

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 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, 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 CROSSWORD

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 26.07.2017.

Kostprijs per speldeelname

3 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	40.000	40.000	1.200.000
15	2.000	30.000	80.000
100	500	50.000	12.000
2.500	50	125.000	480
10.000	25	250.000	120
30.000	10	300.000	40
130.000	6	780.000	9,23
308.000	3	924.000	3,90
TOTAAL 480.616		TOTAAL 2.499.000	TOTAAL 2,50

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 twee speelzones, namelijk de "letter-speelzone", waarin zich 18 edelstenen van een grot bevinden, en de "woorden-speelzone", waarin zich in totaal 22 woorden bevinden in horizontale en verticale richting.

De speler dient in de "letter-speelzone" de 18 edelstenen te onthullen. Na de onthulling van elke edelsteen verschijnt een letter.

Indien een onthulde letter voorkomt in een woord van de "woorden-speelzone" dan wordt deze letter aangeduid in dat woord. Een onthulde letter kan mogelijks in geen enkel woord van de "woorden-speelzone" voorkomen.

De speler heeft in de instellingen de optie om in de "woorden-speelzone" de onthulde letters automatisch te laten aanduiden, om een hint te krijgen waar de onthulde letters zich bevinden en die vervolgens zelf aan te duiden of de ontdekte letters zonder hint zelf aan te duiden. De gekozen optie heeft geen invloed op het resultaat van het spel.

Indien de onthulde letters een volledig woord van de "woorden-speelzone" vormen, licht dit woord op.

Indien na onthulling van alle edelstenen de onthulde letters 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14 of 15 volledige woorden vormen in de "woorden-speelzone", dan is dit een indicatie dat het lotenbedrag wordt toegekend vermeld in de legende bij het betreffende aantal volledige woorden, onder voorbehoud van bevestiging in het speloverzicht van de spelersrekening.

Het bedrag van het lot wordt bepaald door het hoogste aantal volledige woorden, zodat geen cumul van lotenbedragen mogelijk is. Een woord in een woord wordt niet geteld als een volledig woord.

Indien de speler een sleutel ontdekt na onthulling van een edelsteen, betekent dit dat hij bij een volgende speldeelname toegang krijgt tot een andere grot van edelstenen. Deze sleutel kent dus geen lot toe, noch een ander voordeel in het gekochte biljet zelf.

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

Indien na de onthulling van alle edelstenen niet minstens 8 volledige woorden worden gevormd in de "woorden-speelzone" zoals aangegeven in de legende, 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.