

UNDER THE MANGO TREE

Keine Lust Regeln zu lesen? Schaut euch das Erklärvideo an:



mangotree.deep-print-games.com

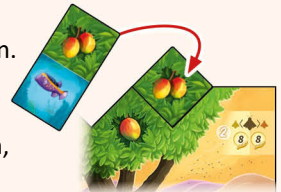
Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: www.pegasus.de/ersatzteilservice
Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.
Dein Pegasus Spiele Team

Ein Spiel von **Karl Lange** für 2 bis 4 Personen, ab 7 Jahren

Spielziel

Voller Tatendrang stehst du vor dem kleinen Fleckchen australischer Natur, das dir anvertraut wurde: Müllberge wollen beseitigt werden. Der einst so stolze Mangobaum soll wieder Früchte tragen. In seinem Schatten sollen sich wieder Tiere tummeln. Um das zu erreichen, drafstest du im Wettstreit mit den anderen Karten. Das bedeutet, ihr wählt immer gleichzeitig je eine Karte von der eigenen Hand aus und reicht dann die restlichen Karten an die nächste Person weiter.

Das Besondere: Jede deiner gewählten Karten hat zwei Hälften. Eine davon lässt du unter deinem Spielplan verschwinden, während die andere sichtbar bleibt und Punkte bringen soll. Dadurch bekommt das Spiel eine neue, spannende Dimension, weil du immer gleichermaßen berücksichtigen kannst, welche Hälften du selbst nutzen und welche du deinen Mitspielenden vorenthalten willst. Sobald alle Karten ausgespielt wurden, gewinnt, wer die Natur um den eigenen Mangobaum am punktetragigsten mit neuem Leben füllen konnte.



Spielmaterial

4 Spielpläne



Vor dem ersten Spiel:
a) Entspricht die X-Teile.
b) Klappt die Seitenflügel nach hinten und klebt sie dort mit ihren Klebestreifen fest.

4 Ablageplättchen



Nachtkante

Tagkante

60 Karten



Vorderseite



Rückseite

4 Müllplättchen

Vorderseite
(für das Spiel zu zweit und zu dritt)



Rückseite
(für das Spiel zu viert)



Zusätzlich für das Spiel zu viert:

4 Abdeckplättchen „Lori“



4 Abdeckplättchen „Tiere“



Spielvorbereitung

- Mischt die **Karten** und legt sie als verdeckten **Zugstapel** in die Tischmitte. **Im Spiel zu zweit** müsst ihr zuvor die 20 Karten aussortieren, die in der Mitte einen *schwarzen Strich* haben (statt eines *weißen*), und unbenutzt in die Schachtel legen. Zu dritt oder viert verwendet ihr alle 60 Karten.

Dann erhält jede Person das Folgende:

- Nimm dir **1 Spielplan** und lege ihn vor dir ab.
- Nimm dir **1 Müllplättchen** und drehe es mit der Seite nach oben, die eure Personenzahl zeigt. Überdecke damit auf deinem Spielplan passgenau die Rückenlehne der *Bank* (und die Quokkafamilie), so dass der *Müllhaufen* links neben der Bank liegt. Nur **im Spiel zu viert** überdeckst du zudem die Mango im Baum mit **1 Abdeckplättchen „Lori“** und die Tierwertung mit **1 Abdeckplättchen „Tiere“**.



- Nimm dir **1 Ablageplättchen** und lege es in ca. 20 cm Abstand neben deinen Spielplan. Achte darauf, dass die *Kerbe* der *Tagkante* zu dir zeigt.

Spielablauf

- Gespielt wird eine feste Rundenanzahl:
- zu zweit und dritt: 5 Runden
 - zu viert: 3 Runden

Jede **Runde** besteht aus diesen 3 Phasen:

Phase 1: Karten austeilen

- Teilt an **jede** Person verdeckt so viele Karten vom **Zugstapel** aus, wie es auf der *Bank* angegeben ist:
- zu zweit und dritt: je 4 Karten
 - zu viert: je 5 Karten

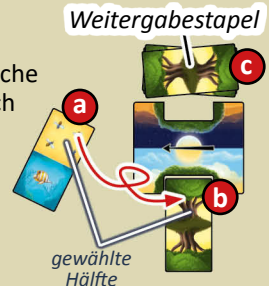
Dann nimmt jede Person ihre Karten verdeckt auf die Hand.

Phase 2: Karten ausspielen

In dieser Phase wählt ihr gleichzeitig eine Karte von eurer Hand aus (*Schritt 1*), erweitert damit euren Spielplan (*Schritt 2*) und reicht eure restlichen Handkarten an die nächste Person weiter (*Schritt 3*). Wiederholt diese Schritte, bis alle Handkarten ausgespielt wurden.

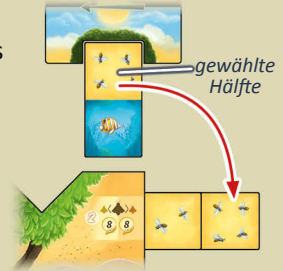
Schritt 1:

Wähle eine Karte von deinen Handkarten aus. Jede Karte hat zwei unterschiedliche Hälften, die jeweils zu einem der 5 Bereiche deines Spielplans gehören (*siehe Seite 3 unten*). Entscheide dich geheim für eine der beiden Hälften (**a**) und lege die Karte **verdeckt** vor dir ab. Achte dabei darauf, dass du die gewählte Hälfte in der zu dir zeigenden *Kerbe* deines Ablageplättchens platzierst (**b**). Lege dann deine übrigen Handkarten verdeckt über dem Ablageplättchen als *Weitergabestapel* ab (**c**).



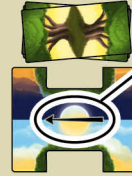
Schritt 2:

Sobald alle eine Karte gewählt und verdeckt in der *Kerbe* ihres Ablageplättchens liegen haben, decken alle ihre gewählte Karte auf. Achte darauf, dass du deine so aufdeckst, dass die gewählte Hälfte weiterhin in der *Kerbe* liegt. Dadurch ist für alle ersichtlich, welche Hälfte du gewählt hast. Nimm dann die Karte und schiebe sie im entsprechenden Bereich so **unter** deinen Spielplan (bzw. bereits dort liegende Karten), dass nur noch die gewählte Hälfte hervorschaut.



Schritt 3:

Prüfe, in welche Richtung der Pfeil in der Mitte deines Ablageplättchens zeigt. Reiche deinen *Weitergabestapel* an die Person weiter, die in dieser Richtung neben dir sitzt (und die dadurch ihre nächsten Handkarten für den folgenden Schritt 1 erhält).

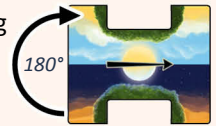


Beispiel:
Zeigt der Pfeil nach links, gib den darüber liegenden Weitergabestapel nach links weiter.

Sobald ihr eine einzelne Karte weitergereicht bekommt, führt ihr mit dieser Karte Schritt 1 und Schritt 2 noch ganz normal aus. Danach folgt Phase 3 der Runde.

Phase 3: Ablageplättchen drehen

Drehe dein Ablageplättchen um 180 Grad, so dass der Pfeil nun in die andere Richtung weist. Achte darauf, dass die neue Ausrichtung bei euch allen gleich ist (bei jeder Person muss die gleiche Kante zu ihr zeigen). Im Spiel zu zweit könnt ihr diese Phase natürlich überspringen, da ihr euch die Karten immer nur gegenseitig weiterreicht. Dann beginnt eine neue Runde.



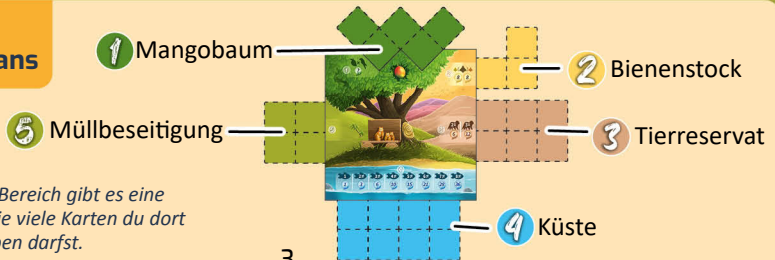
Spielende

Wenn zu Beginn von Phase 3 der **Zugstapel** leer ist, endet das Spiel und es findet die **Wertung** statt. Dabei wertet jede Person ihren eigenen Spielplan, indem sie nacheinander durch die 5 Bereiche geht und deren Punkte zusammenrechnet (*siehe letzte Seite*). Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnen alle am Gleichstand Beteiligten gemeinsam.

Zum Zusammenrechnen eurer Punkte empfehlen wir die **Deep Print Games App**. Hier findet ihr virtuelle Wertungsblätter zu diesem und vielen weiteren unserer Spiele. Jetzt kostenlos im App Store und bei Google Play.



Die 5 Bereiche deines Spielplans



Hinweis: Bei keinem Bereich gibt es eine Begrenzung dafür, wie viele Karten du dort insgesamt liegen haben darfst.

1 Mangobaum: Hier sammelst du Mangos und Loris (eine besondere Papageienart). Multipliziere in der Wertung die Anzahl deiner sichtbaren Mangos mit der Anzahl deiner sichtbaren Loris. Das Ergebnis erhältst du als Punkte. (Beachte, dass sich eine Mango bzw. ein Lori bereits von Anfang an auf dem Spielplan befindet und dementsprechend mitzählt.)

Wertungsbeispiel deines Spielplans im Spiel zu dritt:



$$4 \text{ Mangos} \times 2 \text{ Loris} = 8$$

2 Bienenstock: Hier sammelst du Bienen. Zähle in der Wertung die Anzahl der sichtbaren Bienen auf deinen Karten (es gibt Karten mit 2, 3 und 4 Bienen). Hast du **mehr** Bienen als die Person zu deiner Linken, erhältst du 8 Punkte. Hast du **mehr** Bienen als die Person zu deiner Rechten, erhältst du auch 8 Punkte. Somit kannst du bis zu 16 Punkte durch Bienen erhalten. **Achtung:** Im Spiel zu zweit erhältst du maximal 8 Punkte, da zu deiner Linken und Rechten dieselbe Person sitzt.



$$6 \text{ Bienen} = 8$$

(Du erhältst 8 Punkte, weil die Person zu deiner Rechten weniger Bienen hat als du. Die Person zu deiner Linken hat - genau wie du - 6 Bienen, was dir keine Punkte bringt.)

3 Tierreservat: Hier sammelst du bestimmte Tiere. Insgesamt gibt es 6 Tierarten (**Achtung:** Loris, Bienen, Fische und Quokkas zählen nicht zu diesem Bereich). In der Wertung erhältst du pro Tierart, von der du genau zwei Exemplare hast, 6 Punkte (bzw. 7 Punkte im Spiel zu viert). Pro Tierart, von der du mindestens drei Exemplare hast, erhältst du sogar 12 Punkte (bzw. 14 Punkte im Spiel zu viert). Einzeltiere zählen nichts.



$$3 \text{ Wombats} = 12$$

$$1 \text{ Känguru} = 0$$

4 Küste: Hier sammelst du Fische. Insgesamt gibt es 8 Fischarten. Punkte erhältst du in der Wertung für Sets. Ein Set besteht dabei aus bis zu 8 Fischen, von denen jeder einer **anderen Art** angehört. Je mehr Fische ein solches Set umfasst, desto mehr Punkte erhältst du dafür (*siehe Tabelle auf dem Spielplan*). Du kannst mehrere Sets sammeln.



$$\text{Ser-Set} = 15$$

$$1 \text{er-Set} = 1$$

5 Müllbeseitigung: Hier sammelst du Müllbehälter. In der Wertung schaust du, ob du mindestens so viele Müllbehälter hast, wie unten rechts auf deinem Müllplättchen angegeben sind (4 zu zweit/dritt, 3 zu viert). Falls dem so ist, entfernst du das Müllplättchen jetzt vom Spielplan (und kannst dich an der Rückkehr der Quokkafamilie erfreuen). Hast du zu wenig Müllbehälter, verbleibt der *Müllhaufen* jedoch auf deinem Spielplan und du kassierst dessen Minuspunkte (-13 zu zweit/dritt, -9 zu viert).



$$4 \text{ Müllbehälter} = \text{keine Minuspunkte}$$

insgesamt = 44 Punkte

Spieldesign: Karl Lange
Artwork: Dennis Lohausen
Redaktion: Viktor Kobilke, Peter Eggert
Spielanleitung: Viktor Kobilke

Vertrieb:
 Pegasus Spiele GmbH,
 Am Straßbach 3,
 61169 Friedberg, Deutschland.



Pegasus Spiele

© 2025 Deep Print Games GmbH,
 Sieglindestr. 7, 12159 Berlin,
 Deutschland.
 Alle Rechte vorbehalten.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de

v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.



www.deep-print-games.com