



## Spielreglemente

### 🎯 Elektronische Lotterie

**Astro**

**Bingo**

**Le Magot**

**MÉGALO**

**PODIUM**

**Solo**

**SUPER Océano**

**TRIBOLO**

**Vertigo**

**YAPOTO**

# INHALT

<b>1</b>	<b>ASTRO</b>	Seite	3 - 4
<b>2</b>	<b>BINGO</b>		5 - 6
<b>3</b>	<b>LE MAGOT</b>		7 - 8
<b>4</b>	<b>MEGALO</b>		9 - 10
<b>5</b>	<b>PODIUM</b>		11 - 12
<b>6</b>	<b>SOLO</b>		13 - 14
<b>7</b>	<b>SUPER OCÉANO</b>		15 - 17
<b>8</b>	<b>TRIBOLO</b>		18
<b>9</b>	<b>VERTIGO</b>		19 - 20
<b>10</b>	<b>YAPAFOTO</b>		21 - 22

# REGLEMENT FÜR DAS ASTRO-SPIEL



## ARTIKEL 1

1.1. Vorliegendes Reglement für das ASTRO-Spiel der Elektronischen Lotterie hat zum Ziel, das Spiel zu definieren und die Bedingungen und Modalitäten der Teilnahme zu spezifizieren.

1.2. Im übrigen gilt das Allgemeine Reglement der Elektronischen Lotterie (AR).

## ARTIKEL 2

2.1. Das ASTRO-Spiel der Elektronischen Lotterie ist ein rubbelloses Lotteriespiel, an dem sich das Publikum über elektronische, mit einem taktilen Bildschirm versehene Lotterieautomaten (DLE) beteiligt.

2.2. Es entspricht dem gleichnamigen Spiel, das die Loterie Romande mit Losen aus Papier betreibt. Die Lose, die auf dem taktilen Bildschirm gekauft werden, sind die elektronische Variante der Papier-Lose (Art. 10 und 11 AR).

2.3. Das ASTRO-Spiel gehört ausschliesslich der Loterie Romande.

## ARTIKEL 3

3.1. Die Lose des ASTRO-Spiels umfassen zwei Spielzonen.

3.2. Die erste Zone enthält sechs geschlossene Felder, die mit Monden bezeichnet und kreisförmig angeordnet sind.

3.3. Die zweite Zone enthält fünf Felder, die mit Planeten bezeichnet und in einem kreisförmigen Bogen rund um ein Feld mit der Bezeichnung «GEWINN» angeordnet sind; alle Felder sind geschlossen.

## ARTIKEL 4

4.1. In der ersten Zone besteht das Ziel darin, dreimal dieselbe Eintragung aufzudecken, nachdem die sechs Felder durch taktilen Rubbeln geöffnet worden sind (Art. 19 AR).

4.2. Die verdeckten Eintragungen sind in Schweizer Franken ausgedrückte Werte.

## ARTIKEL 5

Wenn in der ersten Zone derselbe Wert in drei Feldern erscheint, gewinnt der Teilnehmer einmal.

## ARTIKEL 6

6.1. In der zweiten Zone besteht das Ziel des Spiels darin, beim Öffnen der fünf «Planeten»-Felder zweimal dasselbe Symbol aufzudecken; man erzielt dadurch einen Gewinn, dessen Wert durch Öffnen des «GEWINN»-Feldes angezeigt wird. Geöffnet werden die Felder durch taktilen Rubbeln (Art. 19 AR).

6.2. Der verdeckte Wert lautet auf Schweizer Franken.

## ARTIKEL 7

Wenn in der zweiten Zone die «Planeten»-Felder zweimal dasselbe Symbol enthalten, gewinnt der Teilnehmer den im «GEWINN»-Feld aufgedeckten Wert.

## ARTIKEL 8

Der Preis eines Loses beträgt CHF 1.—.

## ARTIKEL 9

Der Teilnehmer kann gleichzeitig bis zu 5 ähnliche Lose kaufen (Art. 13 AR).

## ARTIKEL 10

Der Trefferplan ist nachstehend aufgeführt (Art. 12 AR):

Gesamtanzahl der ausgestellten Lose: 60'000'000 Lose zu 1.–		
Auflagewert:		60'000'000.–
<b>Anzahl der gewinnenden Lose</b>	<b>Gewinn(e) pro Los in CHF</b>	<b>Gesamtbetrag in CHF</b>
210	10'000.–	2'100'000.–
240	5'000.–	1'200'000.–
120'000	50.–	6'000'000.–
60'000	25.–	1'500'000.–
360'000	20.–	7'200'000.–
120'000	15.–	1'800'000.–
1'440'000	10.–	14'400'000.–
960'000	5.–	4'800'000.–
2'400'000	2.–	4'800'000.–
9'600'000	1.–	9'600'000.–
15 060 450 gewinnende Lose		53 400 000.–
25.10%		89.00%

## ARTIKEL 11

Das vorliegende Reglement tritt am 1. Januar 2019 in Kraft und ersetzt ab diesem Datum das vorherige Reglement des ASTRO-Spiels.

Lausanne, Dezember 2018

Société de la Loterie de la Suisse Romande

# REGLEMENT FÜR DAS BINGO-SPIEL

# Bingo

## ARTIKEL 1

1.1. Vorliegendes Reglement für das BINGO-Spiel der Elektronischen Lotterie hat zum Ziel, das Spiel zu definieren und die Bedingungen und Modalitäten der Teilnahme zu spezifizieren.

1.2. Im übrigen gilt das Allgemeine Reglement der Elektronischen Lotterie (AR).

## ARTIKEL 2

2.1. Das BINGO-Spiel der Elektronischen Lotterie ist ein rubbellosartiges Lotteriespiel, an dem sich das Publikum über elektronische, mit einem taktilen Bildschirm versehene Lotterieautomaten (DLE) beteiligt.

2.2. Es entspricht dem gleichnamigen Spiel, das die Loterie Romande mit Losen aus Papier betreibt. Die Lose, die auf dem taktilen Bildschirm gekauft werden, sind die elektronische Variante der Papierlose (Art. 10 und 11 AR).

2.3. Das BINGO-Spiel gehört ausschliesslich der Loterie Romande.

## ARTIKEL 3

Die Lose des BINGO-Spiels umfassen vier geschlossene Jetons, die auf einer Zeile angeordnet sind, und darunter eine Tabelle mit zwölf Feldern, von denen 5 neutral sind und 7 je eine unterschiedliche Zahl zwischen 01 und 39 aufweisen.

## ARTIKEL 4

4.1. Das Ziel des Spiels besteht darin, durch taktilen Rubbeln (Art. 19 AR) unter den vier Jetons versteckte Zahlen aufzudecken und festzustellen, welche davon mit einer Zahl auf der Tabelle mit zwölf Feldern übereinstimmt.

4.2. Die verdeckten Zahlen sind alle verschieden und können von 01 bis 39 gehen.

## ARTIKEL 5

Der mögliche Gewinn hängt von der Anzahl übereinstimmender Zahlen ab.

1 übereinstimmende Zahl	CHF	1.-
2 übereinstimmende Zahlen	CHF	10.-
3 übereinstimmende Zahlen	CHF	50.-
4 übereinstimmende Zahlen	CHF	5'000.-

## ARTIKEL 6

Der Preis eines Loses beträgt CHF 0.50.

## ARTIKEL 7

Der Teilnehmer kann gleichzeitig bis zu 10 ähnliche Lose kaufen (Art. 13 AR).

## ARTIKEL 8

Der Trefferplan ist nachstehend aufgeführt (Art. 12 AR):

Gesamtanzahl der ausgestellten Lose: 80'000'000 Lose zu 0.50		
Auflagewert:		40'000'000.-
Anzahl der gewinnenden Lose	Gewinn(e) pro Los in CHF	Gesamtbetrag in CHF
920	5'000.-	4'600'000.-
120'000	50.-	6'000'000.-
1'200'000	10.-	12'000'000.-
14'000'000	1.-	14'000'000.-
15 320 920 gewinnende Lose		36 600 000.-
19.15%		91.50%

## **ARTIKEL 9**

Das vorliegende Reglement tritt am 1. Januar 2019 in Kraft und ersetzt ab diesem Datum das vorherige Reglement des BINGO-Spiels.

Lausanne, Dezember 2018

Société de la Loterie de la Suisse Romande

## ARTIKEL 1

1.1. Vorliegendes Reglement für das MAGOT-Spiel der Elektronischen Lotterie hat zum Ziel, das Spiel zu definieren und die Bedingungen und Modalitäten der Teilnahme zu spezifizieren.

1.2. Im übrigen gilt das Allgemeine Reglement der Elektronischen Lotterie (AR).

## ARTIKEL 2

2.1. Das MAGOT-Spiel der Elektronischen Lotterie ist ein rubbellosartiges Lotteriespiel, an dem sich das Publikum über elektronische, mit einem taktilen Bildschirm versehene Lotterieautomaten (DLE) beteiligt.

2.2. Es entspricht dem gleichnamigen Spiel, das die Loterie Romande mit Losen aus Papier betreibt. Die Lose, die auf dem taktilen Bildschirm gekauft werden, sind die elektronische Variante der Papier-Lose (Art. 10 und 11 AR).

2.3. Das MAGOT-Spiel gehört ausschliesslich der Loterie Romande.

## ARTIKEL 3

3.1. Die Lose des MAGOT-Spiels umfassen drei Schlösser, die je 5 offene Felder und ein geschlossenes Feld aufweisen, und rechts über diesen drei Schlössern eine Zone mit der Überschrift «Ihre GEHEIMKODES», die 15 geschlossene Felder in 5 Zeilen und 3 Kolonnen enthalten.

3.2. In jedem Schloss tragen die 5 offenen Felder deutlich je eine unterschiedliche Zahl, die zwischen 01 und 99 liegt.

## ARTIKEL 4

4.1. Das Ziel des Spiels besteht darin, die geschlossenen Felder der Zone «Ihre GEHEIMKODES» durch taktilen Rubbeln (Art. 19 AR) zu

öffnen und darin Zahlen zu finden, die den 5 Zahlen eines einzelnen Schlosses entsprechen, um einen Gewinn zu erhalten, dessen Höhe durch Aufdecken des «GEWINN»-Feldes in der Mitte des Schlosses entdeckt werden kann. Geöffnet wird das «GEWINN»-Feld durch taktilen Rubbeln (Art. 19 AR).

4.2. Der verdeckte Wert lautet auf Schweizer Franken.

4.3. Die verdeckten Zahlen, die alle verschieden sind, können von 01 bis 99 gehen.

4.4. Sobald eine aufgedeckte Zahl einer in einem Schloss enthaltenen Zahl entspricht, färbt sich diese Zahl automatisch im Schloss.

4.5. Sobald die 5 Zahlen im gleichen Schloss farbig sind, öffnet sich das Schloss und leuchtet rot auf.

## ARTIKEL 5

5.1. Wenn die fünf Zahlen desselben Schlosses unter den Zahlen der Zone «Ihre GEHEIMKODES» vertreten sind, gewinnt der Teilnehmer den in der Mitte des Schlosses aufgedeckten Wert.

5.2. Es ist möglich, auf einem zwei oder drei Schlössern zu gewinnen.

5.3. Der im «GEWINN»-Feld aufgezeigte Betrag gilt nur für das Schloss, in dem es sich befindet.

## ARTIKEL 6

Der Preis eines Loses beträgt CHF 1.—.

## ARTIKEL 7

Der Teilnehmer kann gleichzeitig bis zu 5 ähnliche Lose kaufen (Art. 13 AR).

## ARTIKEL 8

Der Trefferplan ist nachstehend aufgeführt (Art. 12 AR):

Gesamtanzahl der ausgestellten Lose: 16'000'000 Lose zu 1.–		
Auflagewert:		16'000'000.–
<b>Anzahl der gewinnenden Lose</b>	<b>Gewinn(e) pro Los in CHF</b>	<b>Gesamtbetrag in CHF</b>
80	10'000.–	800'000.–
320	1'000.–	320'000.–
64'000	50.–	3'200'000.–
256'000	10.–	2'560'000.–
480'000	5.–	2'400'000.–
640'000	3.–	1'920'000.–
800'000	2.–	1'600'000.–
1'600'000	1.–	1'600'000.–
3 840 400	gewinnende Lose	14 400 000.–
24.00%		90.00%

## ARTIKEL 9

Das vorliegende Reglement tritt am 1. Januar 2019 in Kraft und ersetzt ab diesem Datum das vorherige Reglement des LE MAGOT-Spiels.

Lausanne, Dezember 2018

Société de la Loterie de la Suisse Romande

# REGLEMENT FÜR DAS MÉGALO-SPIEL



## ARTIKEL 1

1.1. Vorliegendes Reglement für das MÉGALO-Spiel der Elektronischen Lotterie hat zum Ziel, das Spiel zu definieren und die Bedingungen und Modalitäten der Teilnahme zu spezifizieren.

1.2. Im übrigen gilt das Allgemeine Reglement der Elektronischen Lotterie (AR).

## ARTIKEL 2

2.1. Das MÉGALO-Spiel der Elektronischen Lotterie ist ein rubbellosartiges Lotteriespiel, an dem sich das Publikum über elektronische, mit einem taktilen Bildschirm versehene Lotterieautomaten (DLE) beteiligt.

2.2. Es entspricht dem gleichnamigen Spiel, das die Loterie Romande mit Losen aus Papier betreibt. Die Lose, die auf dem taktilen Bildschirm gekauft werden, sind die elektronische Variante der Papier-Lose (Art. 10 und 11 AR).

2.3. Das MÉGALO-Spiel gehört ausschliesslich der Loterie Romande.

## ARTIKEL 3

3.1. Die Lose des MÉGALO-Spiels umfassen vier Karten zu 25 Feldern, alle offen, die in 5 Zeilen und 5 Spalten angeordnet sind, und darüber ein Viereck, das auf 5 Zeilen 25 geschlossene Felder enthält.

3.2. Auf jeder Karte ist das mittlere Feld ein JOKER, der jede beliebige Zahl ersetzen kann; die anderen Felder enthalten deutlich je eine unterschiedliche Zahl, die zwischen 01 und 75 liegt.

## ARTIKEL 4

4.1. Das Ziel des Spiels besteht darin, die geschlossenen Felder des Vierecks im oberen Losbereich durch taktilen Rubbeln (Art. 19 AR) zu

öffnen und darin Zahlen zu finden, die den Zahlen entsprechen, die auf der einen oder anderen Karte folgende Figuren bilden:

- eine Zeile, eine Spalte oder eine Diagonale von 5 Zahlen; die Diagonale, sowie die Mittelzeile und Mittelspalte enthalten den JOKER;
- die 4 Ecken;
- ein Kreuz, bestehend aus den beiden Diagonalen, mit dem JOKER in der Mitte.

4.2. Die verdeckten Zahlen, die alle verschieden sind, können von 01 bis 75 gehen.

4.3. Sobald eine aufgedeckte Zahl einer auf einer Karte enthaltenen Zahl entspricht, leuchtet diese Zahl automatisch auf der Karte (möglicherweise den Karten) auf, so dass der Teilnehmer die sich bildenden Figuren sofort bemerkt.

## ARTIKEL 5

5.1. Die möglichen Gewinne sind abhängig von den erzielten Figuren und den Karten, auf denen sie erscheinen:

Figur	1e Karte	2e Karte	3e Karte	4e Karte
Zeile, Spalte, Diagonale	1.–	2.–	5.–	10.–
4 Ecken	5.–	10.–	20.–	50.–
Kreuz	1'000.–	2'000.–	5'000.–	10'000.–

5.2. Wenn mehrere Gewinne erzielt werden, kumulieren sich die Gewinne.

## ARTIKEL 6

Der Preis eines Loses beträgt CHF 1.50.

### ARTIKEL 7

Der Teilnehmer kann gleichzeitig bis zu 3 ähnliche Lose kaufen (Art. 13 AR).

### ARTIKEL 8

Der Trefferplan ist nachstehend aufgeführt (Art. 12 AR):

Gesamtanzahl der ausgestellten Lose: 12'000'000 Lose zu 1.50		
Auflagewert:		18'000'000.–
<b>Anzahl der gewinnenden Lose</b>	<b>Gewinn(e) pro Los in CHF</b>	<b>Gesamtbetrag in CHF</b>
70	10'000.–	700'000.–
70	5'000.–	350'000.–
70	2'000.–	140'000.–
70	1'000.–	70'000.–
72'000	50.–	3'600'000.–
12'000	40.–	480'000.–
24'000	30.–	720'000.–
24'000	25.–	600'000.–
60'000	20.–	1'200'000.–
12'000	18.–	216'000.–
12'000	15.–	180'000.–
24'000	12.–	288'000.–
384'000	10.–	3'840'000.–
48'000	8.–	384'000.–
48'000	7.–	336'000.–
360'000	5.–	1'800'000.–
240'000	3.–	720'000.–
108'000	2.–	216'000.–
180'000	1.–	180'000.–
1 608 280 gewinnende Lose		16 020 000.–
13.40%		89.00%

### ARTIKEL 9

Das vorliegende Reglement tritt am 1. Januar 2019 in Kraft und ersetzt ab diesem Datum das vorherige Reglement des MÉGALO-Spiels.

Lausanne, Dezember 2018

Société de la Loterie de la Suisse Romande

## ARTIKEL 1

1.1. Vorliegendes Reglement für das PODIUM-Spiel der Elektronischen Lotterie hat zum Ziel, das Spiel zu definieren und die Bedingungen und Modalitäten der Teilnahme zu spezifizieren.

1.2. Im übrigen gilt das Allgemeine Reglement der Elektronischen Lotterie (AR).

## ARTIKEL 2

2.1. Das PODIUM-Spiel der Elektronischen Lotterie ist ein rubbellosartiges Lotteriespiel, an dem sich das Publikum über elektronische, mit einem taktilen Bildschirm versehene Lotterieautomaten (DLE) beteiligt.

2.2. Es entspricht dem gleichnamigen Spiel, das die Loterie Romande mit Losen aus Papier betreibt. Die Lose, die auf dem taktilen Bildschirm gekauft werden, sind die elektronische Variante der Papierlose (Art. 10 und 11 AR).

2.3. Das PODIUM-Spiel gehört ausschliesslich der Loterie Romande.

## ARTIKEL 3

3.1. Die Lose des PODIUM-Spiels enthalten eine Zone mit 20 verdeckten « GO »-Steinen. Unterhalb dieser Zone befinden sich 6 von 1 bis 6 nummerierte Zeilen, die jeweils 6 Kästchen und ein « Gain » (Gewinn)-Kästchen enthalten.

3.2. Jede der 6 Zeilen steht für einen konkurrierenden Teilnehmer, der an einem Wettrennen teilnimmt, das mit einer Zahl von 1 bis 6 gekennzeichnet ist. Die sechs Kästchen welche zum « Gain »-Kästchen führen, entsprechen der Rennstrecke bis zum Ziel.

3.3. Unter jedem « GO »-Stein ist eine Zahl zwischen 1 und 6 verborgen.

## ARTIKEL 4

4.1. Der Zweck des Spiels besteht darin, die verschiedenen Konkurrenten durch Aufrubbeln der einzelnen « GO »-Steine bis zum Ziel zu bringen.

4.2. Mit jeder unter einem « GO »-Stein aufgedeckten Nummer kann der Konkurrent mit dieser Nummer ein Kästchen in Richtung Ziel vorrücken. Enthält das so aufgedeckte Kästchen einen Pfeil, kann der betreffende Konkurrent ein weiteres Kästchen in Richtung Ziel vorrücken.

## ARTIKEL 5

5.1. Für jede Zeile, in der sämtliche 6 Kästchen aufgedeckt wurden, erhält der Teilnehmer den unter dem betreffenden « Gain »-Kästchen aufgeführten Betrag.

5.2. Der Wert der Gewinne lautet auf Schweizer Franken.

## ARTIKEL 6

Der Preis eines Loses beträgt CHF 1.–.

## ARTIKEL 7

Der Teilnehmer kann gleichzeitig bis 5 ähnliche Lose kaufen (Art. 13 AR).

## ARTIKEL 8

Der Trefferplan ist nachstehend aufgeführt (Art. 12 AR):

Gesamtanzahl der ausgestellten Lose:		8'000'000 Lose zu 1.–
Auflagewert:		8'000'000.–
<b>Anzahl der gewinnenden Lose</b>	<b>Gewinn(e) pro Los in CHF</b>	<b>Gesamtbetrag in CHF</b>
16	10'000.–	160'000.–
32	5'000.–	160'000.–
40	2'000.–	80'000.–
48	1'000.–	48'000.–
12'800	50.–	640'000.–
12'800	40.–	512'000.–
12'800	30.–	384'000.–
6'400	25.–	160'000.–
32'000	20.–	640'000.–
8'000	15.–	120'000.–
80'000	10.–	800'000.–
16'000	9.–	144'000.–
16'000	8.–	128'000.–
16'000	7.–	112'000.–
16'000	6.–	96'000.–
96'000	5.–	480'000.–
80'000	4.–	320'000.–
80'000	3.–	240'000.–
560'000	2.–	1'120'000.–
856'000	1.–	856'000.–
1 900 936 gewinnende Lose		7 200 000.–
23.76%		90.00%

## ARTIKEL 9

Das vorliegende Reglement tritt am 1. Januar 2019 in Kraft und ersetzt ab diesem Datum das vorherige Reglement des PODIUM-Spiels.

Lausanne, Dezember 2018

Société de la Loterie de la Suisse Romande.

## ARTIKEL 1

1.1. Vorliegendes Reglement für das SOLO-Spiel der Elektronischen Lotterie hat zum Ziel, das Spiel zu definieren und die Bedingungen und Modalitäten der Teilnahme zu spezifizieren.

1.2. Im übrigen gilt das Allgemeine Reglement der Elektronischen Lotterie (AR).

## ARTIKEL 2

2.1. Das SOLO-Spiel der Elektronischen Lotterie ist ein rubellosartiges Lotteriespiel, an dem sich das Publikum über elektronische, mit einem taktilen Bildschirm versehene Lotterieautomaten (DLE) beteiligt.

2.2. Es entspricht dem gleichnamigen Spiel, das die Loterie Romande mit Losen aus Papier betreibt. Die Lose, die auf dem taktilen Bildschirm gekauft werden, sind die elektronische Variante der Papier-Lose (Art. 10 und 11 AR).

2.3. Das SOLO-Spiel gehört ausschliesslich der Loterie Romande.

## ARTIKEL 3

Die Lose des SOLO-Spiels enthalten zwölf verschlossene Kugeln, die auf vier Zeilen im Innern eines grossen Kreises angeordnet sind; und zur Linken dieses Kreises sind zwei weitere Kreise zu sehen, in denen je eine hell angezeigte Gewinnzahl figuriert.

## ARTIKEL 4

4.1. Der Zweck des Spiels besteht darin, Zahlen aufzudecken, die den Gewinnzahlen entsprechen, sowie die zu jeder Kugel gehörenden Beträge, die in Schweizer Franken ausgedrückt sind und potenzielle Gewinne darstellen. Dies erfolgt, indem man die zwölf Kugeln im Innern des grossen Kreises taktil aufrubbelt (Art. 19 AR).

4.2. Wenn eine Übereinstimmung vorliegt, wird die aufgedeckte Zahl am Bildschirm angezeigt, und der dazugehörige Betrag ist gewonnen.

4.3. Die verdeckten Zahlen können von 01 bis 39 gehen; dieselbe Zahl kann mehrere Male erscheinen.

## ARTIKEL 5

Der Teilnehmer erhält so viele Male den Betrag der Gewinnzahl oder Gewinnzahlen, wie er die entsprechenden Zahlen im grossen Kreis entdeckt hat.

## ARTIKEL 6

Der Preis eines Loses beträgt CHF 1.–.

## ARTIKEL 7

Der Teilnehmer kann gleichzeitig bis zu 5 ähnliche Lose kaufen (Art. 13 AR).

## ARTIKEL 8

Der Trefferplan ist folgender (Art. 12 AR):

Gesamtanzahl der ausgestellten Lose: 75'000'000 Lose zu 1.–  
 Auflagewert: 75'000'000.–

Anzahl der gewinnenden Lose	Gewinn(e) pro Los in CHF	Gesamtbetrag in CHF
150	10'000.–	1'500'000.–
300	5'000.–	1'500'000.–
450	2'000.–	900'000.–
450	1'000.–	450'000.–
120'000	50.–	6'000'000.–
120'000	40.–	4'800'000.–
120'000	30.–	3'600'000.–
60'000	25.–	1'500'000.–
300'000	20.–	6'000'000.–
90'000	15.–	1'350'000.–
75'000	12.–	900'000.–
900'000	10.–	9'000'000.–
750'000	7.–	5'250'000.–
1'500'000	5.–	7'500'000.–
2'250'000	4.–	9'000'000.–
3'750'000	2.–	7'500'000.–
10 036 350 gewinnende Lose 13.38%		66 750 000.– 89.00%

## ARTIKEL 9

Das vorliegende Reglement tritt am 1. Januar 2019 in Kraft und ersetzt ab diesem Datum das vorherige Reglement des SOLO-Spiels.

Lausanne, Dezember 2018

Société de la Loterie de la Suisse Romande

# REGLEMENT FÜR DAS SUPER OCEANO-SPIEL



## ARTIKEL 1

1.1. Vorliegendes Reglement für das SUPER OCEANO-Spiel der Elektronischen Lotterie hat zum Ziel, das Spiel zu definieren und die Bedingungen und Modalitäten der Teilnahme zu spezifizieren.

1.2. Im übrigen gilt das Allgemeine Reglement der Elektronischen Lotterie (AR).

## ARTIKEL 2

2.1. Das SUPER OCEANO-Spiel der Elektronischen Lotterie ist ein rubbellosartiges Lotteriespiel, an dem sich das Publikum über elektronische, mit einem taktilen Bildschirm versehene Lotterieautomaten (DLE) beteiligt.

2.2. Es entspricht dem Spiel, das erstmals unter dem gleichen Namen und anschliessend unter verschiedenen Namen von der Loterie Romande in Form von Losen aus Papier betrieben wurde. Die Lose, die auf dem taktilen Bildschirm gekauft werden, sind die elektronische Variante der Papier-Lose (Art. 10 und 11 AR).

2.3. Das SUPER OCEANO-Spiel gehört ausschliesslich der Loterie Romande.

## ARTIKEL 3

3.1. Die Lose des SUPER OCEANO-Spiels enthalten eine Zone mit der Überschrift « Vos 20 symboles » (Ihre 20 Symbole), in der sich 20 verschlossene Kästchen befinden, sowie drei Spielfelder. Eines dieser Spielfelder weist 25 offene Kästchen und die beiden anderen Spielfelder weisen 16 offene Kästchen auf.

3.2. In jedem Spielfeld weisen die offenen Kästchen verschiedene sichtbare Symbole auf. Ein und dasselbe Symbol kann im Spielfeld mehrmals auftreten.

## ARTIKEL 4

4.1. Das Spiel besteht darin, durch das Öffnen der verschlossenen Kästchen der Zone « Vos 20 symboles » (Ihre 20 Symbole) Symbole aufzudecken, die den Symbolen auf den Spielfeldern entsprechen, um horizontale, vertikale oder diagonale Linien zu bilden.

4.2. Sobald eines der aufgedeckten Symbole einem Symbol auf dem einen oder anderen Spielfeld entspricht, wird dieses Symbol in den Spielfeldern automatisch aufgerubbelt.

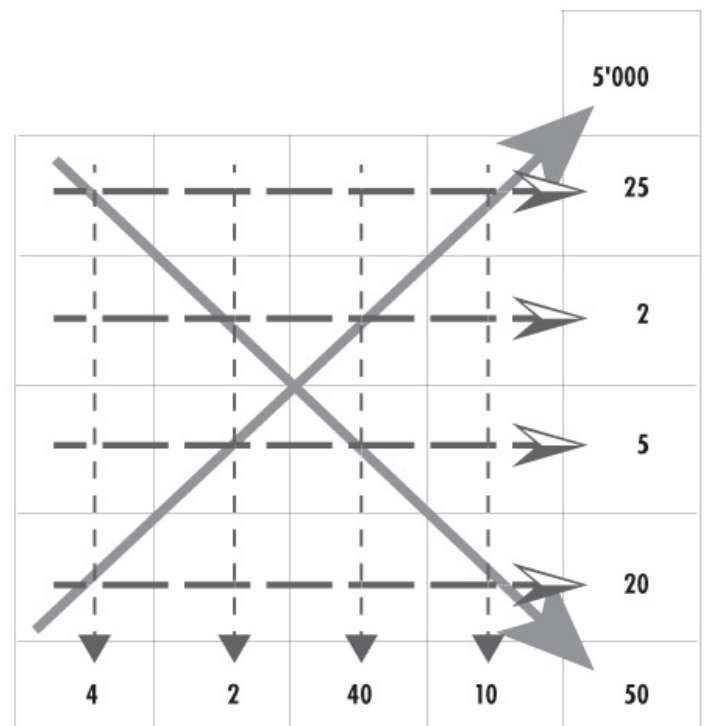
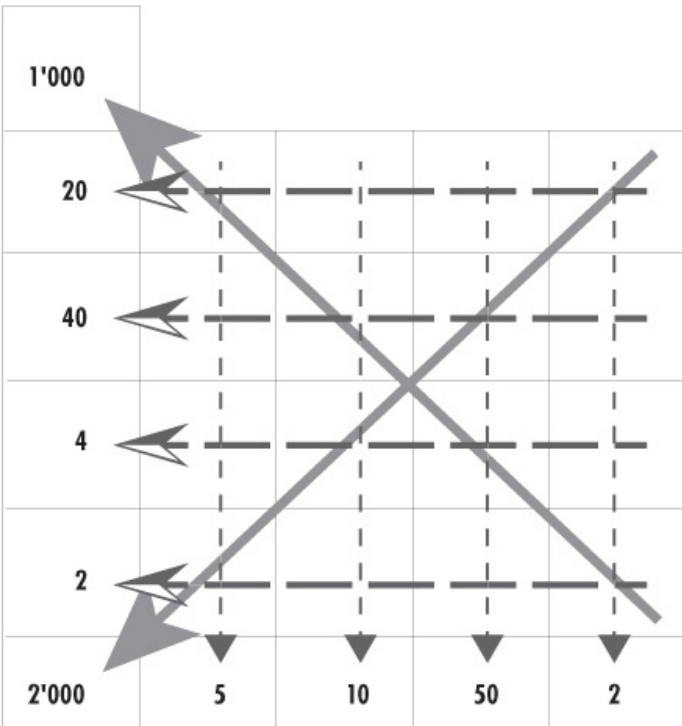
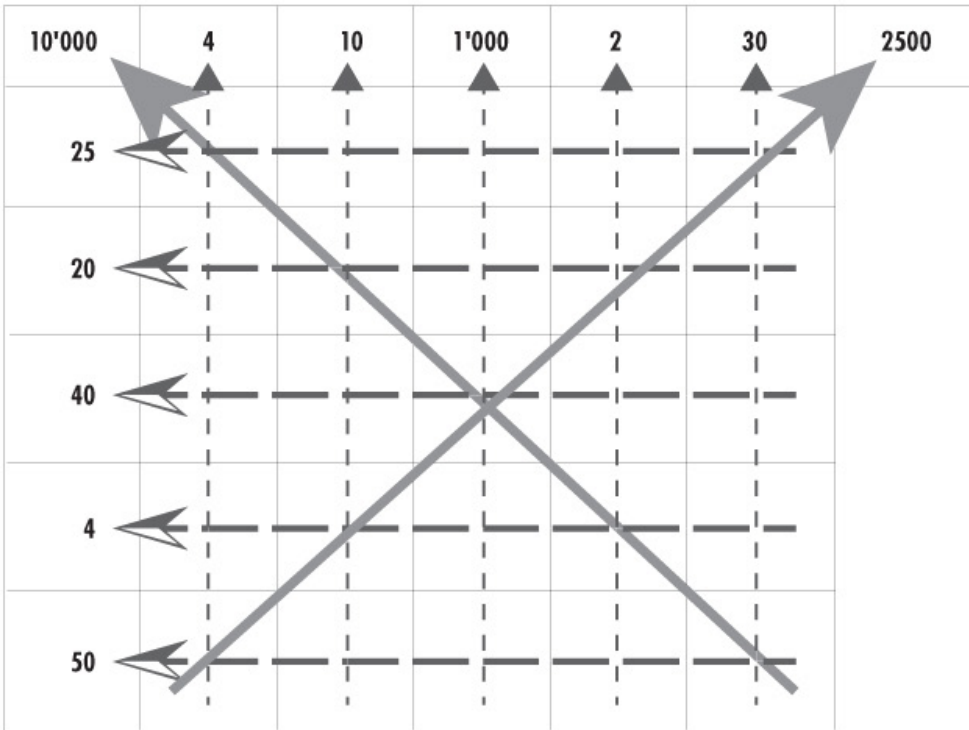
4.3. Das Spiel ist beendet, wenn alle Kästchen der Zone « Vos 20 symboles » geöffnet worden sind.

4.4. Am Ende des Spiels, wenn alle Symbole einer und derselben Zeile aufgerubbelt sind, wird die Zeile mit einem roten Pfeil bezeichnet und der ihr zugeordnete Gewinnbetrag aufgedeckt.

4.5. Der Wert der jeder Zeile zugeordneten Gewinne lautet auf Schweizer Franken.

## ARTIKEL 5

Wenn alle Symbole einer horizontalen, vertikalen oder diagonalen Zeile desselben Spielfeldes Symbolen entsprechen, die durch Aufrubbeln aufgedeckt wurden, gewinnt der Teilnehmer den dieser Zeile entsprechenden Betrag gemäss nachstehender Tabelle:



### ARTIKEL 6

Der Preis eines Loses beträgt CHF 1.50.

### ARTIKEL 7

Der Teilnehmer kann gleichzeitig bis 3 ähnliche Lose kaufen (Art. 13 AR).

### ARTIKEL 8

Der Trefferplan ist nachstehend aufgeführt (Art. 12 AR):

### ARTIKEL 9

Das vorliegende Reglement tritt am 1. Januar 2019 in Kraft und ersetzt ab diesem Datum das vorherige Reglement des SUPER OCEANO-Spiels.

Lausanne, Dezember 2018

Société de la Loterie de la Suisse Romande.

Gesamtanzahl der ausgestellten Lose: 10'000'000 Lose zu 1.50  
 Auflagewert: 15'000'000.–

Anzahl der gewinnenden Lose	Gewinn(e) pro Los in CHF	Gesamtbetrag in CHF
20	10'000.–	200'000.–
20	5'000.–	100'000.–
40	2'500.–	100'000.–
120	2'000.–	240'000.–
100	1'000.–	100'000.–
10'000	50.–	500'000.–
20'000	40.–	800'000.–
10'000	33.–	330'000.–
10'500	30.–	315'000.–
10'000	25.–	250'000.–
10'000	24.–	240'000.–
10'000	22.–	220'000.–
90'000	20.–	1'800'000.–
20'000	18.–	360'000.–
20'000	16.–	320'000.–
20'000	14.–	280'000.–
60'000	12.–	720'000.–
25'000	11.–	275'000.–
300'000	10.–	3'000'000.–
50'000	9.–	450'000.–
75'000	8.–	600'000.–
100'000	6.–	600'000.–
100'000	5.–	500'000.–
175'000	4.–	700'000.–
250'000	2.–	500'000.–
1 365 800	gewinnende Lose	13 500 000.–
13.66%		90.00%

# REGLEMENT FÜR DAS TRIBOLO-SPIEL **TRIBOLO**

## ARTIKEL 1

1.1. Vorliegendes Reglement für das TRIBOLO-Spiel der Elektronischen Lotterie hat zum Ziel, das Spiel zu definieren und die Bedingungen und Modalitäten der Teilnahme zu spezifizieren.

1.2. Im übrigen gilt das Allgemeine Reglement der Elektronischen Lotterie (AR).

## ARTIKEL 2

2.1. Das TRIBOLO-Spiel der Elektronischen Lotterie ist ein rubbellosartiges Lotteriespiel, an dem sich das Publikum über elektronische, mit einem taktilen Bildschirm versehene Lotterieautomaten (DLE) beteiligt.

2.2. Es entspricht dem gleichnamigen Spiel, das die Loterie Romande mit Losen aus Papier betreibt. Die Lose, die auf dem taktilen Bildschirm gekauft werden, sind die elektronische Variante der Papier-Lose (Art. 10 und 11 AR).

2.3. Das TRIBOLO-Spiel gehört ausschliesslich der Loterie Romande.

## ARTIKEL 3

Die Lose des TRIBOLO-Spiels umfassen sechs geschlossene Felder, die auf 3 Zeilen und 2 Spalten angeordnet sind.

## ARTIKEL 4

4.1. Das Ziel des Spiels besteht darin, die sechs Felder durch taktiles Rubbeln (Art. 19 AR) zu öffnen und dreimal dieselbe Eintragung aufzudecken.

4.2. Die verdeckten Eintragungen sind in Schweizer Franken ausgedrückte Werte.

## ARTIKEL 5

Der Teilnehmer gewinnt den in den drei Feldern erscheinenden Wert einmal. (18)

## ARTIKEL 6

Der Preis eines Loses beträgt CHF 0.50.

## ARTIKEL 7

Der Teilnehmer kann gleichzeitig bis zu 10 ähnliche Lose kaufen (Art. 13 AR).

## ARTIKEL 8

Der Trefferplan ist nachstehend aufgeführt (Art. 12 AR):

Gesamtanzahl der ausgestellten Lose: 200'000'000 Lose zu 0.50		
Aufgewert:		100'000'000.–
Anzahl der gewinnenden Lose	Gewinn(e) pro Los in CHF	Gesamtbetrag in CHF
400	5'000.–	2'000'000.–
250	1'000.–	250'000.–
255'000	50.–	12'750'000.–
1'000'000	20.–	20'000'000.–
1'600'000	10.–	16'000'000.–
2'500'000	5.–	12'500'000.–
5'000'000	2.–	10'000'000.–
16'000'000	1.–	16'000'000.–
26 355 650 gewinnende Lose		89 500 000.–
13.18%		89.50%

## ARTIKEL 9

Das vorliegende Reglement tritt am 1. Januar 2019 in Kraft und ersetzt ab diesem Datum das vorherige Reglement des TRIBOLO-Spiels.

Lausanne, Dezember 2018

Société de la Loterie de la Suisse Romande

# REGLEMENT FÜR DAS VERTIGO-SPIEL



## ARTIKEL 1

1.1. Vorliegendes Reglement für das VERTIGO-Spiel der Elektronischen Lotterie hat zum Ziel, das Spiel zu definieren und die Bedingungen und Modalitäten der Teilnahme zu spezifizieren.

1.2. Im übrigen gilt das Allgemeine Reglement der Elektronischen Lotterie (AR).

## ARTIKEL 2

2.1. Das VERTIGO-Spiel der Elektronischen Lotterie ist ein rubellosartiges Lotteriespiel, an dem sich das Publikum über elektronische, mit einem taktilen Bildschirm versehene Lotterieautomaten (DLE) beteiligt.

2.2. Es ähnelt dem gleichnamigen Spiel, das die Loterie Romande mit Losen aus Papier vertrieb. Die Lose, die auf dem taktilen Bildschirm gekauft werden, sind die elektronische Variante der Papier-Lose (Art. 10 und 11 AR).

2.3. Das VERTIGO-Spiel gehört ausschliesslich der Loterie Romande.

## ARTIKEL 3

Die Lose des VERTIGO-Spiels enthalten ein Bild mit 64 Feldern, von denen 15 farbig sind, die auf 8 Zeilen und 8 Spalten verteilt sind und unter dem Bild befinden sich sechs Würfel.

## ARTIKEL 4

4.1. Der Zweck des Spiels besteht darin, auf den 64 Feldern aufgrund der Würfelpunkte voran zu kommen, und auf den farbigen Feldern anzuhalten, da sie Anspruch auf einen Gewinn geben. Der Fortschritt auf den Feldern wird durch die automatische Bewegung eines farbigen Jetons sichtbar gemacht.

4.2. Der Teilnehmer bringt die Würfel ins Rollen, indem er sie nacheinander vom ersten links bis zu letzten rechts berührt. Der Wert der mit jedem Würfel erzielbaren Punkte reicht von 1 bis 6.

4.3. Der Jeton rückt beim Aufdecken jedes Würfels um so viele Felder vor, wie es Punkte gibt. Wenn er zum unteren Ende einer Leiter geführt wird, steigt er hinauf und bleibt im Feld am oberen Ende der Leiter stehen. Erreicht er das obere Ende einer Rutschbahn, rutscht er sie hinunter und bleibt im Feld an ihrem unteren Ende stehen.

4.4. Am Ende des Spiels werden diejenigen Felder angezeigt, auf denen der Jeton stehen geblieben ist.

## ARTIKEL 5

5.1. Bleibt der Jeton auf einem farbigen Feld stehen, gewinnt der Teilnehmer den der Farbe zugeordneten Betrag. Wenn diese Situation mehrmals eintritt, kumulieren sich die Gewinne.

5.2. Die Farben haben folgende Werte, in Schweizer Franken:

Farbe	Gewinnbetrag
Orange	2.–
Blassrosa	4.–
Hellgrün	8.–
Dunkelgrün	10.–
Dunkelrosa	50.–
Blau	1'000.–
Violett	5'000.–
Rot	10'000.–

Diese Tabelle wird auf der rechten Seite des Bildschirms wiedergegeben, und bei einem Gewinn wird die entsprechende Farbe angezeigt.

### ARTIKEL 6

Der Preis eines Loses beträgt CHF 1.–.

### ARTIKEL 7

Der Teilnehmer kann gleichzeitig bis zu 5 ähnliche Lose kaufen (Art. 13 AR).

### ARTIKEL 8

Der Trefferplan ist nachstehend aufgeführt (Art. 12 AR):

Gesamtanzahl der ausgestellten Lose:		5'000'000 Lose zu 1.–
Auflagewert:		5'000'000.–
<b>Anzahl der gewinnenden Lose</b>	<b>Gewinn(e) pro Los in CHF</b>	<b>Gesamtbetrag in CHF</b>
15	10'000.–	150'000.–
30	5'000.–	150'000.–
30	1'000.–	30'000.–
10'000	50.–	500'000.–
30'000	12.–	360'000.–
55'000	10.–	550'000.–
65'000	8.–	520'000.–
40'000	6.–	240'000.–
325'000	4.–	1'300'000.–
400'000	2.–	800'000.–
925 075 gewinnende Lose		4 600 000.–
18.50%		92.00%

### ARTIKEL 9

Das vorliegende Reglement tritt am 1. Januar 2019 in Kraft und ersetzt ab diesem Datum das vorherige Reglement des VERTIGO-Spiels.

Lausanne, Dezember 2018

Société de la Loterie de la Suisse Romande

# REGLEMENT FÜR DAS YAPAFOTO-SPIEL



## ARTIKEL 1

1.1. Vorliegendes Reglement für das YAPAFOTO-Spiel der Elektronischen Lotterie hat zum Ziel, das Spiel zu definieren und die Bedingungen und Modalitäten der Teilnahme zu spezifizieren.

1.2. Im übrigen gilt das Allgemeine Reglement der Elektronischen Lotterie (AR).

## ARTIKEL 2

2.1. Das YAPAFOTO-Spiel der Elektronischen Lotterie ist ein rubbellosartiges Lotteriespiel, an dem sich das Publikum über elektronische, mit einem taktilen Bildschirm versehene Lotterieautomaten (DLE) beteiligt.

2.2. Es entspricht dem gleichnamigen Spiel, das die Loterie Romande mit Losen aus Papier vertrieb. Die Lose, die auf dem taktilen Bildschirm gekauft werden, sind die elektronische Variante der Papier-Lose (Art. 10 und 11 AR).

2.3. Das YAPAFOTO-Spiel gehört ausschliesslich der Loterie Romande.

## ARTIKEL 3

Die Lose des YAPAFOTO-Spiels beinhalten ein Bild mit 5 Linien zu 3 Feldern.

## ARTIKEL 4

4.1. Das Ziel des Spiels ist es, in jeder Linie einen höheren Score zu erreichen, als der zu schlagende. Aufgerubbelt enthüllt das erste Feld einer Linie den Score des Teilnehmers, das zweite den zu schlagenden Score und das dritte die Summe, welche er gewinnt wenn sein Score den zu schlagenden übertrifft.

4.2. Es ist möglich, auf mehreren Linien zu gewinnen.

## ARTIKEL 5

Der Preis eines Loses beträgt CHF 0.50.

## ARTIKEL 6

Der Teilnehmer kann gleichzeitig bis zu 10 ähnliche Lose kaufen (Art. 13 AR).

## ARTIKEL 7

Der Trefferplan ist nachstehend aufgeführt (Art. 12 AR):

Gesamtanzahl der ausgestellten Lose: 100'000'000 zu 0.50		
Auflagewert:		50'000'000.–
Anzahl der gewinnenden Lose	Gewinn(e) pro Los in CHF	Gesamtbetrag in CHF
500	5'000.–	2'500'000.–
1'250	1'000.–	1'250'000.–
125'000	50.–	6'250'000.–
125'000	30.–	3'750'000.–
500'000	10.–	5'000'000.–
1'000'000	5.–	5'000'000.–
1'500'000	4.–	6'000'000.–
1'750'000	3.–	5'250'000.–
2'000'000	2.–	4'000'000.–
6'000'000	1.–	6'000'000.–
13 001 750	gewinnende Lose	45 000 000.–
13.00%		90.00%

### **ARTIKEL 8**

Das vorliegende Reglement tritt am 1. Januar 2019 in Kraft und ersetzt ab diesem Datum das vorherige Reglement des YAPAFOTO-Spiels.

Lausanne, Dezember 2018  
Société de la Loterie de la Suisse Romande

**Société de la Loterie de la Suisse Romande**

Postfach 1013 • 1001 Lausanne

Tel. +41 21 348 13 13 • [www.loro.ch](http://www.loro.ch)