

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 CLEOPATRA

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^{er}, art. 6, §1, 1^o et art. 11, §1, alinéa 1^{er}) ;
- 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

2 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	40.000	40.000	1.200.000
4	500	2.000	300.000
10	125	1.250	120.000
10	100	1.000	120.000
25	75	1.875	48.000
100	50	5.000	12.000
100	30	3.000	12.000
100	27	2.700	12.000
200	25	5.000	6.000
200	22	4.400	6.000
200	19	3.800	6.000
250	17	4.250	4.800
1.000	15	15.000	1.200
2.500	12	30.000	480
5.000	10	50.000	240
15.000	7	105.000	80
150.000	5	750.000	8
296.800	2	593.600	4,04
TOTAL 471.500		TOTAL 1.617.875	TOTAL 2,55

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^{er}, 3^o 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, appelées « zone de jeu – vos numéros » et « zone de jeu – numéros gagnants ». La « zone de jeu – vos numéros » et la « zone de jeu – numéros gagnants » sont appelées ensemble les « zones de jeu – numéros ».

Si après découverte des « zones de jeu – numéros », un des cinq numéros dans la « zone de jeu – vos numéros » correspond à un des quinze numéros dans la « zone de jeu – numéros gagnants », ceci est une indication qu'un montant de lot est attribué, mentionné en chiffres arabes sous le numéro gagnant concerné par cette correspondance, sous réserve de confirmation dans l'historique de jeu du compte joueur. Les deux numéros concernés par cette correspondance sont appelés « paire gagnante ».

Dans le cas où un symbole représentant une « cartouche », un « lotus » ou un « scarabée » est découvert dans la « zone de jeu – numéros gagnants », ceci est une indication que le montant de lot mentionné sous le symbole « cartouche », deux fois le montant de lot mentionné sous le symbole « lotus » ou cinq fois le montant de lot mentionné sous le « symbole « scarabée » est attribué, sous réserve de confirmation dans l'historique de jeu du compte joueur. Dans le cas d'une multiplication d'un montant de lot suite à la découverte d'un symbole « lotus » ou « scarabée », cette multiplication est faite immédiatement et le résultat est reproduit sous le symbole concerné.

Un billet virtuel gagnant peut attribuer jusqu'à cinq montants de lot, car il peut apparaître jusqu'à cinq paires gagnantes ou jusqu'à quatre paires gagnantes et un symbole « lotus ». Dans le cas de plusieurs montants de lots, ces montants de lots sont cumulables, sous réserve de confirmation dans l'historique de jeu du compte joueur.

Un billet virtuel est gagnant, sous réserve de confirmation dans l'historique de jeu du compte joueur, uniquement si la zone de jeu contient une indication qu'un montant de lot est attribué.

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

Un billet virtuel est toujours perdant lorsqu'aucun numéro dans la « zone de jeu – vos numéros » n'est identique à un numéro dans la « zone de jeu – numéros gagnants » et/ou lorsqu'il n'apparaît pas de symbole « cartouche », « lotus » ou « scarabée ».

Chaque numéro mentionné dans la « zone de jeu - numéros » consiste en un numéro entre 1 et 39. Ce numéro forme un ensemble indivisible, dont les chiffres ne peuvent être considérés séparément.

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.