

PRINCIPE VAN EEN E-GAME

Elke e-game (virtueel biljet of spel) heeft een uniek transactienummer, dat vermeld staat op de e-game 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 RABBITS RUN

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 24.11.2009 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 21.09.2016.

Kostprijs per speldeelname

3 EUR

Lotenplan per uitgegeven pakket van 1.200.000 virtuele biljetten

AANTAL LOTEN	BEDRAG VAN DE LOTEN	TOTALE BEDRAG VAN DE LOTEN	1 WINSTKANS OP
1	€ 50.000	€ 50.000	1.200.000
15	€ 2.000	€ 30.000	80.000
50	€ 200	€ 10.000	24.000
400	€ 25	€ 10.000	3.000
6.800	€ 15	€ 102.000	176,47
5.000	€ 13	€ 65.000	240
16.000	€ 10	€ 160.000	75
67.500	€ 8	€ 540.000	17,78
140.000	€ 5	€ 700.000	8,57
310.000	€ 3	€ 930.000	3,87
TOTAAL 545.766		TOTAAL € 2.597.000	TOTAAL 2,20

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 verborgen bonuszone, alsook vijf afzonderlijk beschouwde speelzones die elk een spelbord vormen bestaande uit vijf spelvakken en die elk gekenmerkt worden door een eigen kleur en konijn.

De speler beschikt over 7 worpen met twee dobbelstenen om hetzij de konijnen in hun speelzones te verplaatsen, hetzij symbolen te verzamelen die toelaten de bonuszone te onthullen. De twee dobbelstenen vertonen elk volgende kenmerken: 5 van de 6 vlakken bevatten elk een kleur die overeenstemt met één van de vijf speelzones en die aanleiding geven tot de vooruitgang van het overeenstemmende konijn met één spelvak in de overeenstemmende speelzone, het zesde vlak bevat het symbool van een wortel.

Om de bonuszone te kunnen onthullen, dient de speler tijdens de 7 dobbelsteenworpen twee keer het symbool van de wortel geworpen te hebben. In voorkomend geval, kiest de speler in de onthulde bonuszone één van de drie spelvakken. Het gekozen spelvak wordt onthuld en geeft hetzij aanleiding tot de aangegeven vooruitgang van een konijn in zijn speelzone, hetzij een indicatie dat een lotenbedrag wordt toegekend, onder voorbehoud van bevestiging in het speloverzicht van de spelersrekening..

Bij de aanvang van een speldeelname bevindt elk konijn zich vóór het eerste spelvak. Indien één of meerdere konijnen het laatste spelvak van hun speelzone (het vak "winst") bereiken, dan is dit een indicatie dat het (de) onthulde overeenstemmende lotenbedrag(en), uitgedrukt in Arabische cijfers, wordt/worden toegekend, onder voorbehoud van bevestiging in het speloverzicht van de spelersrekening. Bij het einde van een speldeelname wordt steeds het laatste spelvak (het vak "winst") van elke speelzone onthuld, voor zover de speler dit nog niet zelf heeft gedaan.

Een virtueel biljet is enkel winnend, onder voorbehoud van bevestiging in het speloverzicht van de spelersrekening, indien het:

- hetzij een bonuszone bevat die een indicatie inhoudt dat een lotenbedrag wordt toegekend;
- hetzij een bonuszone en één winnende speelzone bevat die elk een indicatie inhouden dat een lotenbedrag wordt toegekend. In voorkomend geval worden de toegekende lotenbedragen gecumuleerd;
- hetzij één winnende speelzone bevat die een indicatie inhoudt dat een lotenbedrag wordt toegekend;
- hetzij twee winnende speelzones bevat die elk een indicatie inhouden dat een lotenbedrag wordt toegekend. In voorkomend geval worden de toegekende lotenbedragen gecumuleerd.

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.