

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 de jeu 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 LUCKY MINE – 1€

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 ;
- Décisions du comité de direction de la Loterie Nationale du 14.03.2012 et du 27.11.2019.

Prix par participation

1 €

Plan des lots par bloc édité de 1.200.000 billets virtuels de 1 €

NOMBRE DE LOTS	MONTANT DES LOTS (en euros)	MONTANT TOTAL DES LOTS (en euros)	1 CHANCE DE GAIN SUR
1	5.000,00	5.000,00	1.200.000,00
5	250,00	1.250,00	240.000,00
20	50,00	1.000,00	60.000,00
100	20,00	2.000,00	12.000,00
200	10,00	2.000,00	6.000,00
750	8,00	6.000,00	1.600,00
750	7,00	5.250,00	1.600,00
2.500	5,00	12.500,00	480,00
3.000	4,00	12.000,00	400,00
60.000	3,00	180.000,00	20,00
195.000	2,00	390.000,00	6,15
190.000	1,00	190.000,00	6,32
TOTAL 452.326		TOTAL 807.000	TOTAL 2,65

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

Le billet virtuel comprend deux jeux consécutifs. Dans le premier jeu (phase de collecte), le but est de collecter le plus de diamants. Ces diamants sont ensuite transposés en un certain nombre de tours dans le deuxième jeu (phase de gain), où un lot est éventuellement attribué. Dans le premier jeu, aucun lot n'est donc attribué.

La zone de jeu du premier jeu comprend un puits de mine et des mineurs. Le mineur inférieur tient de la dynamite avec une mèche allumée. Le joueur doit viser et ensuite cliquer/appuyer dans la zone de jeu pour lancer la dynamite au plus vite vers un mineur se trouvant plus haut dans la mine, alors que le temps dans la ligne de temps s'écoule. Dans le jeu, le joueur doit collecter des diamants sur la trajectoire de la dynamite et des obstacles doivent être évités. Les diamants qui sont touchés par la dynamite sont collectés dans un grand diamant vert.

Chaque fois que ce grand diamant vert est rempli, un tour supplémentaire de chariots de mine est attribué dans le deuxième jeu (phase de gain).

Dans le premier jeu, les symboles suivants, qui améliorent la capacité de jeu, peuvent être collectés lorsque la dynamite les touche :

- gain de temps : du temps est ajouté à la ligne de temps restant du premier jeu ;
- force : la dynamite peut être lancée plus haut et plus vite, en passant les obstacles sans intervention du joueur ;
- triple dynamite : trois dynamites peuvent être lancées pour collecter plus de diamants d'un coup ;
- aimant de diamants : les diamants se trouvant dans la zone de la dynamite sont collectés.

Une fois une capacité de jeu collectée, son symbole s'affiche à droite en bas de l'écran de jeu. Le joueur doit cliquer dessus pour l'utiliser dans le premier jeu au moment où il l'estime opportun. Le joueur doit utiliser d'abord une capacité collectée avant de pouvoir en collecter une nouvelle. La capacité de gain de temps s'ajoute directement à la ligne de temps.

Les capacités de jeu n'attribuent aucun lot.

La hauteur atteinte dans le puits de mine lors de la progression dans le premier jeu est indiquée en haut à droite de l'écran de jeu. Le fait d'atteindre une certaine hauteur ou d'améliorer une hauteur atteinte dans un jeu précédent n'attribue aucun lot ou avantage.

Une fois le temps écoulé dans le premier jeu, la dynamite explose. Ensuite, le deuxième jeu, soit la phase de gain commence. La zone de jeu comprend plusieurs chariots de mine sur des rails accrochés l'un à l'autre et une flèche. Les chariots de mine sont lancés automatiquement dès l'ouverture du jeu.

Le joueur reçoit au minimum 1 tour de chariots, même s'il n'a pas collecté assez de diamants pour remplir un grand diamant vert dans le premier jeu. Selon le nombre de grands diamants verts remplis dans le premier jeu, un nombre correspondant de tours de chariots de mine est attribué.

Après que les chariots de mine ont été lancés, le joueur doit activer le bouton « Stop » pour les arrêter. Si à l'arrêt des chariots, la flèche indique un chariot contenant un montant de lot, ce montant de lot est attribué. Le joueur peut également activer le bouton « Autoplay » pour faire arrêter les chariots automatiquement.

Plusieurs montants de gain peuvent être attribués, auquel cas ces montants sont cumulés.

La flèche peut également indiquer un chariot contenant une capacité de jeu. Cette capacité est utilisable dès la prochaine participation au jeu du joueur, à condition que ce joueur joue sur le même appareil. Les capacités de jeu gagnées lors d'un jeu d'essai, sont également utilisables lors d'une participation de jeu suivante avec une mise. Les symboles de ces capacités de jeux gagnées seront affichées sur l'écran de démarrage du jeu suivant.

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

Si dans le deuxième jeu, la flèche n'a indiqué aucun chariot de mine contenant un montant de lot, le billet n'attribue aucun montant de lot.

Tous les gains communiqués dans le jeu ne sont que des indications et sont communiqués sous réserve de confirmation dans l'historique de jeu du compte joueur.

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.