

# SCRAP QUEST

## #murrilloscrapquest

### Descrizione del Gioco

Un'avventura lunga un anno composta da 11 sfide mensili, ciascuna con un tema specifico. Affronta imprevisti, bonus e penalità su una **griglia strategica**, pubblica i tuoi progetti e scala la classifica ... alla ricerca del **tesoro nascosto** per provare a vincere il grande premio finale!

### Obiettivo del gioco

L'obiettivo di **Scrap Quest** è partecipare a un percorso creativo composto da **11 sfide mensili**, da gennaio a dicembre realizzando e pubblicando i propri progetti in linea con il tema proposto ogni mese.

Il gioco **non richiede il completamento di tutte le sfide**: per accedere alla **classifica finale**, ogni partecipante dovrà aver completato **almeno 8 sfide su 11**, tenendo conto della possibilità di recuperare alcune sfide secondo le modalità previste dal regolamento.

Durante il percorso, i giocatori accumuleranno punti attraverso **bonus, penalità, missioni e imprevisti**, che influenzano l'andamento del gioco.

Sono previste **due tipologie di classifica**:

- una **classifica mensile**, che decreta il vincitore di ciascun mese;
- una **classifica finale**, che tiene conto del percorso complessivo svolto durante l'anno.

L'obiettivo ultimo è vivere un'esperienza creativa continua, mettersi alla prova mese dopo mese e avvicinarsi, sfida dopo sfida, alla scoperta del **tesoro nascosto** e alla vittoria finale!

### Struttura delle sfide mensili

- Il gioco è composto da **11 sfide mensili**, da gennaio a dicembre (con la sfida di luglio e agosto accorpata in un'unica sfida).
- All'inizio di ogni mese viene comunicato un **tema creativo, una missione e un imprevisto** tranne per il mese di gennaio come viene spiegato successivamente nel regolamento
- Ogni giocatore deve realizzare **1 progetto** per mese in linea con il tema proposto **più eventualmente 1 progetto extra**
- Il progetto deve essere pubblicato nell'**album Facebook dedicato** al mese in corso.
- Chiunque può partecipare alle sfide mensili: sarà sufficiente svolgere il tema del mese e, in caso di progetto valido, ricevere un numerino per l'estrazione mensile (non dovrà indicare nessuna coordinata appartenente alla griglia). Il giocatore in questo caso non parteciperà né alla classifica mensile né a quella finale annuale.

### Progetti e punti base

- Ogni progetto realizzato **seguendo il tema del mese** assegna **5 punti** (punti progetto valido)
- Se il progetto viene realizzato **nel mese corrente** (non in caso di recupero), vengono assegnati **ulteriori 5 punti bonus**. (punti partecipazione del mese)
- Nei progetti recuperati **non viene assegnato il bonus "mese corrente"**, ma rimangono validi i punti del progetto, della griglia e di eventuali missioni o imprevisti come previsto da regolamento.

## Griglia di gioco 7×7

La griglia di gioco è composta da **49 caselle**. Per ogni progetto mensile, il giocatore deve indicare **3 caselle** della griglia e inserirle come **primo commento** alla foto del progetto, oppure nella **didascalia** del post.

La griglia è personale, **ogni giocatore dovrà mantenere la propria griglia personale aggiornata con le caselle già utilizzate. Le caselle, una volta scelte, non possono essere scelte di nuovo nei mesi successivi.**

Il Numero di riferimento della griglia viene assegnato al primo progetto valido presentato da ciascun giocatore nel corso dell'anno.

Dietro le caselle della griglia si nascondono:

- **33 Punteggi positivi o negativi**
- **5 Missioni**
- **5 Imprevisti**
- **5 Acqua** (nessun effetto)
- **1 Tesoro nascosto**

## Missioni e imprevisti

Ogni mese il DT individua tre elementi (tranne a Gennaio come viene spiegato in seguito):

- **Tema del Mese**: un argomento che sarà il filo conduttore del mese.
- **Missione del Mese**: un compito o una sfida che i giocatori devono completare entro la fine del mese.
- **Imprevisto del Mese**: un elemento sorpresa che può aiutare o ostacolare i giocatori nella loro missione.

Questi elementi vengono comunicati all'inizio del mese insieme ai **nomi dei giocatori** che, avendo trovato missioni o imprevisti sulla griglia, sono chiamati — **se lo desiderano** — ad accettare la sfida.

1. Se un giocatore scopre una Missione o un Imprevisto tramite la griglia:
  - può decidere se **accettare o rifiutare** la “sfida”;
  - se accetta, deve realizzare un **progetto extra** entro l'ultimo giorno del mese in cui viene annunciato
  - il progetto extra va pubblicato nell'**album Facebook dedicato** alle sfide extra dello Scrap-Quest.
  - **Missione accettata**: +10 punti
  - **Missione non accettata**: -5 punti
  - **Imprevisto accettato**: +10 punti
  - **Imprevisto non accettato**: -5 punti
2. Se nello stesso mese un giocatore scopre **sia una Missione che un Imprevisto**:
  - esegue **entrambi nello stesso progetto**: +25 punti
  - esegue **solo uno dei due**: +10 punti
  - non esegue **nessuno dei due**: -10 punti
3. Se nello stesso mese un giocatore scopre 3 caselle contenenti Missioni e Imprevisti (caso molto raro) la terza scelta varrà come un nulla di fatto (acqua) e varrà la regola al punto 2.

**Nel Mese di Dicembre se il giocatore scopre una Missione o un Imprevisto è come se prendesse una o più caselle vuote, nulla di fatto (acqua)**

## Tesoro nascosto

Nella griglia è presente **una sola casella Tesoro nascosto**, che assegna un **buono del valore di 10 euro da utilizzare entro un mese**.

## Recupero delle sfide

- È possibile recuperare **fino a un massimo di 3 sfide non svolte**.
- I recuperi devono essere completati **entro e non oltre il 30 novembre**.
- Le sfide recuperate **non danno diritto ai punti bonus di partecipazione del mese originale né al numerino per l'estrazione random mensile**, ma ricevono **punti progetto e punti griglia**.
- Non è possibile recuperare le sole missioni o imprevisti.

### Esempio

Se un giocatore recupera il mese di **Maggio** nella sfida di **Luglio/Agosto**, durante il mese di Luglio/Agosto dovrà realizzare **due progetti distinti**:

1. il progetto relativo al mese **corrente (Luglio/Agosto)**, seguendo il tema indicato ed eventuali missioni o imprevisti emersi nel mese di **Giugno**, da pubblicare nell'album dedicato;
  2. il progetto di **recupero del mese di Maggio**, seguendo il tema di Maggio ed eventuali missioni o imprevisti emersi nel mese di **Aprile**.
- I progetti relativi a missioni e imprevisti devono essere **diversi e specifici per ciascun mese**: non è consentito utilizzare lo stesso progetto per più mesi.
  - Il progetto “recuperato” va inserito nell’album **‘album dei progetti extra’** e andrà indicato: mese di riferimento del progetto, missione, imprevisto.
  - **I punti progetto e punti griglia verranno assegnati sia al progetto del mese corrente sia al progetto di recupero**, ma il progetto recuperato **non darà diritto ai punti bonus del mese originale** (es. Maggio).
  - Il progetto di recupero **non darà diritto al numerino per l'estrazione random del mese recuperato**, che resta assegnato solo al mese corrente.

## Sistema di punteggio

Voce	Punti
Partecipazione mensile (bonus mensile)	5 pt
Progetto valido (tema rispettato)	5 pt
Punteggio caselle griglia	variabile
Missione accettata	+10 pt
Missione non accettata	-5 pt
Imprevisto accettato	+10 pt
Imprevisto non accettato	-5 pt
Missione + Imprevisto accettato	+25pt
Missione accettata Imprevisto non accettato o viceversa	+10pt
Missione e imprevisto non accettati	-10pt

## Assegnazione punteggi

Il mese di gennaio si apre con l’indicazione del tema, per cui ogni giocatore dovrà realizzare un progetto pertinente al tema indicato, e l’indicazione di una missione **“progetto extra”** (uguale per tutti) ossia la realizzazione di un progetto che contenga 3 dei 9 elementi indicati.

Dietro ogni elemento si nasconde un punteggio che verrà svelato solo il 2 febbraio.

La somma dei punti del progetto del mese, inclusi quelli derivanti dai tiri nella griglia 7x7, con quelli del progetto missione decreteranno il punteggio mensile

Dal mese di febbraio la somma dei punti del progetto del mese + eventuali missioni e/o imprevisti come specificato nel regolamento decreteranno il punteggio mensile.

Solo per il mese di gennaio il progetto extra dovrà essere pubblicato nell'album di riferimento del mese di Gennaio e vedrà assegnato un secondo numerino per l'estrazione random mensile.

## Classifiche e vincitori

- A fine mese viene stilata la **classifica mensile**.
- Vince il giocatore con il **punteggio più alto**.
- In caso di parità, vince **chi ha pubblicato per primo**.

Premio classifica mensile: Buono sconto 10% da utilizzare entro 2 mesi

Premio random: Buono sconto 10% da utilizzare entro 2 mesi

Chi vincerà il buono mensile non potrà vincere il buono random mensile!

A fine anno viene stilata la classifica finale annuale data dalla somma di tutti i punteggi accumulati nel corso dei mesi a condizione di aver completato **almeno 8 sfide su 11** e verranno premiati i primi tre nel seguente modo

### PREMI ANNUALI:

FINO A 30 giocatori (da 1 a 30 giocatori inclusi che hanno svolto almeno 8 su 11 sfide)

1° Classificato Buono da 30 euro+ omaggio

2° Classificato Buono da 20 euro

3° Classificato Buono 10 euro

FINO A 40 giocatori (da 31 a 40 giocatori inclusi che hanno svolto almeno 8 sfide su 11)

1° Classificato Buono da 40 euro +omaggio

2° Classificato Buono da 25 euro

3° Classificato Buono da 10 euro

DA 40 IN POI: (da 41 giocatori in poi che hanno svolto almeno 8 sfide su 11)

1° Classificato Buono da 50 euro + omaggio

2° Classificato Buono da 30 euro

3° Classificato Buono da 20 euro

Inoltre tra tutti i partecipanti che hanno partecipato ad almeno 8 sfide su 11 (esclusi i primi 3 classificati) verranno assegnati tramite estrazione random: 10 Buoni da 5 euro.

Tutti i buoni e i buoni sconto assegnati dovranno essere utilizzati entro due mesi mentre il premio nascosto nella griglia (buono da 10 euro) dovrà essere utilizzato entro 1 mese a partire dal mese successivo a quello in cui viene assegnato (Ad esempio: se il buono viene individuato a gennaio quindi assegnato con la diretta di premiazione di inizio febbraio...sarà valido dal 1 marzo al 31 marzo)

## Regole aggiuntive

- Durante l'anno, ogni giocatore può vincere **al massimo due volte la classifica mensile e massimo due volte l'estrazione random**.
- In caso di vittoria ripetuta, il premio passerà al **giocatore successivo** in classifica o sorteggio.
- In caso di parimerito nel punteggio finale, l'assegnazione del **primo, secondo e terzo posto** avverrà tramite un criterio di spareggio a due livelli:
  1. Prevarrà la partecipante che, per ottenere quel punteggio, **ha realizzato più progetti** (avendo svolto quindi più missioni e/o imprevisti).
  2. In caso di ulteriore parità, precederà in classifica chi **ha pubblicato i propri progetti per primo** nel corso dei mesi.

## Premi Speciali

Durante il corso dell'anno, ogni mese, verranno assegnati dei premi speciali scelti dal DT con un post dedicato sul Gruppo Fb e menzioni speciali nelle storie Instagram della Bottega Del Murillo:

### 1. Premio "Originalità Creativa"

Premierà l'idea fuori dagli schemi; uso creativo dei materiali; interpretazione personale del tema

### 2. Premio "Emozione"

Premierà il progetto che ha raccontato una storia, una emozione, un particolare messaggio

### 3. Premio "Amica Creativa"

Premierà chi sostiene il gruppo con commenti gentili e costruttivi; presenza costante; spirito di condivisione