



Spielregeln

Achtung: Frage und Antwort stehen nicht auf derselben Kartenseite. Den Kennbuchstaben für die richtige Antwort finden Sie jeweils auf der Rückseite jeder Karte. Wir empfehlen daher, die Karten zum Vorlesen immer in das Spielmodul zu stecken, um Verwechslungen zu vermeiden.

Spielmaterial

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

Spielvorbereitungen

Die Frage- und Antwortkarten werden ihrem Wert entsprechend auf 15 Stapel verteilt. Die Anzahl der Karten nimmt mit steigendem Wert ab. Nachdem diese Kartenstapel gründlich gemischt wurden, können die Karten in die Fächer der Schachtel einsortiert werden. Die Karten mit dem höheren Preisgeld werden entsprechend in die schmalere Fächer einsortiert.

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 dieser Spielregel 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 Mark 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 Mark 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 und die Antworten abdecken. Nur ein Antwortfeld 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.

Bei den 100 bis 1000 Mark-Fragen gibt es bei falschen Antworten kein Preisgeld. Einen Trostpreis erhalten Kandidaten, die eine Frage der folgenden Kategorien falsch beantworteten:

2000 – 32 000 Mark Trostpreis 1000 Mark
64 000 – 1 Million Mark Trostpreis 32 000 Mark

Hinweis: Natürlich hat jeder Kandidat auch die Möglichkeit zu passen und vorzeitig aus der Spielrunde auszusteigen, nachdem er die Frage gehört hat, wenn er meint, die richtige Antwort nicht herausfinden zu können. Beendet ein Kandidat so für sich die Spielrunde, bekommt er nur das Preisgeld für die von ihm zuletzt richtig beantwortete Frage.

Der Quizmaster fährt mit dem Spiel fort, indem er die 100 Mark-Karte wieder hinter den entsprechenden Stapel schiebt und die vorderste 200 Mark-Karte in sein Spielmodul steckt. Nun beginnt der Spielablauf erneut wie zuvor beschrieben. Mit jeder Fragekarte



Stimmkarten A, B, C, D
zu den Jokern

verdoppelt sich das Preisgeld.

Die Runde ist zu Ende, sobald der Erste 1 Million Mark gewonnen hat, beziehungsweise wenn alle Kandidaten entweder ausgeschieden sind oder gepasst haben. Es beginnt eine neue Spielrunde. Die Rolle des Quizmasters übernimmt neu dessen linker Sitznachbar. 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. 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, diese beiden 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 mitstimmen.

Spielende

Sieger ist derjenige, der als Erster eine Million Mark 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 Mark 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.

Genauso wird für den Joker „Telefonat“ verfahren. Allerdings darf der Kandidat dem Quizmaster dann nur eine Stimmkarte zeigen.

Alternative Spielregel

Das Spiel kann auch genau wie die RTL Mega-Quiz-Show gespielt werden: Ein Quizmaster und ein Kandidat sitzen sich gegenüber. Die übrige Spielrunde ist das Publikum.

Segment	Prize (DM)
15	1 MILLION DM
14	500.000 DM
13	250.000 DM
12	125.000 DM
11	64.000 DM
10	32.000 DM
9	16.000 DM
8	8.000 DM
7	4.000 DM
6	2.000 DM
5	1.000 DM
4	500 DM
3	300 DM
2	200 DM
1	100 DM



00369

Hergestellt in der EG als Lizenzprodukt der Celador Productions Ltd.
© Copyright 2000 Celador Productions Ltd.
Das "Wer wird Millionär"-Logo ist Eigentum der Celador Productions Ltd.

JUMBO Spiele GmbH, Reidemeisterstr.3, D-58849 Herscheid

Gewinntabelle