

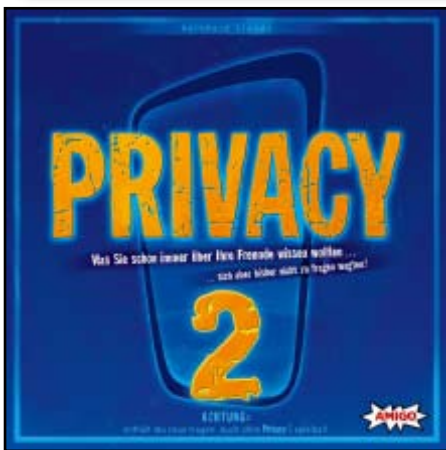
Privacy 2

Autoren:	Reinhard Staupe
Verlag:	AMIGO
Spieler:	5 bis 12
Alter:	ab 16 Jahren
Spieldauer:	ca. 45-60 Minuten
Preis:	ca. 35 Euro
Erschienen:	2008

Ja oder Nein

Privacy 2 ist ein reinrassiges Party-Spiel. Unter 5 Spielern ergibt es nur wenig Sinn. Das Spielmaterial reicht dabei bis zu 12 Teilnehmern, mit etwas Improvisation sind aber auch größere Runden möglich.

werden, doch nach aller Erfahrung geht man in der Regel ohnehin bald dazu über, dass sich der Vorleser eine der vier möglichen Fragen aussucht. Je nach Zusammensetzung der Spielrunde dürfte diese recht oft die Sexfrage sein. Dann heißt es, geheim Stellung zu beziehen zu Fragen wie „Ich hatte schon einmal Sex im Auto“, „Ich bin mit meinem Sexleben zufrieden“ oder „Oralsex finde ich eklig“. Laut Aussage des Autors wurde bei der Kartenerstellung darauf Wert gelegt, eine gute Mischung hinzubekommen. Jede Karte hat zwar Sexfragen. Aber eben nicht nur. Dennoch dürfte sich ein Großteil der 180 neu hinzu gekommenen Fragen bei Privacy 2 im Intimbereich bewegen. Das bedeutet aber auch, dass Obacht zu geben ist, dass wirklich nicht beobachtet werden kann, wer welchen Stein in den Sack packt. So soll schon mancher Beziehungsstress mit einer Partie Privacy



er ersten Ausgabe von Privacy aus dem Hause Amigo war 2004 kein all zu großer Erfolg beschieden. So verschwand es schnell wieder aus den Regalen und wurde schließlich in Kaufhäusern für 10 Euro verramscht. Das Schicksal vieler Spiele. Und doch ist es bei Privacy anders. Nicht nur, dass die eBay-Preise für ein gebrauchtes Spiel schon kurz nach dem Ausverkauf auf über 60 Euro schnellten. Nunmehr ist der Nachfolger erschienen, wieder bei Amigo, doch teilweise mit Fragen der Fans.

Es gilt, Runde für Runde seine Mitspieler einzuschätzen. Zunächst wird eine Frage oder Aussage vorgelesen, die sich mit Ja oder Nein beantworten lässt. Bejaht man diese, so wirft man verdeckt einen schwarzen Stein in einen dunklen Sack. Bei „Nein“ ist es ein orangener Stein. Gleichzeitig stellt man auf einer Drehscheibe ein, wieviele Mitspieler die Frage wohl mit „Ja“ beantwortet haben. Der Sack wird ausgekippt und die Steine gezählt. Für richtige Tipps gibt es Punkte. Es gewinnt, wer als erster eine bestimmte Punktzahl erreicht hat.

Will ich das wissen?

Die Regeln geben zwar einen Mechanismus vor, nach der die Fragen auf den Karten ausgewählt



begonnen haben. Dies gilt erst recht, da nur wenige Spielrunden sich wirklich mit dem reinen Steinezählen zufrieden geben werden. Meist werden gerade die heiklen Fragen gerne nahezu inquisitorisch beredet. Dann heißt es standhaft sein, will man seine Privatsphäre wahren.
(hk)

Fotos: Amigo / hk



Fazit

Privacy gehört bei mir zu den am meisten gespielten Partyspielen. Um so gespannter waren wir auf die neuen Fragen. Denn mehr hat sich nicht geändert. Das Spielmaterial ist das gleiche, auch wenn die Zeiger der Drehscheibe bei unserem Testexemplar etwas lockerer saßen und damit die Gefahr des unabsichtlichen Verstellens größer war. Die Idee, die Spieler selbst um Fragen zu bitten, ist nett und hat zu einer Reihe wirklich interessanter Fragen geführt. Zur Belohnung wurde auch der Name des Fragenautors mit auf die Karte gedruckt. Leider sind es aber auch „nur“ 180 neue Fragen und so werden Kenner des Ur-Privacy viele alte Fragen wiedererkennen.

Ist man sich der Gefahren hinsichtlich der Aufdeckung seiner Intimsphäre bewusst, so hat Privacy nichts von seiner Faszination verloren. So manches interessante Detail kommt hierbei ans Licht - wenn auch zunächst nur hinsichtlich der gesamte Spielgruppe. Aber es darf ja spekuliert und diskutiert werden. Voraussetzung ist jedoch, dass sich die Spieler diesbezüglich auch einig sind und hinsichtlich des Grads der Sexlastigkeit der Fragen niemand vor den Kopf gestoßen wird.

Ob man nun als Besitzer von Privacy 1 auch den Nachfolger haben muss, bleibt der Lockerheit des eigenen Geldbeutels vorbehalten. Es wäre schön, wenn Amigo hier auch nur den Kartenpack zu einem verminderten Preis anbieten würde.

Wertung:

Gesamtwertung: empfehlenswert

Einstiegshürde: niedrig

Preis/Material: mittel



Spiele-Podcast.de

Spiele-Podcast bespricht die wichtigsten Neuigkeiten und Neuheiten auf dem Gebiet der Gesellschaftsspiele: Informationen über aktuelle Brett- und Kartenspiele in angenehmen Ton-Häppchen für den Weg zur Arbeit oder wo Sie sonst Podcasts hören. Die Folgen entstehen im Zusammenarbeit mit dem Magazin Gelegenheitsspieler. Neue Folgen vom Spiele-Podcast erscheinen ca. alle zwei Wochen.



- 24.10.2008: Erste Eindrücke von der Spiel 08 in Essen
- 17.09.2008: Lost Cities und Keltis (Kosmos)
- 29.08.2008: Metropolys (Ystari)
- 14.07.2008: Interview mit Spieleautor Michael Rieneck
- 13.06.2008: Chang Cheng (Huch)
- 24.05.2008: Jamaica (Game Works)
- 28.04.2008: Perry Rhodan - Die Kosmische Hanse (Kosmos)
- 12.04.2008: Wie Verhext (Alea)
- 16.03.2008: Krallen und Fallen sowie Handelsfürsten-Herren der Meere
- 25.02.2008: Giganten der Lüfte (Queen Games)
- 09.02.2008: Cuba (eggertspiele)
- 24.01.2008: Portobello Market
- 15.12.2007: Graffiti - Alle malen und einer rät
- 17.11.2007: Caylus Magna Carta
- 01.11.2007: Wer War's? von Ravensburger
- 19.10.2007: Erste Eindrücke von der Spiel 07 in Essen
- 13.10.2007: Master Labyrinth (Ravensburger)
- 30.09.2007: Der Dieb von Bagdad
- 19.09.2007: Zooloretto
- 02.09.2007: Mr. Jack
- 13.08.2007: Würfelspiel Nichtlustig im Spiele-Podcast-Test
- 28.07.2007: Geheime Welt Idhun - Ein fantastisches Abenteuer?
- 12.07.2007: HIVE - Schach mit Insekten
- 26.06.2007: Skybridge von Gigamic
- 13.06.2007: Tsuru
- 02.05.2007: Siedler von Catan - Das Würfelspiel
- 11.04.2007: Fangfrisch von Queen Games
- 26.03.2007: Space Dealer
- 20.03.2007: Kleopatra und die Baumeister
- 26.02.2007: Meinungen zu Mensch Ärgere Dich nicht
- 26.02.2007: Test Sitting Ducks direkt am Tisch