

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 LUCKY MINE – €1

Wettelijke grondslag

- Wet van 19 april 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 november 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 juli 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 27.11.2019.

Prijs per speldeelname

€1

Lotenplan per uitgegeven pakket van 1.200.000 virtuele biljetten van €1

AANTAL LOTEN	BEDRAG VAN DE LOTEN (in euro)	TOTALE BEDRAG VAN DE LOTEN (in euro)	1 WINSTKANS OP
1	5.000,00	5.000,00	1.200.000,00
5	250,00	1.250,00	240.000,00
20	50,00	1.000,00	60.000,00
100	20,00	2.000,00	12.000,00
200	10,00	2.000,00	6.000,00
750	8,00	6.000,00	1.600,00
750	7,00	5.250,00	1.600,00
2.500	5,00	12.500,00	480,00
3.000	4,00	12.000,00	400,00
60.000	3,00	180.000,00	20,00
195.000	2,00	390.000,00	6,15
190.000	1,00	190.000,00	6,32
TOTAAL 452.326		TOTAAL 807.000	TOTAAL 2,65

Voor bijkomende pakketten: zie art. 10 van het K.B. van 10 juli 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, 1e lid, 3^o, bedoelde percentage is vastgelegd op 25% (beslissing van het Directiecomité van de Nationale Loterij van 14 maart 2012).

Spelmechanisme

Het virtueel biljet bevat twee opeenvolgende spelen. In het eerste spel (verzamel fase) dienen zoveel mogelijk diamanten te worden verzameld. Deze diamanten worden in een bepaald aantal ritten omgezet in het tweede

spel (winstfase), waar eventueel een lot wordt toegekend. In het eerste spel wordt bijgevolg geen lot toegekend.

De speelzone van het eerste spel bestaat uit een mijnschacht en mijnwerkers. De onderste mijnwerker houdt een dynamiet met een brandend lont vast. De speler dient te mikken en vervolgens in de speelzone te klikken/tikken om het dynamiet zo snel mogelijk naar een mijnwerker hogerop in de mijn te gooien, terwijl de tijd in de balk loopt. Daarbij moet de speler diamanten verzamelen op het traject van de dynamiet en moeten hindernissen worden vermeden. De diamanten die worden geraakt door het dynamiet worden verzameld in een grote groene diamant. Telkens als de grote groene diamant vol is, wordt een bijkomende rit van de mijnwagentjes toegekend in het tweede spel (winstfase).

In het eerste spel kunnen de volgende symbolen, die het speelvermogen verbeteren, worden verzameld wanneer het dynamiet deze symbolen aanraakt:

- tijdswinst, waardoor er tijd wordt toegevoegd aan de tijdsbalk in het eerste spel;
- kracht, waardoor het dynamiet hoger en sneller kan worden geworpen, doorheen de hindernissen zonder tussenkomst van de speler;
- driedubbel dynamiet, waardoor er drie dynamieten kunnen worden gegooid en meer diamanten in één keer kunnen worden verzameld;
- diamantenmagneet, waardoor de diamanten die zich in de zone van het dynamiet bevinden, worden verzameld.

Zodra een speelvermogen wordt verzameld, wordt dit rechts onderaan op het speelscherm weergegeven. De speler dient op dit speelvermogen te klikken om het te gebruiken in het eerste spel wanneer de speler het opportuun acht. De speler moet een verzamelde speelvermogen eerst gebruiken, alvorens een volgende speelvermogen te kunnen verzamelen. Het speelvermogen "meer tijd" wordt meteen toegevoegd aan de tijdsbalk.

De speelvermogens kennen geen lot toe.

De hoogte in de mijnschacht die de speler in de loop van het eerste spel bereikt, wordt rechts bovenaan op het speelscherm weergegeven. Het bereiken van een bepaalde hoogte of het verbeteren van een hoogte die werd bereikt in een vorig spel kent geen enkel lot of voordeel toe.

Zodra de tijd is verstreken in het eerste spel, ontploft het dynamiet. Vervolgens start het tweede spel, de winstfase. De speelzone bestaat uit meerdere mijnwagentjes op sporen die aan elkaar hangen en een pijl. De mijnwagentjes worden automatisch gelanceerd vanaf het begin van het spel.

De speler ontvangt minstens 1 rit van de mijnwagentjes, ook al werden er in het eerste spel onvoldoende diamanten verzameld om een grote groene diamant te vullen. Naargelang het aantal gevulde grote groene diamanten in het eerste spel, wordt een overeenkomstig aantal ritten van de mijnwagentjes toegekend.

Nadat de mijnwagentjes werden gelanceerd, dient de speler de knop "Stop" te activeren om de mijnwagentjes te doen stoppen. Indien bij stilstand van de wagentjes de pijl een wagentje aanduidt met een lotenbedrag, wordt dit lotenbedrag toegekend. De speler kan ook de knop "Autoplay" activeren om de mijnwagentjes automatisch te doen stoppen.

Het is mogelijk dat meerdere lotenbedragen worden toegekend, in welk geval deze lotenbedragen worden gecumuleerd.

De pijl kan ook een mijnwagentje met een speelvermogen aanduiden. Dit speelvermogen kan worden gebruikt vanaf de volgende speldeelname van de speler, op voorwaarde dat op hetzelfde toestel wordt gespeeld. De speelvermogens die tijdens een testspel worden gewonnen, kunnen ook worden gebruikt bij een volgende speldeelname met inzet. De symbolen van deze gewonnen speelvermogens worden weergegeven op het startscherm van het volgende spel.

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

Indien in het tweede spel geen enkel mijnwagentje met een lotenbedrag werd aangeduid door de pijl, kent het biljet geen lotenbedrag toe.

Alle winsten die in het spel worden meegedeeld zijn slechts indicaties en zijn 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.