

Gans sicher?

Rodrigo Rego

Für 2-10 Personen, ab 14 Jahren, 15 Minuten

Spielmaterial

60 **Triviakarten** (mit je 6 Fragen)

10 **Doppler-Karten** (für die Profi-Variante *Gans mutig!*)

Spielziel

Bei *Gans sicher?* werden Fragen gestellt, auf die normalerweise niemand die Antwort kennt. Reihum schätzt man eine Zahl, wobei man immer mindestens eine Zahl höher gehen muss. Das macht man solange bis jemandem die letzte Schätzung zu hoch erscheint und die vorherige Antwort nicht überboten, sondern angezweifelt wird. Wer sich nun verschätzt hat, bekommt die gerade gespielte Karte auf der eine variable Anzahl an **dummen Gänsen** (Gänseköpfe auf Triviakarten) abgebildet ist. Wer am Ende der Runde die meisten **dummen Gänsen** hat, verliert - der Rest gewinnt!

Spielaufbau

Legt die zehn **Doppler-Karten** zurück in die Schachtel. Die benötigt ihr nur für die Profi-Variante *Gans mutig!*. Mischt die **Triviakarten** und legt den Stapel mit den Fragen nach oben zeigend wieder in die Schachtel zurück. Wer zuletzt eine echte Gans gesehen hat, beginnt die erste Runde.

Spielablauf

Bist du an der Reihe, nennst du eine beliebige Zahl von 1 bis 6 und liest die Frage mit der entsprechenden Nummer laut vor. Dann gibst du die erste Schätzung ab. Die Antwort ist immer eine Zahl. Nenne am besten eine Zahl, von der du glaubst, dass sie knapp unter der korrekten Antwort liegt.

Nun geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter und alle Personen geben eine Schätzung ab. Dabei muss die Antwort immer höher sein als die der vorherigen Person. Alternativ kannst du die Antwort der vorherigen Person auch **anzweifeln**, wenn du glaubst, dass sie sich verschätzt hat. Dadurch wird die Runde unterbrochen.

Anzweifeln

Wenn du der Meinung bist, dass die Person vor dir eine zu hohe Schätzung abgegeben hat, dann kannst du die Antwort anzweifeln. Frage laut „Gans sicher?“ Daraufhin dreht ihr die Karte um und schaut euch die Lösung an. Jetzt gibt es zwei Möglichkeiten:

Die angezweifelte Antwort war zu hoch: Die Person, die zu hoch geschätzt hat, muss die Karte an sich nehmen und vor sich ablegen.

Die angezweifelte Antwort war niedriger oder gleich hoch wie die korrekte Antwort: Die Person, die „Gans sicher?“ gefragt hat (also du), bekommt die Karte selbst und legt sie vor sich ab.

In beiden Fällen startet immer die Person, die eine Antwort angezweifelt hat, die nächste Runde.

Spielende

Das Spiel endet nach spätestens 10 Runden oder früher, falls eine Person die in der Tabelle angegebene Anzahl an Karten vor sich liegen hat. Nun zählen alle die **dummen Gänsen** (Gänseköpfe) auf ihren Karten. Die Person mit den meisten **dummen Gänsen** verliert, alle anderen gewinnen das Spiel. Haben mehrere Personen die höchste Anzahl dummer Gänsen, verlieren sie zusammen.

Anzahl Personen	2-4	5-6	7+
Spiel endet, wenn eine Person diese Anzahl an Triviakarten gesammelt hat	5	3	2



Profi-Varianten

Wenn ihr ein paarmal gespielt habt, dann probiert doch diese Varianten für Profis aus!

Gans und gar!

Zweifelt eine Person deine Antwort an, so kannst du nun versuchen, dies abzuwehren.

Neue Regel: Die Person nach dir fragt „Gans sicher?“. Du kannst dies nun entweder akzeptieren und die Lösung prüfen oder du rufst: „**Gans und gar!**“. In diesem Fall hat die Person, die deine Antwort angezweifelt hat, zwei Möglichkeiten: Sie überlegt es sich anders und nennt eine höhere Zahl oder die Person bleibt bei ihrer Anzweiflung. Jetzt wird die Lösung geprüft. War deine Antwort zu hoch, musst du die **zwei obersten Karten vom Stapel** nehmen und vor dir ablegen. Hattest du aber recht, dann muss die andere Person zwei Karten vom Stapel nehmen und vor sich ablegen.

Gans mutig!

Spielaufbau: Lege die 10 **Doppler-Karten** auf einem Stapel in die Tischmitte.

Neue Regel: Wenn du eine Zahl als Antwort schätzt, die mindestens doppelt so hoch ist wie die vor dir geschätzte Zahl, dann darfst du eine **Doppler-Karte** nehmen. Für jede Doppler-Karte darfst du am Ende des Spiels eine dumme Gans abziehen.

Hinweis: Falls der seltene Fall eintritt, dass die 10 Doppler-Karten innerhalb eines Spiels nicht ausreichen, dann nimmst einfach Münzen, Streichhölzer, Bücher über Wasservögel oder was auch immer ihr so zu Hause herumliegen habt als Ersatz.

Dumme Gans (Pl. Dumme Gänse) – Redewendung

Achtung: Es kann sehr verletzend sein, als „dumme Gans“ bezeichnet zu werden. Bitte nenne andere Personen deshalb ausschließlich dann „dumme Gans“, wenn du absolut sicher bist, dass dies auch zutreffend ist. Dumme Gänse findet man in allen möglichen Lebensbereichen und in allen Gesellschaftsschichten. Man erkennt sie häufig an ihrer Ausdrucksweise. Typische Sätze sind zum Beispiel: „Ich kenne Wörter. Meine Wörter sind die besten.“ Vielleicht gibt es eine dumme Gans in deinem Umfeld, vielleicht denkst du gerade selber: „Bin ich etwa eine dumme Gans?“ Dabei kannst du sicher sein: Nur die wenigsten Personen, die diesen Text lesen, sind dumme Gänse. Dummen Gänsen sind Fakten in der Regel egal und sie kämen nicht auf die Idee, gelbe Infoboxen zu lesen. Dumme Gänse sind nicht zu verwechseln mit Nerds, die im Gegensatz dazu mehr Infoboxen lesen, als ihnen guttut. Aber im Gegensatz zu dummen Gänsen sind Nerds sehr nützlich und in der Regel auch sehr nett. Sie machen das Leben auf diesem Planeten leichter, indem sie hilfreiche Dinge erfinden wie Türklinken oder das Internet.



Sonderfall: Gans genau!

Du bist sicher, dass die Antwort der Person vor dir exakt richtig ist? Dann hast du zwei Möglichkeiten: entweder du tippst eine höhere Zahl und hoffst, dass die Person nach dir deine Antwort nicht anzweifelt. Oder du rufst „**Gans genau!**“. In diesem Fall prüfst du die Antwort auf der Rückseite der Karte. Hast du recht und die Person vor dir hat tatsächlich exakt die richtige Lösung genannt, so erhält in dieser Runde niemand eine Karte. Wurde die Lösung jedoch nicht ganz genau getroffen, so musst du alle Karten auf dem Stapel an dich nehmen und wirst zur dümmsten Gans aller Zeiten erklärt.

Autor: Rodrigo Rego
Redaktion: Kristian A Østby & Kjetil Svendsen
Illustrationen: Gjermund Morkved Bohne

Bearbeitung der deutschen Ausgabe:
Grafik: Melanie Delank | Übersetzung: Anna Lorentz
Redaktion: Heike Kräenbring, Aileen Wachsmann
Herstellung: Alicia Kaufmann
Technische Entwicklung: Sarah Brodbeck

Hinweise zum Verpackungsmüll: kosmos.de/disposal

© 2025 KOSMOS
Franck-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pflzerstr. 5-7
70184 Stuttgart, DE
kosmos.de/servicecenter
Art.-Nr.: 685362
Alle Rechte vorbehalten.
MADE IN CHINA.



© Alion Games 2023
All rights reserved
Alion Games,
Bekkestien 5,
1406 Ski, Norway

