

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 COLOR CUBES

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	30 000	30.000	1.200.000
5	500	2.500	240.000
10	75	750	120.000
10	60	600	120.000
100	52	5.200	12.000
100	50	5.000	12.000
100	45	4.500	12.000
100	37	3.700	12.000
200	35	7.000	6.000
200	31	6.200	6.000
400	29	11.600	3.000
450	27	12.150	2.666,67
250	25	6.250	4.800
250	24	6.000	4.800
1 000	22	22.000	1.200
500	20	10.000	2.400
1 400	14	19.600	857,14
1 600	12	19.200	750
4 000	10	40.000	300
32 000	6	192.000	37,5
150 000	4	600.000	8
298 000	2	596.000	4,03
TOTAL 490.676		TOTAL 1.600.250	TOTAL 2,45

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 une zone de jeu. Dans la zone de jeu se trouve une grille remplie de cubes colorés qui peuvent varier et un certain nombre de bombes et étoiles.

Le joueur peut activer 9 fois le bouton « GO », et ensuite apparaît chaque fois une ligne horizontale et verticale qui bougent sur la grille. Quand les lignes s'arrêtent, le cube, la bombe ou l'étoile qui se trouve au croisement de ces lignes, est détruit(e) par des lasers.

Quand un cube d'une certaine couleur est détruit, tous les cubes de cette même couleur, se trouvant horizontalement ou verticalement autour de ce cube, sont également détruits, tout comme tous les cubes de cette même couleur qui se trouvent à leur tour horizontalement ou verticalement autour de ces cubes détruits, et ainsi de suite.

Quand une bombe est détruite, tous les cubes de n'importe quelle couleur se trouvant horizontalement, verticalement ou diagonalement autour de cette bombe, sont détruits.

Les cubes, bombes et/ ou étoiles restants d'une colonne dans laquelle des cubes, bombes et/ou étoiles ont été détruits, tombent vers le bas et les cubes, bombes et/ou étoiles détruits sont remplacés au hasard par au-dessus par de nouveaux cubes, bombes et/ou étoiles.

Les cubes détruits sont collectés selon leur couleur dans la légende. Si le joueur a collectionné une rangée complète d'un certain nombre de cubes de la même couleur, comme indiqué dans la légende, ceci est une indication que le montant de lot mentionné dans la légende près de la rangée concernée est attribué, sous réserve de confirmation dans l'historique de jeu du compte joueur.

Quand une étoile est détruite (par des lasers ou une bombe), ceci est une indication que le montant de lot mentionné sous cette étoile est attribué, sous réserve de confirmation dans l'historique de jeu du compte joueur.

Les bombes et étoiles détruites ne comptent pas comme cubes colorés collectionnés.

Un billet virtuel est gagnant uniquement s'il contient, sous réserve de confirmation dans l'historique de jeu du compte joueur, une zone de jeu contenant une indication qu'un montant de lot est attribué. Il est possible que le joueur collectionne deux rangées complètes de cubes de la même couleur, ou collectionne une rangée complète de cubes de la même couleur et détruise une ou deux étoiles, 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 zone de jeu aucune rangée complète de cubes de la même couleur n'est collectionnée, comme mentionné dans la légende, et/ou aucune étoile n'a été détruite, 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.