

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 CAPTAIN MONEYBEARD

Wettelijke grondslag

- Wet van 19.04.2002 tot rationalisering van de werking en het beheer van de Nationale Loterij (art. 3, §1, 1^e lid, art. 6, §1, 1^o en art. 11, §1, 1^e 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 28.03.2018.

Kostprijs per speldeelname

1 EUR

Lotenplan per uitgegeven pakket van 1.200.000 virtuele biljetten

AANTAL LOTEN	BEDRAG VAN DE LOTEN	TOTALE BEDRAG VAN DE LOTEN	1 WINSTKANS OP
1	€ 10.000	€ 10.000	1.200.000
5	€ 300	€ 1.500	240.000
5	€ 200	€ 1.000	240.000
5	€ 100	€ 500	240.000
10	€ 75	€ 750	120.000
50	€ 50	€ 2.500	24.000
100	€ 35	€ 3.500	12.000
100	€ 25	€ 2.500	12.000
500	€ 14	€ 7.000	2.400
750	€ 13	€ 9.750	1.600
1.000	€ 12	€ 12.000	1.200
2.000	€ 11	€ 22.000	600
3.000	€ 10	€ 30.000	400
4.000	€ 6	€ 24.000	300
5.000	€ 5	€ 25.000	240
15.000	€ 4	€ 60.000	80
37.500	€ 3	€ 112.500	32
95.000	€ 2	€ 190.000	12,63
273.000	€ 1	€ 273.000	4,40
TOTAAL 437.026		TOTAAL 787.500	TOTAAL 2,75

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^e lid, 3^o bedoelde percentage is vastgelegd op 25% (beslissing van het Directiecomité van de Nationale Loterij dd. 14.03.2012).

Spelmechanisme

Het virtueel biljet bevat één speelzone en twee verborgen bonuszones, die in bepaalde gevallen kunnen verschijnen.

In de speelzone, dat een schatkaart voorstelt met 16 kruisjes, moet de speler 8 kruisjes onthullen naar zijn keuze om een schat te ontdekken.

Indien na de onthulling van één van de kruisjes een piraat met een geldzak en gouden munten verschijnt, dan is dit een indicatie dat het lotenbedrag vermeld bij deze piraat wordt toegekend, onder voorbehoud van bevestiging in het speloverzicht van de spelersrekening.

Indien de speler een piraat met een anker, een visgraat, een oude schoen, een octopus of een ander voorwerp ontdekt, dan wordt geen lotenbedrag toegekend.

Indien de speler na de onthulling van één van de kruisjes een piraat met een sabel en een fles ontdekt, verschijnt ofwel de "sabel"-bonuszone ofwel de "fles"-bonuszone.

De speler moet in de "sabel"-bonuszone een sabel activeren om het rond te doen draaien. Indien de sabel stopt en een symbool met een bedrag aanwijst, is dit een indicatie dat het vermelde lotenbedrag wordt toegekend, onder voorbehoud van bevestiging in het speloverzicht van de spelersrekening.

De speler ziet in de "fles"-bonuszone vier drijvende flessen met een bericht, waarvan hij er één moet kiezen. Indien er na de onthulling een bedrag verschijnt bij de gekozen fles, is dit een indicatie dat het vermelde lotenbedrag wordt toegekend, 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 een speelzone bevat die een indicatie inhoudt dat een lotenbedrag wordt toegekend. Het is mogelijk dat de speler twee of drie piraten met een geldzak en gouden munten 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 een 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 speelzone geen piraat met een geldzak en gouden munten is ontdekt en/of in de bonuszone de sabel een symbool met de vermelding "€0" aangewezen heeft of "€0" is verschenen na de onthulling van de gekozen fles, 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.