

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, 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 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 spelgegevens gelinkt aan een transactienummer zoals geregistreerd in het informaticasysteem beheerd door de Nationale Loterij.

SPELREGELS

CAT IN THE CUPBOARD

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;
- Beslissingen van het Directiecomité van de Nationale Loterij van 14.03.2012 en 03.05.2023.

Prijs per speldeelname

€ 2

Lotenplan per uitgegeven pakket van 1.200.000 virtuele biljetten

AANTAL LOTEN	BEDRAG VAN DE LOTEN (in euro)	TOTAAL BEDRAG VAN DE LOTEN (in euro)	1 WINSTKANS OP
1	60.000	60.000	1.200.000
6	300	1.800	200.000
50	100	5.000	24.000
100	20	2.000	12.000
500	20	10.000	2.400

50.000	10	500.000	24
80.000	4	320.000	15
50.000	4	200.000	24
300.000	2	600.000	4
TOTAAL 480.657		TOTAAL 1.698.800	TOTAAL 2,50

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, 1ste lid, 3°, bedoelde percentage is vastgelegd op 25% (beslissing van het Directiecomité van de Nationale Loterij van 14.03.2012).

Spelmechanisme

Het virtuele biljet omvat een hoofdspel en een bonusspel, dat in een bepaald geval kan verschijnen.

Het hoofdspel bevat een enkele speelzone, die negen voorwerpen omvat.

Het hoofdspel bevat ook een legende met de volgende informatie:

- de verschillende spelsymbolen;
- het aantal dat van ieder spelsymbool moet worden verzameld;
- de verschillende lotenbedragen, uitgedrukt in Arabische cijfers.

De speler beschikt over 6 speelbeurten. Bij iedere speelbeurt kiest hij een voorwerp. Wanneer dit kapotvalt, kan het volgende verschijnen:

- één, twee of drie (al dan niet identieke) spelsymbolen: de ontdekte spelsymbolen worden automatisch overgedragen naar de legende. Als de speler evenveel identieke symbolen verzamelt als er in de legende worden vermeld, dan wint hij het overeenstemmende bedrag;
- een spelsymbool 'muizenval': er wordt geen enkel symbool naar de legende overgedragen;
- een spelsymbool 'muis': de speler krijgt rechtstreeks toegang tot het bonusspel.

In het bonusspel beschikt de speler over 3 speelbeurten. Bij iedere speelbeurt activeert hij een 'pootje' om de muis te vangen door in de speelzone te klikken. Als de muis gevangen wordt, wint de speler het lotenbedrag dat verschijnt.

Het spel is afgelopen zodra het hoofdspel of eender welk geactiveerd bonusspel eindigt.

Het is mogelijk dat het hoofdspel en/of het bonusspel meerdere lotenbedragen toekennen. Als dat het geval is, worden deze lotenbedragen opgeteld.

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

Het biljet is altijd verliezend wanneer de speler in het hoofdspel niet het aantal identieke spelsymbolen kan verzamelen dat in de legende wordt vermeld, en wanneer het eventuele bonusspel geen enkel lotenbedrag toekent.

De 'Autoplay'-functie laat de speler toe om het spelresultaat van een virtueel 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 spelersrekening.

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.