



Das Eine-Million-Mark-Quiz!

INHALT

1 Spielbrett, 1 Würfel, 8 Spielfiguren, 1 Krone für den Captain, Drehscheibenpfeil (in 2 Teilen), 4 Kartensätze, 1 Satz Spielgeld sowie 1 Pappkarton mit 1 Drehscheibe, 4 Antwort-Chips und 10 Joker-Chips,

SPIELVORBEREITUNG

1. Sortieren Sie die verschiedenfarbigen Kartensätze in vier Stapel. Danach mischen Sie jeden Stapel gut durch und legen ihn auf das jeweils farblich passende Feld auf dem Spielbrett.
2. Sortieren Sie das Spielgeld nach den Beträgen und legen Sie sie wie folgt jeweils in die Mitte der Farbzonen:

15x25.000 in jede der drei violetten Zonen;

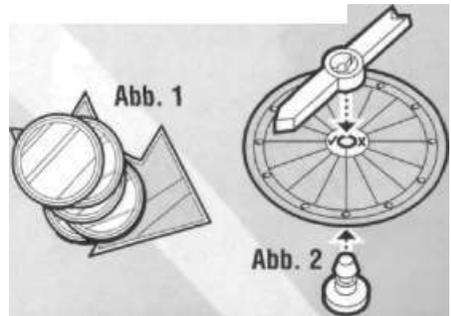
15 x 50.000 in jede der drei blauen Zonen;

drei blauen Zonen;

15 x 75.000 in die erste der beiden goldenen Zonen.

Das restliche Geld kommt in die "Bank": Sortieren Sie es in drei Stapel und legen Sie diese neben das Spielbrett.

3. Lösen Sie nun die einzelnen Teile aus dem Papprahmen. Die Joker-Chips stapeln Sie auf dem Joker-Feld auf (Abb. 1) und die Antwort-Chips legen Sie neben das Spielbrett. Nun setzen Sie noch die Drehscheibe zusammen (Abb. 2).



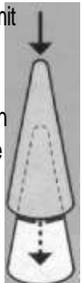
4. Jeder Spieler sucht sich eine Spielfigur aus und setzt sie auf das Spielanfang-Feld des Spielbretts.

DAS ZIEL DES SPIELS

Machen Sie sich auf den Weg zur Million und sahen Sie am meisten Geld ab, indem Sie am längsten im Spiel bleiben!

DER SPIELABLAUF

Die Spieler würfeln reihum: Der Spieler mit der höchsten Augenzahl ist als Erster an der Reihe und übernimmt gleichzeitig als Erster die Rolle des Captains. Wenn Sie in dieser Runde der Captain sind, setzen Sie die silberne Krone auf Ihre Spielfigur. Jetzt wissen alle, wer hier das Sagen hat.



Der Weg über das Spielbrett

- Sie bewegen sich immer gegen den Uhrzeigersinn um das Spielfeld - und zwar innerhalb der Zonen und wenn Sie zur nächsten Zone weitergehen.
- Wenn Sie auf einem Feld landen, auf dem bereits ein anderer Spieler steht, dann stellen Sie Ihre Figur auf das nächste freie Feld, Die Startfelder sind die einzigen, auf denen mehrere Figuren gleichzeitig stehen dürfen.
- Wenn Sie Ihren Zug beendet haben, ist der rechts neben Ihnen sitzende Spieler an der Reihe.

Wenn Sie am Zug sind

Würfeln Sie und bewegen Sie Ihre Spielfigur um die gewürfelte Augenzahl weiter. Die Anweisungen der Felder, auf denen Sie landen, müssen Sie befolgen:



Nochmal würfeln

Sie müssen noch einmal würfeln. Befolgen Sie die Anweisung des Feldes, auf dem Sie danach landen.



Zur nächsten Zone weitergehen

Gehen Sie direkt zum Startfeld der nächsten Zone. Bei Ihrem nächsten Zug folgen Sie dem Pfeil und arbeiten sich auf diese Weise einmal um die Zone herum.



Frage beantworten

1. Um eine Frage zu beantworten, stellen Sie ein Team aus drei Spielern zusammen.
- Wenn Sie der Captain sind, wählen Sie für das Team zwei Ihrer Mitspieler aus,
 - Wenn Sie nicht der Captain sind, dann **müssen** Sie den aktuellen Captain wählen plus einen anderen Spieler.

Hinweis: Sie müssen jedesmal, wenn Sie auf einem Fragefeld landen, ein Team benennen: Es darf dasselbe wie vorher oder eine neue Kombination aus Spielern sein.

2. Einer der Spieler, der nicht im Rateteam ist, zieht eine Karte vom violetten Stapel und legt sie mit der gespielten Frage nach oben auf das Spielbrett. Nun liest er die Frage sowie die daneben stehenden Antwortmöglichkeiten laut vor. In der Stufe 1 (die violetten Zonen) müssen Sie die richtige Antwort aus vier Möglichkeiten herausfinden.

3. Die drei Spieler des Teams dürfen sich nun untereinander über die richtige Antwort beraten.

4. Der Captain hat immer das letzte Wort: Er (bzw. sie) legt einen Antwort-Chip auf die Nummer in der Mitte des Spielbretts, die der Antwort entspricht, die das Team - oder der Captain-für die richtige hält.

5. Drehen Sie nun die Karte um: In der unteren, rechten Ecke der Kartenrückseite finden Sie die Nummer der richtigen Antwort.

- Haben Sie die **richtige Antwort** gewählt, dann erhält jeder der drei Spieler des Teams einen Geldschein aus der Mitte der Farbzone, in der sie **gerade spielen**. Jetzt kann der Captain entscheiden, ob das Team zur nächsten Farbzone weiterrückt (siehe Abschnitt "Der Zug des Captains" ab Seite 3).
- Haben Sie die **falsche Antwort** gewählt, dann werden Sie dafür zwar nicht bestraft, aber Sie sind auch nicht reicher geworden und dürfen nicht weitergehen!

Schieben Sie die gerade gespielte Karte wieder unter den entsprechenden Stapel. Danach ist Ihr rechter Nachbar am Zug.



Ca\$h

Spielen Sie "doppelt oder nichts"! Dafür setzen Sie einen Geldschein Ihrer Wahl und drehen die Drehscheibe. Achten Sie nun auf den kleinen Kreis in der Mitte der Scheibe:

- Hält der Pfeil im Bereich mit dem  an, dann hat sich Ihr Spieleinsatz verdoppelt! Nehmen Sie also Ihren Einsatz zurück und holen Sie sich denselben Betrag von der Bank ab.

- Hält der Pfeil im Bereich mit dem **X** an, dann verlieren Sie Ihren Spieleinsatz und die Bank kassiert ihn ein.

Hinweis: Wenn Sie gleich zu Anfang des Spiels auf einem Ca\$h-Feld landen und noch nicht über Bargeld verfügen, dann ist Ihr Zug an dieser Stelle zu Ende und Ihr rechter Nachbar ist an der Reihe.



Terminator

1. Wenn Sie auf einem Terminator-Feld landen und bereits Captain sind, dann drehen Sie die Drehscheibe. Die gedrehte Farbe stellt dann den Mitspieler dar, gegen den Sie jetzt um die Captain-Krone kämpfen. Sollte der Pfeil bei Ihrer eigenen Farbe oder einer anderen Farbe anhalten, für die es in dieser Runde keinen Spieler gibt, dann drehen Sie noch einmal.

Wenn Sie auf dem Terminator-Feld landen und nicht der Captain sind, drehen Sie die Drehscheibe, um Ihren Gegner zu bestimmen. Zeigt der Pfeil

- auf Ihre eigene Farbe, dann treten Sie gegen den aktuellen Captain an;
- auf die Farbe eines anderen Spielers, dann tritt dieser Spieler gegen den aktuellen Captain an;
- auf die Farbe des aktuellen Captains, dann darf sich der Captain seinen Gegner selbst auswählen;

- auf eine Farbe, für die es keinen Spieler gibt, dann drehen Sie noch einmal.

2. Die beiden Spieler machen sich nun für das Duell bereit, während ein anderer Spieler die oberste Karte vom silbernen Terminator-Stapel zieht, eine Frage aus den vier Terminator-Fragen der Karte auswählt und laut vorliest.

3. Jetzt wird's spannend: Ob richtig oder falsch - die erste Antwort, die einer der beiden Duellanten laut sagt, zählt. War die Antwort richtig, wird dieser Spieler Captain (wenn er bereits Captain war, dann behält er seine Rolle und natürlich die Krone). Die Krone wird nun auf die Spielfigur des neuen Captains gesetzt. Danach schieben Sie die gespielte Karte wieder unter den Terminator-Kartenstapel.

Der Zug des Captains

Jedesmal nachdem eine Frage (abgesehen von den Terminatorfragen) vom Team richtig beantwortet wurde, entscheidet der Captain, ob die drei Teamspieler direkt zum Startfeld der nächsten Zone weiterrücken oder nicht.

Jeder dieser drei Teamspieler kann immer nur um eine Zone weiterrücken. So kann z.B. der Captain von der zweiten zur dritten Zone weiterrücken, während ein Spieler seines Teams, der sich gerade in der ersten Zone befand, nur zur zweiten Zone aufrücken darf (und nicht zusammen mit dem Captain zur dritten Zone).

Die Terminator-Regeln

- Nachdem die Frage vorgelesen wurde, gilt nur die erste Antwort, die einer der beiden Spieler laut
- Gibt keiner der beiden Duellanten auf die Frage eine Antwort, bleibt der vorherige Captain
- Gibt der Herausforderer auf die Frage eine falsche Antwort, bevor der Captain antworten kann (ob richtig oder falsch), bleibt der vorherige Captain bestehen.
- Gibt der Captain eine falsche Antwort auf die Frage, bevor der Herausforderer antworten kann, dann wird der Herausforderer der neue Captain.

Die anderen Mitspieler, die nicht im Team waren, bleiben an ihren Plätzen und der nächste Spieler ist an der Reihe. Entscheidet sich der Captain gegen das Weiterrücken in die nächste Zone, dann fahren alle Spieler in der Zone fort, die sie bis dahin erreicht haben.

Der Weg zur Million - die zweite Stufe!

Wenn Sie von der letzten violetten Zone zur ersten der drei blauen Zonen aufrücken, dann erreichen Sie die zweite Stufe auf dem Weg zur Million.

Sobald Sie das entsprechende Startfeld betreten haben, ziehen Sie einen Joker-Chip vom Stapel und legen ihn vor sich ab (siehe hierzu den Abschnitt "Die Joker").

Das Spiel folgt nun dem bereits bekannten Verlauf, allerdings gibt es bei den Fragefeldern hier eine Abweichung:

- In der Stufe 2 muss das Rateteam vier richtige Antworten aus sechs Antwortmöglichkeiten auswählen. Und von jetzt ab gibt es **keine Absprachen** mehr innerhalb des Rateteams!
- Die drei Spieler des Rateteams legen nun jeweils (in beliebiger Reihenfolge) einen Antwort-Chip auf das Nummernfeld in der Mitte des Spielbretts, das der Antwort entspricht, die sie für eine der richtigen halten. Der Captain entscheidet, welches Mitglied des Rateteams - einschließlich ihm selbst - den vierten und letzten Antwort-Chip platziert.
- Wenn alle vier Antwort-Chips auf ein Nummernfeld gelegt wurden, darf der Captain **eine** der Antworten korrigieren, bevor er sie für endgültig erklärt.

Drehen Sie nun die Karte um: Auf der Rückseite finden Sie die vier Nummern der richtigen Antworten. Das Team muss **alle vier** korrekten

Antworten gegeben haben, um zu gewinnen. Sind alle vier Antworten richtig, gewinnt jedes Mitglied des Rateteams einen Geldschein aus der jeweiligen Zone, in der es **gerade gespielt hat**.

Die Joker

Den Joker-Chip, den Sie auf Ihrem Weg zur zweiten Zone erobert haben, können Sie nun dazu einsetzen, um eine **falsche Antwort** auf die Frage herauszubekommen. Und das geht so:

- Sobald drei Antwort-Chips auf die Nummernfelder gelegt wurden, darf der Captain entweder seinen eigenen Joker-Chip oder den eines anderen Teammitglieds ausspielen.
- Der Captain bittet nun den Spieler, der die Frage vorgelesen hat, darum, **eine der falschen Antworten** vorzulesen. Da nun eine der falschen Antworten bekannt ist, darf der Captain einen der drei bereits platzierten Antwort-Chips korrigieren. Danach legt er den vierten Antwort-Chip und erklärt die vier Antworten für endgültig.
- Sehen Sie nun nach, ob die richtigen Antworten gegeben wurden und verteilen Sie ggf. die gewonnenen Geldscheine an die Mitglieder des Rateteams. Danach wird der gebrauchte Joker-Chip wieder auf das Joker-Feld gelegt.

Der Weg zur Million - die dritte Stufe!

Wenn Sie in die erste der beiden goldenen Zonen weiterrücken, dann haben Sie bereits die dritte Stufe auf dem Weg zur Million erreicht! Die Fragen werden immer schwieriger - und Sie müssen jetzt aus neun Antwortmöglichkeiten die vier richtigen herausfinden!

In der dritten Stufe folgt der Spielablauf denselben Regeln wie für die zweite Stufe.

Aber hier können Sie in der ersten Goldzone 75.000 gewinnen, sofern Sie zu einem Rateteam gehören, das alle vier Antworten auf eine Frage richtig herausfindet!

Die Eliminierungsrunde

Der erste Spieler, der das Eliminator-Startfeld in der letzten Zone erreicht, startet den Showdown des Spiels!

- Alle Spieler - egal in welcher Zone sie zu diesem Zeitpunkt stehen - rücken auf das Eliminator-Startfeld vor.
- Alle Joker-Chips werden auf das Joker-Feld zurückgelegt. Danach werden sie wie folgt verteilt:
 - Der Spieler, der als erster das Eliminator-Startfeld erreicht hat, erhält 4 Joker-Chips;
 - Die anderen Spieler zählen ihr Geld: Der Spieler mit dem meisten Geld erhält 3 Joker-Chips;
 - Der zweitreichste Spieler bekommt 2 Joker-Chips, der drittreichste erhält 1 Joker-Chip und alle restlichen Spieler gehen leer aus.
- Der Captain gibt jetzt seine Krone ab und dreht die Drehscheibe: Derjenige Spieler, auf dessen Farbe der Pfeil zeigt, ist in der Eliminierungsrunde zuerst dran. Die anderen Spieler folgen in der üblichen Reihenfolge - nämlich reihum gegen den Uhrzeigersinn.

Jetzt geht's um Bares!

In der Eliminierungsrunde ist jeder Spieler auf sich selbst angewiesen! Wenn Sie an der Reihe sind, würfeln Sie und bewegen Ihre Spielfigur um die gewürfelte Augenzahl weiter.

Wenn Sie auf einem Fragefeld landen, müssen Sie die vier richtigen Antworten ganz allein ohne die Hilfe Ihrer Mitspieler herausfinden!

- Sie dürfen beliebig viele Ihrer Joker-Chips einsetzen, um die falschen Antworten herauszufinden. Spielen Sie alle auf einmal

aus oder teilen Sie sich Ihre Joker-Chips ein - für den Fall, dass Sie bis zur nächsten Runde weiterkommen...

- Haben Sie nicht alle vier Antworten richtig herausgefunden, ist für Sie alles zu Ende und Sie fliegen aus dem Spiel! Ihr Geld wird in die Mitte der letzten Spielzone gelegt und ihre Spielfigur sowie Ihre Joker-Chips werden aus dem Spiel genommen und zur Seite gelegt.
- Haben Sie alle vier Antworten korrekt herausgefunden, dann haben Sie es geschafft... zumindest in dieser Runde!

Wenn Sie auf einem Terminator-Feld landen, dann wird es richtig spannend! Drehen Sie die Drehscheibe, um Ihren Duellgegner zu bestimmen. Die Farbe, bei der der Pfeil stehenbleibt, ist Ihr Herausforderer.

Bleibt der Pfeil jedoch bei Ihrer eigenen Farbe stehen, dann wählen Sie sich Ihren Herausforderer aus den Mitspielern, die noch im Spiel sind, selbst aus. Drehen Sie eine Farbe, für die es keinen Spieler gibt, dann drehen Sie noch einmal.

Sie und Ihr Herausforderer machen sich nun bereit, während ein anderer Spieler die Frage laut vorliest. Denken Sie immer gut an die Terminator-Regeln: Die zuerst genannte Antwort zählt, ob sie nun richtig ist oder nicht!

- Wenn Sie als Erster antworten und die Antwort richtig ist, bleiben Sie im Spiel.
- Wenn Sie als Erster antworten, die Antwort aber falsch ist, dann fliegen Sie raus! Legen Sie Ihr Geld in die Mitte der letzten Spielzone und nehmen Sie Ihre Spielfigur sowie Ihre Joker-Chips aus dem Spiel.
- Wenn keiner der Duellanten eine Antwort gibt, muss der Herausforderer raten und eine Antwort geben.

WER GEWINNT Ca\$h?

Der letzte Spieler, der noch im Spiel ist, hat Ca\$h gewonnen! Herzlichen Glückwunsch! Nur Bares ist Wahres - darum streichen Sie die gesamte Kohle ein, die Ihre Mitspieler in der letzten Zone auf der Strecke gelassen haben und stecken sie in Ihren immer größer werdenden Geldsack. Das Spiel hat sich für Sie wirklich ausgezahlt... diesmal!

Schreiben Sie sich doch auf, wie viel Geld Sie in dieser Runde einkassiert haben - beim nächsten Mal könnte es für Sie nämlich ganz anders ausgehen!

Ein paar Tipps & Hinweise

- Wenn es in der Zone, in der Sie gerade spielen, keine Geldscheine mehr gibt, dann spielen Sie die Zone einfach zu Ende. Ein Terminator-Feld spielen Sie wie gehabt, aber wenn Sie auf einem Fragefeld landen, drehen Sie die Drehscheibe, anstatt eine Antwort zu geben:
 - Zeigt der Pfeil auf das , dann rücken Sie zum Startfeld der nächsten Zone weiter;
 - Zeigt der Pfeil auf das , dann bleiben Sie stehen und spielen bei Ihrem nächsten Zug in dieser Zone weiter.

- Sie sind Mitglied eines Rateteams, das die gestellte Frage korrekt beantwortet hat. Nun kann es aber vorkommen, dass in der Mitte der gespielten Zone für Sie kein Geldschein mehr übrig ist- Pech gehabt! Hier gehen Sie wohl leer aus!
- Wenn Sie als letzter Spieler eine bestimmte Zone verlassen und sich in der Mitte der Zone noch Geldscheine befinden, dann sammeln Sie diese ein und geben sie zurück in die Bank.
- Setzen Sie die Joker-Chips vorsichtig ein - sie könnten nämlich Ihr ganzes Spiel entscheiden! Und immer dran denken, dass Sie die Joker-Chips nur bei Fragen in den Spielstufen 2 und 3 einsetzen dürfen!
- Joker-Chips dürfen nicht zur Beantwortung der Terminator-Fragen eingesetzt werden!

Eine alternative Spielregel

Wenn das Spiel nicht zu schwierig werden soll, dann können Sie vor Spielbeginn untereinander festlegen, inwieweit man sich gegenseitig helfen darf. So dürfte z.B. jeder einmal einen bestimmten Mitspieler um Rat fragen oder Sie dürfen sich auch in den Spielstufen 2 und 3 untereinander beraten.



© 2001 Hasbro International Inc.
Alle Rechte vorbehalten.
Vertrieb in Deutschland durch Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest. Tel. 02921 965343.
Vertrieb in Österreich durch Hasbro Österreich GmbH, Davidgasse 92-94, A-1100 Wien. Tel. 0049 2921 965343.
Vertrieb in der Schweiz durch Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Beriten. Tel. 056 648 70 99.

030140324100



CASH ist ein Warenzeichen der Pearson Television Operations B.V., basierend auf dem Original-Showformat "Greed" von Dick Clark Productions Inc. und wird von Pearson Television Worldwide Licensing unter Lizenz durch Fox Broadcasting Inc. verwendet. Basierend auf der Pearson-Fernsehsendung CASH, lizenziert durch Pearson Television Worldwide Licensing. www.pearsonstv.com