

PRINCIPE VAN EEN E-GAME

Elke e-game (virtueel biljet of spel) heeft een uniek transactienummer, dat vermeld staat 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 SUPER CASH BUSTER – €1- €2 - €3 - €5 - €10

Wettelijke grondslag

- Wet van 19 april 2002 tot rationalisering van de werking en het beheer van de Nationale Loterij (art. 3, §1, 1^e lid, art. 6, §1, 1^o en art. 11, §1, 1^e lid);
- Koninklijk besluit van 24 november 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 juli 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 27.11.2019.

Prijs per speldeelname

€1 – 2 – 3 – 5 – 10

Lotenplan per uitgegeven pakket van 2.000.000 virtuele biljetten van €1

AANTAL LOTEN	BEDRAG VAN DE LOTEN (in euro)	TOTALE BEDRAG VAN DE LOTEN (in euro)	1 WINSTKANS OP
1	25.000,00	25.000,00	2.000.000,00
2	1.000,00	2.000,00	1.000.000,00
80	100,00	8.000,00	25.000,00
1.000	30,00	30.000,00	2.000,00
4.300	20,00	86.000,00	465,10
15.000	10,00	150.000,00	133,30
7.500	7,00	52.500,00	266,70
24.000	5,00	120.000,00	83,30
48.000	3,00	144.000,00	41,70
231.250	2,00	462.500,00	8,60
360.000	1,00	360.000,00	5,60
TOTAAL 691.133		TOTAAL 1.440.000	TOTAAL 2,89

Lotenplan per uitgegeven pakket van 2.000.000 virtuele biljetten van €2

AANTAL LOTEN	BEDRAG VAN DE LOTEN (in euro)	TOTALE BEDRAG VAN DE LOTEN (in euro)	1 WINSTKANS OP
1	50.000,00	50.000,00	2.000.000,00
2	2.000,00	4.000,00	1.000.000,00
80	200,00	16.000,00	25.000,00
1.000	60,00	60.000,00	2.000,00
4.300	40,00	172.000,00	465,10

15.000	20,00	300.000,00	133,30
7.500	14,00	105.000,00	266,70
24.000	10,00	240.000,00	83,30
48.000	6,00	288.000,00	41,70
231.250	4,00	925.000,00	8,60
360.000	2,00	720.000,00	5,60
TOTAAL 691.133		TOTAAL 2.880.000	TOTAAL 2,89

Lotenplan per uitgegeven pakket van 2.000.000 virtuele biljetten van €3

AANTAL LOTEN	BEDRAG VAN DE LOTEN (in euro)	TOTALE BEDRAG VAN DE LOTEN (in euro)	1 WINSTKANS OP
1	75.000,00	75.000,00	2.000.000,00
2	3.000,00	6.000,00	1.000.000,00
80	300,00	24.000,00	25.000,00
1.000	90,00	90.000,00	2.000,00
4.300	60,00	258.000,00	465,10
15.000	30,00	450.000,00	133,30
7.500	21,00	157.500,00	266,70
24.000	15,00	360.000,00	83,30
48.000	9,00	432.000,00	41,70
231.250	6,00	1.387.500,00	8,60
360.000	3,00	1.080.000,00	5,60
TOTAAL 691.133		TOTAAL 4.320.000	TOTAAL 2,89

Lotenplan per uitgegeven pakket van 2.000.000 virtuele biljetten van €5

AANTAL LOTEN	BEDRAG VAN DE LOTEN (in euro)	TOTALE BEDRAG VAN DE LOTEN (in euro)	1 WINSTKANS OP
1	125.000,00	125.000,00	2.000.000,00
2	5.000,00	10.000,00	1.000.000,00
80	500,00	40.000,00	25.000,00
1.000	150,00	150.000,00	2.000,00
4.300	100,00	430.000,00	465,10
15.000	50,00	750.000,00	133,30
7.500	35,00	262.500,00	266,70
24.000	25,00	600.000,00	83,30
48.000	15,00	720.000,00	41,70
231.250	10,00	2.312.500,00	8,60
360.000	5,00	1.800.000,00	5,60
TOTAAL 691.133		TOTAAL 7.200.000	TOTAAL 2,89

Lotenplan per uitgegeven pakket van 2.000.000 virtuele biljetten van €10

AANTAL LOTEN	BEDRAG VAN DE LOTEN (in euro)	TOTALE BEDRAG VAN DE LOTEN (in euro)	1 WINSTKANS OP
1	250.000,00	250.000,00	2.000.000,00
2	10.000,00	20.000,00	1.000.000,00
80	1.000,00	80.000,00	25.000,00
1.000	300,00	300.000,00	2.000,00
4.300	200,00	860.000,00	465,10
15.000	100,00	1.500.000,00	133,30
7.500	70,00	525.000,00	266,70
24.000	50,00	1.200.000,00	83,30
48.000	30,00	1.440.000,00	41,70
231.250	20,00	4.625.000,00	8,60
360.000	10,00	3.600.000,00	5,60
TOTAAL 691.133		TOTAAL 14.400.000	TOTAAL 2,89

Voor bijkomende pakketten: zie Art. 10 van het K.B. van 10 juli 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, 1e lid, 3°, bedoelde percentage is vastgelegd op 25% (beslissing van het Directiecomité van de Nationale Loterij van 14 maart 2012).

Spelmechanisme

De speler kiest eerst een inzet: €1, €2, €3, €5 of €10. Afhankelijk van de inzet is een ander lotenplan van toepassing (zoals hierboven vermeld). Vervolgens kan hij het spel aankopen. Tijdens het spel kan de inzet niet meer worden gewijzigd. De spelregels zijn voor elke inzet dezelfde.

Het virtueel biljet bevat één hoofdspel en twee verborgen Extra spelen, die in een bepaald geval kunnen verschijnen.

De speelzone van het hoofdspel bestaat uit een dobbelsteen en een rooster gevuld met blokken, die van kleur kunnen verschillen. De speler beschikt in principe over 7 worpen met de dobbelsteen. Bij elke worp dient de dobbelsteen geactiveerd te worden, waarna de dobbelsteen ronddraait en vanzelf stilvalt. De getoonde zijde van de dobbelsteen wijst dan een kleur aan.

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

- zes verschillende lotenbedragen, uitgedrukt in Arabische cijfers. Deze lotenbedragen zijn elk weergegeven in de kleur van de respectievelijke te verzamelen blokken;
- per lotenbedrag het aantal blokken dat tijdens het spel verzameld werd en het aantal ervan dat verzameld moet worden opdat dat lotenbedrag wordt toegekend;

De blokken die zich bevinden in de onderste rij van het rooster (de "Cash Buster-zone") en die van dezelfde kleur zijn als die wordt aangewezen door de dobbelsteen, worden automatisch vernietigd door een bliksemschicht. Ook de blokken van diezelfde kleur die zich bevinden boven de "Cash Buster-zone" tegen een zijde van een vernietigd blok, worden vernietigd. Deze blokken verdwijnen uit het rooster, waarna de blokken die zich erboven bevinden naar beneden vallen en er in de plaats komen. Bovenaan wordt het rooster willekeurig aangevuld met andere gekleurde blokken.

Het aantal vernietigde blokken wordt automatisch overgezet in de legende.

Wanneer het totale aantal worpen van de dobbelsteen zijn opgebruikt, en het vereiste aantal blokken van dezelfde kleur werd verzameld zoals aangegeven in de legende, dan wordt het overeenstemmende lotenbedrag eenmaal toegekend.

Indien een blok wordt vernietigd met daarop de vermelding van een lotenbedrag vermeld in Arabische cijfers, dan wordt dit bedrag toegekend.

Indien een blok wordt vernietigd met de vermelding "extra worp", krijgt de speler een extra worp met de dobbelsteen.

Indien een blok wordt vernietigd met de vermelding "Extra spel", kan de speler een Extra spel spelen. Er zijn twee soorten Extra spelen, die willekeurig verschijnen: het rad-Extra spel en het kaarten-Extra spel.

In het rad-Extra spel dient de speler het rad te activeren met de knop "Draaien". Indien na stilstand van het rad de pijl een lotenbedrag aanduidt, dan wordt dit bedrag toegekend. Indien de pijl de vermelding "extra worp" aanduidt, dan krijgt de speler een extra worp met de dobbelsteen in het hoofdspel. Indien de pijl een bepaald aantal blokken van een bepaalde kleur aanduidt, dan worden deze blokken toegevoegd in de legende in het hoofdspel.

In het kaarten-Extra spel dient de speler één kaart te kiezen uit 6 kaarten, die wordt onthuld. Indien de kaart een lotenbedrag vermeldt, dan wordt dit bedrag toegekend. Indien de kaart de vermelding "extra worp" bevat, dan krijgt de speler een extra worp met de dobbelsteen in het hoofdspel. Indien de kaart een bepaald aantal blokken van een bepaalde kleur bevat, dan worden deze blokken toegevoegd in de legende in het hoofdspel.

Het is mogelijk dat het hoofdspel en een Extra spel meerdere lotenbedragen toekennen, in welk geval deze lotenbedragen worden gecumuleerd.

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

Indien in het hoofdspel niet het vereiste aantal blokken is verzameld zoals aangegeven in de legende en/of geen blok werd vernietigd met daarop de vermelding van een lotenbedrag, en/of in het rad-Extra spel de pijl geen lotenbedrag aanduidt, en/of in het kaarten-Extra spel geen kaart met een lotenbedrag werd gekozen, is het biljet altijd verliezend.

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.