

## PRINCIPE VAN EEN E-GAME

Elke e-game (virtueel biljet of spel) heeft een uniek transactienummer, dat vermeld staat in het speloverzicht van de spelersrekening 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 bevestigd 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, alsdusdanig 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 spelersrekening. 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 gegevens gelinkt aan een transactienummer zoals geregistreerd in het informaticasysteem beheerd door de Nationale Loterij.

## SPELREGELS BOUNTY TOWN

### 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;
- Beslissing Directiecomité van de Nationale Loterij dd. 14.03.2012 en 26.07.2017.

### Kostprijs per speldeelname

5 EUR

### Lotenplan per uitgegeven pakket van 1.200.000 virtuele biljetten

AANTAL LOTEN	BEDRAG VAN DE LOTEN (in euro)	TOTALE BEDRAG VAN DE LOTEN (in euro)	1 WINSTKANS OP
1	75.000	75.000	1.200.000
2	5.500	11.000	600.000
2	5.050	10.100	600.000
2	5.025	10.050	600.000
2	5.012	10.024	600.000
2	5.007	10.014	600.000
2	5.005	10.010	600.000
2	5.000	10.000	600.000
35	550	19.250	34.285,71
35	525	18.375	34.285,71
35	512	17.920	34.285,71
35	507	17.745	34.285,71
35	505	17.675	34.285,71
35	500	17.500	34.285,71
400	75	30.000	3.000
400	62	24.800	3.000
400	57	22.800	3.000
400	55	22.000	3.000
400	50	20.000	3.000
1.000	37	37.000	1.200
2.000	30	60.000	600
3.000	25	75.000	400
5.000	19	95.000	240
15.000	17	255.000	80
60.000	12	720.000	20

200.000	7	1.400.000	6
258.000	5	1.290.000	4,65
TOTAAL 546.225		TOTAAL 4.306.263	TOTAAL 2,20

Voor bijkomende pakketten: zie art. 10 K.B. 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 dd. 14.03.2012).

## Spelmechanisme

Het virtueel biljet bevat twee opeenvolgende speelzones en één verborgen bonuszone, die in een bepaald geval kan verschijnen.

In de eerste speelzone moet de speler 12 gebouwen selecteren, die hij kan kiezen uit 4 wijken van de stad. In elk gebouw bevindt zich ofwel een bendelid (die wordt voorgesteld met een "Wanted"-poster) of een onschuldig persoon (die wordt voorgesteld met een "Innocent"-poster). In de eerste speelzone wordt geen lot toegekend, maar worden enkel de ontdekte "Wanted"- en "Innocent"-posters verzameld.

Indien de speler in een gebouw de sterrenvormige badge van de sheriff ontdekt, verschijnt de bonuszone. De speler ziet in dit bonusspel drie afbeeldingen van personen en moet raden wie de sheriff is. Indien de sheriff werd ontdekt, is dit een indicatie dat het vermelde lotenbedrag wordt toegekend, onder voorbehoud van bevestiging in het speloverzicht van de spelersrekening.

Vervolgens worden in de tweede speelzone de ontdekte "Wanted"-posters en "Innocent"-posters gemengd en omgekeerd voorgelegd. De speler moet 9 posters uit 12 kiezen (of 8 posters uit 11 indien hij het bonusspel heeft gespeeld). Indien hij een bepaald aantal "Wanted"-posters van bendeleden ontdekt, die een volledige bende uitmaken zoals aangegeven in de legende van die speelzone, dan is dit een indicatie dat het lotenbedrag wordt toegekend vermeld in de legende bij de betreffende bende, onder voorbehoud van bevestiging in het speloverzicht van de spelersrekening.

Een virtueel biljet is enkel winnend, onder voorbehoud van bevestiging in het speloverzicht van de spelersrekening, indien het:

- hetzij de tweede speelzone bevat die een indicatie inhoudt dat een lotenbedrag wordt toegekend. Het is mogelijk dat de speler de bendeleden van twee volledige bendes ontdekt, in welk geval de toegekende lotenbedragen worden gecumuleerd;
- hetzij een bonuszone bevat die een indicatie inhoudt dat een lotenbedrag wordt toegekend;
- hetzij een bonuszone en de tweede speelzone bevat die elk een indicatie inhouden dat een lotenbedrag wordt toegekend, in welk geval de toegekende lotenbedragen worden gecumuleerd.

Een winnend biljet geeft slechts recht op één lot zoals voorzien in het lotenplan.

Indien in de tweede speelzone niet het aantal "Wanted"-posters is ontdekt om een volledige bende te vormen zoals aangegeven in de legende en/of in de bonuszone de sheriff niet werd ontdekt, is het biljet altijd verliezend.

## Kennisname spelregels

Vooraleer de speler kan deelnemen, dient de speler de spelregels te lezen en ermee in te stemmen/ingestemd te hebben. De 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 gewijzigd werden na een vorige speldeelname van de speler.