

## Expedição Oriente - Regras

### Cadastro

#### 1 - Dados de cadastro

Ao se cadastrar no Jogo Expedição Oriente seus dados pessoais ficarão armazenados indefinidamente sendo o prazo mínimo o término da expedição.

#### 2 - Alunos Estácio

Os alunos da Estácio podem se cadastrar com o número de matrícula, tendo acesso a um ranking exclusivo de outros alunos participantes.

#### 3 - Segurança e privacidade

Todos os dados fornecidos para o Game Expedição Oriente não serão divulgados e serão utilizados única e exclusivamente pela Família Schurmann para envio dos prêmios, comunicação com os jogadores e análise da plataforma.

### Seu barco

#### 1 - Capitão

Este é o líder e tem acesso a todas as informações relacionadas ao barco além de ser o único que pode adicionar ou remover tripulantes.

#### 2 - Tripulação

Até duas pessoas podem ajudar o Capitão com as tarefas relacionadas ao barco. Um tripulante poderá entrar para o jogo apenas através de um convite de um Capitão.

Caso um tripulante saia do jogo ou seja removido pelo capitão e decida voltar, suas informações pessoais serão recuperadas. A pontuação da embarcação permanecerá inalterada.

#### 3 - Tarefas

Todos os membros podem realizar as tarefas relacionadas ao barco.

#### 4 - Pontuação

Todos os pontos obtidos por qualquer um dos membros da tripulação serão considerados pontos da embarcação.

#### 5 - Conquistas

Todas as conquistas obtidas por qualquer um dos membros da tripulação serão consideradas conquistas da embarcação.

#### 6 - Mensagens

É possível enviar mensagens de um barco para o outro através de um sistema de mensagens interno. Apenas os capitães possuem autoridade para enviar e ler mensagens.

### Pontos

#### 1 - Publicações

Será feita pelo menos uma publicação diária. Cada publicação diária possuirá uma pergunta ao final e esta pergunta valerá 1000 pontos para quem respondê-la corretamente.

## **2 - Game Estácio**

O jogo da Estácio dará 500 pontos extra para os jogadores que responderem corretamente a pergunta do dia.

Há um tutorial explicativo e mais informações sobre o funcionamento dentro do próprio jogo da Estácio.

[http://www.expedicaooriental.com.br/sponsors/super\\_quiz](http://www.expedicaooriental.com.br/sponsors/super_quiz)

## **3 - Game HDI**

O jogo da HDI dará 500 pontos extra para os jogadores que coletarem as três moedas douradas dentro do jogo. Os pontos extra poderão ser coletados apenas uma vez por dia.

Há um tutorial explicativo e mais informações sobre o funcionamento dentro do próprio jogo da HDI.

[http://www.expedicaooriental.com.br/sponsors/game\\_hdi](http://www.expedicaooriental.com.br/sponsors/game_hdi)

## **4 - Game Solví**

O jogo da Solví dará pontos diários através dos selos dos quatro equipamentos conquistados pelo barco, conforme descrito abaixo:

### **4.1 - Bicicletas Ergométricas / Turbinas**

Ao conquistar este selo, seu barco passará a receber 250 pontos diários;

### **4.2 - Geradores Eólicos**

Ao conquistar este selo, seu barco passará a receber 500 pontos diários;

### **4.3 - Hidrogeradores**

Ao conquistar este selo, seu barco passará a receber 750 pontos diários;

### **4.4 - Painéis solares**

Ao conquistar este selo, seu barco passará a receber 1000 pontos diários;

Os pontos de cada equipamento são cumulativos, resultando em até 2500 pontos diários caso o BARCO possua todos os selos de equipamentos.

Será possível jogar apenas uma vez por dia, sendo necessário aguardar até o próximo turno para jogar novamente.

O tempo aproximado até o próximo turno será exibido no jogo da Solví. Há um tutorial explicativo e mais informações sobre o funcionamento dentro do próprio jogo da Solví.

[http://www.expedicaooriental.com.br/sponsors/coleta\\_solvi](http://www.expedicaooriental.com.br/sponsors/coleta_solvi)

Ao completar o turno e a barra de progresso no game, o jogador passará a ganhar 100 pontos extras ao jogar.

<http://www.expedicaooriental.com.br/blog/pt/novidades-jogo-da-solvi/>

## **5 - Conquistas**

O jogador poderá obter pontos através das conquistas porém nem todas as conquistas darão prêmios e nem todas as conquistas estarão listadas (pois são secretas). A pontuação de cada conquista é variável da seguinte forma:

### **5.1 - Conquista de porto**

As conquistas de porto são adquiridas quando o jogador responder todas as perguntas referentes àquele trecho da viagem (porto). Cada conquista valerá dois mil pontos.

### **5.2 - Conquista de país**

As conquistas de país são adquiridas quando o jogador responder todas as perguntas referentes aos trechos daquele trecho da viagem (porto). Cada conquista valerá dois mil pontos.

### **5.3 - Trilhas de perguntas**

As conquistas da trilha de perguntas são adquiridas quando o jogador responder todas as perguntas referentes à trilha que poderá ser acessada no mapa, sem data e hora prevista - a disponibilização da trilha será avisada aos jogadores através das redes sociais da Expedição Oriente e do painel do game. A trilha será identificada por um ícone especial que irá variar de acordo com o tema. Esse ícone pode estar em qualquer zoom do mapa, então será preciso navegar pelo mapa que consta no site até encontrá-lo. Cada trilha ficará disponível por um prazo limite, podendo variar de 05 (cinco) minutos até 24 (vinte e quatro) horas. A única maneira de acessar a trilha é pelo mapa, não sendo permitido o acesso direto pela URL. Todos os participantes do game terão chance de responder a trilha de perguntas, mas só ganhará ponto se todas as perguntas da trilha forem respondidas corretamente. Cada trilha ficará disponível apenas uma vez por embarcação, podendo ser respondida apenas uma única vez.

## **Perdendo pontos**

### **1 - Piratas**

A partir do segundo capítulo os jogadores que ficarem sem jogar por 7 dias serão atacados por piratas e terão todos os seus pontos roubados a não ser que possuam o seguro Anti-Pirata HDI, obtido através do jogo da HDI.

### **2 - Sair do jogo**

Como a pontuação está vinculada ao BARCO, os jogadores que saírem ou forem expulsos do jogo por seu capitão terão que começar do zero caso criem um novo BARCO para jogar.

Se o capitão excluir seu BARCO da plataforma, toda a pontuação correspondente será removida permanentemente.

## **Conquistas**

### **1 - Para que servem**

Conquistas servem para ganhar pontos e também atestar quais BARCOS estão mais engajados com a plataforma.

## **2 - Como desbloquear**

Basta interagir com a plataforma, responder às perguntas diárias e ficar atento à Central de Notificações.

# **Vantagens**

## **1 - Super Computador (Estácio)**

O Super Computador não dará pontos diretamente mas permitirá ao jogador saber a resposta correta de uma pergunta no Diário de Bordo.

Para conseguir o acesso ao Super Computador o jogador terá que responder as perguntas diárias elaboradas pela Universidade Estácio no Super Quiz Estácio.

Cada resposta correta dará 20%, cada resposta errada dará 10%. Ao completar 100% o jogador ganhará 1 (um) acesso ao Super Computador Estácio. O acesso não é cumulativo, você deverá acessar o Super Computador uma vez para poder conquistar outro acesso.

## **2 - Seguros HDI**

O jogo HDI oferece duas vantagens: O Seguro Ausência e o Seguro Anti-Piratas.

### **2.1 - Seguro Ausência**

Este seguro oferece proteção aos barcos que ficarem sem jogar o jogo HDI durante um dia, garantindo a pontuação extra referente àquele dia.

### **2.2 - Seguro Anti-Pirata**

A partir do segundo capítulo todos os jogadores que ficarem 7 dias sem retornar à plataforma serão atacados por Piratas e terão **todos** os pontos roubados. Os jogadores receberão um aviso via Central de Notificações e também via email, porém os jogadores que possuem o Seguro Anti-Pirata receberão os pontos roubados de volta..

## **3 - Equipamentos Solví**

Os equipamentos Solví refletem os equipamentos instalados no veleiro Kat para otimização e geração de energia limpa. No JOGO os barcos que possuem esses equipamentos ganharão pontos diários extra, quanto mais equipamentos instalados em seu BARCO mais pontos extras, conforme explicado no item 4 do capítulo Pontos.

# **Premiação**

## **1 - Tipos**

### **1.1 - Souvenir**

Os prêmios por porto serão dados ao primeiro BARCO que obter a badge do porto em que a Família se encontra aportada.

### **1.2 - Capítulo**

Os prêmios por capítulo serão dados ao BARCO que obter a maior somatória de pontos durante todo aquele capítulo.

### **1.3 - Final**

O prêmio final será dado ao BARCO que obter a maior somatória de pontos em todos os capítulos.

### **2 - Critério de Desempate**

Em caso de empate, o BARCO que obteve a maior pontuação **primeiro** será o vencedor, para avaliação será considerado o horário do servidor, indicado no site.

### **3 - Envio e recebimento**

Os prêmios serão enviados pela Família Schurmann diretamente aos vencedores no endereço cadastrado no site, por isso é importante manter este endereço sempre atualizado.

**Regras sujeitas a alterações.**