

## Izzini Latvijas monētās iekaltās kultūrzīmes!



Spēle ilgst no 2013. gada 15. marta līdz 7. aprīlim (plkst. 23:59).

### Dalība spēlē

Lai piedalītos spēlē, dalībniekiem ir jāreģistrējas.

Reģistrējoties ir jānorāda reāla e-pasta adrese, kas tiks prasīta katru reizi, kad spēlētājs vēlēties spēlēt. E-pasta adreses netiks publicētas. Lai sāktu spēli, ir jāievada reģistrācijas laikā norādītā e-pasta adrese un parole.

Galvenās balvas — 20 latu sudraba laša monētas — savā starpā izcīnīs tie spēles dalībnieki, kas reģistrējoties būs norādījuši bibliotēku. Tie, kas nepārstāv kādu bibliotēku, balvu izcīnā nepiedalās.

### Spēles žetoni

Katrs spēlētājs dienā var spēlēt vairākas reizes, bet ne neierobežotu reižu skaitu.

Spēles sākumā spēlētājs savā virtuālajā spēles kontā saņem 3 spēles žetonus. Par katru spēlēšanas reizi ir "jāmaksā" viens žetons. Katru dienu tieši pusnaktī virtuālais konts automātiski tiek papildināts, lai tajā būtu 3 žetoni. Konts tiek papildināts līdz 3 žetoniem neatkarīgi no tā, cik žetonu spēlētājam kontā tobrīd ir. Šos 3 žetonus dienas gaitā katrs spēlētājs drīkst tērēt jebkurā viņam ērtā laikā.

### Spēles gaita

Spēlē ir 17 jautājumi, kas sadalīti 5 līmeņos. Katrā līmenī ir atšķirīgs atbildes ievadīšanas princips. Spēle sākas ar pirmo jautājumu, jautājumi tiek izspēlēti pa vienam — viens aiz otra. Pēc atbildes ievadīšanas notiek atbildes automātiska izvērtēšana, un tiek uzdots nākamais jautājums.

Spēles gaitā ir redzams spēles laiks un iegūto punktu skaits. Ja uz jautājumu ir atbildēts pareizi, par to tiek piešķirts viens punkts, kas uzreiz atspoguļojas kopējā punktu skaitā.

Pabeidzot spēli, dalībnieks redz savu rezultātu un pārskatu par to, uz kuriem jautājumiem ir atbildēts pareizi, bet uz kuriem ne.

### Rezultātu aprēķins

Rezultāts tiek aprēķināts automātiski.

Punktus piešķir par pareizajām atbildēm un par spēlei patērēto laiku. Par katru pareizu atbildi uz pirmā, ceturtā un piektā līmeņa jautājumu tiek piešķirts 1 punkts. Par katru pareizu atbildi uz otrā un trešā līmeņa jautājumu tiek piešķirti 2 punkti. Ja tiek atbildēts pareizi uz visiem spēles jautājumiem, spēlētājs par to saņem 25 punktus. Papildu punkti tiek piešķirti arī par ātrumu. Par katru sekundi, kas netiek patērēta līdz 10 minūšu laika robežai, spēlētājs saņem 0,01 bonusa punktu. Šādi var iegūt līdz pat 6 bonusa punktiem. Šie bonusa punkti tiek summēti ar pareizo atbilžu punktiem, tādējādi iegūstot dalībnieka spēles rezultātu. Rezultāts tiek reģistrēts automātiski. Spēlētājam ieskaita vienu vislabāko uzrādīto rezultātu.

### Uzvarētāji

Uzvarētājus nosaka pēc spēlē izcīnīto punktu skaita, ņemot vērā katra spēlētāja labāko rezultātu.

Arī bibliotēku starpā notiek sacensība, lai noteiktu aktīvākās bibliotēkas. Bibliotēku punktu skaitu veido to pārstāvēto spēlētāju labāko rezultātu kopsumma. Katram spēlētājam tiek ieskaitīts viens vislabākais rezultāts. Kopsumma tiek dalīta ar bibliotēkas lasītāju skaitu, tādējādi iegūstot bibliotēkas reitingu. Uzvar tā bibliotēka, kurai ir visaugstākais reitings.

### Balvas

Balvu fonā ir desmit monētas "Sudraba lasis" 20 latu nominālvērtībā un piecas vērtīgas pārsteiguma balvas no Latvijas Bankas. Pa vienai monētai iegūs pieci spēlētāji, kas spēlē uzrādīs vislabākos rezultātus.

Tāpat pa vienai monētai iegūs piecas aktīvākās bibliotēkas — pa vienai bibliotēkai no katra reģiona. 20 latu monētu "Sudraba lasis" iegūs aktīvākā Kurzemes bibliotēka, aktīvākā Latgales bibliotēka, aktīvākā Vidzemes bibliotēka, aktīvākā Zemgales bibliotēka un aktīvākā Rīgas reģiona bibliotēka.

Piecu pārsteiguma balvu ieguvējus izlozēsīm no visiem dalībniekiem, kas būs pareizi atbildējuši uz visiem spēles jautājumiem.

Papildinformācija par konkursu:

Anita Vasiļjeva, 67605001, [letonika@tilde.lv](mailto:letonika@tilde.lv)

Ilma Elsberga, 67844902, [ilma.elsberga@kis.gov.lv](mailto:ilma.elsberga@kis.gov.lv)

Sandra Vīgante, 67844885, [sandra.vigante@kis.gov.lv](mailto:sandra.vigante@kis.gov.lv)