



JUNIOR

# Spielregeln

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

## Spielinhalt

- 800 Fragen (400 Karten, beidseitig bedruckt)
- 1 Kartenhalter
- 20 Stimmkarten A, B, C und D
- 15 Joker-Marken
- 1 Ein-Millionen-Euro-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, der glückliche Gewinner der 1 Million Euro oder zumindest der Spieler mit dem höchsten Gewinn zu werden, nachdem eine vorher von den Spielern festgelegte Anzahl an Spielrunden beendet worden ist.

## ACHTUNG

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

## Vorbereitung

Jeder Spieler erhält jeweils eine Stimmkarte A, B, C und D.

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€-Karte in den dafür vorgesehenen Kartenhalter steckt. 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. Die richtige Antwort jeder Karte befindet sich jeweils auf der Rückseite der Fragekarte, d.h. diese darf für die Kandidaten nicht sichtbar sein. Die Spieler müssen nun jeder für sich geheim entscheiden, welche Antwort sie für die Richtige halten.



Stimmkarten  
A, B, C, D  
zu den Jokern

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 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.

Der Moderator notiert während des Spielverlaufs nach und nach die Gewinne jedes einzelnen Spielers. Die Spieler wissen ihre gewonnene Summe (in Euro) erst, wenn sie aus dem Spiel ausgeschieden sind.

## Die Gewinnstufen

In der Gewinnstabelle gibt es zwei Sicherheitsstufen: bei 500 Euro und 16.000 Euro. Wird eine der Fragen unterhalb der 500 Euro-Grenze falsch beantwortet, verliert der Kandidat alles bisher gewonnene Geld und scheidet aus der Spielrunde aus. Wird eine der Fragen zwischen 500 Euro und 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 zwischen 16.000 Euro

und 1 Million: beantwortet ein Kandidat eine dieser Fragen falsch, fällt er auf eine Gewinnsumme von 16.000 Euro 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.

## 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, bis alle Spieler einmal der Moderator waren oder bis die 1 Million Euro gewonnen worden sind.

## 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 auch von 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.



## Telefonat

Beim Telefonjoker ist es möglich, einen anderen Kandidaten (ausgeschlossen ist der Moderator) als fiktiven Gesprächsteilnehmer „anzurufen“. Dabei gibt dieser nun die Stimmkarte mit dem Kennbuchstaben der seiner Meinung nach richtigen Antwort verdeckt an den Kandidaten, der den Joker eingesetzt hat. Wenn dieser sich nun trotz der „Telefonhilfe“ nicht sicher ist, kann natürlich ein weiterer Joker benutzt werden oder der Kandidat steigt aus der Spielrunde aus. Wenn er aussteigt, wird die Gewinnsumme der vorhergehenden Frage vom Quizmaster für ihn für diese Spielrunde notiert. Die Stimmkarte wird an den „angerufenen“ Mitspieler zurückgegeben.



Eine weitere Möglichkeit ist es, eine beliebige Person wirklich 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. Wenn er aussteigt, wird die Gewinnsumme der vorhergehenden Frage vom Quizmaster für ihn für diese Spielrunde notiert.

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

## 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. 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.

Runde	Preisgeld
15	€ 1.000.000
14	€ 500.000
13	€ 125.000
12	€ 64.000
11	€ 32.000
10	€ 16.000
9	€ 8.000
8	€ 4.000
7	€ 2.000
6	€ 1.000
5	€ 500
4	€ 300
3	€ 200
2	€ 100
1	€ 50

Gewinntabelle



Made by Koninklijke Jumbo B.V,  
part of Jumbo Diset, Zaandam, NL  
Vertrieb durch Jumbo Spiele GmbH Postfach 10 14 54 D-40834 Ratingen

Vorsicht: Dieses Spiel enthält kleine Teile und ist deshalb ungeeignet für Kinder unter 3 Jahren.  
[www.jumbo.eu](http://www.jumbo.eu)

Wer Wird Millionär logo,  
TM and © 2008 2waytraffic.  
All rights reserved.

