

## 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 COLOR CUBES

### 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

2 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	30 000	30.000	1.200.000
5	500	2.500	240.000
10	75	750	120.000
10	60	600	120.000
100	52	5.200	12.000
100	50	5.000	12.000
100	45	4.500	12.000
100	37	3.700	12.000
200	35	7.000	6.000
200	31	6.200	6.000
400	29	11.600	3.000
450	27	12.150	2.666,67
250	25	6.250	4.800
250	24	6.000	4.800
1 000	22	22.000	1.200
500	20	10.000	2.400
1 400	14	19.600	857,14
1 600	12	19.200	750
4 000	10	40.000	300
32 000	6	192.000	37,5
150 000	4	600.000	8
298 000	2	596.000	4,03
<b>TOTAAL 490.676</b>		<b>TOTAAL 1.600.250</b>	<b>TOTAAL 2,45</b>

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 één speelzone. In de speelzone bevindt zich een rooster gevuld met gekleurde kubussen die kunnen verschillen en een aantal bommen en sterren.

De speler kan 9 keren de knop "GO" activeren, waarbij er telkens een horizontale en een verticale lijn verschijnen die bewegen over het rooster. Bij stilstand van de lijnen wordt de kubus, bom of ster die zich op de kruising van die lijnen bevindt, vernietigd door lasers.

Wanneer een kubus van een bepaalde kleur wordt vernietigd, worden ook alle kubussen van diezelfde kleur vernietigd die zich horizontaal of verticaal rondom die kubus bevinden, evenals alle kubussen van diezelfde kleur die zich op hun beurt horizontaal of verticaal rondom die vernietigde kubussen bevinden, enzoverder.

Wanneer een bom wordt vernietigd, worden alle kubussen van eender welke kleur horizontaal, verticaal of diagonaal rondom die bom vernietigd.

De overblijvende kubussen, bommen en/of sterren van een kolom waarin kubussen, bommen en/of sterren werden vernietigd, vallen naar beneden en de vernietigde kubussen, bommen en/of sterren worden langs boven willekeurig vervangen door nieuwe kubussen, bommen en/of sterren.

De vernietigde kubussen worden volgens kleur verzameld in de legende. Indien de speler een volledige rij van een bepaald aantal kubussen van dezelfde kleur heeft verzameld, zoals aangegeven in de legende, dan is dit een indicatie dat het lotenbedrag wordt toegekend vermeld in de legende bij de betreffende rij, onder voorbehoud van bevestiging in het speloverzicht van de spelersrekening.

Wanneer een ster wordt vernietigd (door lasers of door een bom), dan is dit een indicatie dat een lotenbedrag vermeld onder die ster wordt toegekend, onder voorbehoud van bevestiging in het speloverzicht van de spelersrekening.

Vernietigde bommen en sterren tellen niet als verzamelde gekleurde kubussen.

Een virtueel biljet is enkel winnend, onder voorbehoud van bevestiging in het speloverzicht van de spelersrekening, indien het een speelzone bevat die een indicatie inhoudt dat een lotenbedrag wordt toegekend. Het is mogelijk dat de speler twee volledige rijen van kubussen van dezelfde kleur verzamelt of een volledige rij van kubussen van dezelfde kleur verzamelt en één of twee sterren vernietigt, 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 volledige rij van kubussen van dezelfde kleur is verzameld zoals aangegeven in de legende en/of geen ster werd vernietigd, 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.