Privacy
Scharf wie Chili

Ein Spiel von
Reinhard Staupe
mit Grafiken von
Oliver Freudenreich

Spieler: 5–10 Personen
Alter: ab 16 Jahren
Dauer: ca. 45 Minuten

amigo-spiele.de/00780

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. Sieger ist, wer zuerst zwanzig Punkte erreicht 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

60 Tippkarten

Zehn Kartensätze mit den Werten 0, 1, 2, 4, 5 und 6

50 Fragekarten

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

120 Antwortplättchen

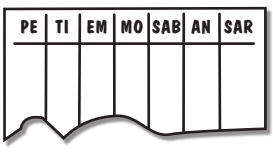
Je 60x „Ja“ und 60x „Nein“

Privacy – Scharf wie Chili enthält vornehmlich scharfe Fragen rund um die Themen Sex und Partnerschaft – die Erweiterung kann entweder **ins Originalspiel integriert** oder völlig **eigenständig davon gespielt werden**. Falls du das Originalspiel *Privacy 2* noch nicht kennst, sei an dieser Stelle darauf hingewiesen, dass die darin jeweils enthaltenen 360 Fragen sämtliche Themenbereiche des Lebens abdecken.

Spielvorbereitung

Die 50 Fragekarten werden gemischt und als verdeckter Stapel in die Tischmitte gelegt. Die 120 Antwortplättchen kommen offen als Vorrat daneben. Außerdem wird der Deckel der Spielschachtel griffbereit auf dem Tisch abgelegt.

Jeder Spieler nimmt sich etwa 10 Antwortplättchen und legt sie **verdeckt** vor sich ab. Die genaue Anzahl der Antwortplättchen spielt keine Rolle. Am besten mischt jeder Spieler seine verdeckten Antwortplättchen noch einmal kurz hinter vorgehaltener Hand durch, damit die Mitspieler nicht wissen, wo welche Plättchen liegen. **Beachte:** Im Spielverlauf kann sich jeder Spieler jederzeit bei Bedarf neue Antwortplättchen vom Vorrat nehmen und verdeckt vor sich ablegen.
Jeder Spieler erhält einen Satz Tippkarten (jeweils 1x die Werte 0, 1, 2, 4, 5 und 6), den er auf die Hand nimmt. Überzählige Tippkarten werden nicht weiter benötigt und kommen beiseite.



Nun wird noch ein Spielleiter bestimmt. Der Spielleiter nimmt sich Papier und Bleistift und fertigt eine Liste an, die alle Mitspieler aufführt. 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.

Spielablauf

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

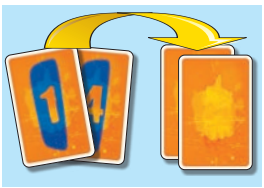
Der Startspieler nimmt die oberste Fragekarte des Nachziehstapels und liest laut und deutlich eine der vier Fragen vor. Er muss diejenige Frage vorlesen, die der Zahl entspricht, die **jetzt** oben auf dem Nachziehstapel zu sehen ist. Anschließend kommt die Karte auf den Ablagestapel.

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.

Hinweis: Sollte die Frage dem Startspieler bzw. der Gruppe zu delikat sein, darf eine andere Frage ausgewählt werden.

2. Aktion

Jeder Spieler muss einschätzen, wie viele der Mitspieler (inklusive des Startspielers) auf die gestellte Frage mit „Ja“ antworten werden. Hierzu wählt jeder entweder **eine oder zwei** seiner Tippkarten aus und legt sie **verdeckt** vor sich ab – bei zwei verdeckt abgelegten Karten werden die Zahlenwerte addiert.



Sarah ist der Meinung, dass fünf Personen mit „Ja“ antworten werden. Sie legt die beiden Tippkarten mit den Zahlen 4 und 1 verdeckt vor sich ab (4+1=5).

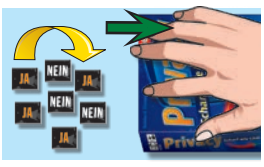
Hinweis: Es ist erlaubt, zwei Karten verdeckt abzulegen und dabei die „0“ zu verwenden, sozusagen als Bluffkarte.

3. Aktion

Jeder Spieler antwortet **ehrlich** auf die gestellte Frage, indem er entweder ein Ja- oder ein Nein-Plättchen **verdeckt** in die Tischmitte schiebt.
Achtung: Jeder Spieler sollte gut aufpassen, dass niemand sehen kann, was für ein Plättchen er auswählt. Am besten wählt jeder Spieler sein Plättchen hinter vorgehaltener Hand aus.
Emma antwortet mit „Nein". Hinter vorgehaltener Hand wählt sie ein Nein-Plättchen aus und schiebt es verdeckt in die Tischmitte zu den Plättchen der Mitspieler.

4. Aktion

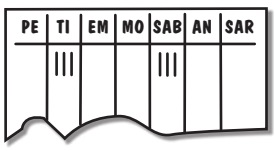
Hat jeder ein Plättchen verdeckt in die Tischmitte geschoben, nimmt der Spielleiter den Deckel der Spielschachtel und stülpt ihn über die verdeckten Plättchen. Er schüttelt den Schachteldeckel einige Male kräftig hin und her, damit die Plättchen darunter gut gemischt werden und niemand mehr weiß, wer welches Plättchen gelegt hat. Anschließend wird der Deckel wieder abgehoben und alle Plättchen werden aufgedeckt.
Nachdem Peter alle Plättchen unter dem Schachteldeckel kräftig hin und her geschüttelt hat, deckt er alle Plättchen auf. Es kommen 4 Ja- und 3 Nein-Plättchen zum Vorschein.



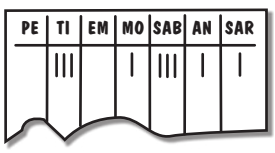
5. Aktion

Der Spielleiter führt die Punktwertung durch.

- Er fragt zuerst, ob jemand die Anzahl der Ja-Antworten **genau richtig** getippt hat. Ist dies der Fall, decken die betreffenden Spieler (und nur diese!) ihre verdeckt abgelegten Tippkarten auf. Jeder dieser Spieler bekommt 3 Punkte notiert.
  Es gibt 4 Ja-Antworten. Sabine und Tim haben die Zahl 4 mit ihren Tippkarten gewählt. Beide bekommen 3 Punkte, die der Spielleiter auf dem Zettel notiert.



- 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 verdeckt abgelegten Tippkarten auf. Jeder dieser Spieler bekommt vom Spielleiter 1 Punkt auf dem Zettel notiert.
  Es gibt 4 Ja-Antworten. Anke und Moritz haben die Zahl 3 mit ihren Tippkarten gewählt, Sarah die Zahl 5. Anke, Moritz und Sarah bekommen je 1 Punkt, den der Spielleiter auf dem Zettel notiert.



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 gerade aufgedeckten Plättchen, die in der Tischmitte liegen, werden zum Vorrat gegeben. Jeder Spieler nimmt seine Tippkarten wieder auf die Hand. Jetzt beginnt eine neue Runde, wie bereits beschrieben, indem der nächste Spieler im Uhrzeigersinn zum neuen Startspieler wird.
Peter legt alle abgelegten Plättchen zum Vorrat. Nun wird Peters linker Nachbar Tim zum neuen Startspieler.

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 getippt hat). Nur die Spieler, die zwei Ja-Antworten getippt haben, decken ihre Tippkarte(n) auf, und nur diese Spieler bekommen einen Punkt. Wer 0 getippt hat, deckt seine Tippkarte **nicht** auf!
  Es gibt genau 1 Ja-Antwort (1 Ja-Plättchen). Zuerst fragt der Spielleiter, ob jemand eine 1 getippt hat. Tim nickt, deckt seine abgelegte Tippkarte (mit der Zahl 1) auf und bekommt drei Punkte notiert. Anschließend fragt der Spielleiter: „Hat jemand eine 2 getippt?" Sabine nickt und deckt ihre Tippkarte (mit der Zahl 2) auf. Sie bekommt einen Punkt notiert. Wer eine 0 getippt hat, sagt nichts, deckt seine Tippkarte nicht auf und bekommt keinen Punkt. Der Spieler würde sonst verraten, dass er „Nein" geantwortet hat!

- 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 getippt haben, decken ihre Tippkarte(n) auf, und nur diese Spieler bekommen einen Punkt.
  Es nehmen 7 Personen am Spiel teil. Es gibt genau 6 Ja-Antworten (6 Ja-Plättchen). Zuerst fragt der Spielleiter, ob jemand die Zahl 6 getippt hat. Niemand meldet sich. Dann fragt der Spielleiter: „Hat jemand eine 5 getippt?" Emma und Sabine nicken und decken ihre Tippkarten auf. Beide bekommen einen Punkt notiert. Wer eine 7 getippt hat, sagt nichts, deckt seine Tippkarte(n) nicht auf und bekommt keinen Punkt. Der Spieler würde sonst verraten, dass er „Ja" geantwortet hat!

Spielende

Das Spiel endet, sobald mindestens ein Spieler **zwanzig Punkte** erreicht oder überschritten hat. Der Spieler mit den meisten Punkten ist Sieger. Natürlich kann man auch mehr oder weniger Punkte als Siegbedingung vereinbaren.

Achtung

Besonders bei den sehr delikaten Fragen muss darauf geachtet werden, dass die Spieler ihre Antwort nicht laut kundtun oder regelwidrig ihre Tippkarten aufdecken. Nur die Spieler, die in einer Runde Punkte erzielen, dürfen ihre Tippkarten aufdecken! Es soll niemand bloßgestellt und zu einem Outing genötigt werden. Es kann, soll und wird 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 man so manche Überraschung erleben wird, wie viele der Freunde dieses und jenes bereits erlebt haben ...

Beim Spiel zu fünft 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.

Damit unsere Spielanleitungen weiterhin möglichst kurz und gut lesbar sind, nutzen wir das Wort „Spieler" als übergeordneten Begriff. Selbstverständlich sind damit Spielende aller Geschlechter am Tisch gemeint.

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

© **AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, 2010

Version 1.4