



# Spielregeln

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

## Spielmaterial

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

## Spielvorbereitungen

Die Frage- und Antwortkarten werden ihrem Wert entsprechend auf 15 Stapel verteilt. Nachdem diese Kartenstapel gründlich gemischt wurden, können die Karten in die Fächer der Schachtel einsortiert werden. Hinweis: Die Anzahl der Karten nimmt mit dem steigenden Preisgeld ab, so dass die Karten mit den höheren Werten in die schmaleren Fächer einsortiert werden müssen.

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 diesen Spielregeln 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 Euro 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 50 Euro in das eigene Spielmodul steckt, die Frage und die dazugehörigen 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. Nur ein Schieber 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.

In der Gewinnabelle 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.

Der Quizmaster fährt mit dem Spiel fort, indem er die 50 Euro-Karte wieder unter den entsprechenden Stapel schiebt und die oberste 100 Euro-Karte in sein Spielmodul steckt. Nun beginnt der Spielablauf erneut wie zuvor beschrieben. Mit jeder Fragekarte verdoppelt sich das Preisgeld.

Die Runde ist zu Ende, sobald der erste Spieler 1 Million Euro gewonnen hat, beziehungsweise wenn alle Kandidaten entweder ausgeschieden sind oder gepasst haben. Es beginnt eine neue Spielrunde.



Stimmkarten  
A, B, C, D  
zu den Jokern

Der Quizmaster aus der ersten Runde übergibt diese Rolle nun an seinen linken Sitznachbarn. 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, indem er zwei Schieber schließt. 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

Bei diesem Joker ist es möglich, eine beliebige 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.



Eine weitere Möglichkeit ist es, einen anderen Kandidaten als fiktiven Gesprächsteilnehmer "anzurufen". Dabei gibt man 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, beide 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.

### 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.

Ist 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.

Beim Einsatz des Jokers "Telefonat" zeigt der Kandidat dem Quizmaster zunächst eine Stimmkarte mit dem Lösungsbuchstaben für die seiner Meinung nach richtige Antwort. Stimmt die Antwort, erreicht der Kandidat die nächste Runde. Sollte die Antwort falsch sein, bekommt er eine zweite Chance: Er kann entweder aus den verbliebenen drei Antwortmöglichkeiten eine weitere auswählen und die entsprechende Stimmkarte wiederum dem Quizmaster überreichen oder sich für den Einsatz eines weiteren Jokers entscheiden oder das Spiel für diese Runde beenden und seinen bis dahin erspielten Gewinn behalten.

### 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.

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

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.

