

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 dans l'historique de jeu du compte de jeu 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 de jeu 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 de jeu (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 telles 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 WINTER MAGIC 10 €

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^{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 28.08.2024.

Prix par participation

10 €

Plan des lots par bloc édité de 800.000 billets virtuels

NOMBRE DE LOTS	MONTANT DES LOTS (en euros)	MONTANT TOTAL DES LOTS (en euros)	1 CHANCE DE GAIN SUR
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
TOTAL 291.317		TOTAL 5.755.000,00	TOTAL 2,75

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 de jeu

Le billet virtuel se compose de 31 zones de jeu au total, représentées par des symboles variables, dont la nature est définie par la Loterie Nationale, qui doivent être considérées ensemble pour le résultat final du jeu. Ces zones de jeu apparaissent dans une grille et se révèlent chacune à leur tour.

Une fois révélée, chaque zone de jeu laisse apparaître l'un des 10 symboles de jeu possibles qui représentent respectivement un sapin, une étoile de neige, une moufle, une luge, un patin à glace, un skieur, un bonhomme de neige, un bonhomme en pain d'épices, un cerf et un feu de bois.

Un même symbole de jeu peut apparaître dans une, deux, trois, quatre, cinq, six, sept, huit, neuf ou dix zones de jeu.

Le billet virtuel comporte également une légende qui contient les informations suivantes :

- le nombre total de symbole(s) de jeu découvert(s) sur les 31 ;
- les dix symboles de jeu différents ;
- pour chaque symbole de jeu, le nombre découvert ainsi qu'une jauge représentant la proportion de symboles découverts par rapport au nombre requis pour qu'un lot soit attribué. Ce nombre requis est de 10 pour le feu de bois, 9 pour le cerf, 8 pour le bonhomme en pain d'épices, 7 pour le bonhomme de neige, 6 pour le skieur, 5 pour le patin à glace, 4 pour la luge, 3 pour la moufle, 2 pour l'étoile de neige et 1 pour le sapin ;
- pour chaque symbole de jeu, le montant de lot correspondant, exprimé en chiffres arabes.

Les symboles de jeu découverts sont automatiquement reportés dans cette légende.

Lorsque le joueur récolte autant de symboles de jeu identiques qu'il en faut pour remplir une jauge dans la légende, il gagne le montant de lot correspondant, exprimé en chiffres arabes.

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

Si aucun des symboles n'a été découvert autant de fois que nécessaire pour remplir une jauge dans la légende, le billet virtuel est toujours perdant.

La fonction « Tout révéler » permet au joueur de découvrir le résultat de jeu du billet virtuel sans autre action de sa part.

Chacun des symboles de jeu peut être constitué de différents éléments graphiques, figuratifs, photographiques ou autres, qui forment ensemble un tout indivisible et ne peuvent isolément être considérés comme des symboles de jeu.

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 de jeu.

Prise de connaissance des règles du jeu

Avant de pouvoir participer, le joueur doit lire les règles du jeu et les accepter/les avoir acceptées. 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 depuis la dernière participation du joueur.