



Spielanleitung



Inhalt:

100 Fragekarten

4 x 4 Stimmkarten (A, B, C, D)

4 x 4 Hilfsjoker

Spielregeln

Das Spiel:

Die Spieler übernehmen der Reihe nach eine volle 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. 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 Hilfsjoker einsetzen.

Vorbereitung:

Den ersten Quizmaster bestimmen. In einer kompletten Spielrunde muss jeder Spieler ein Mal die Rolle des Quizmasters übernommen haben. Der Quizmaster hält Stift und Papier bereit.

Die Fragekarten werden sortiert in 7 Stapeln bereit gelegt. Jeder Kandidat erhält ein Set Stimmkarten und Hilfsjokerkarten.

Das Quiz fängt an:

Der Quizmaster nimmt eine 100€-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, die zu der Antwort gehört, 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 Hilfsjoker einsetzen möchten. Pro Runde dürfen die Kandidaten zwei ihrer insgesamt vier Hilfsjoker verwenden. Ein Spieler darf für ein und dieselbe Frage eventuell auch beide Hilfsjoker nutzen. Der verwendete Hilfsjokerkarte wird beim Quizmaster abgegeben. Wird der zweite Hilfsjokerkarte verwendet, werden alle Hilfsjokerkarten abgegeben. Der Einsatz von Hilfsjokern wird immer erst erledigt (siehe unten).

Schließlich bittet der Quizmaster allen Kandidaten um ihre endgültigen Antworten, worauf 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 das bisher verdiente Geld behalten. Der Quizmaster notiert den entsprechenden Betrag. Anschließend nimmt der Quizmaster eine Fragekarte von dem 1000€-Stapel.

Auf diese Weise geht das Spiel weiter. Kandidaten, die passen, behalten ihr bisher verdientes Geld. Untenstehend werden die Beträge aufgelistet, die beim Passen gelten. Kandidaten die passen erhalten den Geldbetrag den sie bisher richtig beantwortet haben. 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€. Siehe 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 immer ihr gesamtes verdientes Geld: Hat man eine Frage von 50.000€ oder 100.000€ falsch beantwortet, bekommt man trotzdem noch 10.000€. Beantwortet man eine Frage von 500.000€ oder 1.000.000€ falsch, bekommt man trotzdem noch 100.000€.

Ein Kandidat entscheidet erst nach dem Hören der Frage, ob er passen möchte. Ist die Frage zu schwierig, kann er 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 Hilfsjokerkarten und Stimmkarten. Der neue Quizmaster eröffnet die neue Runde wieder mit einer 100€-Frage.

Hilfsjoker:

Wenn alle Kandidaten eine Stimmkarte auf den Tisch gelegt haben, fragt der Quizmaster alle, angefangen beim Spieler zu seiner Linken, ob sie einen Hilfsjoker einsetzen möchten. Ein Kandidat darf für eine Frage höchstens zwei seiner vier Hilfsjoker benutzen. Nach Verwendung wird die Karte beim Quizmaster abgegeben. Wird der zweite Hilfsjoker genutzt, werden die übrigen drei Karten abgegeben.

50 : 50 Der Kandidat gibt dem Quizmaster seine vier Antwortkarten. Der Quizmaster gibt zwei Karten zurück, auf denen auch die richtige Antwort stehen muss. Die anderen Kandidaten dürfen die Karten auf keinen Fall sehen. Der Kandidat kann jetzt zwischen den Antworten der beiden Karten wählen. Besteht noch immer Zweifel, kann ein zweiter Hilfsjoker eingesetzt werden oder man kann passen.

Telefon/Internet Mit diesem Hilfsjoker darf man jemanden anrufen oder im Internet nach der richtigen Antwort suchen. Telefon: Sobald der Gesprächspartner abgenommen hat, hat man 30 Sekunden Zeit, die richtige Antwort in Erfahrung zu bringen. Nimmt der Gesprächs-

partner nicht ab oder ertönt das Besetztsignal, ist der Hilfsjoker dennoch verbraucht.

Internet: Zunächst darf Google (oder eine andere Suchmaschine) gestartet werden. Danach bekommt der Kandidat 30 Sekunden Zeit zum Finden der richtigen Antwort. Reicht die Zeit nicht oder wird die Verbindung unterbrochen, ist der Hilfsjoker dennoch verbraucht.

Publikum fragen:

Die anderen Kandidaten geben dem Kandidaten eine Antwortkarte, die sie für richtig halten. Mithilfe dieser Hinweise trifft der Kandidat seine Wahl.

Einen Assistenten wählen:

Der Kandidat fragt seine Mitspieler, wer die richtige Antwort zu wissen glaubt. Anschließend wählt er einen Assistenten. Ist die Antwort des Assistenten korrekt, bekommt dieser hierfür 5000€.

Ende des Spiels:

Hat ein Spieler als Erster eine Million Euro verdient, ist er der Gewinner. Aber Achtung! Ist der betreffende Spieler weniger oft Quizmaster gewesen als die anderen Spieler, hat er noch immer nicht gewonnen. Er muss dann in der nächsten Runde die Rolle des Quizmasters übernehmen und dann kann passieren, dass ein anderer Kandidat mehr Geld einspielt als er. Man kann auch vereinbaren, eine bestimmte Zahl von Runden zu spielen. Der Spieler, der das meiste Geld verdient hat, ist der Gewinner.





www.jumbo.eu

Auch erhältlich



03987 Rubik's Kartenspiel



18180 Spiel des Wissens Kartenspiel



Achtung: Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten.
Verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr.
Verpackung mit Herstelleranschrift bitte aufbewahren.

18179

**Made by Koninklijke Jumbo B.V.,
part of JumboDiset.**

Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, the Netherlands.
© Koninklijke Jumbo B.V., all rights reserved.

Made in The Netherlands.
Visit: www.jumbo.eu.