

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 MIEVEAL MONEY

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
2	2.512	5.024	600.000
2	2.503	5.006	600.000
2	2.500	5.000	600.000
10	512	5.120	120.000
10	506	5.060	120.000
20	503	10.060	60.000
10	500	5.000	120.000
400	35	14.000	3.000
400	32	12.800	3.000
400	26	10.400	3.000
800	23	18.400	1.500
1.000	20	20.000	1.200
2.000	18	36.000	600
4.000	15	60.000	300
4.000	12	48.000	300
45.300	9	407.700	26,49
152.500	6	915.000	7,87
290.000	3	870.000	4,14
TOTAAL 500.857		TOTAAL 2.492.570	TOTAAL 2,40

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 één verborgen bonuszone, die in een bepaald geval kan verschijnen.

In de speelzone beschikt de speler over 7 schoten met een katapult, waarmee hij 7 stenen één voor één tegen het kasteel kan afschieten door de knop "Schiet" te activeren. De speler kan de katapult richten, maar dit heeft geen invloed op het resultaat van het spel.

Bij elk schot kunnen er twee of drie symbolen, gekozen uit drie soorten edelstenen en drie soorten munten, onthuld worden die zich in het kasteel bevinden.

De onthulde symbolen worden volgens soort bijgehouden in de legende. Indien de speler een volledige rij met een bepaald aantal edelstenen of munten van dezelfde soort heeft onthuld, zoals aangegeven in de legende, dan is dit een indicatie dat het lotenbedrag wordt toegekend vermeld in de legende bij de betreffende edelsteen of munt, onder voorbehoud van bevestiging in het speloverzicht van de spelersrekening.

Enkel indien een steen de slaapplek van de draak raakt, verschijnt de bonuszone. De speler dient in dit bonusspel één van de drie zakken te kiezen, waarna ofwel een aantal symbolen wordt onthuld, die worden bijgehouden in de legende, ofwel een lotenbedrag verschijnt, wat een indicatie is dat dit lotenbedrag wordt toegekend, onder voorbehoud van bevestiging in het speloverzicht van de spelersrekening. Een combinatie van de onthulling van symbolen en de verschijning van een lotenbedrag is mogelijk.

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 twee volledige rijen van een bepaalde soort edelsteen en/of munt werden onthuld, in welk geval de toegekende lotenbedragen worden gecumuleerd;
- hetzij een of twee bonuszones bevat die een indicatie inhouden dat een lotenbedrag wordt toegekend. In het geval dat twee bonuszones een indicatie inhouden dat een lotenbedrag wordt toegekend, worden de toegekende lotenbedragen gecumuleerd;
- hetzij een of twee bonuszones 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 volledige rij van een bepaald aantal edelstenen of munten van dezelfde soort is onthuld, zoals aangegeven in de legende, en/of geen symbool met een lotenbedrag is onthuld in de bonuszone, 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.