

Spielregeln*

1. Im Powerchat wird unter allen Mitspielern durch Würfeln mit folgendem Befehl:
/wuerfel 2 - ein Kandidat ausgewählt. Der Mitspieler mit der höchsten Punktzahl fängt an.
2. Sollte die höchste Punktzahl von zwei oder mehreren Mitspielern gewürfelt werden, so wird ein Stechen durch den Quizmaster eingeleitet.
3. Der Kandidat wählt aus 25 Koffern einen Koffer aus.
- 3a Alle Mitspieler dürfen dem Spielleiter nun "anflüstern" und einen Tipp abgeben, welche Punkte in diesem Koffer sind. Derjenige, der die richtigen Punkte erraten hat, erhält in jedem Fall **100 Sonderpunkte**.
4. Die erste Runde muss immer gespielt werden. In der ersten Runde werden 6 Koffer geöffnet. Der Kandidat fängt an, einen Koffer zu öffnen. Der Reihe nach dürfen die Mitspieler im Wechsel mit dem Kandidaten die folgenden Koffer öffnen. Ab der 6. Runde öffnet nur noch der Kandidat jeweils einen Koffer.
5. Nach dem Ende jeder Runde gibt die Bank ein Angebot auf den Koffer, den der Kandidat ausgewählt hat. Der Kandidat wird vor die Wahl gestellt: Punkt oder Spiel!

Bei Punkt erhält er die Punkte von der Bank und das Spiel ist beendet, bei Spiel muss er die nächste Runde durchspielen.
- 5a Runden:

| | |
|-----------------------------|--------------------------|
| In der ersten Runde werden | 6 Koffer geöffnet (Muss) |
| In der zweiten Runde werden | 5 Koffer geöffnet |
| In der dritten Runde werden | 4 Koffer geöffnet |
| In der vierten Runde werden | 3 Koffer geöffnet |
| In der fünften Runde werden | 2 Koffer geöffnet |
| In der sechsten Runde wird | 1 Koffer geöffnet |
| In der siebten Runde wird | 1 Koffer geöffnet |
| In der achten Runde wird | 1 Koffer geöffnet |
| In der neunten Runde wird | 1 Koffer geöffnet |
- 5b Punkte:
Der Kandidat erhält nur die Punkte, die sich in seinem ausgewählten Koffer befinden bzw. die Punkte, die der Kandidat von der Bank angeboten bekommt, wenn er sich für Punkt entscheidet. Die Punkte aus den Koffern die der Kandidat öffnet, verfallen und sind aus dem Spiel.

Die Mitspieler, die einen Koffer öffnen dürfen, erhalten die volle Punktzahl aus dem Koffer!
- 6 Ende des Spieles ist, wenn der Kandidat das Angebot von der Bank annimmt bzw. wenn 24 Koffer geöffnet wurden und nur noch der Koffer des Kandidaten übrig geblieben ist.
Erreicht der Kandidat die 10.000 Punkte gewinnt er **zusätzlich** einen Sachpreis.
- 7 Werden mehrere Spiele an einem Abend gespielt, werden die Punkte aus allen Spielen zusammen gerechnet. Die Mitspieler, die die 3 ersten Plätze belegt haben, erhalten ein Los in die Wunschbox-Lostrommel, ebenso der „Pechvogel“ des Tages mit den wenigsten Punkten.