REGLAS OFICIALES – MOOGUI'S

Objetivo

Entra en la arena Moogui's y enfréntate a los demás Guardianes mediante desafíos físicos, estratégicos y competitivos. Gana 3 desafíos e imponte como el líder de la arena.
Cada lanzamiento puede cambiar el curso de la partida. Precisión, dominio, estrategia y audacia marcarán la diferencia. Desplaza los Moogues adversarios, aprovecha los Escudos, activa las Inmunidades y toma ventaja en el momento adecuado.
Cada victoria hace progresar tu perfil de jugador en la clasificación mundial e inscribe la historia de tus Moogues en el universo Moogui's. Partido tras partido, construyes tu reputación, tu estilo de juego y tu leyenda.
Reúne tus Moogues, perfecciona tu lanzamiento y prepárate para los desafíos.
Moogui's.
Play for real.

A) Principios generales

- **Propiedad del Moogue**

  - Con Moogui's, cada jugador (Guardián) sigue siendo propietario exclusivo de sus Moogues. Elige sus entrenamientos, sus desafíos y hace evolucionar sus estadísticas así como su progresión en la clasificación mundial de los Moogues. Tu Moogue = Tu leyenda

- **Progresión del jugador (Guardián)**

  - Cada acción realizada dentro del juego con la aplicación Moogui's permite al jugador (Guardián) ganar o perder puntos de experiencia (XP), los cuales determinan su progresión en la clasificación mundial.

- **Tipos de Moogue**

  ⇒ **Moogue Personaje Moogui's :**
  A imagen de humanos, tienen 5 caras de potencia y una cara escudo. Las caras superior e inferior son las caras inmunidad.

  ⇒ **Moogue Personaje ORZAG :**
  A imagen de extraterrestres, tienen 5 caras de potencia y una cara escudo. Las caras superior e inferior son las caras inmunidad.

  ⇒ **Moogue Booster Sentinela :**
  A imagen de criaturas enigmáticas, carecen de escudos y poseen 6 caras de aumento de potencia. Las caras superior e inferior son las caras inmunidad.

1. Instalación

- **Arena de Juego :**

  - Colocar la arena de juego oficial Moogui's (Pro o Clásica) contra una pared sólida.
  - Alternativamente, trazar un cuadrado de 60 cm x 60 cm o de un paso por un paso con el fin de delimitar la arena de juego.

• Zona de Lanzamiento :

- Posicionarse detrás de la línea de lanzamiento con una alfombra Pro.
- Si no, trazar una zona de lanzamiento a una distancia de 1,20 metros (aproximadamente 2 pasos) de la arena de juego.

2. Modos de Juego

- ➢ Un desafío ganado = 1 punto
- ➢ 3 puntos conseguidos = partida ganada

1. <u>Modo Entrenamiento :</u>

⇒ **puede jugarse en modo libre sin pantalla y sin aplicación**
⇒ **o con clasificación mundial mediante Moogue físico y la aplicación móvil (Ver capítulo B funcionamiento con aplicación).**

- Cada desafío ganado en la arena otorga 1 punto al jugador.
- El primer jugador en alcanzar 3 puntos gana la partida.

➢ Al final de la partida, todos los participantes conservan su Moogue.

2. <u>Modo Competición :</u>

⇒ **jugable únicamente con clasificación mundial mediante Moogue físico y la aplicación móvil (Ver capítulo B funcionamiento con aplicación).**

➢ Las reglas son idénticas al modo Entrenamiento, con la diferencia de que:
el vencedor de la partida gana los Moogues comprometidos por sus adversarios durante la partida.

3. Orden de Paso de los jugadores

Para determinar el orden de paso del primer desafío, cada Guardián lanza un Moogue en la arena de juego.

⇒ El Guardián cuyo Moogue aterriza más lejos del centro juega primero.
⇒ El Guardián cuyo Moogue aterriza más cerca del centro juega último.

Para todos los desafíos siguientes, el orden de paso se determina por el resultado del desafío anterior.

<u>Los Moogues que salen de la arena juegan primero, en el siguiente orden :</u>

1. Las inmunidades
2. los Escudos
3. los Moogues, desde la puntuación más baja hasta la puntuación más alta.

<u>Luego los Moogues que permanecieron en la arena juegan después en el siguiente orden :</u>

4. Los escudos
5. los Moogues, desde la puntuación más baja hasta la puntuación más alta.

➢ En caso de empate de puntuación, el Guardián que había lanzado primero durante el desafío anterior conserva la prioridad y vuelve a jugar primero.

4. Desarrollo de una Partida
(para partidas rápidas y fluidas se aconseja jugar con 4 jugadores como máximo por arena)

- Los jugadores (Guardianes) eligen un Moogue personaje (Moogui's u ORZAG) con el que jugarán el conjunto de los desafíos de la partida.
- Un jugador puede lanzar 2 Moogues, únicamente si posee un Moogue Booster Sentinela (ver capítulo 5 : Particularidades del Moogue Booster Sentinela).
- Para desafiarse, los Guardianes lanzan por turnos su Moogue personaje en la arena de juego, siguiendo el orden definido. (ver capítulo 3 : Orden de paso).
- Solo se toma en cuenta la potencia de las caras visibles orientadas hacia arriba y determinan el vencedor del desafío.
- Cada desafío ganado otorga 1 punto al Guardián.
- El primer Guardián en ganar 3 puntos gana la partida.
- Todo Moogue lanzado fuera de la arena se considera automáticamente perdedor, incluso en caso de Escudo o de Inmunidad.
- Durante su lanzamiento, un jugador puede desplazar los Moogues adversarios, modificar su posición o intentar expulsarlos de la arena con el fin de tomar ventaja en el desafío.

5. Particularidad del Booster Sentinela

- Una vez que todos los jugadores han lanzado su Moogue personaje, los jugadores que poseen un Moogue Booster Sentinela correspondiente al continente de su Moogue personaje pueden lanzarlo con el fin de aumentar su potencia.
- Si la puntuación total acumulada del Moogue personaje y del Booster Sentinela es superior a la de los adversarios, el jugador gana el desafío.

➢ **Atención : un Moogue booster sentinela debe declararse al comienzo de la partida**

6. Reglas Particulares

• Línea de la Arena :

- Mientras un Moogue toque la línea de la arena de juego, incluso muy ligeramente, sigue considerándose dentro de la arena y continúa participando en el desafío.

• Posición Escudo :

- Una vez que todos los jugadores han lanzado su Moogue, y que un Moogue termina sobre la cara Escudo, el jugador que posee el Escudo puede elegir entre dos acciones : contraataque o defensa.

⇒ **Contraataque : el jugador puede relanzar su Moogue con el fin de intentar una mejor puntuación, desplazar a un adversario, volcar un Moogue o expulsar a un adversario fuera de la arena.**
⇒ **Defensa : el jugador puede decidir no relanzar su Moogue. En este caso, el desafío se anula y ningún jugador gana el punto.**

➢ En caso de empate entre varias caras Escudo, el primer jugador que haya obtenido la posición Escudo decide el destino del desafío. Sin embargo, si elige el contraataque, una vez realizado su lanzamiento, el jugador que posee el Escudo siguiente puede a su vez decidir el destino del desafío.

➢ **Atención : la decisión del Escudo tiene prioridad sobre el empate de puntuación, y sobre la inmunidad.**

- **Atención : cuando un jugador elige la defensa, deberá obligatoriamente lanzar su Moogue primero durante el desafío siguiente.**

• Posición Inmunidad :

- Si un Moogue termina sobre la cara Inmunidad, el jugador concernido está obligado a relanzar su Moogue.
- Este relanzamiento es obligatorio, incluso si el jugador se encuentra solo en la arena en posición Inmunidad. Esta acción obliga también al jugador que posee el Moogue con la puntuación más potente en la arena a relanzar el suyo.
- El jugador que se beneficia de la Inmunidad siempre vuelve a lanzar su Moogue en último lugar. El jugador con la puntuación más alta lanza primero.
- Si varios jugadores obtienen la posición de Inmunidad, vuelven a lanzar sus Moogues siguiendo el mismo orden que en los lanzamientos anteriores. El jugador con la puntuación más alta lanza primero.

- Los otros Moogues presentes en la arena permanecen en su posición y continúan participando normalmente en el desafío.

- **Atención : las reglas de escudo y de empate siguen siendo aplicables**

• Empate :

- En caso de empate solo cuentan los Moogues más potentes, los jugadores empatados relanzan su Moogue entre ellos, en el mismo orden de paso, con el fin de determinar el vencedor del desafío.

- **Atención : los Moogues de los otros jugadores permanecen en juego y conservan su posición en la arena.**

- **Atención : las reglas de Inmunidad y de Escudo siguen siendo aplicables**

B) funcionamiento con aplicación.

• <u>Modo entrenamiento mediante aplicación</u>

⇒ **Al término de la partida, cada jugador conserva sus Moogues físicos.**
⇒ **No se realiza ninguna transferencia de propiedad.**

Desarrollo :

- Cada jugador se inscribe mediante la aplicación Moogui's, ya sea creando una partida, ya sea uniéndose a una partida por invitación.
- Cada jugador escanea y registra un solo Moogue personaje en la partida.
- Una vez registrados todos los Moogues, la partida comienza.
- El primer jugador en ganar 3 desafíos es declarado vencedor.

- **Atención : El Booster Sentinela es el único caso que autoriza a un jugador a poseer 2 Moogues en una misma partida.**
- Un jugador que posee un Moogue Booster Sentinela también debe etiquetarlo en el momento de la inscripción, justo después de haber registrado su Moogue personaje. El Booster Sentinela debe obligatoriamente corresponder al mismo continente que el Moogue personaje jugado.

Resultados y XP :

➢ **<u>para los jugadores :</u>**

- Las estadísticas se registran : número de partidos jugados, victorias y derrotas.
- El vencedor gana XP y progresa en la clasificación mundial.
- Los jugadores perdedores pierden XP.
- Los resultados hacen evolucionar las estadísticas y la progresión de los Moogues en la clasificación mundial de los jugadores

➢ **<u>para los Moogues :</u>**

- Una victoria se registra para el Moogue ganador y una derrota para los Moogues perdedores.
- Los resultados hacen evolucionar las estadísticas y la progresión de los Moogues en la clasificación mundial de los Moogues.

• **<u>Modo Competición (privada u oficial Moogui's)</u>**

⇒ Las reglas siguen siendo idénticas al modo Entrenamiento con la diferencia de que:
⇒ **Al término de la partida, los Moogues perdedores así como sus NFT asociados deben ser entregados a los ganadores.**
⇒ **La transferencia de propiedad se realiza exclusivamente mediante la aplicación oficial.**

Rechazo de transferencia :

1. La partida se declara nula.
2. Ningún Moogue cambia de propietario.
3. No se atribuye ningún XP.
4. Un rechazo de transferencia se muestra en la cuenta de los participantes.
5. **Cada participante pierde 20 XP.**

MOOGUI'S

Ton Moogue, ta légende.