



# Spielregeln

## Spielinhalt

- 1 Kartenhalter
- 752 Fragen (376 Karten, beidseitig bedruckt)
- 20 Stimmkarten A, B, C und D
- 20 Joker-Marken
- 1 Million-Schein
- 1 Antwortblock
- 1 Stift
- Spielregeln

## WICHTIG

**Jede Karte muss in den Kartenhalter gelegt werden, bevor sie vorgelesen wird.**

## 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.

## Vorbereitung

Jeder Spieler erhält jeweils eine Stimmkarte A, B, C und D sowie jeweils eine der drei (oder vier) verschiedenen Joker-Marken. Gemeinsam entscheiden sich die Spieler für eine der beiden Spielvarianten (siehe „Gewinnstufen“). Jeder Spieler ist im Verlauf des Spiels abwechselnd der Quizmaster, d. h. die Rolle des Moderators wird reihum von Spielrunde zu Spielrunde weitergegeben. Der Quizmaster stellt den anderen Spielern die Fragen. Er notiert ebenfalls die Gewinne jedes Spielers sowie die genutzten Joker auf dem Antwortblock.

## Spielablauf

Der Quizmaster beginnt die erste Spielrunde, indem er eine 50-Euro-Karte in den dafür vorgesehenen Kartenhalter steckt. Der Quizmaster kann in dieser Spielrunde kein Geld gewinnen. Er liest dann die Frage mit den dazugehörigen 4 Antwortmöglichkeiten laut vor und zeigt danach den Kartenhalter mit der Fragekarte den anderen Spielern.



Stimmkarten  
A, B, C, D  
für die Joker

**Achtung:** Der Buchstabe der richtigen Antwort ist auf der Rückseite des Kartenhalters durch eine kleine Öffnung sichtbar. Der Quizmaster muss also beim Vorlesen der Frage darauf achten, dass die Kandidaten die Lösung nicht sehen. Die Spieler müssen nun jeder für sich geheim entscheiden, welche Antwort sie für richtig halten. Dazu nehmen sie die Karte mit dem entsprechenden Antwortbuchstaben (also entweder A, B, C oder D) und legen sie verdeckt, vor sich auf den Tisch.

Beginnend mit seinem linken Nachbarn, fragt der Quizmaster reihum jeden Spieler, ob er einen seiner verfügbaren Joker nutzen möchte. Ein Spieler kann bis zu 3 (oder 4) Joker pro Frage nutzen, welche er dadurch jedoch verliert, d. h. dass ihm jeder Joker nur einmal pro Spielrunde zur Verfügung steht.

Hat ein Spieler sich für eine Antwort endgültig entschieden, kann er von dieser nicht mehr abweichen, d. h. sobald der Kandidat eine Stimmkarte vor sich abgelegt hat, gilt diese als „eingeloggte“ Antwort. Zu diesem Zeitpunkt haben die Spieler ihre gewählte Antwort noch nicht bekannt gegeben.

Anschließend fragt der Quizmaster jeden: „Ist das deine endgültige Entscheidung?“ Danach zeigen alle Spieler gleichzeitig ihre gewählten Antwortkarten (A, B, C oder D). Der Quizmaster gibt nun die richtige Antwort (auf der Rückseite der Fragekarte angegeben) bekannt und die Spieler mit der richtigen Antwort erreichen die nächste Fragestufe. Die Spieler mit einer falschen Antwort scheiden für diese Spielrunde aus.

Der Quizmaster nimmt nun die erste Karte der nächsthöheren Gewinnstufe und liest die Frage vor.

Die im Spiel verbliebenen Kandidaten haben nun die Wahl, ob sie versuchen möchten, die gestellte 100-Euro-Frage zu beantworten, oder 50 Euro (d. h. die Gewinnsumme der vorhergehenden Frage) erhalten wollen (die der Quizmaster dann als Gewinn auf dem Block notiert). Die Spieler, die auf Nummer sicher gehen und die 50 Euro wählen, sind von nun an von dieser Spielrunde ausgeschlossen. Die übrigen Spieler spielen weiter. Das gewonnene Geld im Verlauf der Spielrunden addiert sich zur Gesamtgewinnsumme auf und legt somit den Gewinner am Ende fest. Wer die 100-Euro-Frage richtig beantwortet hat, erreicht die nächste Gewinnstufe. Kandidaten, die die Frage falsch beantwortet haben, scheiden aus der Spielrunde aus und gewinnen gar nichts, da sie nicht freiwillig ausgestiegen sind.

Der Quizmaster notiert während des Spielverlaufs nach und nach die Gewinne jedes einzelnen Spielers.

**ACHTUNG:** Frage und Antwort stehen nicht auf derselben Kartenseite. Der Kennbuchstabe für die richtige Antwort ist jeweils auf der Rückseite der Karte angegeben.

## Die Gewinnstufen

Es gibt zwei unterschiedliche Spielvarianten. Vor Spielbeginn muss mehrheitlich entschieden werden, welche Spielvariante gewählt wird. Nach jeder Spielrunde kann neu entschieden werden.

Die Nicht-Risiko-Variante:

In der Gewinnstufen-Tabelle gibt es zwei Sicherheitsstufen: bei 500 Euro und 16.000 Euro. Wird eine der Fragen bis zur 500-Euro-Frage falsch beantwortet, verliert der Kandidat alles bisher gewonnene Geld und scheidet aus der Spielrunde aus. Wird eine der Fragen von 1000 Euro bis einschließlich 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 ab 32.000 Euro: Beantwortet ein Kandidat eine dieser Fragen falsch, fällt er auf eine Gewinnsumme von 16.000 Euro zurück und scheidet aus der Spielrunde aus.

Risiko-Variante:

Bei der Risiko-Variante fällt die Sicherheitsstufe bei 16.000 Euro weg, d. h. je nach Gewinnstufe fällt man auf 0 Euro oder auf 500 Euro zurück. Nur bei dieser Variante gibt es den sogenannten „Zusatzjoker“.

Hinweis: Wenn ein Kandidat eine Frage nicht beantworten kann, kann er jederzeit aus der Spielrunde aussteigen und das bisher gewonnene Geld behalten.

## Neue Spielrunde

Wenn alle Kandidaten durch freiwilliges Aussteigen oder eine falsche Antwort in ausgedient sind, beginnt eine neue Spielrunde. Der Spieler, der links neben dem aktuellen Quizmaster sitzt, übernimmt für die kommende Spielrunde die Rolle des Quizmasters. Dieser nimmt nun eine 50-Euro-Karte, platziert diese in dem Kartenhalter und das Spiel geht nach dem bereits erklärten Prinzip weiter wie bisher.

## Joker

Der Quizmaster fragt die Kandidaten reihum (beginnend mit dem Spieler der links neben ihm sitzt), ob sie für die gestellte Frage einen Joker verwenden möchten. Jeder Kandidat entscheidet, nachdem er die Frage und die Antwortmöglichkeiten gehört hat. Die Spieler können pro Frage einen oder mehrere Joker verwenden. Wird ein Joker eingesetzt, erhält der Quizmaster die entsprechende Joker-Marke vom Kandidaten und notiert den Jokereinsatz auf dem Block. Jeder Joker kann nur einmal pro Runde verwendet werden.

## 50:50

Der Spieler reicht dem Quizmaster seine Antwortkarten (A, B, C und D). Dieser gibt ihm verdeckt zwei Karten zurück, von denen eine die richtige Antwort beinhaltet. Wenn der Kandidat, trotz seines 50:50-Jokers immer noch unsicher ist, kann er anschließend einen weiteren Joker ausspielen oder sich entscheiden, aus der Spielrunde auszuweichen. Wenn er aussteigt, wird die Gewinnsumme der vorhergehenden Frage vom Quizmaster für diese Partie notiert. Wenn der Kandidat allerdings meint, nach Einsatz des 50:50-Jokers die richtige Antwort zu wissen, trifft er seine Wahl und legt die Karte mit der entsprechenden Antwortmöglichkeit vor sich hin.

## 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.

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.

Sollte der Kandidat trotz des Publikumsjokers dennoch zögern, kann er entweder noch einen weiteren Joker einsetzen oder aus der Spielrunde aussteigen.

Wenn er aussteigt, wird die Gewinnsumme der vorhergehenden Frage vom Quizmaster für ihn für diese Spielrunde notiert.

Die Mitspieler erhalten ihre Stimmkarten zurück.

## Telefon

Beim Telefonjoker hat man die Möglichkeit eine beliebige Person wirklich 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.

## 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 Helfenden richtig ist, erhält dieser 5000 Euro.

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

## 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 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.



WER WIRD MILLIONÄR					
Gewinn	Spieler 1	Spieler 2	Spieler 3	Spieler 4	Spieler 5
€50	€	€	€	€	€
€100	€	€	€	€	€
€200	€	€	€	€	€
€300	€	€	€	€	€
€500	€	€	€	€	€
€1.000	€	€	€	€	€
€2.000	€	€	€	€	€
€4.000	€	€	€	€	€
€8.000	€	€	€	€	€
€16.000	€	€	€	€	€
€32.000	€	€	€	€	€
€64.000	€	€	€	€	€
€125.000	€	€	€	€	€
€500.000	€	€	€	€	€
€1 MILLION	€	€	€	€	€
ZUSATZJOKER €5.000	€	€	€	€	€



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

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



19736

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