

# PRIVACY 2

Mit 100 neuen Fragen über dich, Freunde, Familie und mehr.  
Mit über 1000 neuen Fragen über dich, Freunde, Familie und mehr.

Spieler: 5-12  
Alter: ab 16 Jahren  
Dauer: ca. 45 Minuten  
Autor: Reinhard Staupe

## Spielidee

In jeder Runde müssen alle Spieler geheim auf eine sehr private, mitunter gar höchst delikate Frage antworten. Dann versucht jeder Spieler, möglichst genau einzuschätzen, wie viele der teilnehmenden Personen die Frage mit Ja beantworten werden. Wer die richtige Anzahl an Ja-Antworten vorhersagt, bekommt drei Punkte. Wer sich um eine Antwort verschätzt, bekommt einen Punkt. Sieger ist, wer zuerst mit seiner Figur das Spielfeld umrundet hat.

An dieser Stelle seien zwei Dinge besonders betont. Erstens: Auf alle Fragen sollte grundsätzlich **ehrlich** geantwortet werden, damit der Spielspaß und die Kommunikation rund um das Spiel nicht getrübt werden. Zweitens: Niemand braucht sich in diesem Spiel um seine Privatsphäre zu sorgen, denn es wird geheim auf die Fragen geantwortet – **und was geheim ist, bleibt auch geheim!**

## Spielmaterial

### 12 Einstellscheiben



Vor dem ersten Spiel:

Bei allen 12 Einstellscheiben werden die drei Teile **Pfeil, Scheibe und Ring**, wie auf der Abbildung gezeigt, zusammengefügt.

### 90 Fragekarten



Die Rückseiten zeigen jeweils eine Zahl von 1 – 4. Auf den Vorderseiten stehen je vier Fragen.

### 120 Holzklötzchen



Je 60 in den Farben Orange und Schwarz.

### 12 Sichtschirme



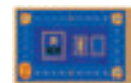
### 12 Spielfiguren



### 1 Stoffbeutel



### 1 Spielplan



**Hinweis:** Privacy 2 enthält die besten 180 Fragen der ersten Edition sowie 180 neue Fragen. Viele Vorschläge wurden uns von begeisterten Spielern zugeschickt, die auf den Karten zum Teil namentlich genannt sind.

## Spielvorbereitung

Der Spielplan kommt in die Tischmitte. Jeder Spieler nimmt sich eine Spielfigur und stellt sie auf das Startfeld des Spielplans. Die 120 farbigen Holzklötzchen kommen als Vorrat neben den Spielplan. Der schwarze Stoffbeutel wird neben den Vorrat gelegt. Die 90 Fragekarten werden gemischt und als verdeckter Zugstapel auf das Feld mit den Zahlen 1, 2, 3, 4 gelegt.

**Beachte:** Im Spielverlauf entsteht daneben ein Ablagestapel mit den bereits benutzten Fragekarten.

Jeder Spieler bekommt einen Sichtschirm, den er vor sich aufstellt. Jetzt erhält jeder noch eine Einstellscheibe, die er neben seinen Sichtschirm legt.



Überzählige Figuren, Einstellscheiben und Sichtschirme werden nicht weiter benötigt und zurück in die Schachtel gelegt. Dann nimmt sich jeder Spieler etwa 10 – 15 Holzklötzchen vom Vorrat und legt sie hinter seinen Sichtschirm. Die genaue Anzahl der Holzklötzchen spielt keine Rolle, einfach einige orange und einige schwarze.

**Beachte:** Im Spielverlauf kann sich jeder Spieler jederzeit, wenn er welche benötigt, wieder neue Holzklötzchen vom Vorrat nehmen und (gut verborgen vor den Augen der Mitspieler) hinter seinen Sichtschirm legen.

**Wichtig:** Nehmen Pärchen am Spiel teil, sollten sie **nicht** direkt nebeneinander sitzen.

## Spielablauf

Zunächst wird ein Spielleiter bestimmt. Der Spielleiter ist später für das korrekte Vorrücken der Figuren auf der Zählleiste verantwortlich. Außerdem wacht er sehr sorgsam darüber, dass es im Spielverlauf zu keinem ungewollten Outing kommt und die geheimen Antworten auch geheim bleiben – insbesondere durch korrekte Abwicklung der Punktwertungen. Der Spielleiter nimmt ansonsten ganz normal am Spiel teil.

Der linke Nachbar des Spielleiters wird zum ersten Startspieler. In den folgenden Runden wechselt der Startspieler jeweils im Uhrzeigersinn. Jede Runde besteht aus **folgenden 6 Aktionen**, die nacheinander durchgeführt werden:

### 1. Aktion

Der Startspieler nimmt die oberste Fragekarte des Zugstapels und liest laut und deutlich eine der 4 Fragen vor. Er muss diejenige Frage vorlesen, die der Zahl entspricht, die **jetzt** oben auf dem Zugstapel zu sehen ist. Anschließend kommt die Karte auf den Ablagestapel.

*Peter ist Startspieler. Er zieht eine Fragekarte vom Stapel und nimmt sie auf die Hand. Die nächste Karte des Stapels zeigt die Zahl 2. Peter liest Frage Nummer 2 von der Karte auf seiner Hand vor und legt sie dann auf den Ablagestapel.*



### 2. Aktion

Jeder Spieler muss einschätzen, wie viele der am Spiel teilnehmenden Personen (inklusive des Startspielers) auf die gestellte Frage **mit Ja** antworten werden. Hierzu stellt jeder geheim auf seiner Einstellscheibe die entsprechende Zahl ein. Hat dies jeder getan, legt jeder seine Einstellscheibe **verdeckt** vor sich ab.

*Sarah ist der Meinung, dass drei Personen mit Ja antworten werden, und stellt die Zahl 3 ein. Daraufhin legt sie die Scheibe verdeckt ab.*



### 3. Aktion

Der Startspieler nimmt sich den schwarzen Beutel und antwortet **ehrlich** auf die gestellte Frage, indem er entweder ein oranges Holzklötzchen (= Ja) oder ein schwarzes (= Nein) in den Beutel wirft. Anschließend wird der Beutel an den linken Nachbarn weitergegeben. Reihum werfen alle Spieler genau ein Holzklötzchen in den Beutel.

**Achtung:** Jeder Spieler sollte gut aufpassen, dass niemand sehen kann, was für ein Holzklötzchen er in den Beutel wirft. Es ist außerdem strengstens verboten, in den Beutel zu linsen, um nachzuschauen, was bereits drin ist.

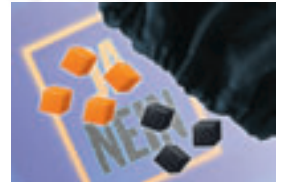
*Peter wirft zuerst ein Holzklötzchen in den Beutel, dann gibt er ihn nach links an Tim weiter. Nun wirft Tim ein Holzklötzchen hinein und gibt den Beutel nach links weiter, etc.*



#### 4. Aktion

Hat jeder ein Holzklötzchen in den Beutel geworfen, nimmt der Startspieler den Beutel und schüttet vorsichtig alle Holzklötzchen in den Ja/Nein-Bereich des Spielplans. Die Anzahl der orangen Holzklötzchen entspricht der Anzahl der Ja-Antworten.

*Peter schüttet den Beutel aus. Vier orange Holzklötzchen kommen zum Vorschein, also viermal Ja.*



#### 5. Aktion

Der Spielleiter führt die Punktwertung durch.

- ➔ Er fragt zuerst, ob jemand die Anzahl der Ja-Antworten **genau richtig** getippt hat. Ist dies der Fall, dann decken die betreffenden Spieler (und nur diese!) ihre Einstellscheiben auf. Jeder dieser Spieler bekommt 3 Punkte. Die Figuren der betreffenden Spieler werden vom Spielleiter auf der Zählleiste des Spielplans 3 Felder vorgerückt.

*Es gibt 4 Ja-Antworten. Sabine und Tim haben die Zahl 4 auf ihrer Einstellscheibe eingestellt. Beide bekommen 3 Punkte; ihre Figuren werden 3 Felder vorgerückt.*



- ➔ Nun fragt der Spielleiter, ob sich jemand **um eine Ja-Antwort verschätzt** hat. Ist dies der Fall, dann decken die betreffenden Spieler (und nur diese!) ihre Einstellscheiben auf. Jeder dieser Spieler bekommt 1 Punkt. Die Figuren der betreffenden Spieler werden vom Spielleiter auf der Zählleiste des Spielplans 1 Feld vorgerückt.

*Es gab 4 Ja-Antworten. Anke und Sarah haben die Zahl 3 eingestellt, Moritz die Zahl 5. Anke, Sarah und Moritz bekommen je 1 Punkt; ihre Figuren werden 1 Feld vorgerückt.*



**Ganz wichtig:** Bei der Frage, ob sich jemand **um eine Ja-Antwort verschätzt** hat, gibt es **zwei Sonderfälle**, die unbedingt vom Spielleiter beachtet werden müssen (damit es zu keinem ungewollten Outing kommt) – siehe „Zwei Sonderfälle bei der Punktwertung“.

#### 6. Aktion

Die Holzklötzchen, die auf dem Spielplan liegen, werden zum Vorrat gegeben. Der Startspieler reicht den Beutel an seinen linken Nachbarn weiter, der dadurch zum nächsten Startspieler wird. Jetzt beginnt eine neue Runde, wie bereits beschrieben.

*Peter nimmt die Holzklötzchen vom Spielplan, legt sie zum Vorrat und gibt den Beutel an Tim weiter.*

#### Zwei Sonderfälle bei der Punktwertung

Es wird (wie bereits beschrieben) zuerst danach gefragt, ob jemand die Anzahl an Ja-Antworten **genau** vorhergesagt hat. Diese Frage wird **immer** gestellt – egal, wie viele Ja-Antworten es gibt. Bei der darauf folgenden Frage, ob sich jemand mit seiner Einschätzung **um eine** Ja-Antwort geirrt hat, gibt es die beiden folgenden Sonderfälle, die unbedingt beachtet werden müssen, damit die abgegebenen Antworten der Spieler in jedem Fall geheim bleiben und niemand versehentlich seine Antwort preisgibt:

- ➔ Gibt es **genau eine Ja-Antwort**, dann fragt der Spielleiter lediglich, ob sich jemand um eine Ja-Antwort **nach oben** verschätzt hat (ob also jemand die Zahl 2 eingestellt hat). Nur die Spieler, die zwei Ja-Antworten eingestellt haben, decken ihre Einstellscheiben auf, und nur diese Spieler bekommen einen Punkt. Wer 0 eingestellt hat, deckt seine Einstellscheibe **nicht** auf!

*Es gibt genau eine Ja-Antwort (ein oranges Holzklötzchen). Zuerst fragt der Spielleiter, ob jemand eine 1 eingestellt hat. Thomas nickt, deckt seine Einstellscheibe auf und bekommt 3 Punkte. Anschließend fragt der Spielleiter: „Hat jemand eine 2 eingestellt?“ Sabine nickt und deckt ihre Einstellscheibe auf. Sie bekommt einen Punkt und ihre Spielfigur wird ein Feld vorgerückt. Wer eine 0 eingestellt hat, sagt nichts, deckt seine Einstellscheibe nicht auf und bekommt keinen Punkt.*

- ➔ Gibt es **genau eine Ja-Antwort weniger als Spieler teilnehmen**, dann fragt der Spielleiter lediglich, ob sich jemand um eine Ja-Antwort **nach unten** verschätzt hat. Nur die Spieler, die eine Ja-Antwort weniger eingestellt haben, decken ihre Einstellscheiben auf, und nur diese Spieler bekommen einen Punkt.

*Es nehmen 7 Personen am Spiel teil. Es gibt genau 6 Ja-Antworten (6 orange Holzklötzchen). Zuerst fragt der Spielleiter, ob jemand die Zahl 6 eingestellt hat. Niemand meldet sich. Dann fragt der Spielleiter: „Hat jemand eine 5 eingestellt?“ Peter und Sabine nicken und decken ihre Einstellscheiben auf. Beide bekommen einen Punkt und ihre Spielfiguren werden ein Feld vorgerückt. Wer eine 7 eingestellt hat, sagt nichts, deckt seine Einstellscheibe nicht auf und bekommt keinen Punkt.*



Das Spiel endet, sobald ein Spieler das Spielfeld einmal umrundet hat und wieder beim Startfeld angelangt ist oder es überschritten hat. Dieser Spieler ist Sieger. Sollten mehrere Spieler das Startfeld erreichen oder überschreiten, dann gewinnt derjenige, der am weitesten vorne liegt.



Besonders bei den sehr delikaten Fragen muss darauf geachtet werden, dass die Spieler ihre Antwort nicht laut kundtun oder regelwidrig ihre Einstellscheiben offenbaren. Nur die Spieler, die in einer Runde Punkte erzielen, dürfen ihre Einstellscheiben aufdecken! Es soll niemand bloßgestellt und zu einem Outing genötigt werden. Ansonsten kann, soll und wird es natürlich zu Diskussionen über die Fragen und rund um die Anzahl der Ja-Antworten kommen, was einen nicht unbeträchtlichen Teil des Spielspaßes ausmacht – mal abgesehen davon, dass Sie so manche Überraschung erleben werden, wie viele von Ihren Freunden dieses und jenes bereits erlebt haben ...

**Beim Spiel zu fünf!** ist es mitunter ratsam, die eine oder andere delikate Frage nicht zu stellen, weil sonst sehr schnell Mutmaßungen angestellt werden, wer in dieser überschaubaren Runde denn nun mit Ja geantwortet haben könnte.

**Noch ein Tipp:** Wenn sich die Spielrunde darauf einigt, kann sich der jeweilige Spieler natürlich auch einfach eine der vier Fragen auf einer Karte aussuchen und diese vorlesen. Wir empfehlen, eine komplette Partie mit vorgegebenen Fragen zu spielen und gleich im Anschluss noch eine mit freier Fragenwahl.



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns. Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

**AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH  
Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach  
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de