PRIVACY NUMB3RS

... oder wie oft hast Du es gemacht?

von **Reinhard Staupe**
mit Illustrationen von **Oliver Freudenreich**

Spieler: 5–12 Personen **Alter:** ab 16 Jahren **Dauer:** ca. 45 Minuten

amigo-spiele.de/01657

Spielidee

In jeder Runde müssen alle Spieler geheim auf eine private, mitunter gar höchst delikate Frage antworten. Gefragt wird, wie oft ein Spieler etwas erlebt oder gemacht hat. Jeder Spieler antwortet geheim mit seiner Ich-Scheibe. Dann versuchen alle Spieler mit ihrer Wir-Scheibe möglichst genau die Summe der Antworten aller Spieler einzuschätzen. Je genauer ein Spieler das schafft, desto mehr Punkte erhält er. Aber nicht zu hoch pokern und überbieten, dann gibt es keine Punkte. Entsprechend der Punkte werden die Spielfiguren vorgezogen. Sieger ist, wer zuerst mit seiner Figur das Zielfeld 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

90 Fragekarten
12 Spielfiguren
1 Spielplan

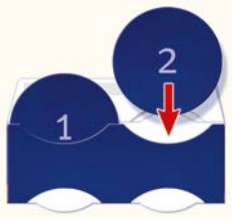


12 Ich-Scheiben

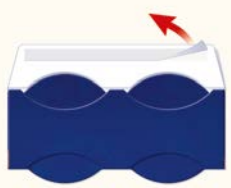


12 Wir-Scheiben

Vor dem ersten Spiel: Bei allen 12 Wir-Scheiben werden die drei Teile (zwei Scheiben und ein Umschlag) wie auf den drei Abbildungen gezeigt zusammengefügt.



Scheibe 1 (links) und 2 (rechts) in den Umschlag schieben.



Schutzfolie entfernen.



Lasche einschlagen und festkleben.

Spielvorbereitung

Der Spielplan kommt in die Tischmitte. Jeder Spieler nimmt sich eine Spielfigur und stellt sie auf das Start/Ziel-Feld (0/30) des Spielplans. Außerdem erhält jeder Spieler eine Wir-Scheibe und eine Ich-Scheibe. Die 90 Fragekarten werden gemischt und als verdeckter Nachziehstapel auf das Feld mit den Zahlen 1, 2, 3, 4 gelegt. Auf dem Feld daneben wird im Spielverlauf ein Ablagestapel mit den bereits benutzten Fragekarten entstehen. Übrig gebliebene Figuren, Ich-Scheiben und Wir-Scheiben werden nicht weiter benötigt und zurück in die Schachtel gelegt.



Empfehlung: Sollten Pärchen am Spiel teilnehmen, ist es besser, sie sitzen **nicht** direkt nebeneinander.

Spielablauf

Für jede Runde gibt es einen Spielleiter. Er wacht aufmerksam darüber, dass es im Spielablauf zu keinem ungewollten Outing kommt und die geheimen Antworten auch geheim bleiben. Außerdem ist er für den korrekten Ablauf der Punkteverteilung zuständig. Der Spielleiter nimmt ansonsten ganz normal am Spiel teil.

Der älteste Spieler ist der erste Spielleiter. In den folgenden Runden wechselt der Spielleiter jeweils im Uhrzeigersinn. Jede Runde besteht aus den folgenden sechs Aktionen, die nacheinander durchgeführt werden.

1. Aktion: Eine Frage vorlesen

Der Spielleiter beginnt die Runde, indem er die oberste Fragekarte vom Nachziehstapel nimmt. Er liest die Frage vor, die der Zahl entspricht, die **jetzt** oben auf dem Nachziehstapel zu sehen ist. Anschließend legt er die Karte auf den Ablagestapel daneben.

Beispiel: *Es spielen sechs Personen mit. Linus ist Spielleiter. Er zieht die oberste Fragekarte vom Stapel. Die nächste Karte des Stapels zeigt die Zahl „3". Linus liest von der gezogenen Karte die dritte Frage vor und legt sie dann auf den Ablagestapel. Die Frage lautet: „Wie viele Stunden verbringst du privat täglich im Internet?"*



Beachte: Sollte die Frage dem Spielleiter bzw. der Gruppe nicht gefallen oder zu delikat sein, darf eine andere Frage ausgewählt werden.

2. Aktion: Mit der Ich-Scheibe antworten

Jeder Spieler antwortet ehrlich, aber geheim, auf die gestellte Frage. Jeder nimmt seine Ich-Scheibe zur Hand. Die achteckige Scheibe wird so weit aus der Hülle gezogen, dass sie bequem gedreht werden kann, damit die gewünschte Zahl für die Antwort nach dem Zurückschieben in dem kleinen Fenster der Hülle zu sehen ist. Danach legt jeder Spieler seine Ich-Scheibe in der Hülle mit der Fragezeichen-Seite nach oben auf das Antwortfeld des Spielplans.

Achtung: Jeder Spieler sollte gut aufpassen, dass niemand sehen kann, welche Zahl er auswählt.

Wer das Gefragte gar nicht oder einmal, zweimal, dreimal oder viermal erlebt/gemacht hat, der schiebt die Scheibe so in die Hülle zurück, dass die „0" oder die entsprechende Zahl in dem kleinen Fenster zu sehen ist. Hat der Spieler das Gefragte fünf- bis neunmal erlebt/gemacht, schiebt er die Scheibe so in die Hülle zurück, dass die „5+" im Fenster zu sehen ist. Hat der Spieler das Gefragte zehnmal oder häufiger erlebt/gemacht, ist die „10+" im Fenster zu sehen.

Beispiel: *Linus ist täglich drei Stunden privat im Internet. Er nimmt seine Ich-Scheibe und steckt sie so in die Hülle, dass die Zahl „3" im Sichtfenster zu erkennen ist. Danach legt er sie mit der Fragezeichen-Seite nach oben auf den Spielplan zu den Ich-Scheiben der Mitspieler.*







Sobald alle Spieler ihre Ich-Scheibe auf den Spielplan gelegt haben, ist die Aktion beendet.

3. Aktion: Mit der Wir-Scheibe tippen

Bevor die Ich-Scheiben in der nächsten Aktion aufgedeckt werden, muss nun jeder Spieler seine Wir-Scheibe zur Hand nehmen und tippen. Jeder tippt **die Summe aller Zahlen**, die die Spieler insgesamt auf ihren Ich-Scheiben eingestellt haben. Dazu wird die Wir-Scheibe so eingestellt, dass die gewünschte Tippzahl im Fenster zu sehen ist.

Auch jetzt sollte jeder Spieler gut aufpassen, dass niemand sehen kann, welche Zahl er eingestellt hat. Danach legt er seine Wir-Scheibe verdeckt vor sich ab.

Spieltipp: Im Zweifelsfall sollte man lieber eine etwas niedrigere Zahl einstellen, denn wer die Summe der Antworten zu hoch einschätzt, bekommt keine Punkte.

Beispiel: *Linus schätzt alle sechs Spieler so ein, dass sie insgesamt 17 Stunden täglich im Internet sind. Also stellt er die Zahl „17" auf seiner Wir-Scheibe ein.*



4. Aktion: Antworten zusammenzählen

Haben alle Spieler ihre Wir-Scheiben verdeckt vor sich abgelegt, nimmt der Spielleiter die Ich-Scheiben vom Spielplan. Zuerst mischt er sie, damit nicht ersichtlich ist, welche Scheibe von welchem Spieler stammt. Danach deckt er die Ich-Scheiben auf und zählt die Zahlen zusammen. Die Werte „5+" und „10+" werden als Zahlen „5" bzw. „10" gezählt.

Beispiel: *Nachdem Linus als Spielleiter alle sechs Ich-Scheiben gemischt hat, deckt er sie auf. In den Fenstern sind die Zahlen „1", „3", „3", „4", „3" und „5+" zu sehen. Die Summe der Antworten ergibt 19 (Stunden).*

5. Aktion: Punkte verteilen und Figuren ziehen

Der Spielleiter führt nun die Punkteverteilung durch. Zunächst fragt er, ob jemand **genau die richtige Zahl** getippt hat. Die betreffenden Spieler (und nur diese!) decken ihre Wir-Scheiben auf. Anschließend fragt er, ob ein Spieler eine Zahl getippt hat, die **genau um „1" niedriger, genau um „2" niedriger** usw. ist. Nach jeder Frage decken die betreffenden Spieler ihre Wir-Scheiben auf. Dieses führt der Spielleiter so lange durch, bis **für drei verschiedene Tipps** Spieler ihre Wir-Scheiben aufgedeckt haben oder er nach der „0" fragen müsste.

Achtung: Nach der „0" wird vom Spielleiter nicht gefragt. Ein Spieler, der die „0" auf seiner Wir-Scheibe eingestellt hat, bekommt somit keine Punkte.
Ausnahme: Beträgt das Gesamtergebnis **aller** Antworten auf den Ich-Scheiben „0", decken die Spieler, die das Ergebnis richtig getippt haben, ihre Wir-Scheiben auf.

Die Spieler, die nun ihre Wir-Scheiben aufgedeckt haben, bekommen wie folgt Punkte:

- Derjenige, der die Summe der Antworten genau richtig getippt hat bzw. dessen Tipp am nächsten dran ist, bekommt 3 Punkte.
- Derjenige, dessen Tipp am zweitnächsten an der Summe dran ist, bekommt 2 Punkte.
- Derjenige, dessen Tipp am drittnächsten an der Summe dran ist, bekommt 1 Punkt.

Haben mehrere Spieler den gleichen Tipp abgegeben, bekommen alle diese Spieler die entsprechenden Punkte

Spieler, deren Tipps zu niedrig waren, bekommen keine Punkte. Ebenso bekommen Spieler, die eine höhere Zahl als die Summe der Antworten getippt haben, keine Punkte. Alle diese Spieler lassen ihre Wir-Scheiben **verdeckt** liegen, ihre Tipps bleiben geheim.

Beachte: Wer seine Wir-Scheibe nicht aufdecken möchte, weil er befürchtet sich zu outen, ist nicht dazu gezwungen. Er erhält aber dann auch keine Punkte.

Der Spielleiter zieht die Figuren der Spieler um so viele Felder auf dem Spielplan vorwärts, wie sie Punkte erhalten haben. Alle anderen Figuren bleiben stehen.

Beispiel: *Die Summe aller Antworten ist „19". Linus als Spielleiter fragt nun nacheinander, ob jemand „19", „18", „17", „16" usw. getippt hat. Bei „19" dreht **Beate** (Pink) ihre Wir-Scheibe um. Sie hat genau richtig getippt und bekommt 3 Punkte. Bei „17" drehen **Linus** (Grau) und **Hanna** (Gelb) ihre „Wir-Scheiben" um. Sie sind am zweitnächsten dran und bekommen beide je 2 Punkte. Bei „14" schließlich dreht **Felix** (Rot) seine Wir-Scheibe um. Er ist am drittnächsten dran und bekommt 1 Punkt. **Manuela** (Grün) hat „21" getippt, sie bekommt keinen Punkt, denn ihr Tipp war zu hoch. **Finn** (Violett) hat „11" getippt, er bekommt ebenfalls keinen Punkt. Beide decken in dieser Wertung ihre Wir-Scheiben nicht auf.*



6. Aktion: Abschluss der Runde

Jeder Spieler nimmt sich wieder eine beliebige Ich-Scheibe aus der Mitte und legt sie vor sich ab. Der Spielleiter wechselt im Uhrzeigersinn zum nächsten Spieler. In der nun folgenden Runde werden wieder die Aktionen 1 bis 6 durchgeführt.

Spielende

Das Spiel endet, wenn die Spielfigur eines Spielers am Ende einer Runde das Zielfeld erreicht oder überschritten hat. Der Spieler, der nun die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei einem Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

Beachte: Besonders bei den sehr delikaten Fragen sollte darauf geachtet werden, dass die Spieler ihre Antwort nicht laut kundtun. In diesem Spiel wird niemand bloßgestellt oder zu einem Outing genötigt. Ansonsten kann, soll und wird es natürlich zu Diskussionen über die Fragen und ihre Antworten kommen. Dies macht einen nicht unbeträchtlichen Teil des Spielspaßes aus. Abgesehen davon, werden die Spieler so manche Überraschung erleben, was andere schon so alles erlebt bzw. wie oft andere schon etwas getan 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 welche Antwort gegeben haben könnte.
Wenn sich die Spielrunde darauf einigt, kann sich der jeweilige Spielleiter 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.

Redaktioneller Hinweis: *Mit der Formulierung der Fragen wollen wir keine Meinung unserseits zu irgendeinem Thema ausdrücken. Es liegt uns auch fern, Handlungen, Lebensanschauungen oder Erlebnisse zu bewerten. Die Fragen dienen ausschließlich dazu, dass die Spieler animiert werden, sich eigene Gedanken über die gefragten Themen zu machen. Viele Fragen in diesem Spiel wurden von „Privacy"-Fans eingesandt. Der jeweilige Einsender steht unter der Frage. Wir haben die Fragen teilweise redaktionell bearbeitet. Sollten mehrere Einsender die gleiche Frage eingesandt haben, wurde derjenige auf die Karte gedruckt, der die Frage zuerst eingesandt hat.*

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, MMXVI

Version 1.0