



بسم الله الرحمن الرحيم

## اکسیر حیات

سازوکار مسابقه مسیر ۱۴۰۲

### ماجرای کلی و امتیازها

#### کلیت مسابقه

- شما عزم کرده‌اید تا به پا خیزید و تحولی در جامعه‌ی خود ایجاد کنید. ماموریت شما این است که زندگی واقعی را به سرزمین خود بازگردانید. اما مسئله به این سادگیها نیست. بدون کسب شایستگی‌های لازم و همراه کردن مردم این امر محقق نخواهد شد. این مسیر به شما کمک می‌کند پس از تکمیل ماموریت‌های مختلف قدرت تحول‌آفرینی بزرگ را بدست آورید و به سمت اهداف بزرگ حرکت کنید.
- در مسیر با چندین فعالیت مواجه خواهید شد:

- ماموریت‌های اصلی
- ماموریت‌های مخفی
- ماموریت‌های بلندمدت
- دانشگاه
- باشگاه
- فراخوان

- باید هر کدام را انجام دهید و خروجی آن را ارسال کنید تا پس از ارزیابی شدن امتیازهای مختلفی به شما تعلق بگیرد.





# تسبیح

## امتیازها

- هر کاری که در مسابقه انجام می دهید یک تاثیر یا امتیازی دارد.
- به صورت کلی امتیازها چند نوع هستند.
- آنهایی که در ظاهر مسابقه به درد شما می خورند و به خودیِ خود باعث پیروزی نهایی شما نمی شوند. مانند آذوقه و توان.
- آنهایی که به خودیِ خود ارزشمند هستند و عامل پیروزی شما هستند. مانند نشانها و دستاوردها.
- امتیاز نهایی شما که مجموع تمام نشانها و دستاوردهای شماست. با عنوان «حیات»

## آذوقه

- آذوقه یک عنصر مصرف شدنی در مسیر حرکت است.
- برای عبور از یک منزل به منزل بعد باید مقدار مشخصی آذوقه صرف کنید.
- حین حرکت بین منازل بیشتر از یک مقدار مشخصی نمی توانید آذوقه‌ی اضافه با خود حمل کنید.
- با انجام ماموریت‌های اصلی، ماموریت‌های مخفی، فراخوان و سوالات دانشگاه می توانید آذوقه خود را افزایش دهید.
- در صورت اضافه داشتن آذوقه می توانید از آنها صدقه دهید.

## توان

- توان یک قابلیت است که تخلیه و احیا می شود. مانند زور دستان شما که حد مشخصی دارد اما اگر خسته شوید کم می شود و بعد از استراحت مجدداً به حداکثر خود بر می گردد.
- برای عبور از یک منزل به منزل بعد باید حداقلی از توان را داشته باشید.
- با انجام ماموریت‌های اصلی، ماموریت‌های مخفی و قرائت‌های باشگاه می توانید توان خود را افزایش دهید.





## دستاوردها و نشانها

- به ازای انجام هر ماموریت یک «دستاورد» کسب می کنید.
- یک سری «نشان» هم در مسابقه وجود دارد که در شرایط مختلف می توانید آنها را کسب کنید (مثلا اگر کیفیت فعالیتهای شما خیلی بالا باشد، یا اگر به صورت مستمر برخی فعالیتهای را انجام دهید، یا اگر تمام فعالیتهای را انجام دهید یا ...)
- با توجه به اینکه امتیاز نهایی بر اساس دستاوردها و نشانها محاسبه می شود، لازم است که به خوبی نشانهای مختلف و شرایط کسب آنها را بررسی کنید تا آگاهانه برنامه ریزی کنید.

## حیات

- تمام دستاوردها و نشانها بیانگر نحوه عملکرد شما در مسابقه هستند که نهایتا به امتیاز حیات تبدیل می شوند.
- به تعبیر دیگر تمام کارهای شما در مسابقه ثبت می شوند و در امتیاز نهایی شما محاسبه می شوند.
- حیات امتیاز نهایی شماست که مشخص کننده رتبه واقعی شما در مسابقه است.

## نحوه حرکت در مسیر

- برای اینکه بتوانید از یک منزل به منزل دیگر بروید، باید حداقل آذوقه و توان لازم را بدست بیارید.
- در این صورت، کلید «حرکت» برای شما فعال می شود.
- تا وقتی که فرمان حرکت را صادر نکنید، وارد منزل بعد نمی شوید.
- شما نمی توانید بیش از یک مقدار مشخصی با خودتان آذوقه ی اضافه حمل کنید! مثلا اگر برای عبور از یک منزل نیاز به ۵۰ آذوقه داشته باشید و شما ۸۰ آذوقه مهیا کرده باشید، میتوانید ۱۰ آذوقه ی مازاد با خودتان حمل کنید! مابقی در راه از بین می رود. بنابراین در مثال فوق، ۲۰ آذوقه هدر می رود و شما با ۱۰ آذوقه وارد منزل بعدی می شوید. مگر اینکه قبل از حرکت، تدبیر دیگری برای آذوقه های مازاد بکنید.





# مسیر

- حداکثر میزان آذوقه‌ی مازاد قابل حمل از یک منزل به منزل دیگر بستگی به پیچیدگی یا مسافت مسیر بین آن دو منزل دارد.
- نکته‌ی بسیار مهم این است که بعدی از عبور از یک منزل، امکان انجام ماموریت‌های باقی مانده‌ی منزل قبل وجود ندارد. بنابراین در تصمیم خودت بسیار دقت کن!

## ارزیابی و داوری

- آثاری که برای هر ماموریت ارسال می‌کنید بر اساس چند مولفه‌ی محوری توسط داوران ارزیابی می‌شوند و نهایتاً به صورت میانگین امتیازی بین ۱ تا ۵ کسب می‌کنند.
- مولفه‌های داوری آثار از این قرار هستند (حتماً در انجام فعالیتها به آنها توجه کنید):
  - محتوای مناسب، غنی و منسجم
  - رعایت نکات حداقلی فنی درباره‌ی هر قالب
  - خلاقیت و نوآوری
  - جذابیت برای مخاطب
  - اشاره به کاربردی بودن مفاهیم در زندگی امروزی (به صورت مستقیم یا غیرمستقیم)
- اگر یک اثر در مجموع امتیاز کامل کسب کند، به عنوان «اثر برتر» شناخته می‌شود.
- از بین آثار برتر در هر سری چند مورد خیلی برتر در کانالهای مسابقه مسیر به اشتراک عموم افراد گذاشته می‌شود.
- داوری آثار یک شب در میان و از ساعت ۲۱ انجام می‌شود. هر تعداد اثر تا موعد مقرر دریافت شود، وارد صفحه‌ی داوران می‌شود و اگر اثری بعد از آن زمان ارسال شود، به دور بعدی داوری موکول می‌شود.
- دیرتر یا زودتر فرستادن اثر در امتیاز آن هیچ تاثیری ندارد.





## ماموریت اصلی

- در هر منزل یک ماموریت اصلی وجود دارد.
- هر ماموریت یک موضوع کلی دارد که توضیحات معرفتی مربوط به آن قرار داده شده است.
- وظیفه‌ی شما این است که متن توضیحات را با دقت مطالعه کنید، از بین ۶ قالب پیشنهادی یک مورد را انتخاب کنید و یک اثر تولید کنید و بفرستید.
- ارزش هر قالب بر اساس نوع چوبی، سنگی یا طلایی مشخص می‌شود (به ترتیب ارزشمندی).
- هر چه نوع قالب ارزشمندتر باشد، امتیاز نهایی حاصل از آن اثر شما بیشتر خواهد بود.
- علاوه بر این، با انتخاب هر قالب، تا سقف معینی می‌توانید آذوقه بدست بیاورید (به نسبت امتیازی که از خود فعالیت بدست می‌آورید. یعنی مثلاً اگر به ازای قالب الف حداکثر ۴۰ آذوقه قابل کسب باشد و شما امتیاز ۴ از ۵ دریافت کرده باشید، نهایتاً ۳۲ آذوقه نصیب شما می‌شود)
- حداکثر میزان توان قابل کسب هم بسته به نوع قالب متفاوت است.
- برای اینکه بتوانید حداکثر توان را بدست بیاورید اثرتان باید حداقلی از کیفیت را داشته باشد (امتیازی که از داور کسب می‌کنید باید بیشتر از یک باشد، در غیر این صورت صرفاً بابت انجام فعالیت، ۱ واحد توان کسب می‌کنید).
- دقت کنید: با توجه به توانمندی‌ها و نیازی که دارید قالب مناسب را انتخاب کنید.
- برای اینکه بتوانید اثر با کیفیتی تولید کنید، حتماً اکسیر حیات - شماره ۲ را با دقت مطالعه کنید.
- متناسب با امتیاز کسب شده و ارزش قالب انتخابی، یک نشان دستاورد مربوط به آن موضوع کسب می‌کنید.





### ماموریت مخفی

- در هر منزل ۳ ماموریت مخفی وجود دارد! برای باز کردن هر ماموریت مخفی باید رمز مرتبط با آن را کشف کنید.
- برای کشف این ماموریتها باید با دقت زیاد تصاویر کلیپ داستان مسابقه را مشاهده کنید و از آن یک کد استخراج کنید.
- معمای مربوطه در کتاب راهنما را حل کنید و با کمک آن کد، رمز را بدست آورید.
- پس از کشف ماموریت، متن توضیحات معرفتی برای شما باز می شود.
- سپس سه فعالیت با سطوح دشواری متفاوت برای شما نمایش داده می شود که باید یک مورد را انتخاب کنید (آسان، متوسط و دشوار)
- به کمک متن توضیحات و توضیحات فعالیت باز شده باید ماموریت را انجام دهید و ارسال کنید.
- اگر از انتخاب گزینه خود پشیمان باشید، می توانید ۵ آذوقه خرج کنید تا سطح دیگر را باز کنید.

### ماموریت تحول

- علاوه بر ماموریتهای اصلی و مخفی، یک ماموریت بلندمدت نیز دارید.
- امتیاز انجام این ماموریت چندین برابر یک ماموریت اصلی یا فرعی است.
- شما باید از لیست پیشنهادی ارائه شده یک فعالیت بلندمدت انتخاب کنید.
- در کل بازه زمانی مسابقه فرصت دارید آن را انجام دهید و در انتهای مسابقه گزارش خود را ارسال کنید.
- در این ماموریت باید تلاش کنید یک تحول حداقلی در محیط زندگی اجتماعی خود ایجاد کنید.
- توضیحات کاملتر و ملاکهای ارزیابی فعالیتها شما در بخش مربوطه آمده است.







## دانشگاه و باشگاه

- دانشگاه محلی است برای تغذیه‌ی فکر و کسب آذوقه.
- در هر شبانه‌روز، ۱۰ سوال چهارگزینه‌ای از آیات قرآن کریم از شما پرسیده می‌شود که با پاسخ صحیح به آنها می‌توانید آذوقه بدست آورید.
- سوالات دانشگاه در عصر هر روز تغییر می‌کند و تا روز بعد فرصت پاسخ به آنها را دارید.
- به ازای هر پاسخ صحیح در دانشگاه یک واحد آذوقه دریافت می‌کنید.
- باشگاه محلی است برای قوی شدن و کسب توان.
- برخلاف بخشهای دیگر که به صورت گروهی انجام می‌شود، هر یک از اعضای گروه می‌توانند به صورت جدا و فردی در باشگاه شرکت کنند.
- در هر شبانه‌روز بیشتر از یک بار نمی‌توانید در باشگاه شرکت کنید.
- به ازای هر بار شرکت در باشگاه هر کس باید بخش تعیین شده‌ای از قرآن کریم را قرائت کند، صوت خود را ضبط کند و لینک فایل آن را ارسال نماید تا توسط مسئولین مسابقه تایید شود.
- به ازای هر بار شرکت توسط هر فرد و تایید آن، یک واحد توان به کل گروه شما اضافه می‌شود؛ فارغ از اینکه چه مقدار از قرآن قرائت می‌شود.
- بستگی به تصمیم خودتان دارد که چطوری در باشگاه شرکت کنید.

## صدقه

- این امکان وجود دارد که آذوقه‌ی اضافه‌ی خودتان را جهت کمک به محرومان صدقه دهید.
- صدقات شما تا انتهای مسابقه جمع شده و با کمک **گروه فرهنگی سدره**، با یک تناسبی تبدیل به پول واقعی شده و به **خیریه کریمان** که در حوزه آبرسانی به مناطق محروم فعالیت می‌کنند اهدا می‌شود.





# مسیر

## رده‌بندی و آبر گروه‌ها

- در مسیر، تمام گروه‌ها با هم مسابقه می‌دهند اما هر گروه در یک آبر گروه با ۵ گروه دیگر همراه می‌شود.
- تا آخر مسابقه شما نمی‌دانید نسبت به تمام گروه‌های مسابقه چه وضعیتی دارید.
- شما صرفاً وضعیت آبر گروه خودتان را می‌بینید و می‌دانید در آن چندم هستید.
- اطلاعاتی که درباره‌ی کل گروه‌ها دارید بر اساس آمار کلی نشانهای کسب‌شده است.
- در صفحه آمار نشانها، تعداد گروه‌هایی که در کل مسابقه توانستند هر نشان را کسب کنند نمایش داده می‌شود.

**ان شاء الله در مسیر موفق باشید...**