



ANLEITUNG

Spielen Sie „Wer wird Millionär?“ elektronisch-jederzeit und überall, allein oder bis zu sechst.

Haben Sie das Zeug dazu, Millionär zu werden?

Sind Sie sicher?

Ist das Ihre endgültige Antwort?

Dann mal los!

Inhalt

Elektronisches Tischspiel,

100 doppelseitig bedruckte Fragenkarten,

1 Satz Spielgeld.

Spielvorbereitung

Richten Sie es sich mit dem Tischspiel vor sich bequem ein, öffnen Sie

den Deckel über den Spielrasten und ziehen Sie aus den 100

Fragenkarten eine beliebige Karte.

Genauso wie in der beliebten Fernseh-Quiz-Show müssen Sie nun

fünfzehn Fragen richtig beantworten, um Millionär zu werden. Jede der

doppelseitig bedruckten Karten stellt eine vollständige Spielrunde dar.

Auf der ersten Seite finden Sie die Fragen 1 bis 7 (DM 100 bis DM 4.000)

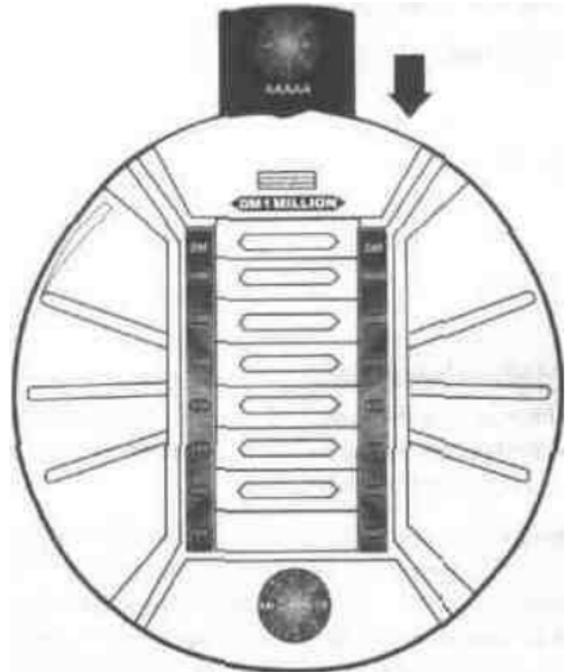
und auf der Rückseite die Fragen 8 bis 15 (DM 8.000 bis DM ■ Million).



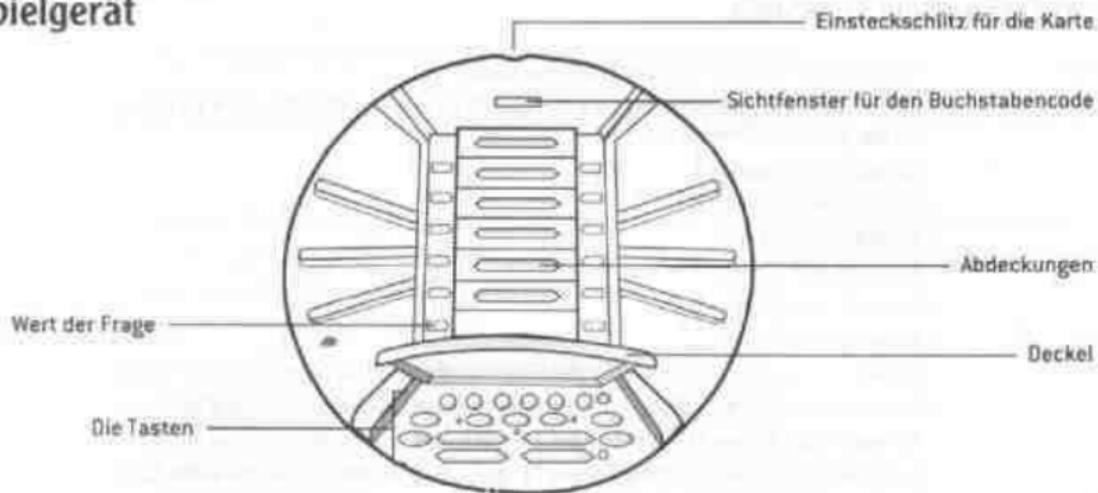
Oben auf jeder Seite der Karte sehen Sie einen fünfstelligen Buchstabencode. Sobald Sie eine Karte gezogen und in das Gerät gesteckt haben, müssen Sie - nach der entsprechenden Aufforderung durch die Stimme des Gastgebers - den Code in das Gerät tippen.

WICHTIG; Es ist wichtig, dass Sie den Code der Kartenseite richtig eingeben, denn nur so „weiß“ das Gerät, welche Karte Sie spielen und hinter welchen Buchstaben sich jeweils die richtigen Antworten verbergen.

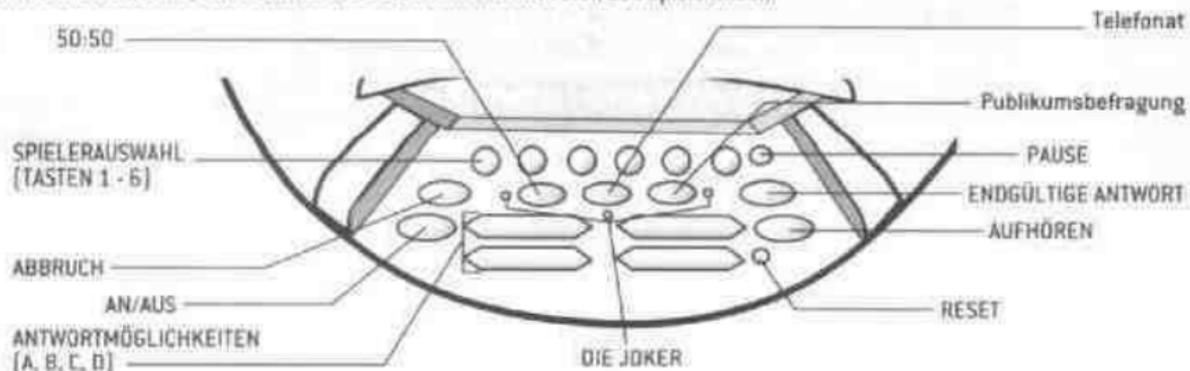
Wenn Sie Ihre erste Karte in das Gerät stecken müssen Sie darauf achten, dass die Seite mit den 7 Fragen (also der erste Teil der Spielrunde) nach vorne zeigt. Um die Fragen zu lesen, schieben Sie einfach die darüberliegenden Abdeckungen des Geräts nach oben bzw. unten.



Das Spielgerät



Öffnen Sie den Deckel, unter denen Sie die verschiedenen Tasten des Spiels finden,



Die verschiedenen Tasten

AN/AUS	• Schalten Sie hiermit das Gerät an oder aus.
PAUSE	• Legen Sie während einer Spielrunde eine Pause ein und setzen Sie es später an der gleichen Stelle fort.
■	•Auswahl von Spieler 1
2	•Auswahl von Spieler 2
3	•Auswahl von Spieler 3
4	•Auswahl von Spieler 4
5	•Auswahl von Spieler 5
6	•Auswahl von Spieler 6
A	• Auswahl von Antwort A oder für die Eingabe des Buchstabencodes der Karte
B	• Auswahl von Antwort B oder für die Eingabe des Buchstabencodes der Karte
C	• Auswahl von Antwort C oder für die Eingabe des Buchstabencodes der Karte
D	• Auswahl von Antwort D oder für die Eingabe des Buchstabencodes der Karte
	• Drücken Sie diese Taste, um den 50:50-Joker zu wählen
	• Drücken Sie diese Taste, um jemanden anzurufen
	• Drücken Sie diese Taste, um das Publikum zu befragen
AUFHÖREN	• Drücken Sie diese Taste, wenn Sie das Spiel beenden (also: „aufhören“) möchten
ABBRUCH	• Drücken Sie diese Taste, um eine bereits gedrückte Antwort rückgängig zu machen
ENDGÜLTIGE ANTWORT	• Drücken Sie diese Taste, um Ihre bereits gedrückte Antwort als endgültig zu bestätigen
RESET	• Zur Neueinstellung des Geräts

Das Ziel des Spiels

Das Ziel des Spiels ist, alle 15 Fragen auf dem Weg zur Million richtig zu beantworten.

Für jede Frage werden vier verschiedene Antwortmöglichkeiten angeboten • A, B, C oder D -, von denen jeweils eine die richtige Antwort ist.

Jede Spielrunde beginnt mit der DM-100-Frage. Im weiteren Verlauf des Spiels erklimmen Sie mit jeder richtig beantworteten Frage die nächste Stufe, wobei sich nicht nur die Fragenwerte erhöhen, sondern auch die Fragen selbst immer schwieriger werden. Und dies sind die einzelnen Spielstufen:

Frage 1: DM 100

Frage 2: DM 200

Frage 3: DM 300

Frage 4: DM 500

Frage 5: DM 1.000

Frage 6: DM 2.000

Frage 7: DM 4.000

Frage 8: DM 8.000

Frage 9: DM 16.000

Frage 10: DM 32.000

Frage 11: DM 64.000

Frage 12: DM 125.000

Frage 13: DM 250.000

Frage 14: DM 500.000

Frage 15: DM 1 Million

Wenn Sie nicht allein spielen, sondern mit mehreren Spielern (bis zu 6) die Jagd auf die Million antreten, spielen Sie außerdem darum, welcher Spieler die Runde als reichster gewinnt.

Los geht's!

Schalten Sie das Gerät ein, indem Sie die Taste AN/AUS drücken.

Auswahl der Spieler

Nachdem Sie von der Stimme Ihres Gastgebers, der Sie durch das Spiel führen wird, begrüßt wurden, wird er jeden Spieler bitten, eine Spieler-Nummer (1 bis 6) zu drücken. Drückt z.B. einer der Spieler die Nr. 3, wird er im Verlauf des Spiels immer als „Spieler 3“ angesprochen. Um die endgültige Anzahl der Spieler zu bestätigen, drücken Sie die Taste ENDGÜLTIGE ANTWORT.

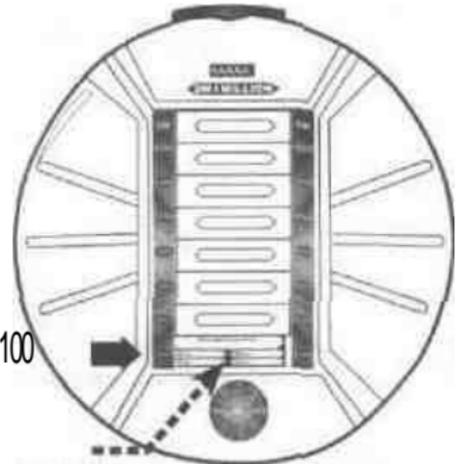
Die Fragenkarte

Als nächstes werden Sie aufgefordert, eine Fragenkarte in das Gerät zu stecken, und zwar so, dass die erste Seite [also mit den Fragen ab DM 100] nach vorne zeigt. Außerdem müssen Sie jetzt alle Abdeckungen nach oben schieben, so dass die DM-100-Frage sichtbar ist.

Nun werden Sie gebeten, den 5-stelligen Buchstabencode, der oben auf die Karte gedruckt ist, in das Gerät zu tippen. Tun Sie dies, indem Sie die Buchstaben A, B, C und D entsprechend des Codes drücken.

Eine Frage beantworten Wert der Frage: DM 100

Das Spiel beginnt nun mit der Frage für DM 100. Der Gastgeber fordert einen Spieler auf, die Frage laut vorzulesen und danach zu beantworten. Gehen wir nun davon aus, dass Sie dieser Spieler sind. Geben Sie die richtige Antwort (oder die Sie für richtig halten) so ein, indem Sie den entsprechenden Buchstaben der Antwort drücken (A, B, C oder D). Wenn Sie glauben, dass Sie aus



Versehen die falsche Taste gedrückt haben oder dass Ihre erste Antwort falsch war, dann können Sie Ihre erste Eingabe rückgängig machen, indem Sie die Taste ABBRUCH drücken. Danach drücken Sie ggf. eine andere Antworttaste. Um zu bestätigen, dass dies Ihre endgültige Antwort ist, drücken Sie die Taste ENDGÜLTIGE ANTWORT.

An dieser Stelle zeigt Ihnen das Spielgerät nicht an, welchen Buchstaben Sie gedrückt haben. Der Grund dafür ist, dass Sie eventuell mit mehreren Spielern spielen und diese nicht sehen sollen, für welche Antwort Sie sich entschieden haben.

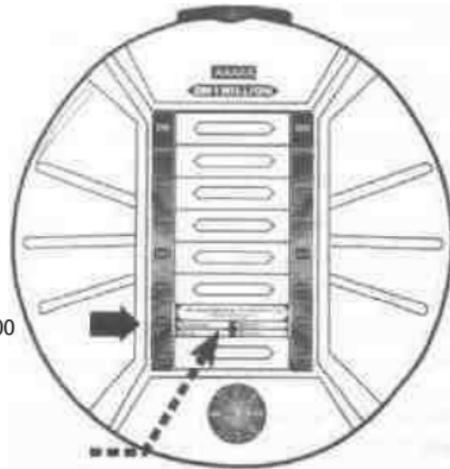
Danach wird der nächste Spieler aufgefordert seine Antwort einzugeben. Dieser Vorgang setzt sich so lange fort, bis alle Spieler ihre Antwort gedrückt haben.

Nachdem sich der letzte Spieler für seine endgültige Antwort entschieden hat, wird Ihnen der Buchstabe der richtigen Antwort genannt. Danach hören Sie, welche Spieler die Frage richtig und welche sie falsch beantwortet haben. Genauso wie in der Fernseh-Quiz-Show, müssen die Spieler, die falsch geantwortet haben, das Spiel jetzt verlassen bzw. aufhören. Die Spieler, die richtig geantwortet haben, sind weiterhin dabei und erklimmen die nächste Stufe auf dem Weg zur Million. Der Gastgeber teilt Ihnen jetzt mit, wieviel Mark die nächste Frage wert ist.

Das Spiel geht weiter, sobald Sie die unterste Abdeckung nach unten geschoben haben, so dass die DM-100-Frage jetzt verdeckt und die DM-200-Frage sichtbar ist.

Wert der Frage: DM 200

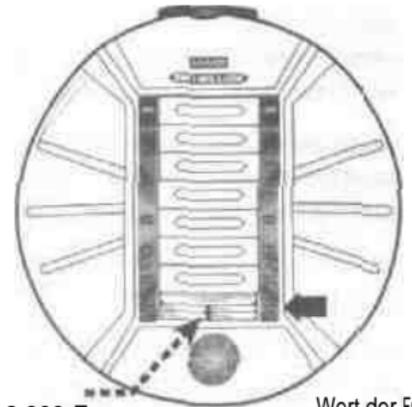
Sobald die nächste Frage sichtbar gemacht wurde und sich die Abdeckungen in der richtigen Position befinden, bittet der Gastgeber einen anderen Spieler darum, die DM-200-Frage laut vorzulesen und seine Antwort einzugeben. Sollten Sie allein spielen, dann übernehmen Sie diese Aufgabe natürlich immer selbst.



DM-200-Frage

Die erste Kartenseite ist durchgespielt...

Wenn Sie die 7. und letzte Frage der Kartenvorderseite richtig beantwortet haben, ist die 8. Frage für DM 8.000 an der Reihe, die aber auf der Kartenrückseite steht. Der Gastgeber bittet Sie nun darum, zunächst alle Abdeckungen wieder ganz nach oben zu schieben, die Karte umzudrehen und den neuen 5-stelligen Buchstabencode einzutippen, der oben auf der Kartenrückseite steht. Nachdem Sie den Code richtig eingegeben haben, fährt die Spielrunde bei der Frage für DM 8.000 fort.



Spielen Sie nun die Fragen der Kartenrückseite wie zuvor beschrieben durch. Dies geht so lange, bis die Millionen-Frage an der Reihe ist oder bis alle Spieler die Runde verlassen mussten, weil sie eine Frage falsch beantwortet haben.

Die Sicherheitsstufen

Auf Ihrem Weg zur Million über die IS Fragen gibt es zwei Sicherheitsstufen, an denen Sie Ihr bis dahin gewonnenes Geld sicher haben. Die erste Sicherheitsstufe liegt bei DM 1.000 und die zweite bei DM 32.000.

Wenn Sie vor Erreichen der DM 1.000 eine der darunter liegenden Fragen [z.B. die Frage für DM 500) falsch beantworten, haben Sie alles verloren und Sie verlassen das Spiel, ohne Geld gewonnen zu haben. Haben Sie es bis zu den DM 1.000 geschafft und auch diese Frage korrekt beantwortet, sind Ihnen die DM 1.000 sicher.

Beantworten Sie aber eine Frage zwischen DM 2.000 und DM 32.000 falsch, dann fallen Sie zur ersten Sicherheitsstufe zurück und beenden das Spiel mit DM 1.000.

Genauso sieht es bei der zweiten Sicherheitsstufe von DM 32 000 aus: Gelingt Ihnen die richtige Antwort auf die Frage für DM 32.000, dann haben Sie diesen Betrag sicher. Können Sie eine der danach folgenden, höheren Fragen aber nicht richtig beantworten, fallen Sie auf die zweite Sicherheitsstufe zurück und hören mit DM 32.000 auf.

Nach den DM 32.000 gibt es keine Sicherheitsstufe mehr; danach müssen Sie alle Fragen richtig beantworten, um die entsprechenden Beträge zu behalten, oder freiwillig aussteigen, um Ihren zuletzt gewonnenen Betrag behalten zu können

Die Joker

Während Sie über die richtige Antwort zu einer Frage nachdenken, teilt Ihnen der Gastgeber mit, wie viele und welche Joker der jeweilige Spieler übrig hat. Die verfügbaren Joker werden auch jeweils durch ein aufleuchtendes Licht neben bzw. unter der jeweiligen Joker-Taste angezeigt. Wenn Sie also mit Ihrer Antwort an der Reihe sind, setzen Sie einen Joker ein, indem Sie einfach die entsprechende Taste drücken.

Wenn Sie einen Ihrer Joker bereits verbraucht haben und später versuchen sollten, ihn noch einmal zu verwenden, dann wird Ihnen der Gastgeber des Spiels mitteilen, dass es nicht möglich ist, den Joker noch einmal einzusetzen.

50:50



Wenn Sie diesen Joker gewählt und die entsprechende Taste gedrückt haben, leuchten für einige Sekunden die beiden Antwort-Tasten auf, die als mögliche Antworten wegfallen. Gleichzeitig erfahren Sie vom Gastgeber, dass eine der beiden verbleibenden Antworten die richtige ist. Drücken Sie nun die Taste der beiden verbleibenden Antworten, von der Sie meinen, dass sie die richtige ist.

Publikumsbefragung



Je nachdem, wie viele Spieler zu diesem Zeitpunkt noch im Spiel sind, kann dieser Joker auf zwei verschiedene Arten zum Einsatz kommen:

I. Es war oder ist nur noch ein Spieler dabei oder alle Spieler verwenden diesen Joker bei derselben Frage: Die Ergebnisse der Publikumsbefragung, die Ihnen der Gastgeber mitteilt, stellen - genauso wie in der Fernseh-Quiz-Show - die Meinung des Publikums dar. In den meisten Fällen ist die Antwort, die der Großteil des Publikums gewählt hat, richtig. Sie sollten aber trotzdem vorsichtig sein: Umso schwieriger die Fragen werden, desto geringer ist die Chance, dass der Großteil des Publikums die richtige Antwort kennt. Der Gastgeber bittet alle Spieler darum,

nacheinander die Taste ihrer Spielernummer zu drücken, um sich die Ergebnisse der Publikumsbefragung anzuhören. Dabei hören Sie zuerst die häufigste Antwort, danach die zweithäufigste Antwort, die dritthäufigste Antwort und zuletzt die seltenste Antwort. Wenn der Joker gespielt ist, wird einer der Spieler aufgefordert, seine endgültige Antwort einzugeben.

?. Nur ein Spieler wählt für die Frage diesen Joker (in diesem Beispiel handelt es sich um Sie): Zunächst müssen alle anderen Spieler, die die Frage nicht mit Hilfe dieses Jokers beantworten möchten, ihre Antworten drücken. Danach drücken Sie die Taste Ihrer Spielernummer, um sich das Ergebnis des Publikums anzuhören. Das Ergebnis beruht hierbei auf den Antworten, die Ihre Mitspieler vor Ihnen gedrückt haben. Dabei erfahren Sie jedoch nicht, welcher Spieler welche Antwort gegeben hat. Das Ergebnis könnte z.B. so aussehen: ein Spieler stimmt für Antwort A, ein anderer Spieler stimmt für Antwort B und die zwei restlichen Spieler stimmen für Antwort C. Nach diesem Ergebnis müssen Sie die Antwort, die Sie für die richtige halten, eingeben.

Telefonat



Wenn Sie sich für diesen Joker entschieden und die entsprechende Taste gedrückt haben, hören Sie zunächst die passende Bestätigung des Gastgebers und sehen danach ein aufleuchtendes Licht neben der Telefonat-Taste. Nun können Sie tatsächlich entweder jemanden anrufen, der Ihnen bei dieser Frage helfen kann oder Sie bitten einen Ihrer Mitspieler, der bereits aus dem Spiel aussteigen musste, um Hilfe. Sobald sich Ihr Ratgeber am Telefon gemeldet hat, drücken Sie noch einmal die Taste TELEFONAT und halten den Telefonhörer so an das Mikrofon des Spielgeräts, dass Ihr telefonischer Ratgeber den Text des Gastgebers hören kann. Der Gastgeber informiert Ihren Ratgeber darüber, dass Sie gerade „Wer wird Millionär?“ spielen und bei einer Frage seine Hilfe brauchen - genau wie im Fernsehen! Ah diesem Zeitpunkt läuft die Uhr: Innerhalb von 30 Sekunden müssen Sie Ihrem Ratgeber die Frage sowie die vier Antwortmöglichkeiten vorlesen, und Ihr Ratgeber muss Ihnen seinen Tipp über die richtige Antwort geben. Nach Ablauf der 30 Sekunden müssen Sie das Telefonat beenden und Ihre Antwort auf die Frage geben.

Sie dürfen jederzeit während der 30 Sekunden die Taste ENDGÜLTIGE ANTWORT drücken, um den Telefonat-Joker zu beenden.

Sind Sie immer noch nicht sicher?

Wenn Sie nach dem Einsatz Ihrer Joker immer noch nicht sicher sind, welche die richtige Antwort ist, können Sie auch gerne einen weiteren Joker für die Frage verwenden. Denken Sie allerdings daran, dass Ihnen jeder der drei Joker während einer Spielrunde jeweils nur einmal zur Verfügung steht. Überlegen Sie also gut, wie Sie Ihre kostbaren Joker am geschicktesten einsetzen.

Das Spiel verlassen

Wenn Sie aus dem Spiel aussteigen möchten, weil Sie z.B. die nächste Frage nicht mehr beantworten können und nicht riskieren möchten, durch eine falsche Antwort auf die letzte Sicherheitsstufe zurückzufallen, drücken Sie einfach die Taste AUFHÖREN, nachdem Sie die Frage gehört bzw. gelesen haben. Drücken Sie die Taste AUFHÖREN danach zur Bestätigung noch einmal. An» Ende der Fragerunde teilt Ihnen Ihr Gastgeber mit, mit welchem Geldbetrag Sie aufhören. Nehmen Sie sich nun das entsprechende Spielgeld über den gewonnenen Betrag. Sollten Sie nicht alleine sondern mit mehreren Spielern spielen, behält jeder Spieler sein gewonnenes Geld bis zum Ende der Spielrunde, so dass Sie herausfinden können, welcher Spieler als reichster gewinnt,

Denken Sie daran: Dies ist nur ein Spiel und Sie können kein echtes Geld gewinnen.

Das Spielende

Das Spiel endet, sobald alle Spieler eine Frage falsch beantwortet oder freiwillig aufgehört haben, oder aber sobald einer oder mehrere Spieler die Millionen-Frage korrekt beantwortet haben. Das Spielgerät stellt nun fest, welcher Spieler die Runde mit wie viel Geld beendet und „Wer wird Millionär?“ als reichster Spieler gewinnt.

Am Ende des Spiels verabschiedet sich Ihr Gastgeber von Ihnen und das Gerät schaltet sich von selbst aus. Aber selbstverständlich sind Sie herzlich willkommen, eine neue Runde zu spielen, indem Sie die Taste AN/AUS drücken und von vorne beginnen.

WICHTIGE HINWEISE

So entfernen Sie den Sockel des Spielgeräts, um die Batterien einzulegen bzw. auszuwechseln:

Das Einlegen bzw. Austauschen der Batterien sollte stets durch einen Erwachsenen erfolgen.

1. Halten Sie das Spielgerät mit einer Hand fest, wobei Sie mit den Fingern in die Lücke zwischen dem Gerät und dem Sockel greifen.
2. Danach halten Sie den Sockel mit der anderen Hand wie gezeigt fest [siehe Abbildung 1].
3. Ziehen Sie nun das Gerät und den Sockel einfach auseinander (siehe Abbildung 2). Unter dem Sockel finden Sie das Batteriefach.

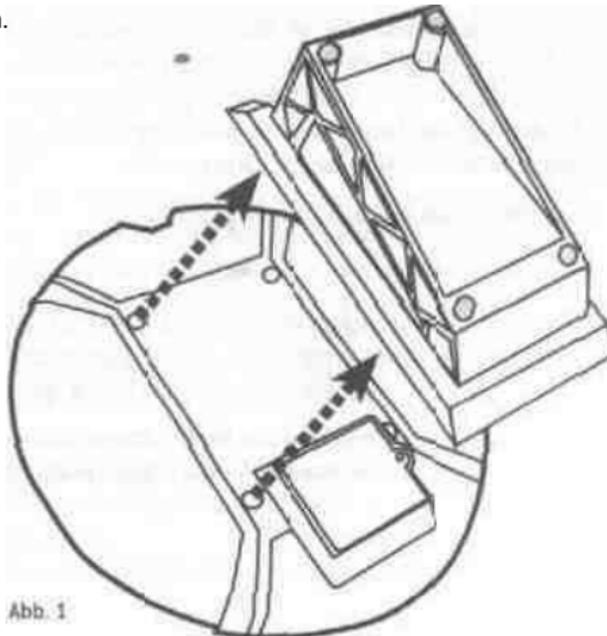


Abb. 1



EINLEGEN DER BATTERIEN

3 x LR6/AA (1,5V) Batterien für das Spielgerät erforderlich (nicht enthalten).

ACHTUNG: Batterien sind durch einen Erwachsenen einzulegen bzw. auszutauschen.

Lösen Sie die Schraube am Batteriefachdeckel und nehmen Sie den Deckel ab. Legen Sie 3 x LR6/AA Batterien in das Fach und achten Sie darauf, die Batterien gemäß den + und - Markierungen richtig herum einzulegen. Setzen Sie den Batteriefachdeckel wieder ein und schrauben Sie ihn fest.

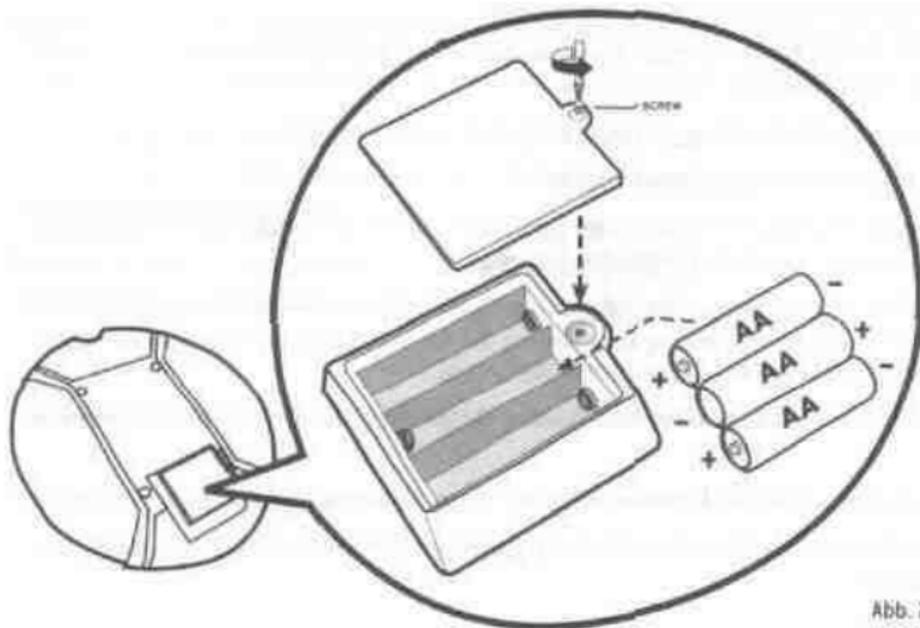


Abb. 2

WARTUNG & PFLEGE

Hohe Temperaturen führen zur Beschädigung des Geräts. Gerät niemals direktem Sonnenlicht aussetzen.

Niemals Bleistift oder Nadel verwenden, um den RESET-Knopf zu drücken. Kugelschreiber verwenden!

Bitte das Gerät nur äußerlich mit einem weichen, trockenen Tuch reinigen.

STÖRUNG ODER SCHADEN

Wenn ein Teil Ihres Spiels beschädigt ist oder fehlt, bringen Sie das Gerät bitte nicht zum Geschäft zurück
Ersatzteile sind im Handel nicht erhältlich. Bei Fragen wenden Sie sich bitte an unseren Verbraucherservice:

Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29,0-59494 Soest, Tel. 02921 965343.

Nennen Sie in Ihrem Schreiben den Namen des Spiels und die Artikelnummer und beschreiben Sie uns kurz das Problem. Legen Sie bitte außerdem den Kassenbeleg mit Preisangabe, Kaufdatum und -ort bei. Wir werden unser Bestes tun, um Ihnen zu helfen.

Vorsicht: Zerlegen Sie das Gerät niemals in seine Bestandteile (selbst wenn ein technisches Problem auftreten sollte), da die elektronischen Bauteile unter Spannung stehen!

ES GILT DIE GESETZLICHE GARANTIEFRIST.

TIGER
ELECTRONICS UK LTD.

® , TM, & © 2000 Tiger Electronics UK Ltd.
All Rights Reserved.
Belvedere House, Victoria Avenue,
Harrogate, North Yorkshire HG1 1EL, England
www.tigertoys.co.uk

celador

Manufactured under licence from Celador
International Limited

© 2000 Celador International Limited
Music © 2000 Lusam Music

www.phone-a-friend.com



© 2001 Hasbro International Inc. Alle Rechte vorbehalten.
Vertrieb in Deutschland durch Hasbro Deutschland GmbH,
Overweg 29, 59494 Soest, Tel. 02921 965343.

Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten. Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet, da Kleinteile verschluckt werden können - Erstickungsgefahr. Wir empfehlen Ihnen, die Firmeninformation zur späteren Verwendung aufzubewahren.
www.hasbro.de

GEDRUCKT IN CHINA.

89134 1000

P/N : 07135004IWHC-01