

## PRINCIPE D'UN JEU INSTANTANÉ

Chaque jeu instantané (billet ou jeu virtuel) porte un numéro unique de transaction, qui est mentionné sur le jeu instantané 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 RABBITS RUN

### Base légale

- Loi du 19 avril 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 14.03.012 et du 21.09.2016.

### Prix par participation

3 EUR

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

NOMBRE DE LOTS	DE	MONTANT DES LOTS	MONTANT TOTAL DES LOTS	1 CHANCE DE GAIN SUR
1		€ 50.000	€ 50.000	1.200.000
15		€ 2.000	€ 30.000	80.000
50		€ 200	€ 10.000	24.000
400		€ 25	€ 10.000	3.000
6.800		€ 15	€ 102.000	176,47
5.000		€ 13	€ 65.000	240
16.000		€ 10	€ 160.000	75
67.500		€ 8	€ 540.000	17,78
140.000		€ 5	€ 700.000	8,57
310.000		€ 3	€ 930.000	3,87
TOTAL 545.766			TOTAL € 2.597.000	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

Le billet virtuel comporte une zone bonus cachée et cinq zones de jeu considérées isolément constituant chacune un plateau de jeu composé de cinq cases de jeu. Ces cinq zones de jeu sont caractérisées chacune par une couleur et un lapin qui lui sont spécifiques.

Le joueur doit jeter les deux dés à 7 reprises soit pour déplacer les lapins dans leurs zones de jeu, soit pour collecter des symboles permettant de découvrir la zone bonus. Les deux dés présentent chacun les caractéristiques suivantes : 5 des 6 faces présentent chacune une couleur correspondant à l'une des cinq zones

de jeu et permettent de faire avancer d'une case le lapin correspondant dans la zone de jeu correspondante, la sixième face présente le symbole d'une carotte.

Pour pouvoir découvrir la zone bonus, le joueur doit, au cours des 7 jets de dés, avoir obtenu deux fois le symbole de la carotte. Le cas échéant, le joueur choisit dans la zone bonus découverte une des trois cases de jeu. La case de jeu choisie est découverte et soit donne lieu à l'avancement indiqué d'un lapin dans sa zone de jeu, soit à l'indication qu'un montant de lot est attribué, sous réserve de confirmation dans l'historique de jeu du compte joueur.

Au début d'une participation, chaque lapin se trouve devant la première case de jeu. Si un ou plusieurs lapins atteignent la dernière case de jeu de leur zone de jeu (la case "gain"), ceci est une indication que le(s) lot(s) correspondant(s) découvert(s), exprimés en chiffres arabes, est (sont) attribué(s), sous réserve de confirmation dans l'historique de jeu du compte joueur. À la fin d'une participation, la dernière case de jeu (la case "gain") de chaque zone de jeu est découverte, pour autant que le joueur ne l'ait pas encore fait lui-même.

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

- soit une zone bonus contenant une indication qu'un montant de lot est attribué ;
- soit une zone bonus et une zone de jeu gagnante contenant chacune une indication qu'un montant de lot est attribué. Le cas échéant, les montants de lots attribués sont cumulés ;
- soit une zone de jeu gagnante contenant une indication qu'un montant de lot est attribué ;
- soit deux zones de jeu gagnantes contenant chacune une indication qu'un montant de lot est attribué. Le cas échéant, les montants de lots attribués sont cumulés.

### **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.