

## PRINCIPE VAN EEN E-GAME

Elke e-game (virtueel biljet of spel) heeft een uniek transactienummer, dat vermeld staat op de e-game en in het speloverzicht van de speelrekening en dat een gespeelde e-game identificeert, zodra de speler de aankoop ervan heeft bevestigd. Dit transactienummer staat geregistreerd op het informaticasysteem beheerd door de Nationale Loterij. Of een bepaald lot uit het lotenplan al dan niet wordt toegekend aan een bepaald transactienummer, wordt door een toevalsgenerator bepaald op het moment dat de speler de koop bevestigt en er dus een transactienummer wordt gecreëerd. Er kan enkel een bepaald lot worden toegekend aan een e-game, indien het transactienummer van die e-game in het informaticasysteem, beheerd door de Nationale Loterij, als dusdanig geregistreerd staat. Hoe een transactienummer van een e-game in voormeld informaticasysteem geregistreerd staat (winnend of verliezend en al dan niet een bepaald lotenbedrag volgens het lotenplan toekennend), kan de speler na de afsluiting van de e-game zien in het speloverzicht van zijn speelrekening.

Het spelmechanisme (scenario) van de e-game is slechts een virtuele weergave die overeenstemt met de al dan niet toekenning van een bepaald lot aan een transactienummer, zoals geregistreerd op het informaticasysteem. De Nationale Loterij neemt alle maatregelen om de overeenstemming van deze virtuele weergave met de gegevens op het informaticasysteem te verzekeren. Wat evenwel doorslaggevend is voor de al dan niet toekenning van een lot, zijn de spelgegevens gelinkt aan een transactienummer zoals geregistreerd in het informaticasysteem beheerd door de Nationale Loterij.

## SPELREGELS ASTRO

### Wettelijke grondslag

- Wet van 19.04.2002 tot rationalisering van de werking en het beheer van de Nationale Loterij (art. 3, §1, 1<sup>e</sup> lid, art. 6, §1, 1<sup>o</sup> en art. 11, §1, 1<sup>e</sup> lid);
- Koninklijk besluit van 24.11.2009 tot bepaling van de algemene deelnemingsvoorschriften aan de openbare loterijen en wedstrijden georganiseerd door de Nationale Loterij met behulp van de instrumenten van de informatiemaatschappij;
- Koninklijk besluit van 10.07.2012 tot bepaling van de algemene deelnemingsvoorschriften aan de openbare instantloterijen georganiseerd door de Nationale Loterij met behulp van de instrumenten van de informatiemaatschappij;
- Beslissingen van het Directiecomité van de Nationale Loterij van 14.03.2012 en 08.06.2023.

### Prijs per speldeelname

€ 2

### Lotenplan per uitgegeven pakket van 900.000 virtuele biljetten

AANTAL LOTEN	BEDRAG VAN DE LOTEN (in euro)	TOTAAL BEDRAG VAN DE LOTEN (in euro)	1 WINSTKANS OP
1	50.000,00	50.000,00	900.000,00
10	2.000,00	20.000,00	90.000,00
50	100,00	5.000,00	18.000,00
500	50,00	25.000,00	1.800,00
1.500	40,00	60.000,00	600,00
1.500	30,00	45.000,00	600,00
11.000	20,00	220.000,00	81,82
12.000	10,00	120.000,00	75,00
16.000	8,00	128.000,00	56,25
60.000	4,00	240.000,00	15,00
125.000	2,00	250.000,00	7,20
TOTAAL 227.561		TOTAAL 1.163.000,00	TOTAAL 3,95

Voor bijkomende pakketten: zie art. 10 van het K.B. van 10.07.2012 tot bepaling van de algemene deelnemingsvoorschriften aan de openbare instantloterijen georganiseerd door de Nationale Loterij met behulp van de instrumenten van de informatiemaatschappij. Het in art. 10, 1<sup>e</sup> lid, 3<sup>o</sup>, bedoelde percentage is vastgelegd op 25% (beslissing van het Directiecomité van de Nationale Loterij van 14.03.2012).

## Spelmechanisme

Het virtuele biljet wordt gekenmerkt door een sterrenbeeld dat de speler kiest vóór de aanvang van zijn deelname (Ram, Stier, Tweelingen, Kreeft, Leeuw, Maagd, Weegschaal, Schorpioen, Boogschutter, Steenbok, Waterman, of Vissen). Bij deelname wordt dit specifieke kenmerk weergegeven door de vermelding van de naam en het symbool van het gekozen sterrenbeeld bovenaan op het virtuele biljet. Het sterrenbeeld dat de speler kiest, heeft geen enkele invloed op het spelresultaat.

Het virtuele biljet bevat twee duidelijk onderscheiden speelzones, namelijk de hoofdspeelzone en de speelzone 'bonus'.

De hoofdspeelzone bevat vijf sterren die de speler moet ontdekken. Zodra de speler deze vijf sterren heeft ontdekt, geven ze vijf spelsymbolen te zien die verschillend kunnen zijn.

In het midden van de hoofdspeelzone staat er een grafische voorstelling van het door de speler gekozen sterrenbeeld. Ook deze grafische voorstelling moet de speler ontdekken, waarna er een lotenbedrag verschijnt dat wordt uitgedrukt in Arabische cijfers.

Een virtueel biljet is winnend wanneer de hoofdspeelzone twee spelsymbolen bevat die overeenstemmen met het symbool van het sterrenbeeld dat de speler heeft gekozen en dat bovenaan op het virtuele biljet wordt vermeld. In dat geval wordt het lotenbedrag toegekend dat na ontdekking te zien is in het midden van de hoofdspeelzone. Een winnend biljet bevat nooit meer dan twee overeenstemmingen.

Vervolgens moet de speler de speelzone 'bonus' ontdekken. Wanneer daarin een lotenbedrag verschijnt, dan wordt het toegekend aan de speler.

Eenzelfde virtueel biljet kan tegelijkertijd een lotenbedrag toekennen in de hoofdspeelzone en in de speelzone 'bonus'. In dat geval worden de lotenbedragen opgeteld.

Een winnend virtueel biljet geeft slechts recht op één enkel lot, zoals bepaald in het lotenplan.

Een virtueel biljet is altijd verliezend wanneer de hoofdspeelzone slechts één enkele of helemaal geen overeenstemming te zien geeft tussen de spelsymbolen en het sterrenbeeld dat de speler heeft gekozen en dat bovenaan op het virtuele biljet wordt vermeld.

De 'Autoplay'-functie laat de speler toe om het spelresultaat van het virtuele biljet in automatische modus te ontdekken.

Ieder spelsymbool kan bestaan uit verschillende grafische, figuratieve, fotografische of andere elementen, die samen een ondeelbaar geheel vormen en niet afzonderlijk als spelsymbolen mogen worden beschouwd.

**Alle winsten die in het spel worden meegedeeld zijn slechts indicaties en worden meegedeeld onder voorbehoud van bevestiging in het speloverzicht van de speelrekening.**

## Kennisname van de spelregels

Vooraleer de speler kan deelnemen, dient hij de spelregels te lezen en ermee in te stemmen/ingestemd te hebben. Instemming met de spelregels wordt aan de speler gevraagd:

- in het geval het zijn eerste speldeelname aan dit spel betreft;
- in het geval de spelregels van dit spel werden gewijzigd na een vorige speldeelname van de speler.