

## **ARTIKEL 1**

**1.1** Das Reglement über das virtuelle Vorausziehungslos BUBBLE der Loterie Romande dient dazu, dieses Spiel zu definieren und die Bedingungen und Modalitäten der Teilnahme zu spezifizieren.

**1.2** Im Übrigen gelten das Allgemeine Reglement für virtuelle Vorausziehungslose sowie das Allgemeine Reglement der über die Internet-Spielplattform zugänglichen Spiele der Loterie Romande.

## **ARTIKEL 2**

**2.1** Das virtuelle Los BUBBLE der Loterie Romande ist ein Lotteriespiel des Typs Rubbellos, an welchem sich das Publikum auf der Internet-Spielplattform der Loterie Romande beteiligt.

**2.2** Es ist ein Glücksspiel, bei dem weder die Geschicklichkeit des Spielers noch seine Entscheidungen oder die grafische Animation einen Einfluss auf den Spielausgang haben.

## **ARTIKEL 3**

**3.1** Die virtuellen Lose des Spiels BUBBLE umfassen eine Spielzone, einen digitalen Zähler sowie einen Trefferplan.

**3.2** Die Spielzone besteht zu Beginn aus :

- 30 Blasen in 4 verschiedenen Farben, verteilt auf 4 Reihen, die von oben bis unten 9 bis 6 farbige Blasen aufweisen ; jede Blase enthält Punkte oder ein verborgenes Bonbon ;
- einer gepunkteten Linie ;
- einem Wurfmechanismus, der eine vorgeladene farbige Blase enthält und auf dessen rechter Seite die nächste zu werfende Blase erscheint.

**3.3** Der digitale Zähler zeigt links die im Spielverlauf summierten Punkte und rechts die Anzahl Punkte an, die zu erreichen sind, um eine mehrfarbige Blase (nachstehend : Regenbogen-Blase) zu erhalten.

**3.4** Jeder der 6 möglichen Gewinne ist einer Füllstandsanzeige mit 5 Stufen zugeordnet, sodass bis zu 5 identische Bonbons gesammelt werden können (nachstehend : Trefferplan).

**3.5** Die in Artikel 11.1 des Allgemeines Reglements für virtuelle Vorausziehungslose erwähnte Möglichkeit, das Spielergebnis automatisch aufzudecken, ist für das virtuelle Los BUBBLE nicht verfügbar.

## **ARTIKEL 4**

**4.1** Das Ziel des Spiels besteht darin, die Bonbons, die denjenigen im Trefferplan entsprechen, aufzudecken und zu sammeln.



**4.2** Der Spieler muss auf eine oder mehrere Blasen derselben Farbe wie die Blase im Werfer zielen, um eine Gruppe von mindestens 3 nebeneinanderliegenden Blasen gleicher Farbe zu bilden, wodurch sie zum Platzen gebracht werden.

**4.3** Der Spieler benützt seine Maus, um auf die Blase(n) zu zielen – indem der Cursor darauf gerichtet wird – und den Werfer auszurichten. Um den Wurfmechanismus auszulösen, führt der Spieler einen linken Mausklick aus.

**4.4** Sobald die Blase geworfen ist, heftet sie sich an die in ihrer Wurfbahn befindlichen Blasen, sei es direkt oder nach einem Maximum von zwei Abprallern an den Seitenwänden der Spielzone. Die geworfene Blase kann sich dann andocken an :

- eine Blase anderer Farbe ;
- eine Blase gleicher Farbe, sodass eine Gruppe von 2 identischen Blasen gebildet wird ;
- eine bereits gebildete Gruppe von mindestens 2 benachbarten Blasen gleicher Farbe.

In diesen drei Fällen ergänzt die geworfene Blase eine bestehende Reihe von Blasen oder bildet eine neue Reihe.

**4.5** Wird eine Gruppe von mindestens 3 Blasen gleicher Farbe gebildet, platzt jede von ihnen, sodass Punkte oder ein Bonbon aufgedeckt werden.

**4.6** Die Punkte werden auf dem digitalen Zähler hinzugefügt, während für jedes aufgedeckte Bonbon eine Stufe der entsprechenden Füllstandsanzeige auf dem Trefferplan farbig wird.

**4.7** Erreicht der Spieler die vom digitalen Zähler vorgegebene Punktzahl (Art. 3.3), erhält er eine Regenbogen-Blase. Die Regenbogen-Blase nimmt dieselbe Farbe an wie diejenige, die sie erreicht. Sie hat dieselben Wirkungen wie in Artikel 4.4 genannt.

**4.8** Nach 2 aufeinanderfolgenden Würfeln wird eine neue Reihe von Blasen über den verbleibenden Blasen eingefügt, sodass diese in den unteren Teil der Spielzone in Richtung der gepunkteten Linie verschoben werden.

**4.9** Das Spiel ist in einem der folgenden Fälle beendet :

- 20 Bonbons wurden aufgedeckt ;
- durch das Hinzufügen neuer Reihen (Art. 4.8) tritt/treten die Blase(n) der letzten Reihe in Kontakt mit der gepunkteten Linie der Spielzone ; die verbleibenden Blasen platzen und sämtliche Bonbons werden aufgedeckt.

## **ARTIKEL 5**

**5.1** Wenn die 5 Stufen derselben Füllstandsanzeige des Trefferplans farbig werden (Art. 4.6), gewinnt der Teilnehmer den dieser Füllstandsanzeige entsprechenden Betrag.

**5.2** Die Gewinnbeträge lauten auf Schweizer Franken.

**5.3** 2 Gewinnmöglichkeiten pro Los.

## **ARTIKEL 6**

Der Preis eines Loses beträgt CHF 5.-.

# REGLEMENT ÜBER DAS VIRTUELLE VORAUSZIEHUNGSLOS



## ARTIKEL 7

Der Trefferplan ist nachstehend aufgeführt:

Auflage von 300 000 Losen zu 5.–			
Auflagewert: 1 500 000.–			
Anzahl der gewinnenden Lose		Gewinn pro Los in CHF	Gesamtbetrag in CHF
1	X	50 000.– =	50 000.–
20	X	1 000.– =	20 000.–
200	X	140.– =	28 000.–
200	X	105.– =	21 000.–
800	X	100.– =	80 000.–
1 000	X	50.– =	50 000.–
3 000	X	40.– =	120 000.–
8 500	X	15.– =	127 500.–
26 600	X	10.– =	266 000.–
35 000	X	5.– =	175 000.–
75 321		gewinnende Lose	937 500.–
25.11%			62.50%

## ARTIKEL 8

Das vorliegende Reglement tritt am 4. Juni 2018 in Kraft und gilt für alle Auflagen von virtuellen Losen des Spiels BUBBLE, die über die Internet-Spielplattform der Loterie Romande angeboten werden.

## ARTIKEL 9

Das vorliegende Reglement ist auf Französisch und Deutsch ausgestellt. Bei Abweichungen zwischen der französischen und der deutschen Version gelten die französischen Texte.

Lausanne, Juni 2018

SOCIÉTÉ DE LA LOTERIE DE LA SUISSE ROMANDE