

Wahl und legt die Karte mit der entsprechenden Antwortmöglichkeit vor sich ab.

Telefon/Internet:

Beim Telefonjoker hat man die Möglichkeit, tatsächlich eine beliebige Person anzurufen oder im Internet nach der Lösung zu suchen.

Telefon: 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.

Internet: Sobald die Suchmaschine aufgerufen wurde, bleiben 30 Sekunden Zeit, um die richtige Antwort zu finden. Auch hier gilt, sollte aus irgendeinem Grund die Internetverbindung zusammenbrechen, gilt der Joker trotzdem als gespielt.

Publikumsbefragung:

Nutzt ein Kandidat bei einer

Frage den Publikumsjoker, müssen alle anderen Kandidaten eine Antwortmöglichkeit (A, B, C oder D) auswählen und die entsprechende Stimmkarte verdeckt dem Quizmaster geben.

Zusatzjoker:

Beim Zusatzjoker kann man die Mitspieler um Hilfe bitten. Es wird laut in die Runde gefragt, welcher Spieler die Frage beantworten kann. Wer den fragenden Spieler unterstützen möchte, meldet sich. Melden sich mehrere Mitspieler, hat der Kandidat die Wahl, von wem er die Frage beantwortet haben möchte. Wenn die Antwort des Helfers richtig ist, erhält dieser 5000 Euro.

Kandidaten, die in einer Runde ausgeschieden sind, dürfen weiterhin als „Publikumsjoker“ oder „Zusatzjoker“ mitspielen.

Spielende:

Sieger ist, wer als Erster eine Million Euro gewonnen hat. Doch aufgepasst: Das gilt nicht,

wenn er weniger oft Quizmaster war als ein oder mehrere andere Kandidaten.

In diesem Fall muss er noch einmal Quizmaster sein. Jetzt kann es passieren, dass in dieser Runde ein anderer Kandidat eine Million Euro gewinnt bzw. ein höheres Preisgeld erzielt und das Spiel für sich entscheidet. Ist vorher eine bestimmte Anzahl an Spielrunden vereinbart worden, endet die Partie nach der letzten Runde. Sieger ist, wer das meiste Geld gewonnen hat.

Auch erhältlich



18180 Spiel des Wissens Kartenspiel

RTL



Produced under licence from Sony Pictures Television
© [2019]CPT Holdings, Inc. All Rights Reserved
"Who Wants To Be A Millionaire?" and all associated logos, images and trade marks are owned and/or controlled by Sony Pictures Television
© RTL Television 2019, vermarktet durch die IP Deutschland GmbH

1977
jumbo.eu



Made by Koninklijke Jumbo B.V.
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, The Netherlands.
© 2019 Jumbodiset Group. All rights reserved.
Jumbo Spiele GmbH, Flurstrasse 63, D-42781 Haan

Achtung: Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Verschluckbare Kleinteile. Erststückergefahr. Verpackung mit Herstelleranschrift bitte aufbewahren. Die Inhalte und Farben können gegebenenfalls von der Darstellung auf den Fotos abweichen. Entwickelt in den Niederlanden. Produziert in den Niederlanden.

Spielanleitung



KARTEN



DAS OFFIZIELLE KARTENSPIEL ZUR RTL-QUIZSHOW



**Spielinhalt:**

- 100 Karten mit 200 Fragen
- 16 Stimmkarten (A, B, C, D)
- 16 Joker-Karten
- Spielregeln

Das Spiel:

Die Spieler übernehmen der Reihe nach für eine komplette Runde die Rolle des Quizmasters. Der Quizmaster stellt allen Kandidaten gleichzeitig die Fragen auf den Fragekarten. Die Spieler beantworten die Fragen mithilfe der Stimmkarten. Der Quizmaster fängt mit einer Frage mit niedrigem Gewinn (100 €) an und stellt anschließend Fragen mit stets höherem Gewinn. Die richtige Antwort ist jeweils in der Mitte der Fragekarte angegeben.

Beantwortet ein Spieler eine Frage falsch, scheidet er aus der Runde aus und verliert sein verdientes Geld. Die Kandidaten, die eine Frage richtig beantworten, haben die Wahl: Weiterspielen mit der nächsten Frage oder passen. Beim Passen dürfen sie das bislang verdiente Geld behalten. Die Kandidaten dürfen pro Runde zwei ihrer vier Joker einsetzen.

Vorbereitung:

Der erste Quizmaster wird bestimmt. Reihum übernimmt jeder Spieler für eine komplette Spielrunde die Rolle des Quizmasters. Der Quizmaster hält Stift und Papier bereit. Die Fragekarten werden sortiert in 7 Stapeln bereitgelegt. Jeder Kandidat erhält ein Set Stimmkarten und Jokerkarten.

Spielablauf:

Der Quizmaster nimmt eine 100-Euro-Fragekarte vom Stapel und liest die Frage auf der Rückseite sowie die vier dazugehörigen Antwortmöglichkeiten zwei Mal laut vor. Die Kandidaten wählen die

Stimmkarte mit dem Buchstaben der Antwort, die sie für richtig halten, und legen diese Karte verdeckt auf den Tisch. Wenn alle Kandidaten ihre Stimmkarte auf den Tisch gelegt haben, fragt der Quizmaster alle (angefangen beim Kandidaten zu seiner Linken), ob sie einen Joker einsetzen möchten. Pro Runde dürfen die Kandidaten zwei ihrer insgesamt vier Joker verwenden. Ein Spieler darf für ein und dieselbe Frage auch zwei Joker nutzen. Verwendete Joker werden beim Quizmaster abgegeben. Der Einsatz von Jokern wird immer als Erstes erledigt (siehe unten). Schließlich bittet der Quizmaster alle Kandidaten um ihre endgültigen Antworten, woraufhin alle die gewählten Stimmkarten umdrehen. Die Kandidaten, deren Antwort falsch war, scheiden aus der Runde aus. Kandidaten, deren Antwort richtig war, können nun passen oder mit der nächsten Frage fortfahren. Wer passt, darf den bisherigen Gewinn behalten. Der Quizmaster notiert den entsprechenden

Betrag. Anschließend nimmt der Quizmaster eine Fragekarte vom 1000-Euro-Stapel, und so weiter. Kandidaten, die passen, behalten ihr bisher verdientes Geld. In der unten stehenden Übersicht werden die Beträge aufgelistet, die beim Passen gelten. Wer passt, erhält das Geld für die Fragen, die er bisher richtig beantwortet hat. Erläuterung: Wenn ein Spieler bei 100 € das Spiel beendet, erhält er 100 €. Wenn ein Spieler bei 1000 € aufhört, dann sind es 1000 € plus 100 € also insgesamt 1.100 €. Hier der Gesamtüberblick:

100,- €	100,- €
1000,- €	1.100,- €
10.000,- €	11.100,- €
50.000,- €	61.100,- €
100.000,- €	161.100,- €
500.000,- €	661.100,- €
1.000.000,- €	1.661.100,- €

Kandidaten, die eine falsche Antwort gegeben haben, verlieren nicht ihren gesamten bisherigen Gewinn: Hat man eine 50.000- oder 100.000-Euro-Frage falsch

beantwortet, bekommt man 10.000 €. Beantwortet man eine 500.000- oder 1.000.000-Euro-Frage falsch, bekommt man 100.000 €. Ein Kandidat entscheidet erst nach dem Vorlesen der Frage, ob er passen möchte. Ist die Frage zu schwierig, kann er passen und auf die oben genannten Garantiebeträge zurückgreifen.

Neue Spielrunde:

Wenn alle Kandidaten aus der Runde ausgeschieden sind, da sie passen oder eine falsche Antwort gegeben haben, wird der nächste Spieler Quizmaster. Alle Kandidaten bekommen wieder ihre Joker und Stimmkarten. Der neue Quizmaster eröffnet die neue Runde mit einer 100-Euro-Frage.

Joker:

Der Quizmaster fragt die Kandidaten reihum (beginnend mit seinem linken Nachbarn), ob sie für die aktuelle Frage einen Joker verwenden möchten. Jeder Kandidat entscheidet, nachdem er die Frage und die

Antwortmöglichkeiten gehört hat. Die Spieler können pro Frage einen oder zwei Joker verwenden. Wird ein Joker eingesetzt, erhält der Quizmaster die entsprechende Joker-Marke vom Kandidaten und notiert den Jokereinsatz auf dem Block. Jeder Spieler kann jeden seiner Joker nur einmal pro Runde verwenden.

50 : 50 Der Spieler reicht dem Quizmaster seine Antwortkarten (A, B, C und D). Dieser gibt verdeckt zwei Karten zurück, von denen eine die richtige Antwort zeigt. Wenn der Kandidat trotz seines 50:50-Jokers immer noch unsicher ist, kann er anschließend einen weiteren Joker einsetzen oder sich entscheiden, aus der Spielrunde auszusteigen. Wenn er aussteigt, wird die Gewinnsumme der vorhergehenden Frage vom Quizmaster für diese Runde notiert. Wenn der Kandidat allerdings meint' nach Einsatz des 50:50-Jokers die richtige Antwort zu wissen, trifft er seine