

MariTeam Games

Les courses du Soleil



**Dans l'Espace Team Emc2Mer :
<https://team-emc2mer.com/bo>**

*Par RDVMP SASU, le 14/04/2023
V 1.0*

Règles des Jeux Educatifs

ATTENTION : les règles indiquées ici peuvent être modifiées si nous constatons un défaut dans le jeu. Un message apparaîtra dans l'Espace Team Emc2Mer pour vous prévenir.

A vous d'en prendre connaissance.

Comme tout jeu, il y a des règles à respecter, il est bien de les connaître, même si c'est un peu rébarbatif, c'est dans votre intérêt pour en tirer un maximum de récompenses*.

Le jeu est relativement intuitif pour jouer sans en connaître les règles... mais c'est à vos risques et périls !

Evitez que des sauveteurs en mer* viennent vous secourir.

On commence...

Après avoir acheté une des formules Clé(s) Indice, Team Emc2Mer vous **offre** un ou plusieurs bateaux dans les courses du Soleil, dites **MariTeam Games**.

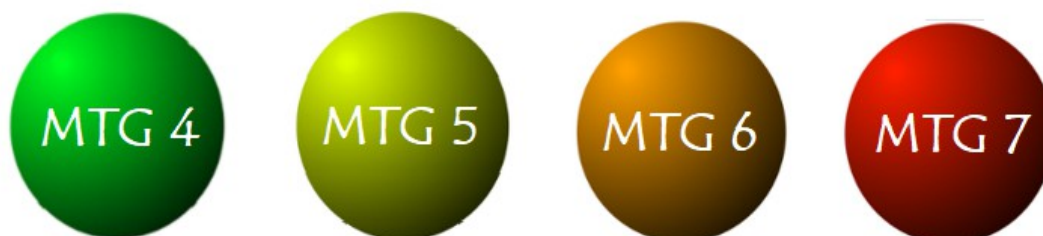
C'est un jeu éducatif et solidaire, avec des Quiz (Voir document Bonus) qui allie stratégie, développement d'équipe et éducation financière.

Des courses de bateaux virtuels sont organisées afin de gagner des Jetons et des Points.

Il existe 3 courses « ouvertes » nommées MTG1, MTG2, MTG3.



ET 4 courses privées uniquement accessibles avec des points et sous condition d'avoir gagné au moins une course MTG3.



Les courses sont appelées Courses du Soleil car chaque course est représentée par une couleur de l'arc-en-ciel : Violet (MTG1), Indigo (MTG2), Bleu (MTG3), Vert (MTG4), Jaune (MTG5), Orange (MTG6), Rouge (MTG7).

Pour chaque type de course, il est indiqué les récompenses du gagnant, en Jetons, Points.

7 bateaux maximum par course, le gagnant est celui qui a atteint en premier la colonne Arrivée.



Seule la course en MTG1 est obligatoire, elle est d'ailleurs offerte avec l'achat d'une formule Clé Indice.

Mais nous vous conseillons, soit par l'achat de formules (Voir le document formules Escape Games), soit par le cumul de points, de vous positionner au plus vite dans les courses MTG2 et MTG3.





Il faut avoir au moins un bateau dans une course inférieure : par exemple, avoir un bateau en MTG2 pour se positionner dans une course MTG3, avoir un bateau Gagnant en MTG3 pour prendre place en MTG4...

C'est votre stratégie de courses qui déterminera vos points et jetons gagnés et votre progression dans les courses.

Principe des courses MariTeam Games

Lorsqu'un bateau vous est offert, il rejoint le type de courses concernées (MTG1 ou MTG2...). Cela se fait automatiquement et vous serez placé dans la course où se trouve votre capitaine*.

Si votre capitaine n'est pas présent dans la course concernée, vous rejoignez un des 7 bateaux de base, couleur Arc-en-ciel. Une course ressemble à cela :

Départ		Tête de la course				Arrivée
		 M1-VIOLET-AA003				
 M1-EMC2-AA001	 M1-MDVMAM-AA003					
		 M1-ASUNCION-AA009				
0 Nq	1 Nq	2 Nq	3 Nq	4 Nq	5 Nq	6 Nq

A chaque entrée d'un nouveau bateau, tous les autres bateaux avancent d'une colonne vers l'arrivée.

Pour avancer plus vite, la qualification est idéale, car votre équipe progressera de concert.

Pour vous qualifier, 2 participants directs suffisent, ceux qui vous ont rejoint dans Escape Mariteam Games, quelque que soit leur formule.

Mais une course peut être gagnée sans avoir de participants directs, car vous pouvez être aidé par d'autres participants, et aussi les bateaux blancs*.

Cependant, si vous êtes gagnant sans être qualifié, vous n'aurez que 2/3 de points en récompense. Exemple : 21 points pour la MTG, 14 points pour vous, et 7 points pour la Marina*.

Les récompenses par course :

€	Direct (H.T.)			Indirect (accessible par points)			
	MTG1	MTG2	MTG3	MTG4	MTG5	MTG6	MTG7
Départ	15	33	79	187	487	1389	4122
Nb Jetons	1	3	7	14	21	28	35
Arrivée							
Gagnant	21	63	144	390	1389	4122	12270
Nouveau bateau	en MTG1	en MTG2	en MTG3	en MTG4	en MTG5	en MTG6	en MTG7
Nb Jetons	2	4	8	16	32	64	128

capitaine* : c'est le membre qui vous a invité à Escape MariTeam Games.

Si vous êtes venu directement par une publicité direct sur les réseaux sociaux par exemple, vous serez rattaché à un des comptes du Soleil. Nous avons créé 7 bateaux de base pour cela, vous ne serez jamais isolé.

Dans ce cas, il pourra être décidé de vous rattacher à un membre actif mais qui n'est pas encore qualifié. Ils sont appelés les « Navigateurs Solitaires ».

Cela peut se faire suivant plusieurs critères, comme le nombre de bouées acquis par votre futur capitaine qui aura besoin de vous ! C'est le principe de solidarité du jeu, mais ne comptez pas trop dessus, une course où chacun attend que l'autre démarre peut ne jamais finir !

Récompenses*

ce sont les points, les jetons et le bateau offert pour une nouvelle course.

Les pirates*

on ne les aime pas dans nos jeux car justement, ils ne jouent pas le jeu.

Les pirates créent des comptes fictifs sous eux pour avancer plus vite mais attention, nous allons les débusquer !!! Ils risquent de ne pas toucher des récompenses ou elles leur seront retirées.

Créez un compte Escape MariTeam Games pour vous, votre famille, vos ami(e)s, avec des emails différents et embarquez dans les courses en leur expliquant le fonctionnement. C'est ainsi que cela vous permettra d'avancer sainement.

L'objectif est de créer des équipes avec de vraies personnes pour aller plus loin dans l'aventure et dans le marketing relationnel.

Dans le cas contraire, les sauveteurs en mer peuvent intervenir et vous posez des questions... salées, ne buvez pas la tasse ;-).

Sauveteurs en mer*

Si vous êtes un bon navigateur, vous ne les verrez jamais ! Mais ils peuvent intervenir à n'importe quel moment pour les « navigateurs solitaires » qui ne participent pas à nos bonus. Ils vous donneront peut-être des rames pour avancer ou au pire, un coup de rame virtuel !

La Marina*

C'est un Espace dédié où vous retrouvez vos bateaux, nos îlots Trésor, les Clés du Trésor et le Coffre au Trésor, dans lequel vous pourrez voir toutes vos récompenses.

Les bateaux*

Tous les bateaux sont créés de cette façon afin de les repérer facilement :

M<N° MTG>-<Code Marina>-<XX000>

N° MTG : Type de course, de 1 à 7

Code Marina : il vous suit partout ! C'est votre identifiant, à définir avant d'entrer en course.

Ce code vous sert aussi pour votre lien d'amarrage.

XX000 : Votre 1er bateau créé dans chaque type de course sera AA001, le suivant AA002...

Exemple : M1-VIOLET-AA001

Nom des courses*

Dans l'ordre des MTG, le nom de la course commence par :

MATELOT, MAITRE, MAJOR, ASPIRANT, LIEUTENANT, CAPITAINE, AMIRAL

Suivi du Code Marina du bateau en tête de course

Et le numéro de la course.

Exemple : MATELOT VIOLET 00001

A noter : à partir des courses ASPIRANT, vous entrez dans un club privé, le YACHTING CLUB EMC2MER.