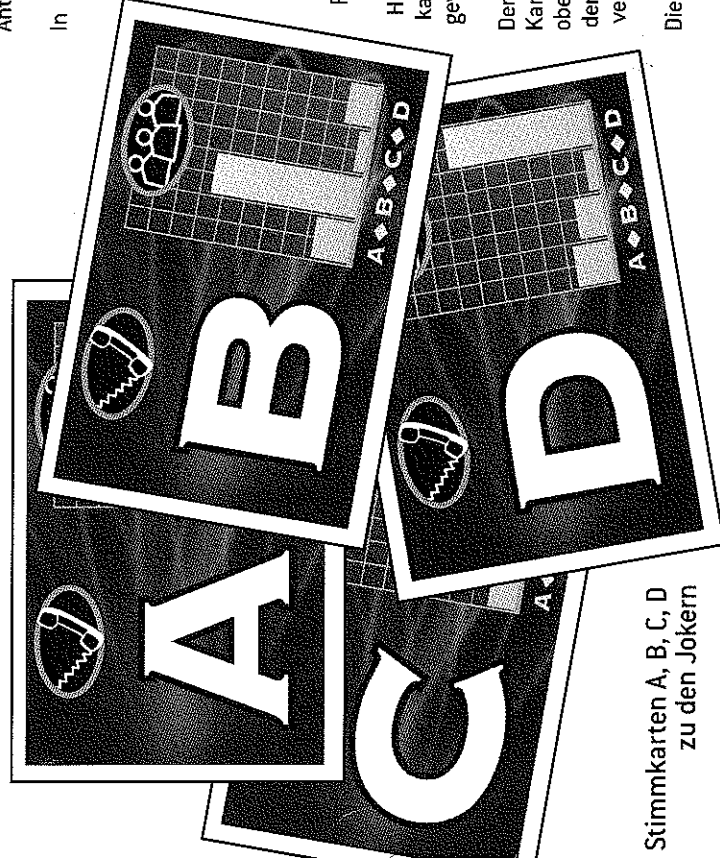
Nachdem jeder Kandidat – ob mit oder ohne Jokereinsatz – seine richtige Antwort gewählt hat, zeigen alle Kandidaten gleichzeitig dem Quizmaster die Displays ihrer Spielmodule. Erst dann gibt der Quizmaster die richtige Antwort bekannt. Alle Kandidaten mit der richtigen Antwort kommen eine Runde weiter.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

In der Gewinnabelle gibt es zwei Sicherheitsstufen: bei 1000 Franken und 32 000 Franken. Wird eine der Fragen unterhalb der 1000 Franken-Grenze falsch beantwortet, verliert der Kandidat alles bisher gewonnene Geld und scheidet aus der Spielrunde aus. Wird eine der Fragen zwischen 1000 Franken und 32 000 Franken falsch beantwortet, fällt der Kandidat auf eine Gewinnsumme von 1000 Franken zurück und scheidet aus der Spielrunde aus. Das gleiche gilt für die Fragen zwischen 32 000 Franken und 1 Million: beantwortet ein Kandidat eine dieser Fragen falsch, fällt er auf eine Gewinnsumme von 32 000 Franken zurück und scheidet aus der Spielrunde aus.

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

Der Quizmaster fährt mit dem Spiel fort, indem er die 100 Franken-Karte wieder unter den entsprechenden Stapel schiebt und die oberste 200 Franken-Karte in sein Spielmodul steckt. Nun beginnt der Spielablauf erneut wie zuvor beschrieben. Mit jeder Fragekarte verdoppelt sich das Preisgeld.

Die Runde ist zu Ende, sobald der Erste 1 Million Franken gewonnen



Stimmkarten A, B, C, D zu den Jokern

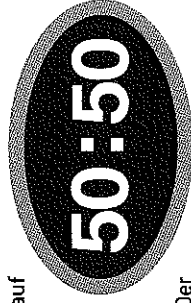
hat, beziehungsweise wenn alle Kandidaten entweder ausgeschieden sind oder gepasst haben. Es beginnt eine neue Spielrunde. Der Quizmaster aus der ersten Runde übergibt diese Rolle nun an seinen linken Sitznachbarn. Die Joker-Marken werden neu verteilt, so dass jeder Kandidat wieder 3 Stück (von jeder Sorte eine) besitzt.

Joker-Marken

Der Quizmaster fragt die Kandidaten reihum, 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.

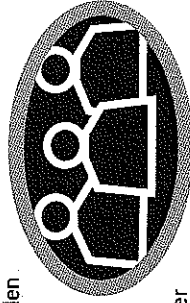
50:50

Bei diesem Joker gibt der Kandidat sein Spielmodul zusammen mit der Jokermarke an den Quizmaster. Dieser löscht nun zwei falsche Antworten auf dem Display des Kandidaten, indem er zwei Schieber schließt. Anschließend überreicht 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. Natürlich kann er anschließend auch noch weitere Joker ausspielen oder passen.



Publikumsbefragung

Spielt ein Kandidat bei einer Frage mit diesem Joker, 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.



Telefonat

Setzt ein Kandidat diesen Joker ein, darf er einen anderen Kandidaten als fiktiven Gesprächsteilnehmer „anrufen“. Dieser gibt nun eine Stimmkarte mit dem Kennbuchstaben der seiner Meinung nach richtigen Antwort 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 natürlich ein weiterer Joker benutzt werden oder der Kandidat passt. 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 natürlich für den Kandidaten die Möglichkeit, weitere Joker auszuspielen oder zu passen.

Kandidaten, die in einer Runde ausgeschieden sind, dürfen weiterhin als „Publikum“ oder „Gesprächsteilnehmer“ am Spieltisch mitsstimmen.

Spielerde

Sieger ist derjenige, der als Erster eine Million Franken gewonnen hat. Doch aufgepasst: Das gilt nicht, wenn er zum Beispiel einmal weniger Quizmaster war, als einer oder mehrere andere Kandidaten. In diesem Fall muss er noch einmal Quizmaster sein. Jetzt kann es natürlich passieren, dass in dieser Runde ein anderer Kandidat eine Million Franken 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.

Spielregeln für 2 Personen

Die Spielregeln bleiben gleich. Änderungen gibt es nur beim Einsatz der Joker „Publikumsbefragung“ und „Telefonat“.

Für den Joker „Publikumsbefragung“ darf der Kandidat dem Quizmaster zwei Stimmkarten mit den Kennbuchstaben möglicher Antworten zeigen (gleichzeitig oder nacheinander). 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.

Beim Einsatz des Jokers „Telefonat“ zeigt der Kandidat dem Quizmaster zunächst eine Stimmkarte mit dem Lösungsbuchstaben für die seiner Meinung richtige Antwort. Stimmt die Antwort, erreicht der Kandidat die nächste Runde. Sollte die Antwort falsch sein, bekommt er eine zweite Chance: Er kann entweder aus den verbliebenen drei Antwortmöglichkeiten eine weitere auswählen und die entsprechende Stimmkarte wiederum dem Quizmaster überreichen oder das Spiel für diese Runde weiteren Jokers entscheiden oder das Spiel für diese Runde beenden und seinen bis dahin erspielten Gewinn behalten.

Alternative Spielregel

Das Spiel kann auch genau wie die TV3

Mega-Quiz-Show gespielt

werden:

Ein

Quizmaster

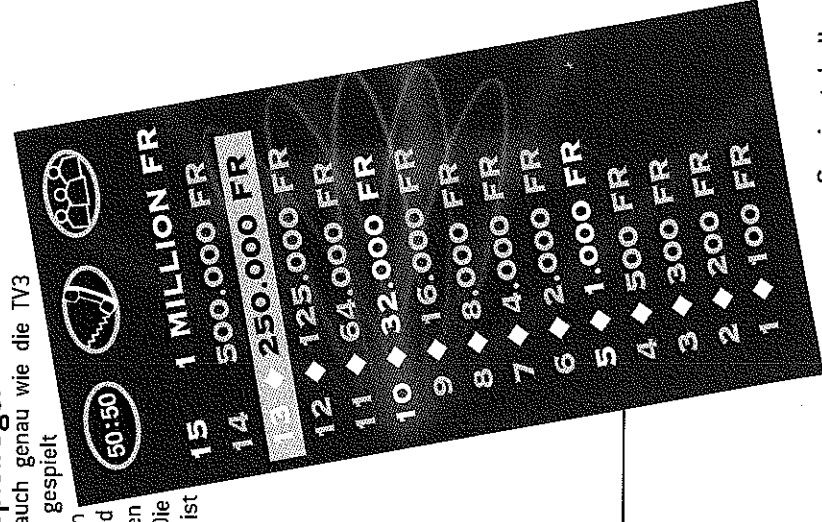
und

ein Kandidat sitzen

sich gegenüber. Die

übrige Spielrunde ist

das Publikum.



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, Reidenmeister 3, D-58849 Herscheid.