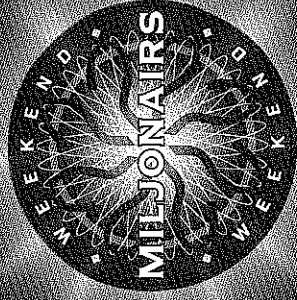


Spelregels



JUNIOR

Let op: Vraag en antwoord staan NIET op dezelfde kant van een kaartje! De letter die het goede antwoord aangeeft, staat aan de andere kant van het kaartje.

INHOUD VAN DE DOOS

5 kaarthouders
600 kaarten (580 vraag- & antwoordkaarten, 20 Vraag het Publiek/Bel een Vriend kaarten)

Geld
15 hulpfiches
Handleiding

VOORBEREIDING

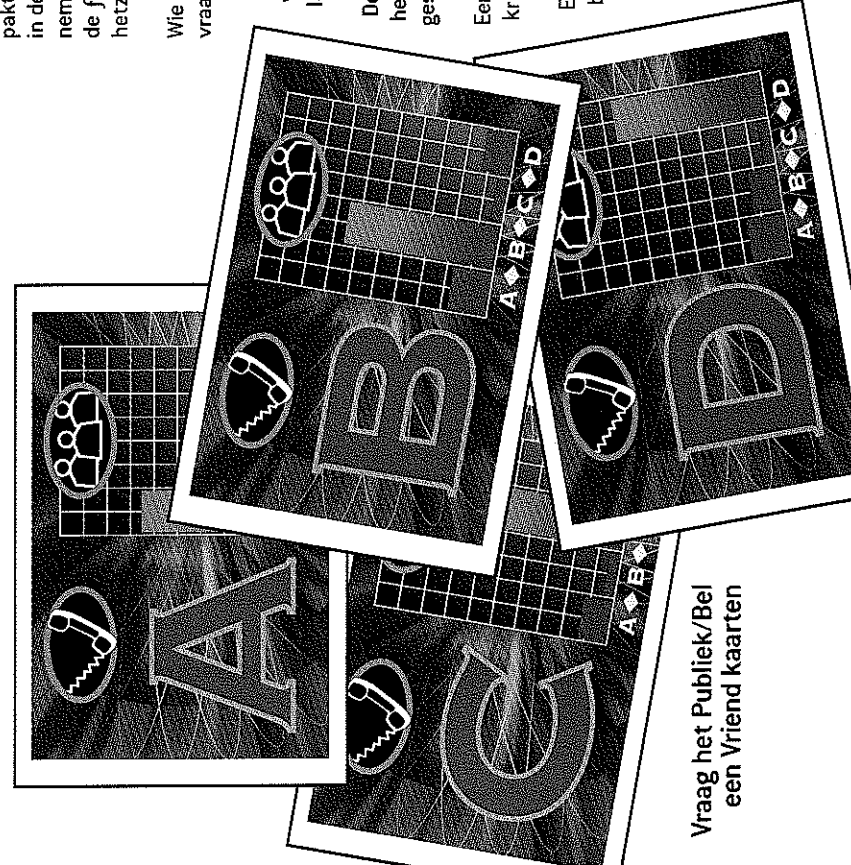
Verdeel de vraag- en antwoordkaarten in 15 stapeltjes overeenkomstig hun waarde. Schud elk stapeltje en plaats ze op volgorde in de vakjes in de doos. Er zijn een paar smallere vakjes; die zijn natuurlijk voor de vragenkaartjes met de hoogste geldbedragen, want daarvan zijn er minder.

Sorteer de bankbiljetten naar waarde en plaats ze in oplopende volgorde in de 14 sleuven. Voor het winnende biljet is geen sleuf; dat wordt voor iedere speler zichtbaar neergelegd.

Iedere speler neemt een kaarthouder, 3 hulpfiches (1 van elke soort), en 4 Vraag het Publiek/Bel een Vriend kaarten (A, B, C en D).

DOEL VAN HET SPEL

Doel van het spel is om als eerste speler een miljoen gulden te winnen of om de rijkste speler te zijn na een van tevoren afgesproken aantal ronden.



Vraag het Publiek/Bel een Vriend kaarten

HET SPEL

De spelers zijn om beurten een ronde lang spelleider. De spelleider is degene die de vragen stelt.

De spelleider begint een ronde door een kaart met een f 50,- vraag in de eigen kaarthouder te stoppen. De spelleider stelt de vraag en geeft de vier mogelijke antwoorden. De overige spelers beantwoorden de vraag door bij hun eigen kaarthouder die vakjes te sluiten van wat zij denken dat de drie foute antwoorden zijn.

Het juiste antwoord is zichtbaar aan de achterkant van de kaarthouder. De spelleider moet bij het voorlezen van de vraag dus opletten dat de spelers het antwoord niet zien.

De spelleider vraagt de spelers, beginnend met de speler links, of ze een hulpfiche willen gebruiken. Een speler mag bij dezelfde vraag een of meer fiches gebruiken, maar een gebruikt fiche mag tijdens de rest van een ronde niet meer worden gebruikt. Zo gauw een speler zijn definitieve keuze heeft gemaakt, mag hij niet meer van gedachte veranderen. Men laat nog niet zijn gekozen antwoord zien.

Als iedereen zijn antwoord (al dan niet met behulp van fiches) heeft bepaald, laten alle spelers tegelijkertijd hun antwoord aan de spelleider zien. Die leest het juiste antwoord voor (wat aan de achterkant van de kaarthouder zichtbaar is) en de spelers met het goede antwoord gaan door naar de volgende vraag.

De spelers met een fout antwoord doen die hele ronde niet meer mee en winnen niets.

De spelleider schuift de f 50,- vraag terug achter de f 50,- stapel, pakt de voorste kaart van de volgende stapel (f 100,-) en plaatst die in de kaarthouder. De spelers kunnen nu kiezen: of ze passen en nemen het verdiende geld in ontvangst, of ze gaan door en proberen de f 100,- vraag te beantwoorden. Bij de f 100,- vraag gaat het hetzelfde als bij de f 50,- vraag.

Wie de f 100,- vraag fout beantwoordt is af en wint niets. Wie de vraag goed beantwoordt gaat door naar de volgende vraag (f 250,-).

De spelers mogen altijd passen, ook nog nadat de vraag al is voorgelezen. Een speler die past ontvangt het geldbedrag van de laatste vraag die hij goed heeft beantwoordt.

De ronde gaat verder totdat alle spelers zijn afgevallen, gepast hebben of totdat iemand 1 miljoen gulden of meer bij elkaar heeft gespeeld. Die speler heeft dan meteen het spel gewonnen.

Een speler die een vraag van 50 tot 1.000 gulden fout beantwoordt, krijgt niets.

Een speler die een vraag van 1.000 tot 32.000 gulden fout beantwoordt, krijgt als troost 1.000 gulden.

Een speler die een vraag van 32.000 tot en met 1 miljoen gulden fout beantwoordt, krijgt als troost 32.000 gulden.

Wanneer iedereen af is of gepast heeft, wordt de speler links

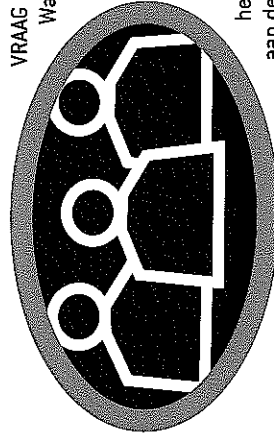
van de spelleider de nieuwe spelleider.
Een nieuwe ronde begint en iedereen krijgt weer 3 hulpfiches. De spelleider doet een f50,- kaart in zijn houder. Na deze ronde komt er weer een nieuwe spelleider, totdat iedereen een bepaald aantal keren spelleider is geweest of iemand 1 miljoen gulden bij elkaar heeft gespeeld.

HULPFICHES

De spelleider vraagt de spelers met de klok mee of ze een hulpfiche willen gebruiken. Een speler mag, na het horen van een vraag, een of meer fiches gebruiken. Wie besluit een fiche te gebruiken, geeft deze aan de spelleider.

50:50 FICHE

Wanneer een 50:50 fiche wordt gebruikt, geeft de speler zijn fiche plus zijn kaarthouder aan de spelleider. De spelleider gebruikt de schuifjes om twee foute antwoorden te bedekken waardoor er twee antwoorden overblijven. De spelleider geeft de kaarthouder nu zo terug dat de andere spelers niet kunnen zien welke antwoorden er over zijn. De speler die het fiche gebruikte kan nu kiezen uit twee antwoorden. Is hij nog steeds niet zeker, dan kan hij besluiten om nog een ander fiche te gebruiken, of de vraag niet te beantwoorden en het geld van de laatste vraag te incasseren.



VRAAG HET PUBLIEK

Wanneer een 'Vraag-het-Publiek' fiche wordt gebruikt, moeten de overige spelers een antwoord kiezen (A, B, C of D) en de bijbehorende Vraag-het-Publiek kaart met het antwoord naar beneden aan de spelleider geven. De

spelleider voegt de Vraag-het-Publiek kaart toe die het juiste antwoord weergeeft. De speler krijgt vervolgens deze kaarten te zien en mag aan de hand hiervan (hij weet dat er in ieder geval één goed antwoord tussen zit) zijn keuze bepalen. Ook nu nog kan de speler als hij wil besluiten om de vraag alsnog niet te beantwoorden en het geld van de laatste goed beantwoorde vraag te incasseren of eventueel nog een ander fiche te gebruiken.

BEL EEN VRIEND

Een speler die een Bel-een-Vriend fiche gebruikt, kiest één medespeler als zijn vriend. De vriend kiest een Vraag-het-Publiek/Bel-een-Vriend kaart en geeft deze aan de spelleider. De spelleider voegt daar de kaart met juiste antwoord bij en geeft de twee kaarten vervolgens aan de speler. De speler kiest een antwoord (wetende dat ten minste één en misschien wel beide antwoorden goed zijn) op zijn kaarthouder. Ook nu kan de speler als hij wil besluiten om de vraag alsnog niet te beantwoorden en het geld van de laatste vraag te incasseren of eventueel nog een ander fiche te gebruiken. De vriend krijgt zijn of haar antwoord ongezien weer terug.

Een alternatief voor deze kaart is dat de gebruiker daadwerkelijk een vriend belt en de vraag met de mogelijke antwoorden vertelt. Zo gauw er contact is heeft de vriend 30 seconden om de vraag te beantwoorden. Als de vriend niet thuis of in



©2001 Celador International Ltd.

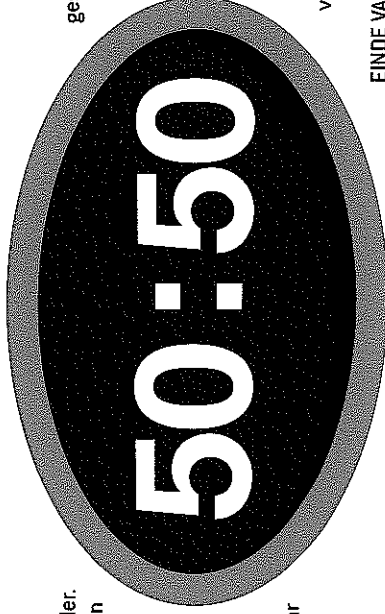
The 'Who Wants To Be A Millionaire?' logo is the property of Celador International Ltd.

Made by Jumbo International, P.O.Box 1729

1000 BS Amsterdam, NL

www.jumbo.nl

00712



gesprek is, heeft de speler pech gehad en moet hij alsnog zelf kiezen. Ook nu kan de speler als hij wil besluiten om de vraag alsnog niet te beantwoorden en het tot dan toe gewonnen geld te incasseren of eventueel nog een fiche te gebruiken.

Spelers die tijdens een ronde al zijn afgevallen, mogen nog steeds als publiek of vriend fungeren.

EINDE VAN HET SPEL

Winnaar is de speler die als eerste een miljoen gulden wint. Maar let op: is die speler minder vaak spelleider geweest dan een of meer medespelers, dan moet hij eerst nog een keer spelleider zijn. Mocht in dat laatste spel iemand anders ook het miljoen halen, dan wint van hen degene met het meeste geld.

Is er van tevoren een aantal ronden afgesproken, dan wint degene die na dat aantal ronden het meeste geld heeft.

REGELS VOOR 2 SPELERS

De regels zijn hetzelfde, behalve wat betreft het gebruik van de Vraag-het-Publiek/Bel-een-Vriend fiches.

Bij een Vraag-het-Publiek fiche mag de speler twee Vraag-het-Publiek kaarten aan de spelleider laten zien (tegelijk of een voor een). Als daar het goede antwoord bij zit, gaat de speler door naar de volgende ronde. Zo niet, dan kan de speler als hij wil besluiten om de vraag alsnog niet te beantwoorden en het tot dan toe gewonnen geld te incasseren of eventueel nog een fiche te gebruiken.

De procedure bij een Bel-een-Vriend fiche is zo goed als gelijk als bij een Vraag-het-Publiek fiche. Alleen nu mag de speler maar één kaart kiezen om te kijken of dat het goede antwoord is.

ALTERNatieve spelregels

Het spel kan ook net als op televisie gespeeld worden. Eén speler is de spelleider en één speler beantwoordt de vragen, terwijl de anderen als publiek en/of vriend fungeren.

