RÈGLES OFFICIELLES – MOOGUI'S

Objectif

Entre dans l'arène Moogui's et affronte les autres Gardiens à travers des défis physiques, stratégiques et compétitifs. Remporte 3 défis et impose-toi comme le leader de l'arène.
Chaque lancer peut changer le cours de la partie. Précision, maîtrise, stratégie et audace feront la différence. Déplace les Moogues adverses, exploite les Boucliers, déclenche les Immunités et prends l'avantage au bon moment.
Chaque victoire fait progresser ton profil joueur dans le classement mondial et inscrit l'histoire de tes Moogues dans l'univers Moogui's. Match après match, tu construis ta réputation, ton style de jeu et ta légende.
Rassemble tes Moogues, perfectionne ton lancer et prépare-toi aux défis.
Moogui's.
Play for real.

A) Principes généraux

- **Propriété du Moogue**

  - Avec Moogui's, chaque joueur (Gardien) reste propriétaire exclusif de ses Moogues. Il choisit leurs entraînements, leurs défis et fait évoluer leurs statistiques ainsi que leur progression dans le classement mondial des Moogues. **Ton Moogue = Ta légende**

- **Progression du joueur (Gardien)**

  - Chaque action réalisée au sein du jeu avec l'application Moogui's permet au joueur (Gardien) de gagner ou de perdre des points d'expérience (XP), lesquels déterminent sa progression dans le classement mondial.

- **Types de Moogue**

  ⇒ **Moogue Personnage Moogui's :**
  À l'effigie d'humains, ils ont 5 faces de puissance et une face bouclier. Les faces haut et bas sont les faces immunité.

  ⇒ **Moogue Personnage ORZAG :**
  À l'effigie d'extraterrestres, ils ont 5 faces de puissance et une face bouclier. Les faces haut et bas sont les faces immunité.

  ⇒ **Moogue Booster Sentinelle :**
  À l'effigie de créatures énigmatiques, sont dépourvus de boucliers et possèdent 6 faces d'ajout de puissance. Les faces haut et bas sont les faces immunité.

1. Installation

- **Arène de Jeu :**

  - Poser l'arène de jeu officielle Moogui's (Pro ou Classique) contre un mur solide.
  - Alternativement, tracer un carré de 60 cm x 60 cm ou d'un pas par un pas afin de délimiter l'arène de jeu.

• Zone de Lancer :

- Se positionner derrière la ligne de lancer avec un tapis Pro.
- Sinon, tracer une zone de lancer à une distance de 1,20 mètre (environ 2 pas) de l'arène de jeu.

2. Modes de Jeu

- ➢ Un défi gagné = 1 point
- ➢ 3 points remportés = partie gagnée

1. <u>Mode Entraînement :</u>

⇒ **peut se jouer en mode libre sans écran et sans application**
⇒ **ou avec classement mondial via Moogue physique et l'application mobile *(Voir chapitre B fonctionnement avec application).***

- Chaque défi remporté dans l'arène rapporte 1 point au joueur.
- Le premier joueur à atteindre 3 points remporte la partie.

➢ À la fin de la partie, tous les participants conservent leur Moogue.

2. <u>Mode Compétition :</u>

⇒ **jouable uniquement avec classement mondial via Moogue physique et l'application mobile *(Voir chapitre B fonctionnement avec application).***

➢ Les règles sont identiques au mode Entraînement, à la différence que :
le vainqueur de la partie remporte les Moogues engagés par ses adversaires durant la partie.

3. Ordre de Passage des joueurs

Pour déterminer l'ordre de passage du premier défi, chaque Gardien lance un Moogue dans l'arène de jeu.

⇒ Le Gardien dont le Moogue atterrit le plus loin du centre joue en premier.
⇒ Le Gardien dont le Moogue atterrit le plus près du centre joue en dernier.

Pour tous les défis suivants, l'ordre de passage est déterminé par le résultat du défi précédent.

<u>Les Moogues sortis de l'arène jouent en premier, dans l'ordre suivant :</u>

1. Les immunités
2. les Boucliers
3. les Moogues, du plus petit score au plus grand score.

<u>Puis les Moogues restés dans l'arène jouent ensuite dans l'ordre suivant :</u>

4. Les boucliers
5. les Moogues, du plus petit score au plus grand score.

➢ En cas d'égalité de score, le Gardien qui avait lancé en premier lors du défi précédent conserve la priorité et rejoue en premier.

4. Déroulement d'une Partie
(pour des parties rapides et fluides il est conseillé de jouer à 4 joueurs maximum par arène)

- Les joueurs (**Gardiens**) Choisissent un Moogue **personnage** (Moogui's ou ORZAG) avec lequel ils joueront l'ensemble des défis de la partie.
- Un joueur peut lancer 2 Moogues, uniquement s'il possède un Moogue **Booster Sentinelle** *(voir chapitre 5 : Particularités du Moogue Booster Sentinelle).*
- Pour se défier, les Gardiens lancent à tour de rôle leur Moogue personnage dans l'arène de jeu, en suivant l'ordre défini. *(voir chapitre 3 : Ordre de passage).*
- Seule la puissance des faces visible orientées vers le haut est prise en compte et déterminent le vainqueur du défi.
- Chaque défi remporté rapporte 1 point au Gardien.
- Le premier Gardien à remporter 3 points gagne la partie.
- Tout Moogue lancé en dehors de l'arène est automatiquement considéré comme perdant, y compris en cas de Bouclier ou d'Immunité.
- Pendant son lancer, un joueur peut déplacer les Moogues adverses, modifier leur position ou tenter de les expulser de l'arène afin de prendre l'avantage dans le défi.

5. Particularité du Booster Sentinelle

- Une fois que tous les joueurs ont lancé leur Moogue personnage, les joueurs possédant un Moogue Booster Sentinelle correspondant au continent de leur Moogue personnage peuvent le lancer afin d'augmenter sa puissance.
- Si le score total cumulé du Moogue personnage et du Booster Sentinelle est supérieur à celui des adversaires, le joueur remporte le défi.

➢ **Attention :** un Moogue booster sentinelle doit être déclaré en début de partie

6. Règles Particulières

• Ligne de l'Arène :

- Tant qu'un Moogue touche la ligne de l'arène de jeu, même très légèrement, il reste considéré comme dans l'arène et continue de participer au défi.

• Position Bouclier :

- Une fois que tous les joueurs ont lancé leur Moogue, et qu'un Moogue termine sur la face Bouclier, le joueur possédant le Bouclier, peut choisir entre deux actions : contre-attaque ou défense.

⇒ **Contre-attaque :** le joueur peut relancer son Moogue afin de tenter un meilleur score, déplacer un adversaire, renverser un Moogue ou expulser un adversaire hors de l'arène.
⇒ **Défense :** le joueur peut décider de ne pas relancer son Moogue. Dans ce cas, le défi est annulé et aucun joueur ne remporte le point.

➢ En cas d'égalité entre plusieurs faces Bouclier, le premier joueur ayant obtenu la position Bouclier décide du sort du défi. Cependant, s'il choisit la contre-attaque, une fois son lancer effectué, le joueur possédant le Bouclier suivant peut à son tour décider du sort du défi.

➢ **Attention :** la décision du Bouclier est prioritaire sur l'égalité de score, et sur l'immunité.

➢ **Attention :** lorsqu'un joueur choisit la défense, il devra obligatoirement lancer son Moogue en premier lors du défi suivant.

• **Position Immunité :**

- Si un Moogue termine sur la face Immunité, le joueur concerné est obligé de relancer son Moogue.
- Cette relance est obligatoire, même si le joueur se retrouve seul dans l'arène en position Immunité. Cette action oblige également le joueur possédant le Moogue avec le score le plus puissant dans l'arène à relancer le sien.
- Le joueur bénéficiant de cette immunité relance toujours son Moogue en dernier. Le joueur possédant le score plus puissant relance le sien en premier.
- En cas d'égalité sur l'immunité les joueurs bénéficiant de cette immunités relancent leur Moogue dans l'ordre de lancer précédent, le joueur possédant le score le plus puissant joue en premier.

➢ Les autres Moogues présents dans l'arène restent à leur position et continuent de participer normalement au défi.

➢ **Attention :** les règles de bouclier et d'égalité restent applicables

• **Égalité :**

- En cas d'égalité seuls les Moogues les plus puissants comptent, les joueurs ex æquo relancent leur Moogue entre eux, dans le même ordre de passage, afin de déterminer le vainqueur du défi.

➢ **Attention :** les Moogues des autres joueurs restent en jeu et conservent leur position dans l'arène.

➢ **Attention :** les règles d'Immunité et de Bouclier restent applicables

B) fonctionnement avec application.

• **<u>Mode entraînement via application</u>**

⇒ **À l'issue de la partie, chaque joueur conserve ses Moogues physiques.**
⇒ **Aucun transfert de propriété n'est effectué.**

Déroulement :

- Chaque joueur s'inscrit via l'application Moogui's soit en créant une partie, soit en rejoignant une partie sur invitation.
- Chaque joueur scanne et enregistre un seul Moogue personnage dans la partie.
- Une fois tous les Moogues enregistrés, la partie débute.
- Le premier joueur à remporter 3 défis est déclaré vainqueur.

➢ **Attention :** Le Booster Sentinelle est le seul cas autorisant un joueur à posséder 2 Moogues dans une même partie.
➢ Un joueur possédant un Moogue Booster Sentinelle doit également le taguer au moment de l'inscription, juste après avoir enregistré son Moogue personnage. Le Booster Sentinelle doit obligatoirement correspondre au même continent que le Moogue personnage joué.

Résultats et XP :

➢ **<u>pour les joueurs :</u>**

- Les statistiques sont enregistrées : nombre de matchs joués, victoires et défaites.
- Le vainqueur gagne des XP et progresse dans le classement mondial.
- Les joueurs perdants perdent des XP.
- Les résultats font évoluer les statistiques et la progression des Moogues dans le classement mondial des joueurs

➢ **pour les Moogues :**

- Une victoire est enregistrée pour le Moogue gagnant et une défaite pour les Moogues perdants.
- Les résultats font évoluer les statistiques et la progression des Moogues dans le classement mondial des Moogues.

• **Mode Compétition (privée ou officielle Moogui's)**

⇒ Les règles restent identiques au mode Entraînement à la différence que :

⇒ **À l'issue de la partie, les Moogues perdants ainsi que leurs NFT associés doivent être remis aux gagnants.**

⇒ **Le transfert de propriété est effectué exclusivement via l'application officielle.**

Refus de transfert :

1. La partie est déclarée nulle.
2. Aucun Moogue ne change de propriétaire.
3. Aucun XP n'est attribué.
4. Un refus de transfert est affiché sur le compte des participants.
5. **Chaque participant perd 20 XP.**

MOOGUI'S

Ton Moogue, ta légende.