

## PRINCIPE D'UN JEU INSTANTANÉ

Chaque jeu instantané (billet ou jeu virtuel) porte un numéro unique de transaction, qui est mentionné dans l'historique de jeu du compte joueur et qui identifie le jeu instantané joué dès que le joueur en a confirmé l'achat. Ce numéro de transaction est enregistré dans le système informatique géré par la Loterie Nationale. Le fait qu'un certain lot du plan des lots est ou n'est pas attribué à un certain numéro de transaction, est déterminé par un générateur de hasard au moment où le joueur confirme l'achat et donc au moment où est créé le numéro de transaction. Un certain lot peut être attribué à un jeu instantané seulement si le numéro de transaction de ce jeu instantané est enregistré comme tel. Après clôture du jeu instantané, le joueur peut vérifier dans l'historique de jeu de son compte joueur comment est enregistré un numéro de transaction d'un jeu instantané dans le système informatique susmentionné (perdant ou gagnant et attribuant un certain montant de lot du plan des lots ou non).

La mécanique ludique (scénario) d'un jeu instantané n'est qu'une reproduction virtuelle qui correspond à l'attribution ou non d'un certain lot à un numéro de transaction, tel qu'enregistré dans le système informatique. La Loterie Nationale prend toutes les mesures nécessaires pour assurer la correspondance de cette reproduction virtuelle avec les données du système informatique. Ce sont toutefois les données liées à un numéro de transaction tel qu'enregistrées dans le système informatique géré par la Loterie Nationale qui font foi pour l'attribution ou non d'un lot.

## RÈGLES DU JEU BOUNTY TOWN

### Base légale

- Loi du 19.04.2002 relative à la rationalisation du fonctionnement et de la gestion de la Loterie Nationale (art. 3, §1, alinéa 1<sup>er</sup>, art. 6, §1, 1<sup>o</sup> et art. 11, §1, alinéa 1<sup>er</sup>) ;
- Arrêté royal du 24.11.2009 fixant les modalités générales de la participation aux loteries publiques et concours organisés par la Loterie Nationale au moyen des outils de la société de l'information ;
- Arrêté royal du 10.07.2012 fixant les modalités générales de la participation aux loteries publiques instantanées organisées par la Loterie Nationale au moyen des outils de la société de l'information ;
- Décision du comité de direction de la Loterie Nationale du 14.03.2012 et du 26.07.2017.

### Prix par participation

5 EUR

### Plan des lots par bloc édité de 1.200.000 de billets virtuels

NOMBRE DE LOTS	MONTANT DES LOTS (en euros)	MONTANT TOTAL DES LOTS (en euros)	1 CHANCE DE GAIN SUR
1	75.000	75.000	1.200.000
2	5.500	11.000	600.000
2	5.050	10.100	600.000
2	5.025	10.050	600.000
2	5.012	10.024	600.000
2	5.007	10.014	600.000
2	5.005	10.010	600.000
2	5.000	10.000	600.000
35	550	19.250	34.285,71
35	525	18.375	34.285,71
35	512	17.920	34.285,71
35	507	17.745	34.285,71
35	505	17.675	34.285,71
35	500	17.500	34.285,71
400	75	30.000	3.000
400	62	24.800	3.000
400	57	22.800	3.000
400	55	22.000	3.000
400	50	20.000	3.000
1.000	37	37.000	1.200
2.000	30	60.000	600
3.000	25	75.000	400
5.000	19	95.000	240
15.000	17	255.000	80
60.000	12	720.000	20
200.000	7	1.400.000	6
258.000	5	1.290.000	4,65

TOTAL 546.225		TOTAL 4.306.263	TOTAL 2,20
---------------	--	-----------------	------------

Pour des blocs additionnels : voir l'art. 10 de l'A.R. du 10.07.2012 fixant les modalités générales de la participation aux loteries publiques instantanées organisées par la Loterie Nationale au moyen des outils de la société de l'information. Le pourcentage visé à l'article 10, alinéa 1<sup>er</sup>, 3<sup>o</sup> est fixé à 25% (décision du comité de direction de la Loterie Nationale du 14.03.2012).

### **Mécanique ludique**

Un billet virtuel comprend deux zones de jeu successives et une zone bonus cachée, qui peut apparaître dans un certain cas.

Dans la première zone de jeu, le joueur doit sélectionner 12 bâtiments, qu'il peut choisir parmi les 4 quartiers de la ville. Dans chaque bâtiment se trouve soit un membre d'un gang (représenté par une affiche « Wanted »), soit une personne innocente (représentée par une affiche « Innocent »). Dans la première zone de jeu n'est jamais attribué un lot, mais on y collectionne uniquement les affiches « Wanted » et « Innocent » découvertes.

Si le joueur découvre dans un bâtiment le badge du sheriff en forme d'étoile, la zone bonus apparaît. Dans ce jeu bonus le joueur voit trois images de personnes et doit deviner qui est le sheriff. Si le sheriff a été découvert, ceci est une indication que le montant de lot mentionné est attribué, sous réserve de confirmation dans l'historique de jeu du compte joueur.

Ensuite, dans la deuxième zone de jeu, les affiches « Wanted » et « Innocent » découvertes sont mélangées et présentées à l'envers. Le joueur doit choisir 9 affiches sur 12 (ou 8 affiches sur 11 s'il a joué le jeu bonus). S'il découvre un certain nombre d'affiches « Wanted » de membres de gangs, qui constituent un gang complet comme indiqué dans la légende de cette zone de jeu, ceci est une indication que le montant de lot mentionné dans la légende près du gang concerné est attribué, sous réserve de confirmation dans l'historique de jeu du compte joueur.

Un billet virtuel est gagnant uniquement s'il contient, sous réserve de confirmation dans l'historique de jeu du compte joueur :

- soit la deuxième zone de jeu contenant une indication qu'un montant de lot est attribué. Il est possible que le joueur découvre les membres de deux gangs complets, et dans ce cas les montants de lots attribués sont cumulés ;
- soit une zone bonus contenant une indication qu'un montant de lot est attribué ;
- soit une zone bonus et la deuxième zone de jeu contenant chacune une indication qu'un montant de lot est attribué, et dans ce cas, les montants de lots attribués sont cumulés ;

Un billet gagnant ne donne droit qu'à un lot prévu au plan des lots.

Si dans la deuxième zone de jeu ne sont pas découverts le nombre d'affiches « Wanted » pour former un gang complet comme mentionné dans la légende et/ou dans la zone bonus le sheriff n'a pas été découvert, le billet est toujours perdant.

### **Prise de connaissance des règles du jeu**

Avant de pouvoir participer, le joueur doit lire les règles du jeu et y adhérer/avoir adhéré. Il est demandé au joueur d'accepter les règles du jeu :

- s'il s'agit de sa première participation à ce jeu ;
- si les règles de ce jeu ont été modifiées après que le joueur y a participé.