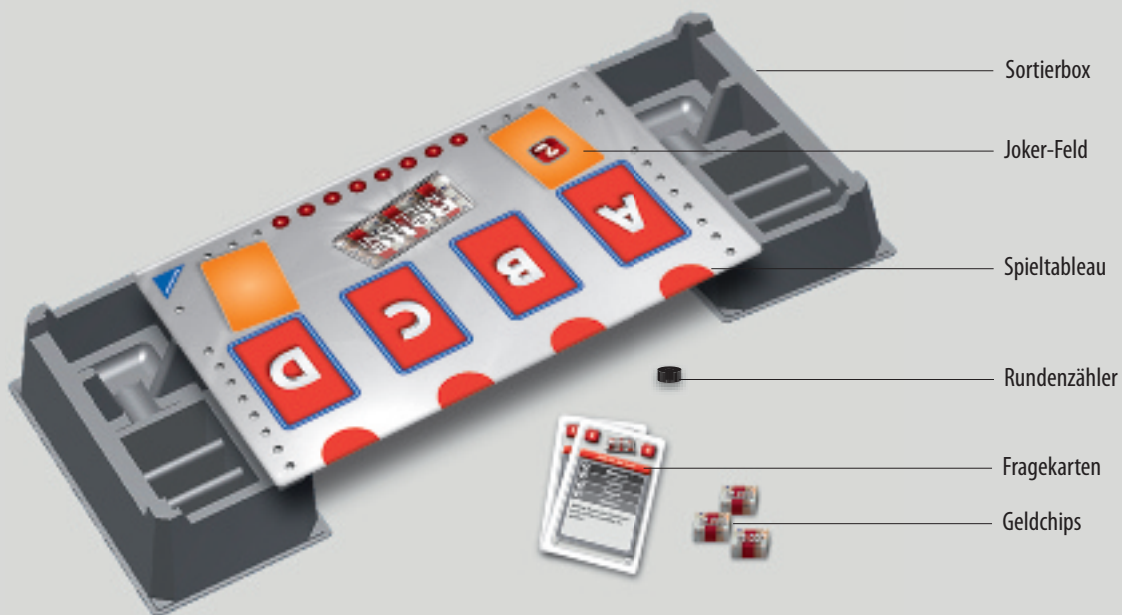




Das Spiel basiert auf der bekannten TV-Show. Wer also die Quizsendung aus dem Fernsehen kennt, wird die Regeln sofort begreifen, weil sie sich weitestgehend an die Show anlehnen. Doch auch alle anderen können schnell in das Spiel einsteigen und Spaß haben!

Das Spielmaterial*



* Perspektive aus Sicht des Quizmasters

Ziel des Spiels

Das Rateteam startet mit **1 Million Euro** (40 Geldchips à 25.000 Euro) und versucht, durch richtige Antworten so viel Geld wie möglich über die acht Runden zu bringen.

Licensed by Endemol Worldwide Brands
 (c) 2011 Rette die Million is a trademark of Endemol UK Plc. Based on the Endemol television programme The Money Drop, licensed by Endemol International B.V.

Logo lizenziert durch ZDF Enterprises GmbH © ZDF 2011 - Alle Rechte vorbehalten

Frage- und Antworttexte: Contentwerkstatt – Philip Kiefer
 Design: Ideenfabrik (Packung), Kodiak (Inhalte)
 Redaktion: Lothar Hemme

Vorbereitung

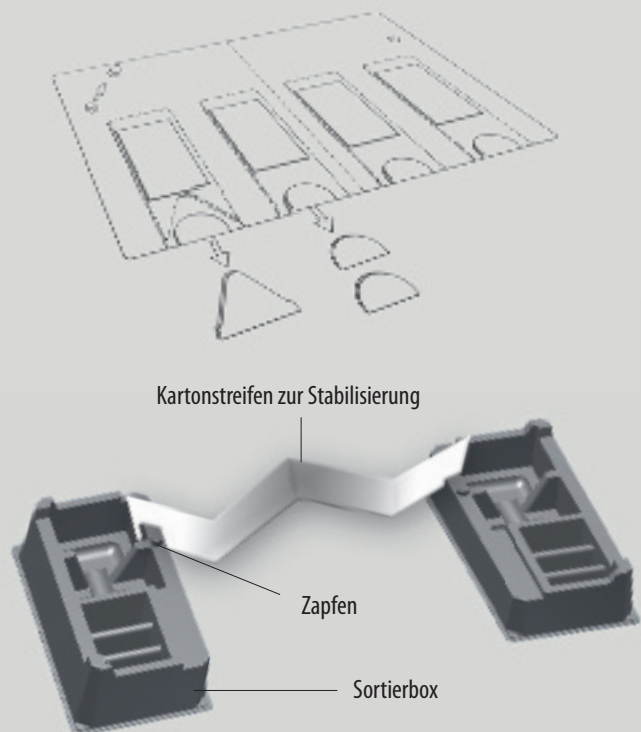
Vor der ersten Spielrunde lösen Sie die Geldchips und die vier Schieber (A, B, C und D) vorsichtig aus der Stanztafel.

Dann lösen Sie aus dem Spieltableau oberhalb der vier Fenster die Halbkreise heraus (Vorder- und Rückseite, insgesamt 8 Stck.) und ziehen die grauen Pappdreiecke aus den Schlitzen.

Nun stecken Sie die vier Schieber in die Schlitze, so dass von links nach rechts die Buchstaben A, B, C und D in den Fenstern zu sehen sind.

Vor der ersten Spielrunde kleben Sie bitte noch die beiliegenden Moosgummi-Ecken unter die Sortierboxen (je 4 Stück, in jede Ecke eine).

Die beiden Sortierboxen stellen Sie nebeneinander auf den Tisch und ziehen diese so weit auseinander, dass das Spieltableau aufgelegt werden kann. Doch zunächst hängen Sie noch den Kartonstreifen zur Stabilisierung in die Sortierboxen ein: Dann legen Sie das Spieltableau so auf die beiden Sortierboxen, dass die zwei kleinen Zapfen durch das Tableau schauen.



Nun werden die Karten nach der Anzahl der vorgegebenen Antworten sortiert. Damit dies leichter fällt, sind die Karten oben links und rechts jeweils mit den Ziffern „4“, „3“ und „2“ gekennzeichnet.

Vom Stapel mit den vier Antwortmöglichkeiten **4** werden 30 Karten abgehoben und senkrecht in das hinterste Fach der linken Sortierbox gesteckt. In das Fach davor kommen 20 Karten mit drei Antwortmöglichkeiten **3** und in das dritte Fach kommen 6 Karten mit zwei Antwortmöglichkeiten **2**. Die übrigen Karten können wieder in die großen Fächer zurückgelegt werden.

Der hölzerne Rundenzähler wird am unteren Rand des Tableaus auf das rote runde Feld mit der Ziffer 1 gestellt.

Welche Rollen gibt es in dem Spiel?

Es gibt immer einen Quizmaster und ein Rateteam.

Das Rateteam bekommt zu Beginn alle 40 Geldchips, die einen Wert von 1 Million Euro repräsentieren. Ein Geldchip hat den Wert von 25.000 Euro.

Wer sitzt wo?

Der Quizmaster sitzt so, dass die Frage-/Antwortkarten in der Sortierbox direkt links vor ihm stehen und er die Schieber im Spieltableau bedienen kann. Ihm gegenüber sitzt das Rateteam. Die Geldchips kann das Team entweder auf das Logo „Rette die Million!“ auf dem Tableau oder vor das Tableau auf den Tisch legen. Das Rateteam kann am Rundenanzeiger sehen, in welcher Runde es gerade spielt. Der Rundenzähler wird nach jeder Runde vom Quizmaster um ein Feld weitergeschoben.

Die Frage- und Antwortkarten

Es gibt drei verschiedene Gruppen von Karten, die in den unterschiedlichen Runden des Spiels zum Einsatz kommen:

- Runde 1 bis 4 die Karten mit vier Antwortmöglichkeiten,
- Runde 5 bis 7 die Karten mit drei Antwortmöglichkeiten und
- in der 8. und letzten Runde die Karten mit zwei Antwortmöglichkeiten.

Alle Karten sind gleich aufgebaut:

- Oben steht die Kategorie.
- Es folgen die Antwortvorschläge, denen die Buchstaben A, B, und ggf. C bzw. D zugeordnet sind. Welche dieser Antworten richtig ist, steht auf der **Rückseite** der Karte **unten rechts in der Ecke**.
- Im unteren Feld steht jeweils die Frage.



Wichtig: Die Aufgabe und die richtige Lösung stehen niemals auf derselben Kartenseite!

Spielablauf

Grundsätzlich gilt: Wie in der TV-Show läuft ein Durchgang über maximal acht Runden. Das Rateteam bleibt so lange im Spiel, wie es Geld einsetzen kann.

Das Grundspiel mit 3 Personen

(Varianten für andere Konstellationen folgen weiter hinten.)

Im Grundspiel spielen drei Personen miteinander: Der Quizmaster und das Rateteam, das wie in der TV-Show aus zwei Personen besteht.

Nach jedem kompletten Durchgang (max. acht Runden) können die Rollen getauscht werden, so dass jeder einmal Quizmaster ist und jeder mit jedem anderen Mitspieler einmal ein Rateteam bildet.

Die Runden 1 bis 4

Kategorien vorlesen:

Ins Spiel kommen zunächst die Fragekarten, die oben links und rechts eine **4** zeigen.

Der Quizmaster zieht die vordersten zwei Karten mit vier Antwortmöglichkeiten aus der Sortierbox und liest von beiden Vorderseiten nur die **Kategorien** vor. Er hält die beiden Karten so, dass das Rateteam die Lösungsbuchstaben auf den Kartenrückseiten nicht sehen kann.

Nun entscheidet sich das Rateteam für eine der beiden Kategorien. Die Karte, die nicht gewählt wurde, wandert sofort rüber in das entsprechende Fach in der rechten Sortierbox (aus der Perspektive des Quizmasters).

Antwortmöglichkeiten und Frage vorlesen:

Dann liest der Quizmaster die Antworten vor, die die ausgewählte Karte anbietet. Die Kandidaten können nun spekulieren, wonach wohl gefragt wird. Schließlich liest der Quizmaster die Frage vor. Dann legt er die Karte so auf das orange Ablagefeld unter dem D, dass das Rateteam alle Texte lesen kann. Die Karte bleibt hier bis zur Auflösung liegen.

Nun berät sich das Team kurz und trifft seine Entscheidung!

Geld setzen:

Wenn das Team die Antwort sicher zu wissen glaubt, kann es den gesamten Betrag auf das Fenster setzen, das zu der entsprechenden Antwort gehört.

Beispiel: Das Rateteam ist sich sicher, dass die Antwort C richtig ist. Also setzt es den gesamten Geldbetrag auf das Fenster mit dem Buchstaben C.

Wenn sich das Team nicht sicher ist, welche der vorgeschlagenen Antworten richtig ist, kann es den Einsatz beliebig splitten und auf mehrere Fenster verteilen.

Wichtig ist, dass in allen Runden immer ein Fenster frei bleiben muss. Auf ein Fenster darf also kein Geld gelegt werden!

Das Rateteam **muss immer alle Geldchips einsetzen**, die es noch hat. Die Verteilung bleibt natürlich dem Team überlassen.

Hinweis: Am Schluss der Anleitung finden Sie eine Übersicht, aus der hervorgeht, wie viele Geldchips welchem Euro-Betrag entsprechen. So bleibt Ihnen das Kopfrechnen erspart und Sie können entscheiden, wie viel Sie auf welchen Antwortvorschlag setzen möchten.

Auflösung:

Ist das Geld platziert, beginnt der Quizmaster mit der Auflösung. Dazu zieht er nacheinander die Fenster auf, die zu den falschen Antworten gehören. Liegt auf diesen Geld, so fällt es in den Schacht unter dem Tableau und ist aus dem Spiel. Das Fenster, das zu der richtigen Antwort gehört, bleibt natürlich geschlossen, weil das Geld nicht verloren ist.

Bleibt das Rateteam im Spiel, so wird das verbliebene Geld wieder nach vorn auf das Tableau oder vor das Tableau (s. o.) geräumt und der Rundenzähler ein Feld weiter gerückt. Wurde vom Rateteam allerdings das gesamte Geld auf das oder die falsche(n) Fenster gesetzt, so ist das **Geld verloren** und für das Team ist dieser **Durchgang beendet**.

Und schon geht es mit den nächsten beiden Karten weiter: Kategorien vorlesen, Auswahl treffen, Antwortmöglichkeiten und Frage vorlesen, Lösung beraten, Geld einsetzen, richtige Lösung bekanntgeben usw.. So wird Runde für Runde weitergespielt – so lange, wie das Rateteam im Spiel ist.

Die Runden 5 bis 7

Nach der vierten Runde wird der Schieber mit dem Buchstaben D herausgezogen und um 180 Grad gedreht, dann wird er mit der blauen Seite und dem weißen X nach oben wieder in den Schlitz geschoben. Dieses Fenster ist ab jetzt geschlossen; es stehen nur noch drei Fenster und drei Antwortmöglichkeiten zur Verfügung.

In den Runden 5, 6 und 7 nimmt der Quizmaster die Karten, die oben links und rechts eine **3** zeigen und nur noch drei Antwortmöglichkeiten anbieten. Auch in diesen drei Runden muss das Rateteam immer ein Fenster frei lassen, es darf das Geld also nur auf maximal zwei Fenster verteilen.

Und zum Schluss die Runde 8

Vor der achten und letzten Runde wird auch der Schieber aus dem Fenster C um 180 Grad gedreht und mit der blauen Seite und dem weißen X nach oben wieder eingeschoben. Nun stehen nur noch zwei Fenster und zwei Antwortmöglichkeiten zur Verfügung. Hat ein Rateteam es bis in die achte Runde geschafft, so hat es jetzt eine 50:50-Chance, das noch im Spiel befindliche Geld zu gewinnen.

Der Quizmaster nimmt in dieser Runde zwei Karten, die die Ziffer **2** zeigen. Das Rateteam trifft wie bisher seine Entscheidung. Das verbliebene Geld muss auf **ein** Fenster gesetzt werden, da auch in dieser letzten Runde ein Fenster frei bleiben und das gesamte Geld gesetzt werden muss! Hat das Rateteam die richtige Antwortmöglichkeit gewählt, so hat es den Geldbetrag gewonnen, der noch im Spiel ist!

Am Ende eines Durchgangs – also wenn ein Team das gesamte Geld verspielt hat bzw. nach der achten Runde – werden die Geldchips unter dem Tableau hervorgeholt und für ein neues Spiel bereitgelegt.

Abrechnung und Wertung

Werden mehrere Runden hintereinander gespielt, so empfiehlt es sich, die Geldsumme zu notieren, die in der achten Runde erspielt wurde. So kann das erfolgreichste Rateteam ermittelt werden. Schafft ein Rateteam es nicht bis in die achte Runde, so wird die Runde notiert, in der das Team ausgeschieden ist. Trifft dies für mehrere Teams zu, so schneidet das Team am besten ab, das es am weitesten gebracht hat. Sind mehrere Teams gleich weit gekommen, so entscheidet der bis dahin gerettete Geldbetrag; er sollte vorsichtshalber notiert werden.

Spielrunden mit anderen Teilnehmerzahlen

Im Spiel zu zweit gibt es einen Quizmaster und eine Person, die antritt, die Million zu retten. Um den Champion zu ermitteln, werden nach einem kompletten Durchgang die Rollen getauscht. Natürlich kann dem Quizmaster auch ein **größeres Rateteam** (max. fünf Personen) gegenüber sitzen. Da mit zunehmender Anzahl der Team-Mitglieder aber auch die Wahrscheinlichkeit wächst, dass mehr Fragen richtig beantwortet werden und das Spiel dann unter Umständen an Reiz verliert, empfehlen wir die folgende Variante:


Es treten **nacheinander mehrere Rateteams** mit je zwei Personen an. Die Rolle des Quizmasters übernimmt in jedem Durchgang ein anderer Mitspieler. Jedes Team spielt immer einen kompletten Durchgang; es spielt also immer so lange, wie es noch über Geld zum Einsetzen verfügt, maximal bis zur achten Runde. Da die Durchgänge erfahrungsgemäß relativ kurz sind, bilden die jeweils nicht beteiligten Mitspieler die Zuschauer. Sie sollten nicht vorsagen und auch das gerade aktive Rateteam nicht in die Irre führen ...

Ergänzende Regeln

Der Joker



Das Joker-Feld kann **einmal** pro Durchgang von einem Rateteam in Anspruch genommen werden. Das geht folgendermaßen:

Wenn ein Team sich für eine Karte entschieden hat, aber nach dem Vorlesen der Antwortmöglichkeiten und der Frage zu der Überzeugung gelangt, diese Aufgabe nicht lösen zu können, dann kann das Team die Joker-Funktion wählen. Die ursprünglich ausgewählte Karte ist aus dem Rennen und wird auf das Feld mit dem Fragezeichen  und dem Pfeil gelegt. Dort bleibt sie bis zum Ende des Durchgangs liegen.

So wird angezeigt, dass der Joker bereits eingesetzt wurde und für den Rest dieses Durchgangs nicht mehr zur Verfügung steht. Nun muss allerdings als Ersatz die Fragekarte mit der vorher abgewählten Kategorie gespielt werden!

Das Zeitlimit

Entscheiden sich die Spieler, ein Zeitlimit für die Beantwortung einer Frage zu setzen, dann nehmen sie eine Stoppuhr zur Hilfe, die vom Quizmaster bedient wird.

Das Limit für die Beratungszeit und das Einsetzen des Geldes sollte eine Minute nicht überschreiten. Über eine Stoppuhr-Funktion verfügt heute jedes gängige Mobiltelefon. Es kann natürlich auch eine Armbanduhr oder eine reine Stoppuhr verwendet werden.

Übersicht: Geldchips und Betrag in €

Anzahl Geldchips	Betrag	Anzahl Geldchips	Betrag
1	25.000 €	21	525.000 €
2	50.000 €	22	550.000 €
3	75.000 €	23	575.000 €
4	100.000 €	24	600.000 €
5	125.000 €	25	625.000 €
6	150.000 €	26	650.000 €
7	175.000 €	27	675.000 €
8	200.000 €	28	700.000 €
9	225.000 €	29	725.000 €
10	250.000 €	30	750.000 €
11	275.000 €	31	775.000 €
12	300.000 €	32	800.000 €
13	325.000 €	33	825.000 €
14	350.000 €	34	850.000 €
15	375.000 €	35	875.000 €
16	400.000 €	36	900.000 €
17	425.000 €	37	925.000 €
18	450.000 €	38	950.000 €
19	475.000 €	39	975.000 €
20	500.000 €	40	1.000.000 €