Spielregeln

Oder einfach Video gucken!

SPIELUTENSILIEN

VOR[UR]TEILE©

1 Spielbrett

12 Figuren

1 W10 Würfel

2 Effekttokens

1 Stift

1 Städtetabelle

2 Regelkarten

3 Mauern

132 Spielkarten

12X | 10X | 50X | 40X | 19X | 1X

INHALT

Bei Vor[ur]teile geht es um eine geheime Nationalität, eine Weltreise, einen Haufen Vorurteile, die man zu seinem eigenen Vorteil oder gegen andere verwenden kann, und jede Menge Spaß!

Aber Achtung: eure Aktionen können auch die Umwelt schädigen und schlussendlich sogar das Armageddon triggern, und somit zum „Game Over" für alle führen!

1. VORBEREITUNG 4

2. SCHNELLSTART-KURZANLEITUNG 5

- 2.1 Wie gewinne ich? 5
- 2.2 Wie läuft mein Zug ab? 5
- 2.3 Runden und Spielende 5
- 2.4 Schnell-Effekte 5
- 2.5 Global-Effekte 5
- 2.6 Zusatzregeln 5

3. SIEGBEDINGUNG 6

- 3.1 Siegpunkte 6

4. SPIELABLAUF 7

- 4.1 Zugablauf 7
- 4.2 Runden 7
- 4.3 Zusatzregeln 7
- 4.4 Spielende 7

5. HANDKARTEN 8

- 5.1 Aktionen 8
- 5.2 Vorurteile 8

6. KARTENSYMBOLE 9

- 6.1 Blitz-Symbol 9
- 6.2 Global-Symbol 9

7. GLOBAL-EFFEKTE 10

8. CHARAKTER-ELEMENTE 11

- 8.1 Nationalität und Ideologie 11
- 8.2 Spielfiguren 11

9. SPIELBRETT 12

10. WEITERE SPIEL-ELEMENTE 13

- 10.1 Städtetabelle 13
- 10.2 Mauern 13
- 10.3 Tokens 13
- 10.4 W10 Würfel 13
- 10.5 Regelkarte 13

11. SPIELMODI+VARIANTEN 14

- 11.1 Quickie 14
- 11.2 FULL GAME 14
- 11.3 Nach mir die Sintflut (Schwierigkeit: Veggie) 14
- 11.4 Standardmodus (Schwierigkeit: Medium rare) 14
- 11.5 Reality Mode (Schwierigkeit: Blutig) 14
- 11.6 Mach doch was du willst! 14

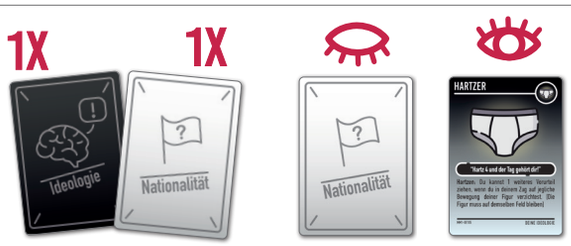
12. FAQ+IMPRESSUM 15

- Hast du noch Fragen? 15
- Impressum 15

1. VORBEREITUNG

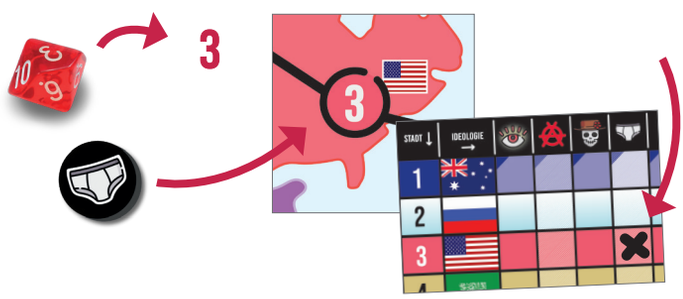
1 **Karten Mischen:** Mische alle 5 Kartenstapel (Ideologien, Nationalitäten, Vorurteile, Aktionen, Global-Effekte) und platziere sie neben dem Spielfeld.

2 **Erstelle den Global-Effekt-Stapel:** Zähle verdeckt 9 zufällige Global-Effekte ab und lege die Armageddon-Karte darunter. Platziere den Global-Effekt-Stapel neben dem Ablagefeld auf dem Spielbrett.



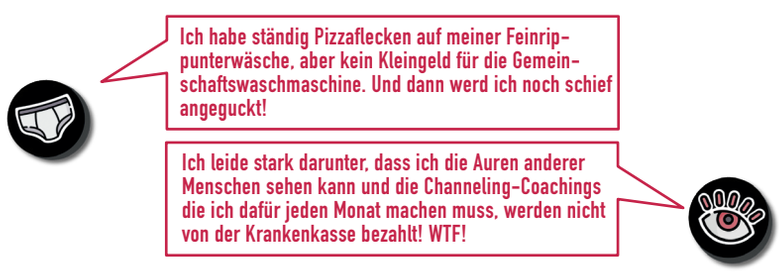
3 **Charaktererstellung:** Alle Spieler ziehen eine Nationalität und eine Ideologie, schauen sie sich an und legen ihre Nationalität verdeckt und ihre Ideologie offen vor sich. Anhand deiner Ideologie erhältst du deine entsprechende Spielfigur.

4 **Vorstellungsrunde:** Jeder stellt sich mit seiner Ideologie und deren Fähigkeit den anderen Spielern vor.



5 **Starthauptstadt festlegen:** Alle Spieler würfeln mit dem zehnseitigen Würfel und platzieren ihre Spielfigur auf der Hauptstadt mit der gewürfelten Zahl. Jeder trägt diese Hauptstadt bei sich in die Städtetabelle ein. Falls eine Hauptstadt schon von einem anderen Spieler besetzt ist, kommt der Spieler in die Hauptstadt mit der nächsthöheren freien Zahl.

6 **Starthand ziehen:** Jeder zieht 1 Aktion und 1 Vorurteil auf die Hand.



7 **Wer fängt an:** Derjenige, der sich in unserer Gesellschaft am meisten benachteiligt fühlt! Jeder darf die Tragweite seines Schicksals in einem Satz darlegen. Das überzeugendste Opfer darf beginnen.

2. SCHNELLSTART-KURZANLEITUNG

Das Wichtigste auf einen Blick:

Die folgende Kurzanleitung eignet sich für wiederkehrende oder erfahrene Spieler, um direkt loszulegen. Falls noch Fragen offen sind, empfehlen wir dir auch die folgenden Seiten zu lesen.

2.1 Wie gewinne ich?

Wenn du **mindestens 6 Siegpunkte** hast und mit deiner Figur auf der **Hauptstadt deiner Nation** stehst, kannst du deine **geheime Nationalität** aufdecken und gewinnst so das Spiel.

Siegpunkte setzen sich aus deinen **Städteeinträgen** (den besuchten Hauptstädten in der Städtetabelle) **und allen ausgespielten Vorurteilen zusammen, die zu deiner Nation gehören** (ausgespielte Vorurteile werden auf länderspezifische Ablagefelder für alle sichtbar abgelegt.)

→ mehr auf S. 6

2.2 Wie läuft mein Zug ab?

1. Zieh-Phase: Ziehe 1 Aktion und 1 Vorurteil.

2. Spiel-Phase:

- **Gratisbewegung:** Bewege deine Figur um 1 Feld.
- **Handkarten spielen:** Spiele beliebig viele Aktionen und Vorurteile aus.
- **Fähigkeit:** Aktiviere die Fähigkeit deiner Ideologie (sofern möglich).

Alle Aktivitäten in der Spielphase sind optional und du kannst sie in beliebiger Reihenfolge ausführen.

→ mehr auf S. 7

2.3 Runden und Spielende

Sobald du mit deinem Zug fertig bist, ist anschließend **der Nächste im Uhrzeigersinn** an der Reihe und so weiter.

Runden: Bevor wieder der Spieler, der das Spiel begonnen hat, am Zug ist, ist eine Runde vorbei. Jetzt wird der oberste Global-Effekt vom Stapel aufgedeckt und vorgelesen. → mehr zu Global-Effekten auf S.10. Daraufhin beginnt die nächste Runde, und der erste Spieler ist wieder am Zug.

Spielende: Sobald der erste Spieler gewinnt oder das Armageddon aufgedeckt wird, endet das Spiel.

2.4 Schnell-Effekte

Karten mit Blitz-Symbol kann man auch spielen, wenn man nicht dran ist – zum Beispiel um andere Spieler in ihrem Zug zu kontern.

Wenn ein Schnell-Effekt auf die Aktivierung einer anderen Karte angewendet wird, wird zuerst der Schnell-Effekt ausgeführt, bevor der Effekt der anderen Karte wirksam werden würde.

→ mehr auf S. 9

2.5 Global-Effekte

Am Ende jeder Runde wird ein Global-Effekt aufgedeckt und vorgelesen. Er wird offen auf das Feld auf dem Spielbrett gelegt und gilt so lange für alle, bis der nächste Global-Effekt aufgedeckt wird.

Durch das Verwenden von Vorurteilen mit Global-Symbolen werden zusätzliche Global-Effekte aufgedeckt.

Wenn die letzte Karte des Stapels, Armageddon, aufgedeckt wird, verlieren alle das Spiel.

→ mehr auf S. 9

2.6 Zusatzregeln

Spieler beklauen: Wenn du in deinem Zug auf dasselbe Feld kommst, auf dem schon ein anderer Spieler steht (oder dieser auf deins), kannst du ihm zufällig 1 Aktion von der Hand klauen, wenn er eine hat.

Schweigepflicht: Wenn du die geheime Nationalität eines oder mehrerer Mitspieler erfährst, darfst du diese den anderen nicht verraten.

Goldene Regel: Wenn es im Spiel Uneinigkeit mit den Regeln gibt, behält der Besitzer des Spiels das letzte Wort.

→ mehr auf S. 7

Viel Spaß und möge die asozialste Nation gewinnen! ;)

3. SIEGBEDINGUNG

Wenn du **mindestens 6 Siegpunkte** (SP) hast und mit deiner Figur auf der Hauptstadt deiner Nation stehst, kannst du deine geheime Nationalität aufdecken und gewinnst so das Spiel. **Sobald der erste Spieler gewinnt, endet das Spiel.**

3.1 Siegpunkte

Siegpunkte = Alle Deine **Städteeinträge** (1) + Alle ausgespielten **Vorurteile die zu deiner Nation gehören** (2)

Tipp: Um eine Hauptstadt zu besuchen, reicht es sie zu passieren, du musst nicht auf ihr stehen bleiben!

(Vorurteile werden auf die länderspezifischen Ablagefelder für alle sichtbar abgelegt.)

BEISPIEL

Wenn deine Nationalität Brasilien ist, du bereits 3 Städteeinträge hast ((1): Russland, Saudi-Arabien und China) und bisher 2 Vorurteile über Brasilien gespielt wurden, dann hast du insgesamt 5 Siegpunkte und musst nur noch in deine Hauptstadt gelangen, um den letzten Siegpunkt zu bekommen und das Spiel zu gewinnen.

Übrigens: Auch deine eigene Hauptstadt gibt dir einen neuen Städteeintrag (=1 Siegpunkt.) Da du sowieso dorthin musst, lohnt es sich diese als Letzte zu besuchen (wenn du z.B. schon 5 Siegpunkte hast.)

Durch die gemeinsame Städtetabelle weiß jeder, wie viele Städteeinträge du momentan hast.

Da aber deine Nationalität geheim ist, weißt nur du, wie viele Siegpunkte du zusätzlich durch die Vorurteile deiner Nation gerade besitzt. Erst wenn du in deiner Heimatstadt bist und mindestens 6 Siegpunkte hast, deckst du deine Nationalität auf, um das Spiel zu gewinnen.

4. SPIELABLAUF

4.1 Zugablauf

Dein Zug läuft immer gleich ab und besteht aus 2 Phasen:

1. Zieh-Phase: Ziehe 1 Aktion und 1 Vorurteil.

2. Spiel-Phase:

- **Gratisbewegung:** Bewege deine Figur um 1 Feld.
- **Handkarten spielen:** Spiele beliebig viele Aktionen und Vorurteile aus.
- **Fähigkeit:** Aktiviere die Fähigkeit deiner Ideologie (sofern möglich).

Alle Aktivitäten in der Spielphase sind optional und du kannst sie in beliebiger Reihenfolge ausführen.

Sobald du fertig bist, ist anschließend der Nächste im Uhrzeigersinn mit seinem Zug an der Reihe und so weiter.

4.2 Runden

Bevor der Spieler, der das Spiel begonnen hat, wieder am Zug ist, ist eine Runde vorbei. Jetzt wird der oberste Global-Effekt vom Stapel aufgedeckt und vorgelesen (mehr Informationen zu Global-Effekten findest du auf Seite 10). Daraufhin beginnt die nächste Runde, und der erste Spieler ist wieder am Zug.

4.3 Zusatzregeln

Spieler beklauen: Wenn du in deinem Zug auf dasselbe Feld kommst, auf dem schon ein anderer Spieler steht (oder dieser auf deins), kannst du ihm zufällig 1 Aktion von der Hand ziehen, wenn er mindestens eine hat.

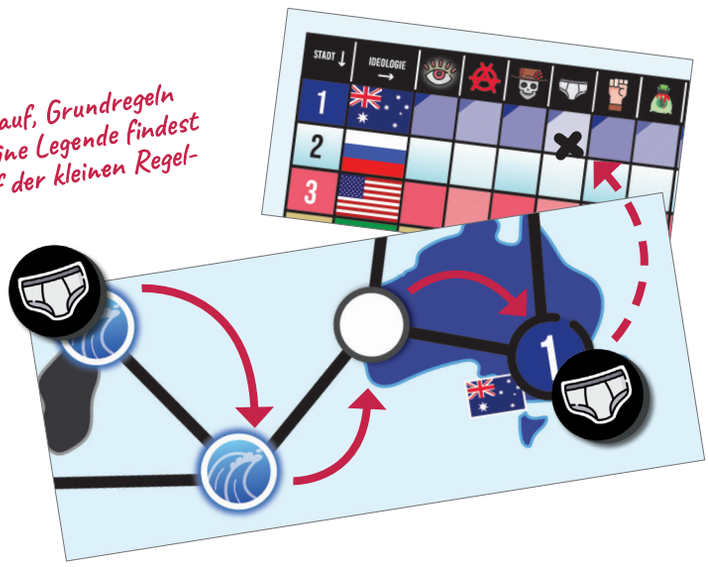
Schweigepflicht: Wenn du die geheime Nationalität eines oder mehrerer Mitspieler erfährst, darfst du diese den anderen nicht verraten.

Goldene Regel: Wenn es im Spiel Uneinigkeit mit den Regeln gibt, behält der Besitzer des Spiels das letzte Wort.

4.4 Spielende

Sobald der erste Spieler gewinnt oder das Armageddon aufgedeckt wird, endet das Spiel.

Tipp: Zugablauf, Grundregeln und eine kleine Legende findest du auch auf der kleinen Regelkarte!



BEISPIEL

Jan zieht 1 Aktion und 1 Vorurteil, zusammen mit der Starthand hat er nun 4 Karten auf der Hand. Er bewegt sich um ein Feld mit der freien Bewegung, spielt 2 Sprint-Aktionen aus und geht für jede noch ein weiteres Feld. Er hat eine neue Stadt besucht und trägt sich diese ein. Anschließend spielt er sein Vorurteil Organspende aus und klaut einem Mitspieler die Niere. Die letzte Karte, ein Vorurteil, hebt er sich für seinen nächsten Zug auf.

5. HANDKARTEN

Deine Handkarten setzen sich aus zwei Kartentypen zusammen, den **Aktionen** und **Vorurteilen**.

5.1 Aktionen

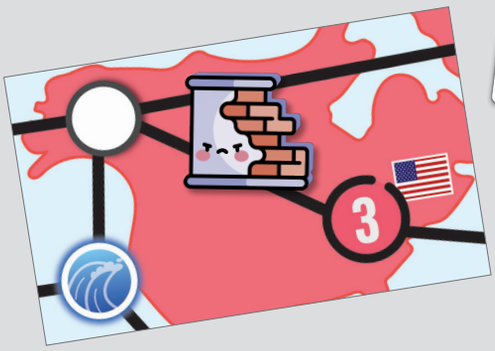
Es gibt 3 Aktionstypen in verschiedener Ausführung: Stupser, Sprint und Mauer.

Aktionen können nur im eigenen Zug verwendet werden und kommen danach auf einen Ablagestapel.

Falls der Aktionskartenstapel aufgebraucht ist, wird der Ablagestapel gemischt und verdeckt als neuer Stapel verwendet.

LEGENDE

Stupser:
Bewege die Figur eines anderen



Mauer: Blockiere einen Weg mit einer Mauer, dieser kann nicht mehr passiert werden. Oder platziere eine Mauer um und mach dir damit den Weg frei.

Auf einem Weg kann maximal eine Mauer stehen!

Sprint:
Bewege deine Figur

5.2 Vorurteile

Jedes Vorurteil ist einer Nation zugeordnet und hat einen einzigartigen Effekt. Unabhängig von der eigenen Nationalität oder der Position auf dem Spielbrett können Vorurteile von allen ausgespielt werden.

Nach der Aktivierung wird ein Vorurteil offen auf das Ablagefeld der entsprechenden Nation auf dem Spielbrett gelegt und zählt dann, solange es dort liegt, als ein Siegpunkt für diese Nation.

6. KARTENSYMBOLE

BEISPIEL

Hannah aktiviert in ihrem Zug das Vorurteil „Meinungsfreiheit". Sie will damit ihren Mitspieler Jan seinen nächsten Zug in U-Haft aussetzen lassen. Jan passt das nicht und er aktiviert (in Hannahs Zug) seine Blitzkarte „Made in Germany". Dieses Vorurteil annulliert den Effekt von „Meinungsfreiheit" und ermöglicht es Jan, Hannah stattdessen aussetzen zu lassen. Beide Vorurteile werden danach auf die entsprechenden Ablagefelder von Saudi-Arabien und Deutschland abgelegt.

Protipp: Auch Blitzkarten können mit weiteren Blitzkarten gekontert werden (sofern ihre Bedingung erfüllt ist). Wenn das passiert, wirkt immer die zuletzt ausgespielte Blitzkarte zuerst.

LEGENDE

In der rechten oberen Ecke haben einige Vorurteile Symbole, die ihnen zusätzliche Eigenschaften verleihen.

6.1 Blitz-Symbol

Karten mit einem Blitz-Symbol in der oberen rechten Ecke können jederzeit aktiviert werden, auch während der Züge anderer Spieler. Wenn ein Schnell-Effekt auf die Aktivierung einer anderen Karte angewendet wird, wird zuerst der Schnell-Effekt ausgeführt, bevor der Effekt der anderen Karte wirksam wird.

6.2 Global-Symbol

Vorurteile mit einem Global-Symbol haben globale Konsequenzen, die sich auf alle Spieler auswirken. Direkt nachdem der Effekt des Vorurteils ausgeführt wurde, muss ein Global-Effekt aufgedeckt und vorgelesen werden.

BEISPIEL

Hannah verbrennt ihren Regenwald, um mehr Ressourcen zu bekommen, sie zieht 1 Vorurteil und 2 Aktionen. Da ihre Aktion globale Konsequenzen hat, muss sie anschließend einen Global-Effekt aufdecken, in diesem Fall die Überflutung, welche die Küstenstädte für alle Spieler unpassierbar macht.

Achtung: Falls ein Vorurteil mit einem Global-Symbol annulliert oder kopiert wird, wird auch das Aufdecken des Global-Effekts annulliert bzw. kopiert!

7. GLOBAL-EFFEKTE

LEGENDE

Der Global-Effekt-Stapel repräsentiert die Gesundheit des Planeten und enthält überwiegend globale Katastrophen (z.B. Dürren & Weltkriege), die sich auf alle auswirken.

Zu Beginn enthält der Stapel 9 Global-Effekte und die Armageddon-Karte darunter.

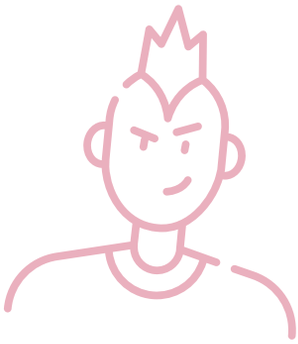
Am Ende jeder Runde wird immer ein Global-Effekt aufgedeckt und vorgelesen.

Er wird offen auf das zugehörige Feld auf dem Spielbrett gelegt und gilt so lange, bis der nächste Global-Effekt aufgedeckt wird.

Achtung: Schafft es niemand, das Spiel zu gewinnen, bevor die letzte Karte im Global-Effekt-Stapel, die Armageddon-Karte, aufgedeckt wird, verlieren alle gemeinsam das Spiel.

8. CHARAKTERELEMENTE

LEGENDE



1X

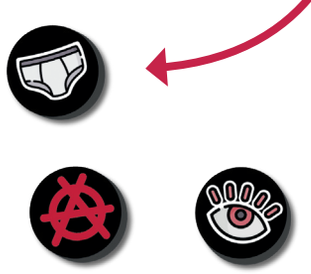
1X

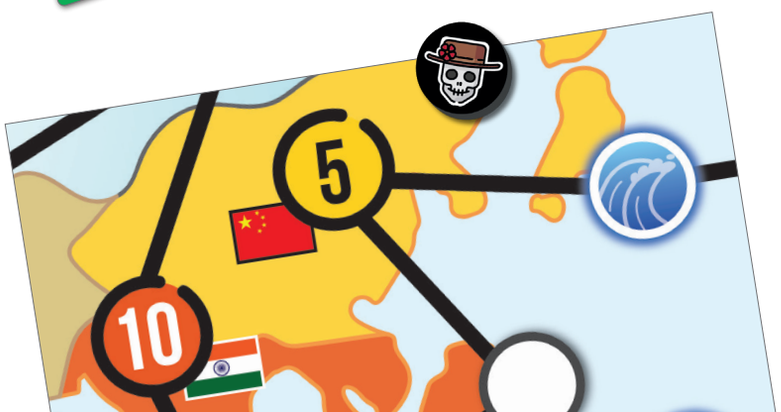
8.1 Nationalität und Ideologie

Zu Beginn des Spiels zieht jeder eine Nationalität- und Ideologiekarte.

Die Nationalität ist geheim und nur dir selbst bekannt. Sie liegt während des Spiels verdeckt vor dir und ist deine Siegbedingung. Durch die Nationalität weißt du, wie viele Siegpunkte du durch Vorurteile deines Landes zusätzlich zu deinen Städteeinträgen hast und in welche Hauptstadt du heimkehren musst, um das Spiel zu gewinnen.

Die Ideologie ist offen, legt deine Spielfigur fest und verleiht dir eine individuelle Fähigkeit.





8.2 Spielfiguren

Jeder erhält seine individuelle Spielfigur anhand seiner Ideologiekarte. Mit deiner Figur kannst du dich auf dem Spielbrett bewegen und so Städteeinträge in der Tabelle sammeln.

9. SPIELBRETT

LEGENDE

Eine Weltkarte, auf der **Städte** als Felder eingezeichnet sind. Zwischen diesen sind **Wege**, auf denen du dich von Stadt zu Stadt bewegen kannst, um deine Weltreise zu beschreiten. Es gibt **3 Wege, die über den Rand führen**, sie sind durch Pfeile gekennzeichnet. Du benötigst eine Bewegung, wie auch bei allen anderen Wegen, um deine Figur über den Rand des Spielbretts auf die andere Seite zu ziehen.

Der **Global-Effekt-Ablagestapel** wird für den aktiven Global-Effekt benutzt. Alle Global-Effekte werden hier offen abgelegt, aber nur der oberste ist aktiv.

Die bunten **Ablagefelder** am Rand des Spielbretts werden zum Ablegen der bereits ausgespielten Vorurteile der jeweiligen Nationen verwendet.

Die Felder auf dem Spielbrett werden in drei Stadttypen unterteilt, die für bestimmte Karteneffekte relevant sind.

Hauptstadt | Dorf | Küstenstadt

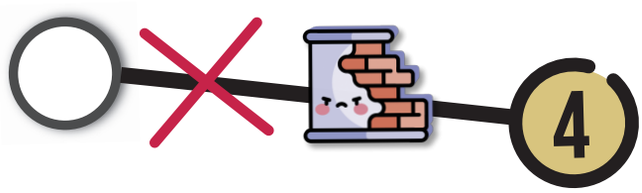
10. WEITERE SPIELELEMENTE

LEGENDE

10.1 Städtetabelle

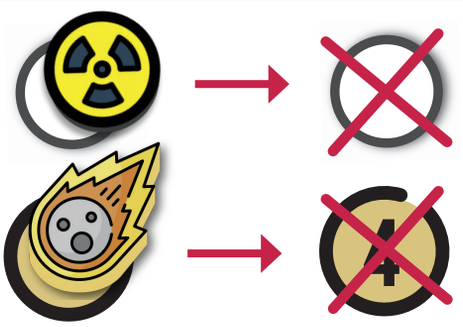
Immer wenn du eine Hauptstadt (ein Feld mit einer Nummer von 1 bis 10), in der du noch nicht warst, mit deiner Figur passierst oder auf ihr stehen bleibst, bekommst du einen Städteeintrag: Kreuze in der Städtetabelle das Feld an, wo sich die Zeile der entsprechenden Hauptstadt und die Spalte deiner Ideologie treffen.

Wird ein Städteeintrag entfernt, entferne die Markierung aus der Tabelle. Wenn du die Hauptstadt verlierst, auf der du gerade stehst, erhältst du sie direkt wieder.



10.2 Mauern

Auf dem Spielfeld sind zwischen den Städten Wege eingezeichnet, über die man zu anderen Städten gelangen kann. Ist auf einem Weg eine Mauer platziert, kann dieser nicht passiert werden, bis die Mauer entfernt wird. Es gibt insgesamt 3 Mauern, die durch Karteneffekte ins Spiel gebracht und umplatziert werden können.



10.3 Tokens

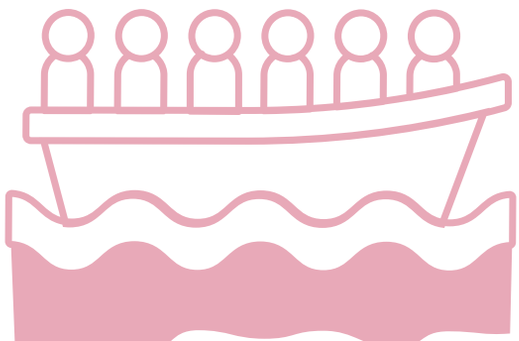
Der Nuklear- und Meteor-Token werden durch bestimmte Karteneffekte ins Spiel gebracht und auf dem Spielfeld platziert. Die Stadt bzw. das Feld, auf dem sie landen, ist für den Rest des Spiels nicht mehr passierbar.

10.4 W10 Würfel

Der zehnseitige Würfel wird zum Bestimmen der Starthauptstadt verwendet und ist außerdem für bestimmte Karteneffekte relevant.

10.5 Regelkarte

Eine Merkhilfe für die wichtigsten Regeln wie Siegbedingung (S. 6), Zugablauf (S. 7) und Kartensymbole (S. 9)



11. SPIELMODI+VARIANTEN

Dein Vor[ur]teile Erlebnis kannst du nach deinen eigenen Regeln beliebig anpassen, hier ein paar Empfehlungen:

11.1 Quickie

Der schnelle Spaß! Vorbei, bevor es angefangen hat! Verringere die zum Sieg benötigten Siegpunkte auf 4 und reduziere die Karten im Global-Effekt-Stapel auf 6 + Armageddon.

5-20 Minuten Vergnügen garantiert.

11.2 FULL GAME

Willst du länger spielen? MEHR VORURTEILE HABEN? Erhöhe die zum Sieg benötigten Reisepunkte auf 9 und erhöhe die Karten im Global-Effekt-Stapel auf 12 + Armageddon.

1-2 Stunden ununterbrochener Spaß.

11.3 Nach mir die Sintflut (Schwierigkeit: Veggie)

Hast du panische Angst vor dem Weltuntergang? Das verstehen wir und bieten einen angenehmen Modus an: Spiele mit allen 19 Global-Effekten im Stapel. Frei von Angst, dass du, deine Katze oder dein mieser Nachbar zeitnah ins Gras beißt.

11.4 Standardmodus (Schwierigkeit: Medium rare)

Optimal gebacken. 6 Siegpunkte, 9 Global-Effekte + Armageddon.

11.5 Reality Mode (Schwierigkeit: Blutig)

Der ultimative Reality Check! Schafft es überhaupt jemand, vor Armageddon nach Hause?

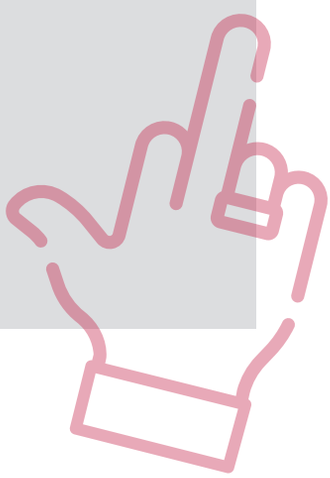
Hier müsst ihr zusammenspielen, sonst habt ihr keine Chance!

6 Punkte, 6 Global-Effekte: Bestehend aus Lockdown, Dürre, Cancel Culture, Inflation, Überflutungen & Menschliches Versagen.

11.6 Mach doch was du willst!

Hier ist Kreativität gefragt. Würze dein Spielerlebnis mit deinen eigenen Regeln, die nur für dein Spiel gelten.

Notiere sie hier für die Nachwelt:



12. FAQ+IMPRESSUM

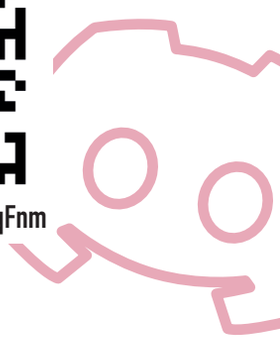
Hast du noch Fragen?

Antworten zu spezifischen Regelfragen findest du unter diesem QR-Code:

vorurteile.games/faq

Oder frag unsere Community auf discord:

discord.com/invite/7ZV3M9qFnm



Vielen Dank für all eure Unterstützung: Marita, Angie, Vivi, Flo, Niko, Fips, Sebi, Benks, Nils, Robin, Leon, Matthias, Míša, Klaus, Vlasta, Sára, Koudy & Ajka, Héloïse, Dominik und der Swahili Chor.

Danke für euer Mitwirken am initialen Ideenentwurf: Marcel, Jani, Steffi, Leah, Ulrike.

Und unser herzlichster Dank geht an all die Tester und Unterstützer auf den Messen und auf Kickstarter. Ohne euer tolles Feedback und die tausenden Testrunden wäre das Spiel niemals so gut geworden <3

Impressum

© 2025, Mankind Madness GmbH
Alle Rechte vorbehalten.

1.Auflage

Autoren: Lennart Derlin, Filip Schödel

Grafikdesign: Caroline Ennemoser

Illustrationen: Flaticon.com; Artists: Freepik, justicon, pongsakornRed, Nhor Phai, monkik, Good Ware, max.icons, DailyPm Studio, dDara, Smashicons, Flat Icons, Vitaly Gorbachev, wanicon, mnauliady. Bearbeitung: Caroline Ennemoser

www.mankindmadness.com

GEH MIT DEINEN FREUNDEN AUF TOTAL VERRÜCKTE WELTREISE!

Im vorliegenden Brettspiel Vor[ur]teile erhält jeder von euch eine zufällige Ideologie und eine geheime Nationalität und muss eine bestimmte Anzahl Hauptstädte besuchen und schließlich in sein Heimatland zurückkehren.

Setzt eure mächtigen Vorurteile und Aktionen ein, um euch gegenseitig zu behindern und schneller ans Ziel zu kommen. Aber Vorsicht! Wenn ihr dabei zu viele globale Effekte, wie Naturkatastrophen und Kriege triggert, hat das negative Folgen für jeden von euch, und kann sogar zum Armageddon und damit zum Game Over für alle führen!

www.vorurteile.games