



Wer wird Millionär

Spielanleitung – kurz erklärt

Wer wird Millionär ist das Brettspiel zur RTL-Quizshow aus dem Hause Jumbo. Ein Spieler übernimmt die Rolle des Quizmasters und liest Fragen mit vier Antwortmöglichkeiten vor, die anderen raten sich Stufe für Stufe die Geldleiter nach oben. Drei Joker helfen weiter, wenn das Wissen fehlt.

Spielziel

Beantworte die Quizfragen richtig und sammle so viel Spielgeld wie möglich. Wer eine komplette Runde bis zur Million schafft, gewinnt sofort.

Vorbereitung

Sortiert die Frage- und Antwortkarten nach ihrem Geldwert auf 15 Stapel und mischt jeden Stapel. Danach kommen die Stapel in die passenden Fächer des Kartons; die hohen Werte haben weniger Karten und passen in die schmalere Fächer. Jeder bekommt ein Spielmodul, 3 Jokermarken und 4 Stimmkarten (A, B, C, D). Ein Spieler übernimmt die Rolle des Quizmasters.

So spielt ihr

- 1 Der Quizmaster zieht die erste 50-Euro-Karte, schiebt sie in sein Modul und liest Frage samt den vier Antworten vor. Dabei hält er die Lösungsöffnung auf der Rückseite zu.
- 2 Die Kandidaten decken an ihrem Modul die falschen Antworten ab und lassen die vermutete Lösung offen.
- 3 Vor der Auflösung fragt der Quizmaster jeden Kandidaten der Reihe nach, ob ein Joker eingesetzt wird. Für jeden Joker wandert die Marke zum Quizmaster.
- 4 Sobald alle Module auf dem Tisch liegen, nennt der Quizmaster die richtige Antwort.
- 5 Wer richtig liegt, bekommt den Betrag gutgeschrieben und rückt eine Stufe weiter. Wer falsch liegt, ist für diese Runde raus.
- 6 Am Rundenende bekommt der Kandidat sein Geld. Danach wechseln die Rollen, und alle Joker stehen wieder zur Verfügung.

So gewinnt ihr

Wer als Erster eine Runde bis zur Million durchspielt, gewinnt. Alternativ vereinbart ihr eine feste Rundenzahl: Dann gewinnt, wer am Ende das meiste Geld hat.

Spielziel

Es geht darum, Quizfragen aus allen Themenbereichen richtig zu beantworten und dabei die Geldleiter hochzuklettern. Jede korrekte Antwort bringt sofort den passenden Spielgeldbetrag. Wer eine Frage falsch beantwortet, fliegt für diese Runde raus und muss je nach Sicherheitsstufe auf Gewinn verzichten. Sieger ist, wer als Erster die Million erspielt oder nach einer vereinbarten Rundenzahl das größte Vermögen besitzt.

Spielmaterial

5 Frage- und Antwort-Spielmodule

980 Frage- und Antwort-Karten

20 Stimmkarten A, B, C, D

15 Joker-Marken

Spielgeld

Spielaufbau

- Teilt die Frage- und Antwortkarten nach ihrem Geldwert auf 15 Stapel auf.
- Mischt jeden Stapel für sich.
- Setzt die Stapel in die Fächer des Spielkartons ein. Zu den hohen Beträgen gehören weniger Karten, diese kommen in die schmaleren Fächer.
- Jeder Spieler erhält ein Frage-und-Antwort-Spielmodul.
- Jeder Spieler erhält 3 Jokermarken, also je eine pro Jokerart.
- Jeder Spieler erhält 4 Stimmkarten mit A, B, C und D für Publikumsbefragung und Telefonjoker.
- Legt das Spielgeld bereit; die Scheine entsprechen den Werten auf den Fragekarten.
- Bestimmt einen Spieler, der als Quizmaster startet.

Spielbeginn

Ein Spieler übernimmt die Rolle des Quizmasters, ein anderer ist Kandidat. Der Quizmaster zieht die oberste Karte aus dem 50-Euro-Fach, steckt sie in sein Modul und liest Frage und Antworten vor. Nach jeder Runde rückt die Rolle des Quizmasters an den linken Nachbarn weiter.

Spielablauf

Rollen am Tisch

Am elegantesten läuft die Partie, wenn ein Spieler Quizmaster ist und ein Spieler als Kandidat auf dem Stuhl sitzt. Alle übrigen Anwesenden bilden das Publikum. Sie geben bei der Publikumsbefragung ihre Stimme ab oder dienen als fiktiver Gesprächspartner, wenn der Kandidat zum Telefon greift.

Die Frage stellen

- 1 Der Quizmaster nimmt die nächste Karte aus dem passenden Fach und schiebt sie in sein Spielmodul.
- 2 Er liest die Frage und danach die vier Antwortmöglichkeiten A bis D vor.
- 3 Auf der Modulrückseite ist die Lösung sichtbar. Der Quizmaster hält die Öffnung zu, damit niemand mitlesen kann.

Antworten festlegen

Jeder Kandidat arbeitet mit dem eigenen Modul. Die drei falschen Möglichkeiten werden abgedeckt, die vermutete richtige Antwort bleibt offen. Bevor aufgelöst wird, geht der Quizmaster die Kandidaten der Reihe nach durch und fragt, ob jemand einen Joker nutzen möchte. Wer einen Joker zieht, gibt die entsprechende Marke an den Quizmaster ab.

Auflösung

Erst wenn alle Module auf dem Tisch liegen, nennt der Quizmaster die richtige Antwort. Wer sie getroffen hat, bekommt den Betrag der Karte sofort als Spielgeld und spielt auf der nächsten Stufe weiter. Wer daneben liegt, ist für diese Runde ausgeschieden.

Die Joker

50:50 – Der Kandidat reicht sein Modul dem Quizmaster. Dieser deckt zwei falsche Antworten ab und gibt das Modul zurück. Es bleiben zwei Möglichkeiten, von denen eine gewählt werden muss. Die Marke ist verbraucht. Ein weiterer Joker darf bei derselben oder einer späteren Frage folgen.

Publikumsbefragung – Jeder Zuschauer bekommt die vier Karten A, B, C und D und reicht dem Quizmaster die Karte mit seiner Vermutung. Der Quizmaster dreht die Karten um, danach entscheidet sich der Kandidat.

Telefonat – Der Kandidat ruft eine Person seines Vertrauens an. Trifft deren Tipp zu, geht es weiter. Liegt sie daneben, bleibt dem Kandidaten noch eine Chance. Alternativ telefoniert er mit einem gedachten Gesprächspartner aus dem Publikum. Dieser gibt seine Stimmkarte an den Quizmaster, der die garantiert richtige Lösung dazulegt und beide Karten an den Kandidaten weiterreicht. Antwortet der Kandidat dann aus den verbleibenden drei Möglichkeiten korrekt, ist er weiter. Antwortet er falsch, ist die Runde für ihn vorbei. Die Telefonmarke wird abgegeben. Der Kandidat darf stattdessen auch aussteigen und den bisherigen Gewinn behalten.

Rundenende

Irgendwann scheidet der Kandidat mit einer bestimmten Summe aus oder steigt freiwillig aus. Er erhält sein Geld. Danach tauschen Quizmaster und Kandidat die Rollen, und jeder Kandidat bekommt zu Beginn wieder alle Jokermarken.

Der Spielzug

- 1 Der Quizmaster zieht die Karte der nächsten Geldstufe und steckt sie ins Modul.
- 2 Er liest die Frage und die vier Antworten vor und hält die Lösungsöffnung verdeckt.
- 3 Die Kandidaten decken die falschen Antworten an ihrem Modul ab.
- 4 Der Quizmaster fragt jeden Kandidaten nacheinander nach einem Jokereinsatz; genutzte Jokermarken werden abgegeben.
- 5 Ein eventuell gezogener Joker wird ausgeführt, danach legt der Kandidat sein Modul auf den Tisch.
- 6 Der Quizmaster gibt die Lösung bekannt.
- 7 Richtige Antworten bringen den Betrag und eine Stufe weiter, falsche beenden die Runde für den Kandidaten.

Sonderregeln

- Die Gewinnleiter enthält zwei Sicherheitsstufen, nämlich 500 Euro und 16.000 Euro.
- Eine falsche Antwort unterhalb der 500-Euro-Stufe bedeutet das Aus, und zwar samt Verlust des kompletten bis dahin erspielten Geldes.
- Wird unterhalb der 16.000-Euro-Stufe falsch geantwortet, ist die Runde ebenfalls beendet; zurück bleiben dann 500 Euro.
- Die Lösungsöffnung auf der Rückseite des Moduls hält der Quizmaster verdeckt, sodass der Kandidat nicht mitlesen kann.
- Aufgelöst wird erst, sobald sämtliche Module auf dem Tisch liegen.
- Pro Runde stehen dem Kandidaten 3 Jokermarken zur Verfügung; jede eingesetzte Marke wandert zum Quizmaster.
- Im Anschluss an 50:50 ist im selben Zug noch ein weiterer Joker erlaubt.
- Ein Ausstieg ist jederzeit möglich, der bis dahin erspielte Gewinn bleibt dem Kandidaten erhalten.
- Die Werte der Fragekarten entsprechen dem Spielgeld: Für eine korrekt beantwortete 100-Euro-Frage werden sofort 100 gutgeschrieben.

Spielende und Gewinn

Wer als Erster alle Fragen einer Runde richtig beantwortet und damit die Million erreicht, gewinnt die Partie. Alternativ könnt ihr vorab eine feste Anzahl Runden festlegen: Dann gewinnt, wer am Ende die höchste Summe auf dem Konto hat. Zu einem Gleichstand sagt die Quelle nichts.

Varianten

- Spiel zu zweit: Bei der Publikumsbefragung zeigt der Kandidat dem Quizmaster nacheinander zwei mögliche Antworten. Ist die richtige dabei, kommt er eine Stufe weiter.
- Telefonat mit echtem Anruf: Der Kandidat ruft eine bekannte Person an. Ist deren Antwort falsch, bleibt ihm noch eine Chance.
- Telefonat mit fiktivem Partner aus dem Publikum: Ein Zuschauer gibt seine Stimmkarte ab, der Quizmaster legt die richtige Lösung dazu und reicht beides an den Kandidaten.
- Rundenvariante: Statt bis zur Million zu spielen, vereinbart ihr eine feste Rundenzahl. Es gewinnt, wer dann am meisten Geld hat.

Tipps

- Spart euch die Joker möglichst für die Fragen oberhalb der Sicherheitsstufen auf, denn dort tut ein Fehler am meisten weh.
- Nach dem 50:50-Joker dürft ihr bei derselben Frage noch einen zweiten Joker nachlegen. Nutzt das, wenn ihr auch bei zwei Antworten unsicher seid.
- Habt ihr die 500er- oder die 16.000er-Grenze erreicht, ist ein Ausstieg eine sichere Option, weil ihr den erreichten Betrag behaltet.
- Als Quizmaster achtet darauf, die Öffnung an der Modulrückseite konsequent zuzuhalten, sonst ist die Frage wertlos.
- Beim Telefonjoker mit fiktivem Partner bekommt ihr zwei Karten, von denen eine garantiert stimmt. Vergleicht sie mit eurer eigenen Vermutung, bevor ihr euch festlegt.

Häufige Fragen

Was passiert, wenn ich eine Frage falsch beantworte?

Du scheidest für diese Runde aus. Wie viel Geld dir bleibt, hängt von den Sicherheitsstufen ab.

Wie funktionieren die beiden Sicherheitsstufen?

Unterhalb der 500-Euro-Grenze verlierst du bei einer falschen Antwort dein gesamtes bisheriges Geld. Unterhalb der 16.000-Euro-Grenze fällst du bei einem Fehler auf 500 Euro zurück.

Darf ich bei einer Frage zwei Joker einsetzen?

Ja. Nach dem 50:50-Joker kannst du bei derselben Frage noch einen weiteren Joker ausspielen.

Wann gibt der Quizmaster die Lösung bekannt?

Erst dann, wenn alle Kandidaten ihre Module auf den Tisch gelegt haben. Vorher muss er zusätzlich jeden Kandidaten nach einem Jokereinsatz fragen.

Kann ich vorzeitig aussteigen?

Ja. Du kannst die Runde beenden und den bis dahin erspielten Gewinn behalten.

Wie läuft der Telefonjoker mit dem Publikum ab?

Ein Zuschauer gibt seine Stimmkarte A, B, C oder D an den Quizmaster. Dieser legt die garantiert richtige Lösung dazu und reicht beides an dich weiter.

Was mache ich mit dem Telefonjoker, wenn wir nur zu zweit sind?

Du rufst eine Person an, die du kennst. Ist deren Antwort falsch, bleibt dir noch eine weitere Chance.

Bei welcher Geldstufe beginnt eine Runde?

Der Quizmaster startet mit der ersten Karte aus dem 50-Euro-Fach.

Bekomme ich meine Joker nach einer Runde zurück?

Ja. Zu Beginn einer neuen Runde erhält jeder Kandidat wieder alle Jokermarken.

Wer wird der nächste Quizmaster?

Nach jeder Runde übernimmt der linke Nachbar die Rolle des Quizmasters.

Informationen zum Spiel

Verlag	Jumbo
Edition / Regelstand	neue Edition 2013
Spielart	Brettspiel
Kategorien	Gesellschaftsspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Jumbo, Regelstand neue Edition 2013, zuletzt geprüft am 28.08.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/wer-wird-millionaer/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/wer-wird-millionaer/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 05.09.2026