

Anschluss besetzt oder hebt am anderen Ende niemand ab, gilt der Joker trotzdem als gesetzt. Es kann keine zweite Person angerufen werden.

Ist der Spieler nach seinem Anruf noch nicht sicher, ob die Antwort seines Telefonpartners die richtige ist, darf er noch weitere Joker ins Spiel bringen oder auch für sich das Spiel beenden und die bis dahin erspielten Punkte als Gesamtergebnis für diese Runde behalten. Spieler, die in einer Runde ausgeschieden sind oder freiwillig das Spiel beenden haben, können weiter als Publikum mitspielen oder als Telefonpartner ausgewählt werden.

### Spielregeln für 2 Personen

Die Spielregeln bleiben gleich bis auf Änderungen beim Einsatz des Telefon- und des Publikumsjokers.

Setzt der Spieler den Publikumsjoker ein, streicht der Spielleiter das Symbol auf dem Wertungsblock durch. Der Spieler wählt nun aus seinen Stimmkarten eine aus, von der er vermutet, es könnte die für die richtige Antwort sein. Ist die Antwort richtig, kommt der Spieler weiter in die nächsthöhere Fragenstufe. Ist die Antwort falsch, hat der Spieler einen zweiten Versuch und kann dem Spielleiter eine weitere der verbliebenen drei Stimmkarten zeigen. Mit der richtigen Antwort kommt er weiter, bei einer falschen Antwort bleibt ihm noch ein dritter Versuch. Er wählt dazu aus den restlichen zwei Karten eine aus. Stimmt die Antwort, hat er es geschafft und kommt in die nächsthöhere Fragenkategorie. Bei einer falschen Antwort scheidet er aus dem Spiel aus und bekommt keine oder nur die ihm zustehenden Punkte gutgeschrieben. Natürlich kann er auch anstelle eines zweiten oder dritten Versuchs auch einen anderen Joker einsetzen oder freiwillig das Spiel beenden und die bis dahin erspielten Punkte gutgeschrieben bekommen.

Setzt der Spieler den Telefonjoker ein, streicht der Spielleiter das Symbol auf dem Wertungsblock durch. Der Spieler wählt nun aus seinen Stimmkarten eine aus, von der er vermutet, es könnte die für die richtige Antwort sein. Ist die Antwort richtig, kommt der Spieler weiter in die nächsthöhere Fragenkategorie. Ist die Antwort falsch, hat der Spieler einen zweiten Versuch und kann dem Spielleiter eine weitere der verbliebenen drei Stimmkarten zeigen. Mit der richtigen Antwort kommt er weiter, bei einer falschen Antwort scheidet er aus dem Spiel aus und keine oder nur die ihm zustehenden Punkte werden gutgeschrieben. Natürlich kann er anstelle eines zweiten Versuchs auch einen anderen Joker einsetzen oder freiwillig das Spiel beenden und die bis dahin erspielten Punkte gutgeschrieben bekommen.

### Alternative Spielregel

Das Spiel kann auch genau wie die RTL-Show gespielt werden: Ein Spieler stellt die Fragen, ein anderer antwortet und die übrigen Spieler bilden das Publikum.

Gewinntabelle (kein Spielmaterial)

### Gewinntabelle

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

Hergestellt in der EG als Lizenzprodukt der Celador International Ltd.  
 © Copyright 2002 Celador International Limited.  
 Das Wer wird Millionär – Logo ist Eigentum der Celador International Ltd.  
 JUMBO Spiele GmbH, Reidemeisterstr. 3,  
 58849 Herscheid



### Für 2 - 5 Spieler oder Teams

**Achtung! Die Frage und der Kennbuchstabe für die richtige Antwort stehen nicht auf derselben Kartenseite. Sie finden den Kennbuchstaben jeweils auf der Kartenrückseite. Er erscheint so auch in der Aussparung auf der Rückseite des Spielmoduls. Achten Sie daher darauf, wenn Sie der Spielleiter sind, das Modul so zu halten, dass die übrigen Spieler den Kennbuchstaben nicht sehen können.**

### Inhalt:

- 400 Karten (384 Fragekarten / 16 Stimmkarten A,B,C,D)
- 1 Frage- und Antwort-Spielmodul
- 1 Wertungsblock
- 1 Bleistift
- 1 Spielgeldschein 1 Million Euro
- Spielregeln

### Spielziel

Ziel des Spiels ist es, als Erster 1 Million Euro zu gewinnen oder nach einer vorher festgelegten Anzahl an Spielrunden der Spieler mit der höchsten Euro-Punktwertung zu sein. Die Anzahl der Spielrunden wird vor Spielbeginn festgelegt.

### Spielvorbereitungen

Die Frage- und Antwortkarten werden ihrem Wert entsprechend auf 15 Stapel verteilt und diese Stapel getrennt voneinander durchgemischt. Dann können die Kartenstapel von 50 € aufsteigend in die Spielschachtel sortiert werden.

### Spielablauf

Ein Spieler ist der Spielleiter. Diese Aufgabe geht reihum, bis jeder gleich oft an der Reihe war. Der Spielleiter stellt den Spielern die Fragen und trägt in der ersten Runde die Namen der Spieler und seinen eigenen in die Felder des Wertungsblocks ein. Wenn mehr als 4 Spieler mitspielen, müssen mehrere Seiten des Blocks genommen werden. Es ist die Aufgabe des Spielleiters bei einer richtigen Antwort das entsprechende Antwortfeld auf dem Wertungsblock für den Spieler zu markieren und für eventuell eingesetzte Joker die entsprechenden Symbole abzustreichen.

Der Spielleiter beginnt die erste Runde, indem er eine Karte zu 50 € in das Spielmodul steckt. Der Kennbuchstabe erscheint in der Aussparung auf der Rückseite des Moduls. Der Spielleiter liest die Frage und die vier möglichen Antworten mit den entsprechenden Kennbuchstaben laut vor und zeigt das Spielmodul dann so den Spielern, dass diese alles noch einmal lesen können. Die Spieler wählen eine Antwort aus, indem sie verdeckt eine Stimmkarte A,B,C oder D in die Hand nehmen.

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Der Spielleiter fragt die Spielrunde, beginnend mit dem Spieler zu seiner Linken, ob jemand einen Joker einsetzen möchte. Jeder Joker kann pro Spielrunde nur einmal benutzt werden, auch wenn die Spieler bis zu drei Joker auf einmal pro Frage verwenden dürfen. Wenn ein Spieler sich für eine Antwort entschieden hat, gilt diese und darf nicht mehr geändert werden. Die Antwortkarten werden noch nicht offen gezeigt.

Haben alle Spieler sich für eine Antwort entschieden, werden die Antwortkarten gleichzeitig aufgedeckt. Der Spielleiter liest die richtige Antwort und den Kennbuchstaben vor. Für alle Spieler, die eine richtige Antwort gegeben haben, markiert der Spielleiter das entsprechende Feld auf dem Wertungsblock. Bei einer richtigen Antwort kommt der Spieler weiter zur nächsthöheren Fragenkategorie.

Die Spieler, die eine falsche Antwort gegeben haben, scheiden aus dieser Runde aus und erhalten keine Punkte.

Der Spielleiter nimmt nun die 100 € Frage und liest diese sowie die dazugehörenden vier Antwortmöglichkeiten mit den Kennbuchstaben vor.

Die Spieler können nun entscheiden, ob sie die Frage beantworten möchten oder lieber passen und die erspielten 50 € Punkte für diese Spielrunde behalten. Wer sich für die Punkte entscheidet, spielt in dieser Runde nicht mehr mit. Die Punkte werden auf dem Wertungsblock als Gesamtergebnis eingetragen.

Die Spieler, die die 100 € Frage richtig beantworten, erreichen die nächste Fragenstufe. Spieler, die eine falsche Antwort geben, scheiden aus der Runde aus und bekommen keine Punkte.

Das Spiel geht so lange weiter, bis der Erste 1 Million. Euro gewonnen hat bzw. alle Spieler durch falsche Antworten oder Passen aus dem Spiel ausgeschlossen sind. Bei einer fest vereinbarten Anzahl von Spielrunden endet das Spiel, wenn diese Anzahl erreicht ist. Der Spielleiter trägt dafür Sorge, dass das Ergebnis jeder Runde für die einzelnen Spieler sorgfältig auf dem Wertungsblock notiert wird. Das gilt auch für die Spieler, die von sich aus das Spiel in einer Runde beenden und die bis dahin erspielten Punkte behalten.

#### Gewinnbeträge

Bei einer falschen Antwort auf eine Frage der Kategorien 50 € bis 500 € scheidet der Spieler aus und erhält keine Punkte.

Antwort ein Spieler falsch auf eine Frage der Kategorien 1 000 € bis 16 000 € scheidet er aus und es werden ihm 1 000 € als Punkte gutgeschrieben.

Bei einer falschen Antwort auf eine Frage der Kategorien 32 000 € bis 1 000 000 € scheidet der Spieler für diese Runde aus und erhält 16 000 € als Punkte gutgeschrieben.

Wenn kein Spieler mehr im Spiel ist, beginnt eine neue Runde und der Spieler zur Linken des Spielleiters übernimmt dessen

Rolle. Er stellt nun die Fragen und führt den Wertungsblock. Der neue Spielleiter beginnt wieder mit einer Frage zu 50 €. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

#### Joker

Der Spielleiter fragt die Kandidaten reihum, ob sie für eine Frage einen Joker verwenden möchten. Jeder Spieler entscheidet sich, nachdem er die Frage und Antwortmöglichkeiten gehört hat. Wird ein Joker eingesetzt, streicht der Spielleiter das entsprechende Symbol auf dem Wertungsblock für den Spieler durch.

#### 50:50 Joker

Setzt ein Spieler den 50:50 Joker ein, streicht der Spielleiter das Symbol auf dem Wertungsblock durch. Der Spieler gibt seine Stimmkarten A,B,C,D an den Spielleiter. Der Spielleiter wählt zwei aus, von denen eine den richtigen Kennbuchstaben zeigen muss. Ohne dass die anderen Spieler die Karten sehen, gibt der Spielleiter dann diese zwei der Karten an den Spieler zurück. Der Spieler kann nun eine Karte hiervon als seine Antwort auswählen. Ist er noch nicht sicher, welche Antwort die richtige ist, darf er noch weitere Joker ins Spiel bringen oder auch für sich das Spiel beenden und die bis dahin erspielten Punkte als Gesamtergebnis für diese Runde behalten.

#### Publikumsjoker

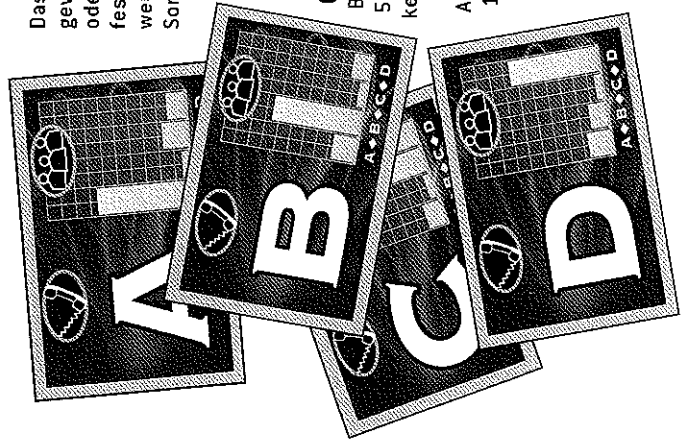
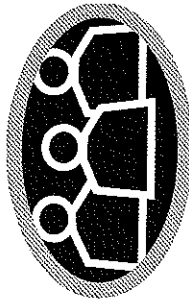
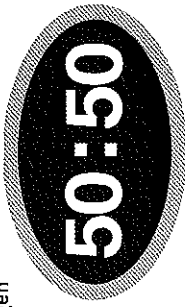
Setzt ein Spieler den Publikumsjoker ein, streicht der Spielleiter das Symbol auf dem Wertungsblock durch. Die anderen Spieler müssen nun eine Antwortmöglichkeit auswählen und die entsprechende Stimmkarte [A,B,C oder D] an den Spielleiter geben. Dabei sollte die Vorderseite der Karte nicht für die übrigen Mitspieler zu sehen sein. Der Spielleiter fügt von seinen Stimmkarten die mit dem richtigen Kennbuchstaben hinzu, mischt die Karten und überreicht sie dem Spieler, der den Joker eingesetzt hat. Aus den Kennbuchstaben für die Antworten kann der Spieler, der den Joker gesetzt hat, nun einen auswählen. Ist er noch nicht sicher, welche Antwort die richtige ist, darf er noch weitere Joker ins Spiel bringen oder auch für sich das Spiel beenden und die bis dahin erspielten Punkte als Gesamtergebnis für diese Runde behalten.

Für den Publikumsjoker gilt eine veränderte Regel, wenn das Spiel nur mit 2 Personen gespielt wird.

#### Telefonjoker

Setzt ein Spieler den Telefonjoker ein, streicht der Spielleiter das Symbol auf dem Wertungsblock durch. Der Spieler darf einen Mitspieler als Telefonpartner auswählen und ihn "anrufen". Dieser gibt nun seine Stimmkarte mit der seiner Meinung nach richtigen Antwort verdeckt an den Spielleiter. Der Spielleiter legt nun eine Stimmkarte mit dem Kennbuchstaben für die richtige Antwort dazu, mischt sich nun für diese Antwort (oder bei zwei verschiedenen Kennbuchstaben für eine Antwort) entscheiden. Ist er noch nicht sicher, welche Antwort die richtige ist, darf er noch weitere Joker ins Spiel bringen oder auch für sich das Spiel beenden und die bis dahin erspielten Punkte als Gesamtergebnis für diese Runde behalten.

Alternativ kann ein Spieler, wenn er den Telefonjoker einsetzt, auch jemanden anrufen, der nicht am Spiel beteiligt ist und diesen bitten, ihm bei der Beantwortung zu helfen. Für die Beantwortung hat der Angerufene 30 Sekunden Zeit. Der Spielleiter überwacht die Zeit. Ist der



Stimmkarten A, B, C, D