

## PRINCIPE VAN EEN E-GAME

Elke e-game (virtueel biljet of spel) heeft een uniek transactienummer, dat vermeld staat op de e-game en in het speloverzicht van de speelrekening en dat een gespeelde e-game identificeert, zodra de speler de aankoop ervan heeft bevestigd. Dit transactienummer staat geregistreerd op het informaticasysteem beheerd door de Nationale Loterij. Of een bepaald lot uit het lotenplan al dan niet wordt toegekend aan een bepaald transactienummer, wordt door een toevalsgenerator bepaald op het moment dat de speler de koop bevestigd en er dus een transactienummer wordt gecreëerd. Er kan enkel een bepaald lot worden toegekend aan een e-game, indien het transactienummer van die e-game in het informaticasysteem, beheerd door de Nationale Loterij, als dusdanig geregistreerd staat. Hoe een transactienummer van een e-game in voormeld informaticasysteem geregistreerd staat (winnend of verliezend en al dan niet een bepaald lotenbedrag volgens het lotenplan toekennend), kan de speler na de afsluiting van de e-game zien in het speloverzicht van zijn speelrekening.

Het spelmechanisme (scenario) van de e-game is slechts een virtuele weergave die overeenstemt met de al dan niet toekenning van een bepaald lot aan een transactienummer, zoals geregistreerd op het informaticasysteem. De Nationale Loterij neemt alle maatregelen om de overeenstemming van deze virtuele weergave met de gegevens op het informaticasysteem te verzekeren. Wat evenwel doorslaggevend is voor de al dan niet toekenning van een lot, zijn de spelgegevens gelinkt aan een transactienummer zoals geregistreerd in het informaticasysteem beheerd door de Nationale Loterij.

## SPELREGELS WINTER MAGIC € 10

### Wettelijke grondslag

- Wet van 19.04.2002 tot rationalisering van de werking en het beheer van de Nationale Loterij (art. 3, §1, 1<sup>e</sup> lid, art. 6, §1, 1<sup>o</sup> en art. 11, §1, 1<sup>e</sup> lid);
- Koninklijk besluit van 24.11.2009 tot bepaling van de algemene deelnemingsvoorschriften aan de openbare loterijen en wedstrijden georganiseerd door de Nationale Loterij met behulp van de instrumenten van de informatiemaatschappij;
- Koninklijk besluit van 10.07.2012 tot bepaling van de algemene deelnemingsvoorschriften aan de openbare instantloterijen georganiseerd door de Nationale Loterij met behulp van de instrumenten van de informatiemaatschappij;
- Beslissingen van het Directiecomité van de Nationale Loterij van 14.03.2012 en 28.08.2024.

### Prijs per speldeelname

€ 10

### Lotenplan per uitgegeven pakket van 800.000 virtuele biljetten

AANTAL LOTEN	BEDRAG VAN DE LOTEN (in euro)	TOTAAL BEDRAG VAN DE LOTEN (in euro)	1 WINSTKANS OP
1	500.000,00	500.000,00	800.000,00
4	50.000,00	200.000,00	200.000,00
12	2.500,00	30.000,00	66.666,67
300	500,00	150.000,00	2.666,67
1.000	125,00	125.000,00	800,00
4.000	90,00	360.000,00	200,00
6.000	60,00	360.000,00	133,33
35.000	30,00	1.050.000,00	22,86
53.000	20,00	1.060.000,00	15,09
192.000	10,00	1.920.000,00	4,17
TOTAAL 291.317		TOTAAL 5.755.000,00	TOTAAL 2,75

Voor bijkomende pakketten: zie art. 10 van het K.B. van 10.07.2012 tot bepaling van de algemene deelnemingsvoorschriften aan de openbare instantloterijen georganiseerd door de Nationale Loterij met behulp van de instrumenten van de informatiemaatschappij. Het in art. 10, 1<sup>e</sup> lid, 3<sup>o</sup>, bedoelde percentage is vastgelegd op 25% (beslissing van het Directiecomité van de Nationale Loterij van 14.03.2012).

### Spelmechanisme

Het virtuele biljet bestaat uit in totaal 31 speelzones die worden weergegeven door variabele symbolen waarvan de aard wordt bepaald door de Nationale Loterij, en die samen moeten worden beschouwd voor het eindresultaat van het spel. Deze speelzones verschijnen in een rooster en laten zich elk om beurt onthullen.

Na ontdekking verschijnt er in elke speelzone één van de 10 mogelijke spelsymbolen die respectievelijk een den, een ijskristal, een want, een eenpersoonslee, een schaats, een skiër, een sneeuwman, een peperkoekmannetje, een hert en brandende houtblokken voorstellen.

Eenzelfde spelsymbool kan in één, twee, drie, vier, vijf, zes, zeven, acht, negen of tien speelzones verschijnen.

Het virtueel biljet bevat tevens een legende die volgende gegevens aangeeft:

- het totale aantal spelsymbolen dat de speler van de 31 spelsymbolen heeft onthuld;
- de tien verschillende spelsymbolen;
- per spelsymbool, het aantal ervan dat werd onthuld, alsook een meter die telkens aangeeft welke proportie aan symbolen er reeds werd ontdekt in verhouding tot het aantal dat vereist is om een lot toegekend te krijgen. Dat vereiste aantal bedraagt meer bepaald 10 voor de brandende houtblokken, 9 voor het hert, 8 voor het peperkoekmannetje, 7 voor de sneeuwman, 6 voor de skiër, 5 voor de schaats, 4 voor de eenpersoonslee, 3 voor de want, 2 voor het ijskristal, en 1 voor de den;
- per spelsymbool, het overeenkomstige lotenbedrag, uitgedrukt in Arabische cijfers.

De ontdekte spelsymbolen worden automatisch overgedragen naar deze legende.

Wanneer de speler zo veel identieke spelsymbolen verzamelt als er vereist zijn om een meter in de legende helemaal te vullen, dan wint hij het overeenkomstige, in Arabische cijfers uitgedrukte lotenbedrag.

Een winnend virtueel biljet geeft slechts recht op één lot zoals voorzien in het lotenplan.

Wanneer geen enkel van de symbolen het aantal keren werd onthuld dat nodig is om in de legende een meter volledig te vullen, is het virtueel biljet altijd verliezend.

De functie 'Alles tonen' laat de speler toe om het spelresultaat van het virtuele biljet te ontdekken zonder verdere handeling van zijnentwege.

Ieder spelsymbool kan bestaan uit verschillende grafische, figuratieve, fotografische of andere elementen, die samen een ondeelbaar geheel vormen en niet afzonderlijk als spelsymbolen mogen worden beschouwd.

**Alle winsten die in het spel worden meegedeeld zijn slechts indicaties en worden meegedeeld onder voorbehoud van bevestiging in het speloverzicht van de speelrekening.**

### **Kennisname van de spelregels**

Vooraleer de speler kan deelnemen, dient hij de spelregels te lezen en ermee in te stemmen/ingestemd te hebben. Instemming met de spelregels wordt aan de speler gevraagd:

- in het geval het zijn eerste speldeelname aan dit spel betreft;
- in het geval de spelregels van dit spel werden gewijzigd na een vorige speldeelname van de speler.