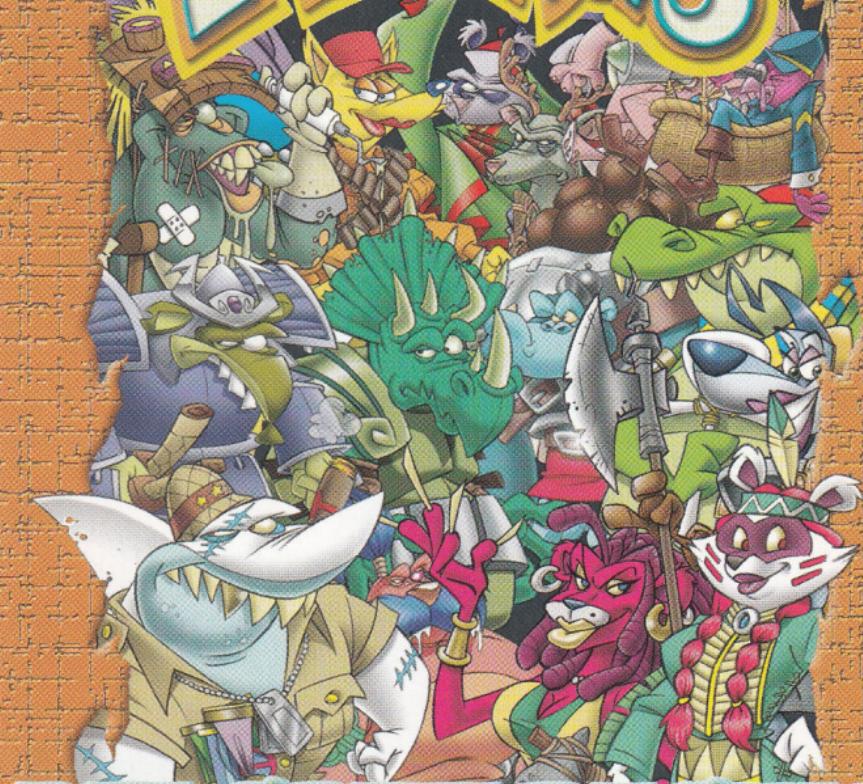


MooNdo



DIE SPIELREGELN

von Nicolas Pilartz / Migou Auteurs

Spieler: 2 + 4 Personen

Alter: ab 10 Jahren

Dauer: ca. 30 Minuten

Jedes Kontinent-Set enthält:

60 Kämpferkarten für vier Stämme,

4 Stammeskarten,

2 Kämpferkarten von Stämmen aus
weiteren Kontinent-Sets

1 Spielanleitung



Was ist El Moondo?

Vor vielen Jahrhunderten haben unsere Vorfahren ihren Mutterplaneten El Moondo fluchtartig verlassen. Durch Übertechnisierung und Umweltzerstörung war ein Leben auf dem ehemals blauen Planeten nicht mehr möglich. Vor zwei Jahren ist ein Komitee zur Beobachtung des Mutterplaneten gegründet und sind Raumschiffe nach El Moondo entsandt worden. In den ersten Berichten kam zum Ausdruck, dass ein Leben auf El Moondo wieder möglich ist. Es sind jedoch in der Zwischenzeit viele neue Völker auf den unterschiedlichen Kontinenten entstanden (siehe auch Berichte auf den Seiten 13ff), die mit unserer Zivilisation nur wenig gemein haben. Bisher wurden 16 verschiedene Völker auf den vier untersuchten Kontinenten entdeckt. Leider sind sie ebenso kriegerisch, jähzornig und unvernünftig wie wir es vor vielen Jahrhunderten selbst waren.

Wie wird El Moondo gespielt?

Um El Moondo zu spielen, benötigen Sie nur einen Stamm aus mindestens 16 Spielkarten, einen oder mehrere Mitspieler gegen die Sie kämpfen können und der Spaß kann beginnen. Zwölf Spielkarten werden verdeckt in zwei Reihen vor jedem Spieler ausgelegt (siehe auch Abb. auf Seite 3). Die restlichen Karten bleiben vorerst auf der Hand. Wenn ein Spieler am Zug ist, bewegt er eine Karte oder spielt eine Trumpfkarte aus. Wird eine Karte auf eine andere Karte gezogen, dann kommt es zum Zweikampf (siehe auch Kapitel „Der Kampf“ auf Seite 6).

Ziel des Spiels ist es, die Karte mit dem gegnerischen Stammes-Totem zu schlagen. Wem dies gelingt, der hat das Spiel gewonnen. Ein Spieler, der keinen Zug mehr ausführen kann, muss sich seinem Gegner ergeben und hat verloren.

Die Kontinent-Sets

Es gibt vier verschiedene Kontinent-Sets. Zu jedem Set gehören vier Stämme. Jeder Stamm besteht aus 16 Karten: Zwölf Karten mit Kämpfern, darunter ein Stammes-Totem, drei Trumpf-Karten und eine Stammeskarte mit Spezialeffekten.

Hinzu kommen zwei Karten aus anderen Kontinenten, siehe auch Seite 12.

	Anführer
	Held
	Priester
	Monster
	Elitetruppe
	Soldaten
	Stammes-Totem

Beispiele für Kämpfer:



Anführer



Monster

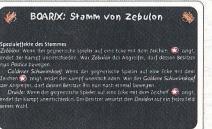


Stammes-Totem

Spielvorbereitung



Trumpf



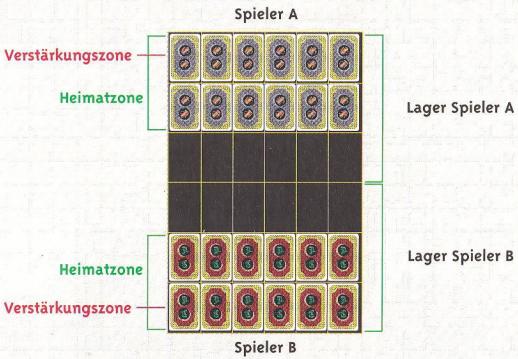
Stammeskarte



Jede Karte eines Stammes hat dieselbe Rückseite mit dem Stammessymbol und der Kontinentfarbe.

Spielvorbereitung

Der Spielplan im 2-Personen-Spiel



Eine ebene Fläche zwischen zwei Spielern ist der Spielplan. Der Spielplan besteht aus sechs Reihen mit jeweils sechs Feldern. Jeder Spieler wählt einen Stamm und legt seine 12 Kämpferkarten der Abbildung entsprechend verdeckt und beliebig verteilt in den Spielplan. Die beiden Reihen zwischen den Karten der Spieler bleiben vorerst leer.

Achtung: Die Lage des Stammes-Totem sollte gut gewählt werden, denn es ist ja Ziel des Gegners auf das Feld mit dem Totem zu ziehen.

Die erste Reihe vom jeweiligen Spieler aus gesehen ist seine Verstärkungszone. Die erste und die zweite Reihe zusammen sind die jeweilige Heimatzone eines Spielers. Die drei Reihen auf der Seite des jeweiligen Spielers sind sein Lager.

Spielvorbereitung



Auf der Hand haben die Spieler haben nur ihre drei Trumfkarten und ihre Stammeskarte.

Spielablauf für das 2-Personen-Spiel

Die Spieler bestimmen, wer beginnen soll. Sie sind abwechselnd am Zug. Wer am Zug ist, muss eine von drei Aktionen durchführen. Der Spieler muß entweder:

- eine Kämpferkarte bewegen oder
- eine Trumfkarte ausspielen oder
- eine Verstärkungskarte einsetzen.

Nur wer an der Reihe ist, darf sich seine verdeckten Karten ansehen, sollte diese aber immer vor dem Gegner geheim halten. Sind jedoch zwei Kämpfer in einen Zweikampf verwickelt, dürfen die Vorderseiten dieser Karten nicht mehr angesehen werden.

Aktion: Eine Kämpferkarte bewegen

Die normale Bewegung

Auf einer Kämpferkarte ist eine Bewegungsübersicht abgebildet. Sie zeigt das Ausgangsfeld des Kämpfers (rot markiert) und seine möglichen Zielfelder (gelb).

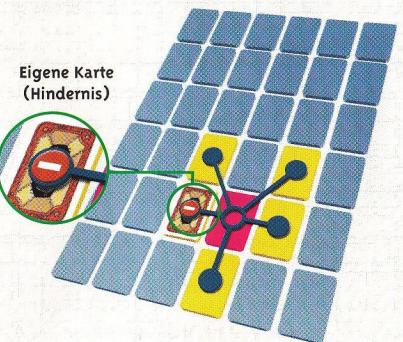


Der Kämpfer kann auf eins der fünf Felder ziehen.

Spielablauf

Ein Kämpfer wird von Feld zu Feld bewegt, indem er einer in der Bewegungsübersicht angegebenen schwarzen Linien folgt.

Achtung: Die Bewegungsübersicht ist so zu lesen, als läge sie offen vor dem Spieler, dem die Karte gehört und der Name des Kämpfers zeigt in Richtung des Mitspielers. Ein Kämpfer, der sich bewegt, muss seine Bewegung innerhalb des Spielplanes beenden.



Eigene Karte
(Hindernis)

Die Hindernisse

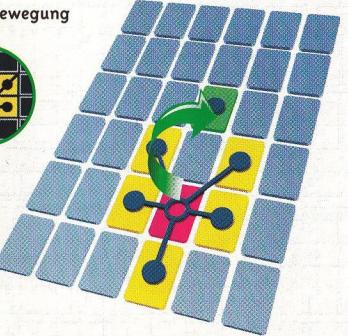
Eine Kämpferkarte darf über kein Feld hinweg bewegt werden, auf dem ein Hindernis liegt, und sie darf ihre Bewegung auch nicht auf einem Hindernis beenden. Ein Hindernis ist eine andere Kämpferkarte desselben Stammes oder eine offen liegende Kämpferkarte eines gegnerischen Stammes. Durch Spezialeffekte werden Kämpferkarten zu Hindernissen.

Beispiel:

Instant Sabber: Schutz-Trumf

Nur von einem Monster einsetzbar. Legen Sie diesen Trumf offen auf einen gegnerischen Kämpfer, der sich auf einem der drei Zielfelder befindet. Er wird zum Hindernis und bewegt sich bis zum Ende des Spiels nicht mehr.

Spezialbewegung



Die Spezialbewegung

Ein Kämpfer darf direkt auf ein Feld bewegt werden, dass in seiner Bewegungsübersicht grün markiert ist. Andere Kämpfer, die auf dem Weg dorthin liegen, sind kein Hindernis.

Kampf

Der Kampf

Wenn die Bewegung eines Kämpfers auf einem Feld endet, auf dem sich bereits ein gegnerischer Kämpfer befindet, kommt es zum Kampf um dieses Feld. Der Kämpfer, der auf das belegte Feld gezogen wird, ist der Angreifer. Der Kämpfer, der sich schon auf diesem Feld befindet, ist der Verteidiger. Für den Kampf sind die Zahlen und Zeichen in den Ecken der Karten entscheidend.



Um den Kampf auszutragen, werden die beiden betreffenden Karten vom Spielfeld genommen. Auf das Feld, von dem der Angreifer seine Bewegung gestartet hat, wird offen dessen Stammeskarte gelegt. Auf das Feld, auf dem der Verteidiger lag, wird dessen Stammeskarte gelegt. Dies geschieht, damit die Spieler nicht vergessen, um welches Feld gekämpft wird und von welchem Feld aus sich der Angreifer dorthin bewegt hat.

Die beiden Karten werden neben dem Spielfeld verdeckt abgelegt. Dabei dürfen die Spieler sich die Vorderseiten ihrer Kämpferkarten nicht mehr anschauen.



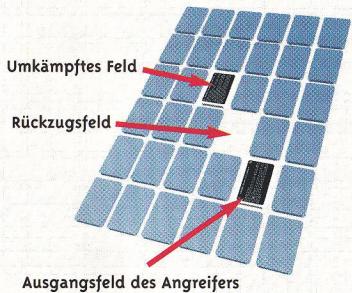
1. Die Spieler drehen ihre am Kampf beteiligten Karten mehrfach um 180°.
2. Danach tippt jeder Spieler auf eine der vier Ecken der jeweils gegnerischen Karte.
3. Die beiden Karten werden auf die Vorderseite gedreht und die Zahlen in den betreffenden Ecken, auf die die Spieler getippt haben, miteinander verglichen.
4. Der Kämpfer, auf dessen Karte die höhere Zahl getippt wurde, gewinnt den Kampf. Der Spieler dem dieser Kämpfer gehört, legt ihn verdeckt auf das umkämpfte Feld im Spielplan. Der besiegte



Spieler B hat den Kampf gewonnen.

Kampf

Kämpfer wird aus dem Spiel genommen. Jeder Spieler legt seine besiegten Kämpfer verdeckt auf einen Stapel neben den Spielplan. Dieser Stapel wird „Friedhof“ genannt. Jeder Spieler nimmt seine Stammeskarte wieder auf die Hand.



Bei einem Unentschieden (zwei gleiche Zahlen) bleibt das umkämpfte Feld im Besitz des Verteidigers, während der Angreifer um ein Feld in die Richtung zurückweicht, aus der er mit seiner letzten Bewegung gekommen ist.

Wenn der Angreifer durch eine Spezialbewegung auf dieses Feld gelangt war, kehrt er auf sein Ausgangsfeld zurück.

Wenn ein Spieler bei der gegnerischen Kämpferkarte auf eine Ecke mit dem Zeichen getippt hat, sieht deren Besitzer auf seiner Stammeskarte nach und führt, statt der normalen Regeln, den dort angegebenen Spezialeffekt durch.



Beispiel:

Spieler A hat auf das Zeichen getippt.

Zet Lee: Wenn der gegnerische Spieler auf eine Ecke mit dem Zeichen zeigt, endet der Kampf unentschieden. Hat der Besitzer von Zet Lee selbst angegriffen, muss er nun gegen einen gegnerischen Kämpfer auf einem benachbarten Feld kämpfen.

Wenn beide Spieler auf eine Ecke mit dem Zeichen getippt haben, geht der Kampf ebenfalls unentschieden aus und kein Spezialeffekt wird ausgelöst.

Trumpfkarten

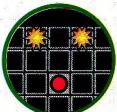
Aktion: Eine Trumpfkarte ausspielen

Trumpfkarten besitzen Spezialeffekte, die auf den entsprechenden Karten beschrieben werden. Wenn nichts anderes auf den Karten angegeben ist, gilt Folgendes:

- Ein Spezialeffekt gilt nur für die Karten des eigenen Stammes.
- Ein Spezialeffekt gilt nur in dem Moment, in dem er ausgespielt wird.
- Wenn die Trumpfkarte nur von einer bestimmten Art von Kämpfer eingesetzt werden kann, dann darf der Besitzer sie nur ausspielen, wenn er mindestens einen Kämpfer dieser Art auf dem Spielplan hat.
- Wenn der Trum pf die Bewegung mehrerer Kämpfer erlaubt, müssen diese nacheinander bewegt werden. Nicht auf einmal, da sonst nicht überprüft werden kann, ob sie sich eventuell gegenseitig den Weg versperren.
- Bestimmte Trumpfkarten ermöglichen es einem Kämpfer, sich ohne Berücksichtigung seiner Bewegungsübersicht zu bewegen. Wenn diese Bewegung nicht ausgeführt werden kann oder der Kämpfer dadurch den Spielplan verlassen würde, kann der Spezialeffekt des Trumpfes nicht eingesetzt werden.
- Bestimmte Spezialeffekte ermöglichen es einem Spieler gegnerische Kämpferkarten zu kontrollieren. In diesem Fall wird die eigene Stammeskarte auf den kontrollierten Kämpfer gelegt.
- Wenn eine Trumpfkarte nicht beliebig oft eingesetzt werden darf, wird sie nach dem letzten Einsatz auf den „Friedhof“ ihres Besitzers gelegt.
- Der Besitzer nimmt am Ende seines Zuges, in dem er die Trumpfkarte gespielt hat, die Trumpfkarte wieder auf die Hand. Es sei denn, sie wurde geschlagen oder sie darf nicht mehr eingesetzt werden.

Der Schusstrumpf

Auf Karten des Schusstrumpfes gibt es eine Zielübersicht. Darauf ist die Position des schießenden Kämpfers rot markiert, die Felder, auf die mit dem Schusstrumpf gezielt werden kann, sind mit dem Symbol  markiert.



Zielübersicht



Verstärkung

Zuerst bestimmt der Spieler, der einen Schusstrumpf ausspielt, einen seiner Kämpfer, der schießen soll und legt dann die Trumpfkarte auf die gegnerische Kämpferkarte, auf die er zielt.

Der Kampf findet danach zwischen der Trumpfkarte (Angreifer) und der gegnerischen Kämpferkarte (Verteidiger) statt.

Auswirkungen des Schusstrumpfes:

Die höhere Zahl gewinnt, bei zwei gleichen Zahlen geht der Kampf unentschieden aus.

Zeigt der verteidigende Spieler beim Kampf mit dem Schusstrumpf auf die Ecke mit dem Symbol , wird die Trumpfkarte aus dem Spiel entfernt und in den Friedhof des Angreifers gelegt.

Zeigt der angreifende Spieler, bei der gegnerischen Kämpferkarte auf die Ecke mit dem Symbol , hat der Schuss nicht getroffen. Der Spezialeffekt des Verteidigers wird jedoch nicht ausgelöst.

Aktion: Die Verstärkung einsetzen

Wer mindestens eine Kämpferkarte als Verstärkung auf der Hand hat, kann eine Karte auf ein freies Feld in seiner Verstärkungszone legen.

Verstärkungskarten erhält der Spieler während des Spiels durch bestimmte gegnerische Spezialeffekte.

Beispiel: Sir Rightleft: Wenn der gegnerische Spieler auf eine Ecke mit dem Zeichen  zeigt, endet der Kampf unentschieden. Der gegnerische Kämpfer wird zur Verstärkungskarte. Der gegnerische Spieler nimmt die Karte auf seine Hand. Wenn der gegnerische Kämpfer aber ein Anführer oder ein Stammstotem ist, bleibt er auf dem Spielplan.

Verstärkungskarten hat ein Spieler schon zu Beginn des Spieles, wenn er einen Stamm mit mehr als zwölf Kämpferkarten besitzt. Dann legt er zwölf Kämpferkarten, darunter sein Stammstotem, verdeckt in seine Heimatzone. Die Trumpfkarten und die verbleibenden Kämpferkarten, die er nicht in die Heimatzone gelegt hat, behält er auf der Hand. Diese Kämpferkarten sind die Verstärkungskarten (siehe auch Seite 12).



Spiel mit vier Personen

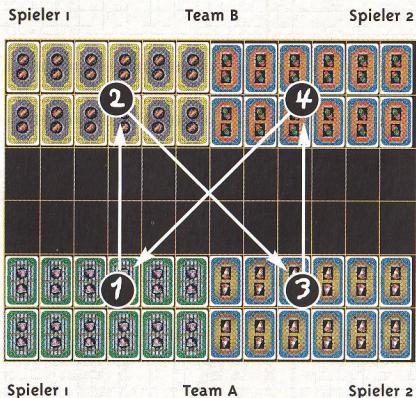
Ende des Spiels

Ein Spiel ist beendet, wenn ein Kämpfer den Kampf mit einem gegnerischen Stammes-Totem gewonnen hat. Der Besitzer des Kämpfers hat das Spiel gewonnen. Wenn ein Spieler keinen Zug mehr ausführen kann, muss er sich seinem Gegner ergeben und verliert das Spiel.

Das Spiel mit vier Personen

Die Spieler bilden zwei Teams aus je zwei Spielern. Jedes Team wählt eine Seite des Spielplanes. Die Größe des Spielplanes wird verdoppelt. Es hat jetzt sechs Reihen mit jeweils zwölf Feldern. Es besteht aus vier Lagern und vier Heimatzonen. Jeder Spieler wählt einen Stamm. Jeder Spieler legt seine Kämpferkarten in seine Heimatzone. Die Heimatzonen der Teampartner sind benachbart. Spieler 1 von Team A beginnt, dann folgt Spieler 1 von Team B usw.

Hat ein Team beide Stammes-Totems des gegnerischen Teams geschlagen, hat dieses Team das Spiel gewonnen.



Ein Spieler kann eine eigene Kämpfergruppe zusammenstellen

Wer El Moondo häufig gespielt hat, kann sich mit Hilfe der Stammestabellen in dieser Regel auch eine eigene Kämpfergruppe mit Karten seiner Wahl zusammenstellen. Eine eigene Gruppe kann aus Kämpferkarten desselben Stammes bestehen, dann haben sie alle dasselbe Symbol auf der Kartenrückseite. Die eigene Gruppe kann auch aus Karten der vier verschiedenen Stämme desselben Kontinents bestehen, dann haben sie alle dieselbe Kontinentfarbe auf der Kartenrückseite.

Eine eigene Kämpfergruppe

Wie wird eine eigene Gruppe zusammengestellt?



Kartenwert



Trumpflevel

Die Trumfkarten besitzen die Level I, II und III. Sie sind ebenfalls in der Stammestabelle vermerkt.

Ein Trumf von Level I ist weniger wirkungsvoll als ein Trumf von Level II. Die Trümpe von Level III sind die effektivsten. Für die Auswahl der Trümpe haben die Spieler sechs Levpunkte zur Verfügung. Ein Level I-Trumf kostet einen Punkt, ein Level II-Trumf beziehungsweise Level III kostet entsprechend zwei beziehungsweise drei Punkte. Eine Grenze von sechs Levpunkten darf nicht überschritten werden.

Jeder Stamm verfügt über Spezialeffekte, die durch ⚪ in den Ecken bestimmter Kämpferkarten aktiviert werden. Jede Gruppe muss mindestens drei ⚪ aufweisen. Wenn ein Spieler mehr Sternsymbole haben möchte, muss er pro zusätzlichem Stern einen Levpunkt bei der Auswahl der Trümpe abziehen. Eine Gruppe darf maximal über neun Sternsymbole verfügen. Dann verfügt die Gruppe jedoch über keinen einzigen Trumf.

- Jede Gruppe darf nur ein Stammes-Totem besitzen.
- Jede Gruppe hat entweder genau einen oder keinen Anführer.
- Eine Gruppe darf denselben Helden oder Priester nur einmal besitzen.

Achtung: Keine Gruppe darf gegen eine andere Gruppe antreten, wenn beide Gruppen gleiche Kämpferkarten aus demselben Stamm enthalten!

Verstärkungskarten

Beispiel für eine Gruppe desselben Kontinents

Stamm	Name	Art	Anzahl	Wert	Sterne
Zools	Miss Fröschel	Stammes-Totem	1	10	
Krokokos	Aligofis IV.	Anführer	1	18	★
Zools	Doc Booboo	Priester	1	8	★
Zools	Alfa	Monster	1	17	★
Zools	Beta	Monster	1	17	★
Zyons	Sista	Elitetruppe	6	60	
Pungs	Pins	Soldaten	4	20	
		Insgesamt	15	150	4
Zyons	Roaarr	Trumpf I	2	2	
Zyons	Flinte	Trumpf III	1	3	
		Insgesamt	3	5	

Die Verstärkungskarten

In jedem „Asiatik“-Kontinent-Set befinden sich zwei zusätzliche Kämpfer vom Kontinent Africa.

Kontinent	Stamm	Name	Art	Wert
Africa	Pungs	Zoober	Held	20
Africa	Krokokos	Krokus	Held	22

In jedem „Europa“-Kontinent-Set befinden sich zwei zusätzliche Kämpfer vom Kontinent UZA.

Kontinent	Stamm	Name	Art	Wert
UZA	Koyotos	Booritos	Priester	9
UZA	Sharkois	Mantarochen	Held	22

In jedem „UZA“-Kontinent-Set befinden sich zwei zusätzliche Kämpfer vom Kontinent Europa.

Kontinent	Stamm	Name	Art	Wert
Europa	Rhinogoths	Doppelkopf	Priester	15
Europa	Monkus	Titus	Held	21

In jedem „Africa“-Kontinent-Set befinden sich zwei zusätzliche Kämpfer vom Kontinent Asiatik.

Kontinent	Stamm	Name	Art	Wert
Asiatik	Rappons	Mouse Aka	Priester	18
Asiatik	Momoots	Ma Hatma	Anführer	24

Die Völker

Die Völker von El Moondo

Berichte des Komitees zur Beobachtung des Mutterplaneten

Die Boarix vom Kontinent Europa (Bericht B-01)

Dieses primitive menschlich-schweinische Volk hat sich in den dunklen Wäldern des Hinterlands nahe der Küsten des großen Ozeans entwickelt. Die traditionellen Wohnverhältnisse der Boarix erinnern eher an die Suhle von Wildschweinen aus der prähistorischen Zeit als an einfache Hütten von Waldbewohnern. Sie verbringen ihre Zeit größtenteils mit Schamanenriten und Schlammwäschereien. Die Mitglieder des Stammes von Zebulon gehören zu den gefürchtetsten Kämpfern des alten Kontinents. Ihre legendär schlechte Laune macht sie widerspenstig gegenüber jeder Art von Autorität und löst zahlreiche Konflikte mit ihren Nachbarn aus. Auch wenn dieser kriegerische und jähzornige Stamm dem Expansionsstreben schon immer ein wenig zugetan war, zweifeln wir daran, dass er auf lange Sicht überleben kann.

Die Krokokos vom Kontinent Africa (Bericht K-01)

Die Krokokos sind eines der verblüffendsten Völker, die wir jemals beobachtet haben. Sie haben eine richtige Zivilisation rund um eines unserer ehemaligen Museen im Norden von Africa erschaffen. Unseren Informationen zufolge haben sie eine seltsame Mischung aus den Schutzgöttern der antiken Zivilisation und uns hergestellt. Der Stamm von Aligofis IV. ist auf dem ganzen Kontinent gefürchtet wegen seiner Vorliebe für Kannibalismus. Die Krokokos führen ausschließlich Kriege, um sich zu ernähren, wobei sie am Ende des Kampfes ihre Feinde ebenso fressen wie die Angehörigen ihres eigenen Stammes. Die Krokokos sind monogam, und die Weibchen bringen im Laufe ihres Lebens rund dreißig Kinder zur Welt. Diese außerordentlich hohe Geburtenrate bringt auch ein gesteigertes Expansionsbedürfnis mit sich. Trotz allem haben wir die Hoffnung, dass sich dieser fanatische und dumme Stamm noch entwickeln kann.

Die Koyotos vom Kontinent UZA (Bericht K-02)

Die Koyotos haben sich im Süden der ehemaligen USA angesiedelt und sind bekannt für ihre Rastlosigkeit und ihren beständigen Drang nach Veränderungen. In den letzten Jahren haben sie ihre Anführer durchschnittlich einmal pro Monat gewechselt, wobei die jeweiligen Amtsvorgänger gnadenlos eliminiert wurden. Unsere Beobachtungen führen uns zu folgenden Schlüssen: Die Koyotos verbringen ihre Tage damit, ein Gebräu aus eigener Herstellung hinunterzustürzen. Dieser Likör, dessen genaue Zusammensetzung uns unbekannt ist, greift das Nervensystem an und verlangsamt die Verbindung der Synapsen. Außerdem sind seine Zutaten ausgesprochen instabil, so dass es durchaus vorkommt, dass die Koyotos beim Genuss des Gebräus explodieren, noch bevor sie das Glas geleert haben.

Die Krusers vom Kontinent Asiatik (Bericht K-03)

Schon vor langer Zeit sind die Krusers vom Rande Europas aufgebrochen, um ein mythisches Technobjekt zu suchen und haben sich vor nunmehr fünf Standardjahren an den Ufern des Meeres von Omsk niedergelassen. Der Aufbruch aus ihrer Heimat liegt schon so lange zurück, dass sie inzwischen das Ziel ihrer Suche vergessen haben. Unterdessen hat es den Anschein, dass die Boxedo-Kämpfe, die Little Richard in ganz El Moondo organisiert,

Die Völker

interessante Auswirkungen auf das Verhalten seines Stammes haben. Seit Monaten vermessen sie die Küste des Meeres von Omsk und sind der Überzeugung, am Ende der Welt angekommen zu sein. Manchmal erinnern sie sich noch an den Grund, der sie hierher geführt hat - aber das kommt immer seltener vor. Trotz ihrer unbestreitbaren physischen Widerstandsfähigkeit könnten die Boxedo-Kämpfe in naher Zukunft jeden Rest Verstand in ihren armen Köpfen auslöschen.

Die Monkus vom Kontinent Europa (Bericht M-01)

Dieses Volk hat die zahlreichen archäologischen Spuren auf seinem Territorium eingehend untersucht und nun eine Kultur aufgebaut, die sich stark an der Antike orientiert. Die Monkus haben einen starken Expansionsdrang. Da sie sehr früh eine primitive Sprache und ein rudimentäres Alphabet entwickeln haben, konnte ihre intellektuelle Elite einige der archäologischen Entdeckungen auch bestimmungsgemäß nutzen. Ihr Wissensdurst steht jedoch im Gegensatz zu ihrem natürlichen Hang zu plumpen Streichen und Spielen. Ihr dummer und hinterhältiger Humor lässt nahezu alle Eroberungsversuche scheitern. Außerdem werden ihre ständigen Streiche von anderen Völkern oftmals als Provokation verstanden, so dass den Monkus häufig ein grenzenloser Hass entgegengebracht wird.

Die Momoots vom Kontinent Asiatisch (Bericht M-02)

Dieses Volk bringt uns in arge Bedrängnis. Ich weiß nicht, was ich von ihm halten soll. Während meinen ersten Beobachtungen dachte ich, bei diesem Stamm einen Beweis echten Strebens nach Moral zu erkennen. Ich meinte, damit kurz vor dem Ziel zu stehen, als ich bemerkte, dass ihre Anstrengungen ausschließlich kriegerischen Zwecken dienten. Ihre Taktik ist einfach: Sie dämpfen die Kriegsbegeisterung der anderen Völker - im Prinzip ein heftes Vorhaben. Ihr eigentliches Ziel scheint jedoch zu sein, sie dann nach allen Regeln der Kunst niederzumetzen. Die Momoots glauben zwar an die Macht des Verstandes über die Gewalt, aber ihre Einstellung macht mich stutzig - zurnal, wenn man über die Bedeutung ihres Motto's nachdenkt: „Ein Leben ohne Gewalt ist wie ein Würstchen ohne Serf.“

Die Pungs vom Kontinent Africa (Bericht P-01)

Vor kurzem sind die Pungs erst aus dem eisigen Süden ausgewandert und haben noch große Probleme, sich an ihre neue Umgebung anzupassen. Sie sind immer auf der Suche nach einem unerwarteten Fleckchen Schatten und haben sich ein nomadenhaftes Leben angewöhnt, das an die arabischen Völker unserer Geschichte erinnert. Die Pungs sind polygame Ästheten und Genießer. Sie sind von Natur aus philosophisch und geduldig und verbringen ihre Zeit damit, es sich unter weißen halbrunden Zeltdächern, Zigoos genannt, bequem zu machen. In der Schlacht verwandeln sie sich zu grauenhaften Kämpfern. Wenn nicht gerade ihre Stämme gegeneinander kämpfen, führen sie gegen andere Völker erbitterte Religionskriege. Aus einem Grund, der uns bisher völlig unbekannt ist, suchen die Technoobjekte bevorzugt die Gesellschaft der Pungs. Wir werden selbstverständlich die weitere Entwicklung dieses vielversprechender Volkes aus Africa weiter verfolgen.

Die Pandees vom Kontinent Asiatisch (Bericht P-02)

Die Pandees haben sich im Osten von Asiatisch in der Nähe des Meeres von Levant niedergelassen. Ihr Heimatdorf haben sie in einer alten Zirkusschule errichtet. Durch ein bis heute unerklärliches Wunder hat sich bei den Pandees eine echte Philosophie entwickelt. Es handelt sich um kriegerische Kunst, die auf unverständlichem Kauderwelsch und einer

Die Völker

Ansammlung von Zahlen basiert, die sich auf die Auftritte der Clowns und Jongleure beziehen und die von einem gewissen Wé-Wé verfasst wurde, der Hanswurst im Pekinger Zirkus war. Heutzutage gibt es auf ganz El Moondo rund hundert mehr oder weniger stark ausgeprägte Abarten dieser Philosophie. Die Pandees sind nicht besonders aggressiv, aber die anderen Stämme verstehen sie kaum oder gar nicht und akzeptieren sie deshalb nicht. Außerdem gehören sie wegen ihres eher schwach ausgeprägten Bevölkerungswachstums nicht gerade zu den expandierenden Völkern. Wegen dieser in El Moondo ausgesprochen seltenen Eigenschaft werden sie von den anderen Völkern gerne als Ketzer angesehen, die unbedingt ausgerottet werden müssen.

Die Rhinogoths vom Kontinent Europa (Bericht R-01)

Dieses Volk humanoider Dickhäuter hat eine Art mittelalterlicher Kultur entwickelt. Von Natur aus sind die fettbeladenen Rhinogoths eigentlich häuslich, mussten sich aber an ein nomadenhaftes Dasein gewöhnen, da ihre Gefäßigkeit sie ununterbrochen nach Wurzeln und Blattwerk suchen lässt. Ihre Gier nach Nahrungsmitteln und die Knappheit derselben in ihrer Heimatregion sind die Gründe für die relativ weite Entwicklung ihrer Zivilisation. Da sie gezwungen waren, die großen zentralen Ebenen zu überqueren, haben sie die Zucht von Zugtieren begonnen und Transportmittel gebaut, die an ihre Irnfahrten angepasst sind. Auch wenn die Rhinogoths nicht sehr kriegerisch sind, werden sie von den Stämmen der Länder, durch die sie ziehen, gefürchtet. Wir hoffen, dass dieses gutmütige Volk eines Tages ein Mittel findet, um seinen Heißhunger zu stillen.

Die Rapons vom Kontinent Asiatisch (Bericht R-02)

Die Rapons haben sich auf einer riesigen Insel niedergelassen, die sich zwischen dem Meer von Levant und dem Pazifischen Ozean befindet, und sind in Tausende fruchtbare Stämme aufgeteilt. Eine Art Kaiser versucht, dieses Chaos zu regieren. Das Leben eines Rapon-Kaisers ist ebenso kurz wie grauenhaft. Sein einziger Schutz gegen die Gier der anderen Stammesführer ist ein Technodroide, der bei der Massenauswanderung auf der Insel zurückgelassen wurde. Die Technoviren haben sich in diesem Teil von El Moondo ausgesprochen schnell verbreitet. Schuld daran ist vor allem eine Spielzeugfabrik, die auf die Roboterherstellung spezialisiert ist und etwa ein Jahrzehnt vor unserer Abfahrt errichtet wurde. Dort hatten die Technoviren einen idealen Nährboden. Bei unserer Flucht haben die Technobjekte darauf verzichtet, uns zu folgen, und wir hatten nicht den Mut, sie zu zerstören. Aufgrund eines Produktionsfehlers ist heute der Großteil von ihnen verschwunden oder zerstört. Die wenigen Nachkommen leisten den Anführern der Rapon-Stämme Gehorsam und werden von diesen ausgenutzt.

Die Sharkois vom Kontinent UZA (Bericht S-01)

Das furchterregende Volk der Sharkois hat sich an der Westküste der ehemaligen USA niedergelassen. Dieses Volk hat Zwangsvorstellungen, die wir für absurd halten. Nachdem die Sharkois einige Gleitsportarten und vor allem das Surfen erfunden haben, verbringen sie nun ihre Zeit mit Warten auf die „Große Welle“, da sie davon überzeugt sind, dass diese sie zu Gott bringen wird. Außerdem glauben sie, dass diese „Große Welle“ nur an der Küste des ehemaligen Kalifornien auflaufen kann. Da sie fürchten, dass ein hypothetischer Feind es wagen könnte, ihnen diese Welle zu stehlen, verwenden sie viel Zeit auf die Verbesserung ihrer Surftechnik und auf intensive paramilitärische Übungen. Ich weiß nicht genau, wo sie diese Aktivitäten hinführen werden, aber ich wäre im Umgang mit diesen Irren extrem vorsichtig.

Die Völker

Die Turkys vom Kontinent UZA (Bericht T-01)

Die Zivilisation der Turkys baut größtenteils auf die Tradition der Nordstaaten im 19. Jahrhundert unserer Zeitrechnung. Nachdem sie ein Museum entdeckt haben, das die Geschicke der Kleinstadt Gettysburg zeigte, haben die Turkys eine Art Philosophie entwickelt, welche die großen Stunden der Armee der Nordstaaten ebenso glorifiziert wie die besten Augenblicke der Baseball-Meisterschaft von 1996. Es fällt uns etwas schwer, die Hintergründe des Ganzen wirklich zu verstehen, aber wir sind der Ansicht, dass unter diesen Umständen eine positive Entwicklung völlig ausgeschlossen ist. Trotz allem haben sich die Turkys einige technische Errungenschaften angeeignet - wie etwa die Luftschiffahrt und das Rezept für Barbecue-Sauce. Wir behalten dieses unwürdige Volk im Auge und wünschen ihm, dass er in Zukunft in der Lage sein wird, so etwas wie Intelligenz zu entwickeln.

Die Warus vom Kontinent Europa (Bericht W-01)

Die barbarischen Seefahrer kommen aus den Polarregionen von El Moondo und haben ihre Zivilisation auf einem unmöglichen Traum verwirklicht. Sie sind mystisch veranlagt und abergläubisch und sind davon überzeugt, sich früher völlig frei im Wasser entwickelt zu haben. Gemäß ihrer seltsamen Mythologie haben die Götter ihnen diese Fähigkeit genommen, um sie auf die Probe zu stellen. So verbringen sie den Großteil ihrer Zeit damit, die Meere und Kontinente nach ihrem verlorenen Glück abzusuchen. Die Warus sind kriegerisch und jähzornig und schrecken nicht davor zurück, das Land und den Wohnraum anderer zu beschlagnahmen. Wir sind der Ansicht, dass dieses primitive und stumpfsinnige Volk keinerlei Chance hat, sich weiter zu entwickeln, wenn es auf diesem geistigen Niveau bleibt. Wir hoffen jedoch, dass eine ihrer zukünftigen Reisen ihnen neue Perspektiven eröffnen wird.

Die Zyons vom Kontinent Africa (Bericht Z-01)

Die Zyons haben ihre Dörfer in den großen Ebenen am Rande der grünen Grenze von Africa. Die Mehrheit der Stämme des Kontinents fürchtet und respektiert die mutigen Zyons, die den Ruf der Rechtschaffenheit und Unbestechlichkeit haben, so dass sie bei lokalen Konflikten oft als Schiedsrichter hinzugerufen werden. In letzter Zeit hat sich das Bevölkerungsverhältnis von Männern und Frauen zugunsten der letzteren verschoben. Auf einen Mann kommen inzwischen fünf oder sechs Frauen. Dieses Ungleichgewicht wäre nicht beunruhigend, wenn es nicht eine Veränderung in der Verhaltensweise der Mitglieder dieses normalerweise pazifistischen Volkes ausgelöst hätte. Im Gegensatz zu den Männern sind die Frauen leicht aufbrausend und haben zuviel überschüssige Energie. Diese Eigenschaften führen dazu, dass die Zyons oft in Kriege verwickelt werden, aus denen sie sich ohne Probleme hätten heraushalten können. Obwohl die Männer sehr kräftig sind, widmen sie sich lieber dem Ackerbau und dem Verzehr von Lebensmitteln aus Konserven, deren Verfallsdatum schon lange überschritten ist. Wenn die Zyons die mit ihrer Bevölkerungsstruktur zusammenhängenden Probleme in den Griff kriegen, besteht am Fortbestand ihres Volkes keinerlei Zweifel.

Die Zools vom Kontinent Africa (Bericht Z-02)

Die Zools leben in einer matriarchalischen Gesellschaft, die vom jeweils ältesten weiblichen Stammesmitglied streng geführt wird. Ihre Kultur weist eine Besonderheit auf: Obwohl das Volk nicht sehr weit entwickelt ist, scheint er eine natürliche Veranlagung zur wissenschaftlichen Forschung und zur angewandten Genetik zu haben. Sie leben in einer Art von Hütten, die auf Pfählen errichtet sind, jagen in Horden kleine Raupen und haben eine

Die Völker

hervorragende Tradition der mündlichen Überlieferung. Trotz dieser primitiven Organisation sind sie in der Lage, verschiedene besonders schmutzige Mutanten genetisch zu erschaffen. Zu Beginn unserer Beobachtungen hat uns dieses Volk mit dem ruhigen Temperament viel Hoffnung gegeben. Unglücklicherweise lässt uns die Tatsache, dass es vor kurzem mit der Zivilisation Kontakt aufgenommen hat, das Schlussmotto befürchten. Der legendäre Pazifismus der Zools ist zu einem wahren Blutrausch geworden. Sie nutzen seitdem jeden Vorwand, um Krieg mit ihren Nachbarn zu beginnen. Wenn sie so weitermachen, wird es auf dem Planeten bald keinen Stamm mehr geben, dem sie noch nicht den Krieg erklärt haben.

Die Zumanbeens vom Kontinent UZA (Bericht Z-03)

Die Zumanbeens haben sich in den großen Ebenen der ehemaligen USA niedergelassen und sind ein recht sympathisches und fröhliches Volk. Sie sind mit der Erde und allem, was zu ihr gehört, eng verbunden und haben eine besonders günstige Beziehung zu dem Planeten aufgebaut. Da die Anführer der Stämme diese enge Verbindung nicht erklären können, haben sie den Mythos des Großen Geistes erfunden. Dazu gehören Rituale mit Gesten und einsilbigen Gesängen, mit denen ihre Gottheit angerufen werden soll. Die Zivilisation der Zumanbeens scheint vielversprechend zu sein, obgleich ihr unangenehmer Hang zur Paranoia sie wegen jeder Kleinigkeit dazu bringt, das Kriegsbeil auszugraben. Ein großes Handicap ist das komplett fehlende Interesse für den technologischen Fortschritt.

Die Stämme

Tatatankas Stamm vom Volk der Zumanbeens

Name	Art	Wert	Sterne
Tatatanka	Anführer	30	
Little Big Bang	Held	22	
Hau	Priester	14	
Gero und Nimo	Monster	je 13	je 1★
Brave	Soldat	je 8	
Tomtom	Stammes-Totem	10	1★
Spirit	Trumpf	1	
Pax Calumet	Trumpf	II	
Tom Ahock	Trumpf	III	

Big Whites Stamm vom Volk der Sharkois

Name	Art	Wert	Sterne
Big White	Anführer	21	2
Dr. Flipper	Priester	10	2
Smith und Wesson	Monster	je 21	
Weißer Hai	Elitetruppe	je 12	
Sharky	Soldat	je 7	
Mr. President	Stammes-Totem	8	2
Die Welle	Trumpf	I	
Bloody Mary	Trumpf	II	
Body Guard	Trumpf	III	

Zapatas Stamm vom Volk der Koyotos

Name	Art	Wert	Sterne
Zapatas	Anführer	27	
Tacos, Nachos und Tortillos	Monster	je 9	2
Koyolitas	Elitetruppe	je 18	
Pesos	Soldat	je 7	
Tarantoola	Stammes-Totem	14	
Mesqual	Trumpf	I	
Revolution	Trumpf	II	
Dienamytte	Trumpf	III	

Jacksoons Stamm vom Volk der Turkys

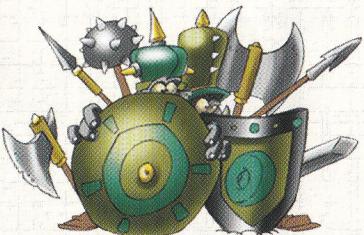
Name	Art	Wert	Sterne
Jacksoon	Anführer	25	
Sanks Givyn	Held	20	
Will	Priester	9	2
Wood und Stock	Monster	je 17	
Big Red	Elitetruppe	je 13	2
Haublaeu	Soldaten	je 7	
Barrell	Stammes-Totem	8	
Six Gun	Trumpf	I	
Flucht	Trumpf	II	
Balloon	Trumpf	III	

Stamm von Goolgoth I. vom Volk der Rhinogoths

Name	Art	Wert	Sterne
Goolgoth I.	Anführer	24	
Oto von Rhino	Held	16	
Trice und Ratops	Monster	je 15	je 2
Big Rhino	Elitetruppe	je 20	
Little Rhino	Soldat	je 8	
Kleiner Kuulii	Stammes-Totem	0	2
Furie	Trumpf	I	
Doppel Schock	Trumpf	II	
Staub im Wind	Trumpf	III	

King Louis' Stamm vom Volk der Monkus

Name	Art	Wert	Sterne
King Louis	Anführer	22	2
Kombo Bongo	Priester	10	2
King und Kong	Monster	je 15	
Coco Bang	Elitetruppe	je 12	
Uaga	Soldat	je 9	
Queen Mary	Stammes-Totem	16	
Coco Bumm	Trumpf	I	
Schildkröte	Trumpf	II	
Dicke Berta	Trumpf	III	



Harold de Jarls Stamm vom Volk der Warus

Name	Art	Wert	Sterne
Harold de Jarl	Anführer	20	
Walross	Held	22	
Mausi	Monster	je 17	
Berserkorse	Elitetruppe	je 10	je 1
Korse	Soldat	je 8	
Knochenschiff	Stammes-Totem	12	
Wirbelnde Axt	Trumpf	I	
Knallpfeil	Trumpf	II	
Schreiende Schnecke	Trumpf	III	

Zebulons Stamm vom Volk der Boarix

Name	Art	Wert	Sterne
Zebulon	Anführer	20	1
Goldener Schweinskopf	Held	24	2
Druide	Priester	2	1
Pastice	Elitetruppe	je 16	
Legionär	Soldat	je 7	
Heilige Eiche	Stammes-Totem	12	
Hinkelsteinregen	Trumpf	I	
Wand aus Bäumen	Trumpf	II	
Wurzelkäfig	Trumpf	III	

Mama Zulus Stamm vom Volk der Zoobs

Name	Art	Wert	Sterne
Mama Zulu	Anführer	22	
Shaka Zulu	Held	22	
Doc Booboo	Priester	8	
Alfa und Beta	Monster	je 17	je 1
Froggydoo	Soldat	je 9	
Miss Fröschel	Stammes-Totem	10	
Spoing Doing	Trumpf	I	
Shake's Pear	Trumpf	II	
Instant Sabber	Trumpf	III	

Jadus Stamm vom Volk der Zyons

Name	Art	Wert	Sterne
Jadu	Anführer	12	1
Grace	Held	21	2
Raga	Priester	11	1
Baby und Love	Monster	je 13	
Sista	Elitetruppe	je 10	
Lion King	Stammes-Totem	20	
Roaarrr	Trumpf	I	
Wind & Weg	Trumpf	II	
Flinte	Trumpf	III	

Stamm von Aligofis IV. vom Volk der Krokokos

Name	Art	Wert	Sterne
Aligofis IV.	Anführer	18	1
Gator	Priester	7	2
Keops und Kefren	Monster	je 21	
Zelite	Elitetruppe	je 13	
Groco	Soldat	je 9	
Sark-o-Fark	Stammes-Totem	8	
Siebenmeilenstiefel	Trumpf	I	
Ankh von Radium	Trumpf	II	
Dunkler Skarap	Trumpf	III	

Stamm von Ali der Geißel vom Volk der Pungs

Name	Art	Wert	Sterne
Ali die Geißel	Anführer	20	1
Krazy Kamel	Priester	10	2
Ara und Bien	Monster	je 18	
Babawing	Elitetruppe	je 18	
Pins	Soldat	je 5	
Che Hera Zade	Stammes-Totem	10	1
Schlidder	Trumpf	I	
Rohe Eier	Trumpf	II	
Tecknokarpet	Trumpf	III	

Little Richards Stamm vom Volk der Krusers

Name	Art	Wert	Sterne
Little Richard	Anführer	26	3
Sir Rightleft	Held	15	2
Sir Skipy	Held	15	2
Doofi	Elitetruppe	je 18	
Schadéé	Soldat	je 6	
Baby Blue	Stammes-Totem	10	
Treter	Trumpf	1	
Attacke	Trumpf	II	
Technoshield	Trumpf	III	

Shotguns Stamm vom Volk der Rapons

Name	Art	Wert	Sterne
Shotgun	Anführer	22	
Fettknochen	Held	14	
Sue und Shi	Monster	18	je 2
Ramuraï	Elitetruppe	je 16	
Reistreter	Soldat	je 6	
Robotai	Stammes-Totem	6	
Zuriken	Trumpf	1	
Tsooramy	Trumpf	II	
Banzaï	Trumpf	III	

Yogas Stamm vom Volk der Momoots

Name	Art	Wert	Sterne
Yoga	Priester	6	2
Radja	Held	24	
Taj und Mahal	Monster	je 22	
Fakyr	Elitetruppe	je 15	
Rosette	Soldat	je 8	
Wassdas	Stammes-Totem	6	1
Darma	Trumpf	1	
Heldenbogen	Trumpf	II	
Wiedergeburt	Trumpf	III	

Stamm von Zoon-li vom Volk der Pandees

Name	Art	Wert	Sterne
Zoon-li	Anführer	16	
Zet Lee	Held	27	1
Wu-pang	Priester	II	
Yin und Yang	Monster	je 17	je 2
Tchang	Soldat	je 7	
Dragoon	Stammes-Totem	20	
Vizioon	Trumpf	1	
Buddaa	Trumpf	II	
Corrupzoon	Trumpf	III	



El Moondo

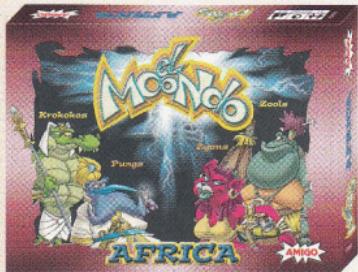
Autoren und Zeichner

Autoren: Nicolas Pilartz und Migou Auteurs

Zeichner: Robert Cepo

Französische Ausgabe: © 1999, 2000 Yeti Entertainment, Schweiz

Deutsche Ausgabe: © 2001 AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Deutschland



Africa, Bestellnummer 1883



Asiatik, Bestellnummer 1884



Europa, Bestellnummer 1881



UZA, Bestellnummer 1882



AMIGO Spiel + Freizeit GmbH

Waldstrasse 23-D5 • 63128 Dietzenbach

Telefon: 06074/3755 555

www.amigo-spiele.de