OFFIZIELLE REGELN – MOOGUI'S

Ziel

Betritt die Moogui's-Arena und tritt gegen die anderen Wächter in physischen, strategischen und kompetitiven Herausforderungen an. Gewinne 3 Herausforderungen und setze dich als Anführer der Arena durch.
Jeder Wurf kann den Verlauf der Partie verändern. Präzision, Kontrolle, Strategie und Mut machen den Unterschied. Verschiebe gegnerische Moogues, nutze die Schilde, löse die Immunitäten aus und verschaffe dir im richtigen Moment den Vorteil.
Jeder Sieg lässt dein Spielerprofil in der Weltrangliste aufsteigen und schreibt die Geschichte deiner Moogues im Moogui's-Universum fort. Spiel für Spiel baust du deinen Ruf, deinen Spielstil und deine Legende auf.
Versammle deine Moogues, perfektioniere deinen Wurf und bereite dich auf die Herausforderungen vor.
Moogui's.
Play for real.

A) Allgemeine Grundsätze

- **Eigentum am Moogue**

  - Mit Moogui's bleibt jeder Spieler (Wächter) der alleinige Eigentümer seiner Moogues. Er wählt ihre Trainings, ihre Herausforderungen und entwickelt ihre Statistiken sowie ihren Fortschritt in der Weltrangliste der Moogues weiter. Dein Moogue = Deine Legende

- **Fortschritt des Spielers (Wächter)**

  - Jede im Spiel mit der Moogui's-App ausgeführte Aktion ermöglicht es dem Spieler (Wächter), Erfahrungspunkte (XP) zu gewinnen oder zu verlieren, die seinen Fortschritt in der Weltrangliste bestimmen.

- **Arten von Moogue**

  ⇒ **Moogui's Charakter-Moogue :**
  Nach dem Abbild von Menschen gestaltet, besitzen sie 5 Kraftseiten und eine Schildseite. Die obere und die untere Seite sind die Immunitätsseiten.

  ⇒ **ORZAG Charakter-Moogue :**
  Nach dem Abbild von Außerirdischen gestaltet, besitzen sie 5 Kraftseiten und eine Schildseite. Die obere und die untere Seite sind die Immunitätsseiten.

  ⇒ **Sentinel-Booster-Moogue :**
  Nach dem Abbild rätselhafter Kreaturen gestaltet, besitzen sie keine Schilde und verfügen über 6 Seiten zur Kraftsteigerung. Die obere und die untere Seite sind die Immunitätsseiten.

1. Aufbau

- **Spielarena :**

  - Die offizielle Moogui's-Spielarena (Pro oder Classic) an eine stabile Wand legen.
  - Alternativ ein Quadrat von 60 cm x 60 cm oder von einem Schritt mal einem Schritt zeichnen, um die Spielarena abzugrenzen.

• **Wurfzone :**

- Sich mit einem Pro-Teppich hinter der Wurflinie positionieren.
- Andernfalls eine Wurfzone in einem Abstand von 1,20 Metern (etwa 2 Schritte) von der Spielarena markieren.

2. Spielmodi

- ➢ Eine gewonnene Herausforderung = 1 Punkt
- ➢ 3 gewonnene Punkte = gewonnene Partie

1. <u>Trainingsmodus :</u>

⇒ **kann im freien Modus ohne Bildschirm und ohne App gespielt werden**
⇒ **oder mit Weltrangliste über den physischen Moogue und die mobile App (siehe Kapitel B Funktionsweise mit App).**

- Jede in der Arena gewonnene Herausforderung bringt dem Spieler 1 Punkt.
- Der erste Spieler, der 3 Punkte erreicht, gewinnt die Partie.

➢ Am Ende der Partie behalten alle Teilnehmer ihren Moogue.

2. <u>Wettkampfmodus :</u>

⇒ **spielbar nur mit Weltrangliste über den physischen Moogue und die mobile App (siehe Kapitel B Funktionsweise mit App).**

➢ Die Regeln sind identisch mit dem Trainingsmodus, mit dem Unterschied, dass:
der Gewinner der Partie die von seinen Gegnern während der Partie eingesetzten Moogues gewinnt.

3. Reihenfolge der Spieler

Um die Reihenfolge für die erste Herausforderung zu bestimmen, wirft jeder Wächter einen Moogue in die Spielarena.

⇒ Der Wächter, dessen Moogue am weitesten vom Zentrum entfernt landet, spielt zuerst.
⇒ Der Wächter, dessen Moogue am nächsten am Zentrum landet, spielt zuletzt.

Für alle folgenden Herausforderungen wird die Reihenfolge durch das Ergebnis der vorherigen Herausforderung bestimmt.

<u>Die Moogues, die aus der Arena herausgegangen sind, spielen zuerst, in folgender Reihenfolge :</u>

1. Die Immunitäten
2. die Schilde
3. die Moogues, vom niedrigsten bis zum höchsten Punktestand.

<u>Dann spielen die in der Arena verbliebenen Moogues anschließend in folgender Reihenfolge :</u>

4. Die Schilde
5. die Moogues, vom niedrigsten bis zum höchsten Punktestand.

➢ Bei Gleichstand behält der Wächter, der während der vorherigen Herausforderung zuerst geworfen hatte, den Vorrang und spielt wieder zuerst.

4. Ablauf einer Partie

(für schnelle und flüssige Partien wird empfohlen, mit maximal 4 Spielern pro Arena zu spielen)

- Die Spieler (Wächter) wählen einen Charakter-Moogue (Moogui's oder ORZAG), mit dem sie alle Herausforderungen der Partie spielen.
- Ein Spieler kann 2 Moogues werfen, nur wenn er einen Sentinel-Booster-Moogue besitzt (siehe Kapitel 5: Besonderheiten des Sentinel-Booster-Moogue).
- Um sich herauszufordern, werfen die Wächter abwechselnd ihren Charakter-Moogue in die Spielarena, entsprechend der festgelegten Reihenfolge. (siehe Kapitel 3: Reihenfolge).
- Nur die Kraft der sichtbaren, nach oben ausgerichteten Seiten wird berücksichtigt und bestimmt den Gewinner der Herausforderung.
- Jede gewonnene Herausforderung bringt dem Wächter 1 Punkt.
- Der erste Wächter, der 3 Punkte gewinnt, gewinnt die Partie.
- Jeder außerhalb der Arena geworfene Moogue gilt automatisch als Verlierer, auch im Fall eines Schildes oder einer Immunität.
- Während seines Wurfs kann ein Spieler gegnerische Moogues verschieben, ihre Position verändern oder versuchen, sie aus der Arena zu stoßen, um sich in der Herausforderung einen Vorteil zu verschaffen.

5. Besonderheit des Sentinel-Boosters

- Nachdem alle Spieler ihren Charakter-Moogue geworfen haben, können die Spieler, die einen Sentinel-Booster-Moogue besitzen, der dem Kontinent ihres Charakter-Moogue entspricht, ihn werfen, um dessen Kraft zu erhöhen.
- Wenn der kumulierte Gesamtpunktestand des Charakter-Moogue und des Sentinel-Boosters höher ist als der der Gegner, gewinnt der Spieler die Herausforderung.

➢ **Achtung : Ein Sentinel-Booster-Moogue muss zu Beginn der Partie deklariert werden**

6. Sonderregeln

• Arenalinie :

- Solange ein Moogue die Linie der Spielarena berührt, selbst nur sehr leicht, gilt er weiterhin als in der Arena und nimmt weiterhin an der Herausforderung teil.

• Schildposition :

- Nachdem alle Spieler ihren Moogue geworfen haben und ein Moogue auf der Schildseite landet, kann der Spieler, der den Schild besitzt, zwischen zwei Aktionen wählen: Gegenangriff oder Verteidigung.

⇒ **Gegenangriff : Der Spieler kann seinen Moogue erneut werfen, um zu versuchen, einen besseren Punktestand zu erzielen, einen Gegner zu verschieben, einen Moogue umzuwerfen oder einen Gegner aus der Arena zu stoßen.**

⇒ **Verteidigung : Der Spieler kann entscheiden, seinen Moogue nicht erneut zu werfen. In diesem Fall wird die Herausforderung annulliert und kein Spieler gewinnt den Punkt.**

➢ Bei Gleichstand zwischen mehreren Schildseiten entscheidet der erste Spieler, der die Schildposition erreicht hat, über das Schicksal der Herausforderung. Wenn er jedoch den Gegenangriff wählt, kann

nach seinem Wurf der Spieler mit dem nächsten Schild seinerseits über das Schicksal der Herausforderung entscheiden.

- **Achtung : Die Entscheidung des Schildes hat Vorrang vor dem Punktgleichstand und vor der Immunität.**

- **Achtung : Wenn ein Spieler die Verteidigung wählt, muss er seinen Moogue bei der folgenden Herausforderung zwingend zuerst werfen.**

• Immunitätsposition :

- Wenn ein Moogue auf der Immunitätsseite landet, ist der betroffene Spieler verpflichtet, seinen Moogue erneut zu werfen.
- Dieser erneute Wurf ist verpflichtend, selbst wenn sich der Spieler allein in der Arena in Immunitätsposition befindet. Diese Aktion verpflichtet ebenfalls den Spieler, der den Moogue mit dem stärksten Punktestand in der Arena besitzt, seinen eigenen erneut zu werfen.
- Der Spieler, der von der Immunität profitiert, wirft seinen Moogue immer zuletzt erneut. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl wirft zuerst.
- Wenn mehrere Spieler die Immunitätsposition erreichen, werfen sie ihre Moogues in derselben Reihenfolge wie bei ihren vorherigen Würfen erneut. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl wirft zuerst.

- Die anderen in der Arena vorhandenen Moogues bleiben an ihrer Position und nehmen weiterhin normal an der Herausforderung teil.

- **Achtung : Die Schild- und Gleichstandsregeln bleiben anwendbar**

• Gleichstand :

- Bei Gleichstand zählen nur die stärksten Moogues; die gleichauf liegenden Spieler werfen ihren Moogue untereinander erneut, in derselben Reihenfolge, um den Gewinner der Herausforderung zu bestimmen.

- **Achtung : Die Moogues der anderen Spieler bleiben im Spiel und behalten ihre Position in der Arena.**

- **Achtung : Die Regeln für Immunität und Schild bleiben anwendbar**

B) Funktionsweise mit App.

• <u>Trainingsmodus über die App</u>

⇒ **Am Ende der Partie behält jeder Spieler seine physischen Moogues.**
⇒ **Es wird keine Eigentumsübertragung durchgeführt.**

Ablauf :

- Jeder Spieler registriert sich über die Moogui's-App, entweder indem er eine Partie erstellt oder einer Partie per Einladung beitritt.
- Jeder Spieler scannt und registriert nur einen Charakter-Moogue in der Partie.
- Sobald alle Moogues registriert sind, beginnt die Partie.
- Der erste Spieler, der 3 Herausforderungen gewinnt, wird zum Sieger erklärt.

- **Achtung : Der Sentinel-Booster ist der einzige Fall, der es einem Spieler erlaubt, 2 Moogues in derselben Partie zu besitzen.**
- Ein Spieler, der einen Sentinel-Booster-Moogue besitzt, muss ihn ebenfalls zum Zeitpunkt der Registrierung taggen, direkt nachdem er seinen Charakter-Moogue registriert hat. Der Sentinel-Booster muss zwingend demselben Kontinent entsprechen wie der gespielte Charakter-Moogue.

Ergebnisse und XP :

- **<u>für die Spieler :</u>**
  - Die Statistiken werden gespeichert: Anzahl der gespielten Matches, Siege und Niederlagen.
  - Der Sieger gewinnt XP und steigt in der Weltrangliste auf.
  - Die verlierenden Spieler verlieren XP.
  - Die Ergebnisse lassen die Statistiken und den Fortschritt der Moogues in der Weltrangliste der Spieler weiterentwickeln

- **<u>für die Moogues :</u>**
  - Für den siegreichen Moogue wird ein Sieg und für die verlierenden Moogues eine Niederlage gespeichert.
  - Die Ergebnisse lassen die Statistiken und den Fortschritt der Moogues in der Weltrangliste der Moogues weiterentwickeln.

• **<u>Wettkampfmodus (privat oder offiziell Moogui's)</u>**

⇒ Die Regeln bleiben identisch mit dem Trainingsmodus, mit dem Unterschied, dass:
⇒ **Am Ende der Partie müssen die verlierenden Moogues sowie die dazugehörigen NFTs an die Gewinner übergeben werden.**
⇒ **Die Eigentumsübertragung erfolgt ausschließlich über die offizielle App.**

Verweigerung der Übertragung :

1. Die Partie wird für ungültig erklärt.
2. Kein Moogue wechselt den Eigentümer.
3. Es werden keine XP vergeben.
4. Eine Verweigerung der Übertragung wird auf dem Konto der Teilnehmer angezeigt.
5. **Jeder Teilnehmer verliert 20 XP.**

MOOGUI'S

Ton Moogue, ta légende.