

MAYBE. NOT. PERFECT!

Das fröhliche Beruferaten
von Friedemann Frieze
für 2–6 Personen ab 8 Jahren

Was haben eine Barista, eine Astronautin und ein Fischer miteinander zu tun? Dieses Spiel lädt dazu ein, euch darüber den Kopf zu zerbrechen. Eine Person denkt sich einen Hinweis aus, der zu einem der Berufe ein bisschen (maybe), zu einem gar nicht (not) und zu einem richtig gut (perfect) passt. Zum Beispiel Wasser: Der Fischer ist regelrecht umgeben davon. Die Barista arbeitet auch mit Wasser, aber eben nicht nur. Und da, wo die Astronautin sich befindet, ist vermutlich am wenigsten Wasser vorhanden. Das hättet ihr exakt so erklärt? Super! Denn gemeinsam versucht ihr, möglichst viele Hinweise richtig zuzuordnen. Klingt einfach? Mal sehen ...

SPIELMATERIAL

50 Berufskarten



12 Codekarten



3 Lösungskarten
(1x Maybe, 1x Not, 1x Perfect)



1 Spielanleitung



ZIEL DES SPIELS

Ihr wollt gemeinsam möglichst viele Codekarten richtig lösen. Richtig bedeutet: Ihr müsst den 3 ausliegenden Berufen jeweils exakt die Lösungskarte zuordnen, die auf der geheimen Codekarte vorgegeben ist.

SPIELAUFBAU

- Mischt die Berufskarten und legt sie verdeckt als Nachziehstapel bereit.
- Legt die Lösungskarten offen neben den Nachziehstapel.
- Mischt die Codekarten und gebt jeder Person verdeckt 1 davon. Legt die übrigen Codekarten für Folgerunden bereit.
- Jede Person zieht 3 Berufskarten.

SPIELABLAUF

Ihr spielt *Maybe. Not. Perfect!* über mehrere Runden. Jede Runde läuft folgendermaßen ab. **Die ersten 3 Schritte führt ihr dabei alle gleichzeitig aus.**

1. Schaut euch eure Code- und Berufskarten an. Pssst! Die bleiben geheim – ihr zeigt sie niemandem und redet nicht darüber.
2. Überlegt euch, in welcher Reihenfolge ihr die 3 Berufe gleich auslegen wollt: oben, mittig, unten (siehe Schritt 4). Ihr dürft diese nicht mehr verändern. Das ist wichtig, da sich daraus die korrekte Lösung ergibt: Der Beruf, den ihr oben auslegt, entspricht dem Symbol ganz oben auf eurer Codekarte. Der Beruf in der Mitte dem mittleren Symbol und der unten liegende Beruf dem untersten Symbol (siehe Abbildung rechts).
3. Überlegt euch nun einen passenden Hinweis.



WASSER!



ZULÄSSIGE HINWEISE

Erlaubte Hinweise sind Hauptwörter, auch zusammengesetzte Hauptwörter, wie sie im deutschen Sprachgebrauch üblich sind. Flaschenöffner oder Pinseläffchen sind in Ordnung, das Rindfleischetikettierungsüberwachungsaufgabenübertragungsgesetz leider nicht mehr (das Gesetz wurde 2013 aufgehoben).

Wer von euch den spannendsten Beruf hat, beginnt in der ersten Runde das Spiel – und gibt den ersten Hinweis. Alle anderen bilden das Team, das versucht, den Code korrekt zu lösen.

4. Bist du am Zug, legst du deine Berufskarten offen in der Reihenfolge in die Tischmitte, die du im 2. Schritt festgelegt hast. Nenne jetzt deinen gewählten Hinweis.
5. Alle anderen diskutieren, welche Lösungskarte neben welchen der Berufe gelegt werden soll. Sobald ihr euch geeinigt habt, platziert ihr die Karten entsprechend.

6. Auswertung! Die aktive Person deckt ihre Codekarte auf und ihr prüft:

- Habt ihr alle drei Zuordnungen richtig, gewinnt ihr eine beliebige der Berufskarten als Punkt. Legt sie verdeckt auf einen gemeinsamen Punktestapel. Die anderen beiden legt ihr auf den Ablagestapel.
- Liegt ihr mindestens einmal daneben, gibt es keinen Punkt. Legt alle drei Berufskarten auf den Ablagestapel.

7. Legt nun die gerade abgehandelte Codekarte zurück zu den restlichen Codekarten, die momentan nicht im Spiel sind. Danach ist die nächste Person im Uhrzeigersinn an der Reihe. Ihr wiederholt nun die Schritte 4–7.

NEUE RUNDE

Nachdem alle einmal an der Reihe waren, endet die Runde. Mischt alle 12 Codekarten und verteilt sie erneut. Dann zieht jede Person 3 neue Berufskarten – und weiter geht's mit der nächsten Runde.



ENDE DES SPIELS

2 Personen

6 Runden

3 Personen

4 Runden

4 Personen

3 Runden

5 Personen

3 Runden

6 Personen

2 Runden

Nach der oben genannten Rundenanzahl endet das Spiel.

Natürlich könnt ihr auch weiterspielen, solange ihr Lust habt. Zählt, wie viele Karten auf eurem gemeinsamen Punktestapel liegen und vergleicht sie mit der Tabelle, um zu sehen, wie gut ihr abgeschnitten habt.

Ok ... wenn ihr mehr Runden als geplant spielt, funktioniert die folgende Tabelle nicht mehr. Dann müsstet ihr euch selbst sagen, dass ihr das toll gemacht habt. Aber das wisst ihr eh, oder?

0 PUNKTE

Prophetisch planlos

Vielleicht haben atmosphärische Störungen den Hinweis unverständlich werden lassen. Vielleicht wart ihr heimlich im Verrätermodus? Aber den haben wir noch gar nicht gefunden. Wie auch immer: In der nächsten Runde läuft es bestimmt besser. Probiert es am besten gleich noch einmal!

1-3 PUNKTE

Halbwegs hellsehtig

Also ... Treffer waren ja dabei. Nur manchmal habt ihr vielleicht die Glaskugel verkehrt herum gehalten. Poliert sie rasch und macht euch doch an eine neue Runde.

4-6 PUNKTE

Verschwommene Visionen

Eigentlich war das Bild, wie die Karten auszuliegen haben, ganz klar vor eurem dritten Auge. Und dann kam ein Staubkorn und ihr musstet blinzeln. Gar nicht schlecht, die nächste Runde wird garantiert noch besser!

7-9 PUNKTE

Clever kombiniert

Ihr habt Muster erkannt, wo andere nur im Trüben stochern. Ihr habt gefunden, wonach alle suchen ... meistens jedenfalls. Viel besser geht es kaum – aber probiert es doch einmal!

10-11 PUNKTE

Geniales Gedankenlesen

Es ist beinahe schon unheimlich, wie gut ihr zwischen den Zeilen lesen konntet! Schafft ihr auch noch das letzte kleine Schrittlchen? Auf geht's!

12+ PUNKTE

Maybe. Not. Perfect!

Mehr geht nicht! Aber ... war das nur Zufall? Oder schafft ihr das noch einmal? Zeigt, was in euch steckt!

Autor: Friedemann Friese
Illustration & Grafik: Marco Armbruster
Layout: Fiore GmbH
Realisation: Michael Schmitt
Redaktion: Lars Frauenrath
Lektorat: Kaddy Arendt



Vertrieb:
 Hutter Trade GmbH + Co. KG
 Bgm.-Landmann-Platz 1–5
 89312 Günzburg, Deutschland
www.hutter-trade.com



© 2026 Edition Spielwiese
 Simon-Dach-Str. 21
 10245 Berlin, Deutschland
www.edition-spielwiese.de