

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 CROSSWORD

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

3 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
15	2.000	30.000	80.000
100	500	50.000	12.000
2.500	50	125.000	480
10.000	25	250.000	120
30.000	10	300.000	40
130.000	6	780.000	9,23
308.000	3	924.000	3,90
TOTAL 480.616		TOTAL 2.499.000	TOTAL 2,50

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, c'est-à-dire la « zone de jeu-lettres », dans laquelle se trouvent 18 pierres précieuses d'une grotte, et la « zone de jeu-mots », dans laquelle se trouvent en total 22 mots en direction horizontale ou verticale.

Le joueur doit découvrir 18 pierres précieuses dans la « zone de jeu-lettres ». Après découverte de chaque pierre précieuse apparaît une lettre.

Si une lettre découverte apparaît dans un mot de la « zone de jeu-mots », cette lettre est indiquée dans ce mot. Il est possible qu'une lettre découverte ne se trouve dans aucun mot de la « zone de jeu-mot ». Dans les paramètres, le joueur a l'option de faire indiquer dans la « zone de jeu-mots » les lettres découvertes automatiquement, de recevoir une indication où se trouvent les lettres découvertes et ensuite de les indiquer

lui-même, ou d'indiquer lui-même les lettres découvertes sans indication. L'option choisie n'a pas d'influence sur le résultat du jeu.

Si les lettres découvertes forment un mot complet dans la « zone de jeu-mots », ce mot s'illumine.

Si après découverte de toutes les pierres précieuses les lettres découvertes forment 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14 ou 15 mots complets dans la « zone de jeu-mots », ceci est une indication que le montant de lot mentionné dans la légende près du nombre concerné de mots complets est attribué, sous réserve de confirmation dans l'historique de jeu du compte joueur.

Le montant du lot est déterminé par le nombre le plus élevé de mots complets et donc le cumul des lots est impossible. Un mot dans un mot ne compte pas comme un mot complet.

Si le joueur découvre une clé après découverte d'une pierre précieuse, cela signifie qu'il aura accès à une autre grotte de pierres précieuses lors d'une prochaine participation au jeu. Cette clé n'attribue donc pas de lot, ni un autre avantage dans le même billet acheté.

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

Si après découverte de toutes les pierres précieuses ne se forment pas au moins 8 mots complets dans la « zone de jeu-mots » comme indiqué dans la légende, 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.