Privacy Quickie

amigo-spiele.de/05983

Ein schnelles Partyspiel von Reinhard Staupe
mit Illustrationen von Oliver Freudenreich

Spieler: 4–10 Personen **Alter**: ab 16 Jahren **Dauer**: ca. 30 Minuten

Spielidee

In jeder Runde müsst ihr geheim auf eine sehr private, mitunter gar höchst brisante Frage antworten. Im Anschluss versucht ihr möglichst genau einzuschätzen, wie viele von euch die Frage mit „Ja" beantwortet haben. Wer die richtige Anzahl an Ja-Antworten vorhergesagt hat, bekommt drei Punkte. Wer sich nur um eine Antwort verschätzt hat, bekommt einen Punkt. Es gewinnt, wer nach 15 Runden die meisten Punkte hat.

Beachtet beim Spielen folgende Dinge:

Erstens: Egal wie brisant die Frage ist, antwortet bitte ehrlich, damit der Spielspaß und die Kommunikation rund um das Spiel nicht getrübt werden.

Zweitens: Sorgt euch beim Spielen nicht um eure Privatsphäre, denn ihr antwortet geheim auf die Fragen – und was geheim ist, bleibt auch geheim!

Falls du ***Privacy***, ***Privacy 2*** oder ***Privacy – Scharf wie Chili*** besitzt, kannst du die ***Quickie***-Fragekarten auch dort nutzen (oder umgekehrt).

Spielmaterial

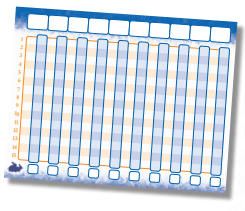
90 Fragekarten

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

72 Antwortkarten

36 Karten mit JA
36 Karten mit NEIN

1 Wertungsblock



Spielvorbereitung

Mischt die **Fragekarten** und legt sie als verdeckten Nachziehstapel in die Tischmitte. Daneben entsteht im Laufe des Spiels ein **Ablagestapel**.

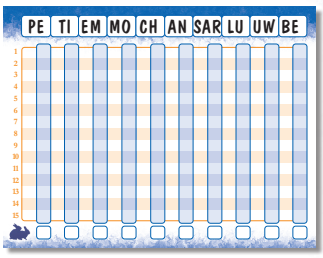
Trennt die **Antwortkarten** nach JA und NEIN. Teilt euch von beiden Stapeln je drei Karten aus, sodass jeder von euch **drei JA- und drei NEIN-Karten** hat.

Tipp: Mischt eure Antwortkarten vor dem Spiel noch einmal, damit die anderen nicht wissen, wo sich die JA- und NEIN-Karten auf eurer Hand befinden.

Ablagestapel

Fragekarten

Antwortkarten



Wertungsblock

Aus den überzähligen Antwortkarten bildet ihr einen Stapel und mischt ihn kurz durch. Legt den Stapel verdeckt als **Vorrat** neben die Fragekarten in die Tischmitte.

Hinweis: Während des Spiels könnt ihr euch jederzeit neue Antwortkarten vom Vorrat nehmen, damit ihr immer genügend JA- und NEIN-Karten auf der Hand habt.

Tragt auf dem **Wertungsblock** eure Namen ein. Im Spielverlauf notiert ihr auf dem Block sowohl eure Tipps als auch eure erzielten Punkte.

Spielablauf

In jeder Runde führt ihr die folgenden sechs Aktionen nacheinander durch:

1. Fragekarte aufdecken

Wer von euch zuletzt einen Hasen gestreichelt hat, wird die erste Frage vorlesen. Bist du das, nimmst du dir die oberste Fragekarte des Nachziehstapels. Lies laut und deutlich die Frage vor, die der Zahl auf der jetzt obersten verdeckten Karte des Nachziehstapels entspricht. Lege die Karte danach offen auf den Ablagestapel.

Beispiel: Peer nimmt die oberste Fragekarte vom Stapel. Die nächste Karte des Stapels zeigt die 2. Peer liest die 2. Frage auf der gezogenen Karte vor. Danach legt er sie auf den Ablagestapel.

2. Geheim antworten

Jeder von euch antwortet geheim, aber ehrlich auf die soeben gestellte Frage. Legt dazu jeweils entweder eine JA- oder eine NEIN-Antwortkarte von eurer Hand **verdeckt** in die Tischmitte.

Achtung: Passt dabei gut auf, dass niemand sehen kann, welche Antwortkarte ihr auswählt.

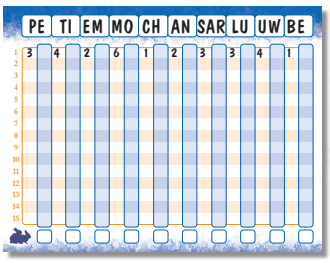
Beispiel: Christine antwortet mit „Nein". Sie nimmt eine ihrer NEIN-Antwortkarten und legt sie verdeckt in die Tischmitte zu den anderen Antwortkarten.

3. Einschätzen

Jeder von euch muss nun einschätzen, wie viele von euch auf die gestellte Frage mit „Ja" geantwortet haben. Beginnend mit der Person, die die Frage vorgelesen hat, nennt ihr einzeln nacheinander reihum eure Tipps und notiert sie in der jeweils linken Spalte unterhalb eures Namens auf dem Wertungsblock.

Wichtig: Damit es zu keinem ungewollten Outing kommt, dürft ihr weder „0" noch die Zahl, die der Spieleranzahl entspricht, tippen. Bei beispielsweise acht Personen dürft ihr also weder „0" noch „8" als Tipp nennen.

Beispiel: Peer hat die Frage mit „Nein" beantwortet, ist aber der Meinung, dass insgesamt drei Personen mit „Ja" geantwortet haben. Er tippt laut und deutlich „3". Tim tippt „4". Emma tippt „2". Mona tippt „6" usw.

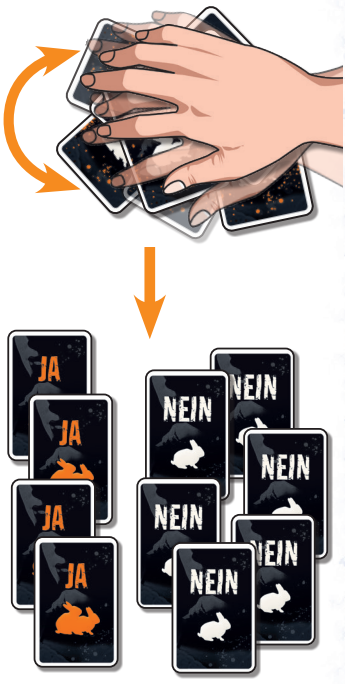


linke Spalte für Tipps

4. Auflösen

Mischt nun die verdeckten Antwortkarten auf dem Tisch gut durch. Deckt sie danach auf.

Beispiel: Nachdem Peer alle Antwortkarten durchgemischt hat, deckt er sie auf. Es kommen vier JA- und sechs NEIN-Karten zum Vorschein.



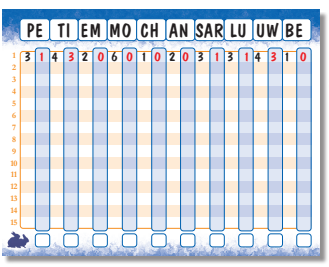
5. Punkte vergeben

Vergleicht nun eure Tipps mit den aufgedeckten Antwortkarten und notiert eure erzielten Punkte auf dem Wertungsblock:

- Wer genau **richtig** getippt hat, bekommt **drei Punkte**.
- Wer sich um **genau eine** Ja-Antwort verschätzt hat, bekommt **einen Punkt**.
- Alle anderen bekommen keine Punkte.

Notiert eure erreichten Punkte in der jeweils rechten Spalte unterhalb eures Namens auf dem Wertungsblock.

Beispiel: Peer hat auf drei Ja-Antworten getippt. Er hat sich um genau eine Ja-Antwort verschätzt und bekommt deshalb einen Punkt. Tim lag mit seinem Tipp genau richtig und bekommt drei Punkte. Emma und Mona haben sich jeweils um mehr als eine Antwort verschätzt und erhalten keine Punkte usw.



rechte Spalte für Punkte

6. Nächste Runde vorbereiten

Gebt die gerade aufgedeckten Antwortkarten zum Vorrat in der Tischmitte und mischt den Stapel kurz durch.

Achtung: Hast du nicht mehr genügend Antwortkarten auf der Hand, solltest du spätestens jetzt neue Karten vom Vorrat nehmen.

Nun beginnt ihr die nächste Runde, in der die nächste Person im Uhrzeigersinn die nächste Frage vorliest.

Ende des Spiels

Das Spiel endet nach der 15. Runde. Zählt eure Punkte zusammen und tragt die Summe im Kästchen unter der Spalte mit eurem Namen auf dem Wertungsblock ein. Wer die meisten Punkte erreicht hat, gewinnt. Bei einem Gleichstand teilt ihr euch den Sieg.

Achtung

Besonders bei den sehr brisanten Fragen solltet ihr darauf achten, dass niemand erkennen kann, welche Antwortkarten ihr in die Tischmitte legt.
Stellt niemanden bloß und erzwingt kein Outing! Ansonsten kann, soll und wird es natürlich zu Diskussionen über die Fragen und rund um die Anzahl der Ja-Antworten kommen, was einen beträchtlichen Teil des Spielspaßes ausmacht.

Beim Spiel **zu viert** ist es mitunter ratsam, die eine oder andere brisante Frage nicht zu stellen. Sonst können sehr schnell Mutmaßungen angestellt werden, wer in dieser überschaubaren Runde denn nun mit „Ja" geantwortet haben könnte.

Noch ein Tipp: Wenn sich eure Spielrunde darauf einigt, könnt ihr auch einfach immer eine der vier Fragen auf den Karten aussuchen und diese vorlesen.

Hinweis: Die meisten Fragen in diesem Spiel wurden uns bereits für die erste Auflage von ***Privacy Quickie*** im Jahr 2015 von ***Privacy***-Fans zugeschickt. Um den inzwischen gestiegenen Anforderungen des Datenschutzes gerecht zu werden, verzichten wir ab dieser Neuauflage darauf, ihre Namen auf den Karten zu nennen. Wir danken allen Einsenderinnen und Einsendern ausdrücklich für ihre kreativen Ideen und spannenden Fragen!

Du magst es größer?
Noch mehr Partyspaß erleben mit:

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. 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, 2015, 2022

Version 2.0