

REGLEMENT ÜBER DAS VIRTUELLE VORAUSZIEHUNGSLOS



ARTIKEL 1 ZWECK

1.1 Das Reglement über das virtuelle Vorausziehungslos TRESOR DES PIRATES 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 ART DES SPIELS

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

ARTIKEL 3 GESTALTUNG DES LOSES

3.1 Die virtuellen Lose des Spiels TRESOR DES PIRATES umfassen eine Hauptspielübersicht (nachstehend : Hauptübersicht) mit folgenden 4 Spielen :

- KANONENSCHÜSSE (Spiel 1) ;
- DIE PLANKEN (Spiel 2) ;
- DIE GROTTTE (Spiel 3) ;
- DIE SCHATZINSEL (Spiel 4).

3.2 Unter jedem der 4 Spiele befindet sich ein schwarzes Banner mit dem Vermerk « GEWINN » und der Angabe der nach jedem Spiel eventuell erzielten Gewinne.

REGLEMENT ÜBER DAS VIRTUELLE VORAUSZIEHUNGSLOS



3.3 Ein Icon, das ein Piratenschiff darstellt, bewegt sich entsprechend dem Verlauf der Partie fort (Art. 4) und bleibt beim nachfolgenden Spiel stehen.

3.4 Ein Zähler erlaubt die Verbuchung der Anzahl Schatztruhen, die im Verlauf der Spiele 1 bis 3 angesammelt wurden.

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

ARTIKEL 4 VERLAUF DER PARTIE

4.1 Eine komplette Partie TRESOR DES PIRATES gliedert sich in 4 einzelne Spiele (Art. 3.1), deren Abfolge vorgegeben ist und vom Teilnehmer nicht geändert werden kann.

4.2 Um zur Hauptübersicht zu gelangen, muss der Teilnehmer zuerst die Persönlichkeit auswählen, mit der er die ganze Partie spielen will, indem er auf einen der beiden zur Auswahl stehenden Piraten klickt (JACK oder MARY). Der so ausgewählte Pirat erscheint anschliessend in jeder Animation.

4.3 Sobald sich die Hauptübersicht öffnet, verlässt das Piratenschiff seine Startposition, um das Spiel 1 « KANONENSCHÜSSE » zu erreichen, dessen Animation angezeigt wird.

4.4 Am Ende von Spiel 1 ermöglicht eine Taste mit dem Vermerk « ZUM FORTFAHREN KLICKEN » dem Spieler, zur Hauptübersicht zurückzukehren. Es wird wieder die Hauptübersicht angezeigt, wobei das Icon, welches das jeweilige Spiel anzeigt, sowie sein Banner « GEWINN » je nach erzieltm Ergebnis wie folgt geändert werden :

- Wurde ein Gewinn erzielt, erscheint der erlangte Betrag auf dem Banner vor goldenem Hintergrund ;

REGLEMENT ÜBER DAS VIRTUELLE VORAUSZIEHUNGSLOS



- wurde kein Gewinn erzielt, erscheinen das Icon des Spiels sowie sein Banner in Grautönen.

4.5 Ausserdem rückt der Zähler um die Anzahl im Spielverlauf aufgedeckter Truhen weiter.

4.6 Die oben stehenden Schritte 4.2 bis 4.4 werden anschliessend für die Spiele 2 bis 4 wiederholt, ausser dass der Zähler der Truhen nur bis zum Ende von Spiel 3 weiterrückt und das erzielte Ergebnis in Spiel 4 verwendet wird (Art. 8).

4.7 Am Ende der 4 Spiele werden die in jedem Spiel erzielten Gewinnbeträge gegebenenfalls summiert.

ARTIKEL 5 SPIEL 1 – KANONENSCHÜSSE

5.1 Das Spiel besteht darin, dreimal den gleichen Betrag aufzudecken, nachdem die Schiffe durch Abfeuern der erlaubten Anzahl Kanonenschüsse zerstört wurden, um den entsprechenden Gewinn zu gewinnen und/oder eine oder mehrere Truhe(n) zu erlangen.

5.2 Im Spiel « KANONENSCHÜSSE » sind 9 auf dem Meer schwimmende Schiffe zu sehen. Auf der Brücke des zehnten Schiffes erscheinen im Vordergrund 2 unbewegliche Kanonen mit 6 Kanonenkugeln dazwischen sowie der Zähler der Truhen.

5.3 Der Spieler verfügt über 6 von den Kanonenkugeln dargestellte Kanonenschüsse, welche die Zerstörung von 6 der 9 Schiffe ermöglichen

5.4 Der Teilnehmer wählt die Schiffe, die er zerstören möchte, einzeln und in beliebiger Reihenfolge aus, indem er daraufklickt. Jede Auswahl verringert die Anzahl verbleibender Kanonenkugeln entsprechend.

REGLEMENT ÜBER DAS VIRTUELLE VORAUSZIEHUNGSLOS



5.5 Die Zerstörung eines Schiffes hat zur Folge, dass ein Betrag und eventuell eine Truhe aufgedeckt wird :

- Erscheint der gleiche Betrag dreimal, so wird er hervorgehoben und der Teilnehmer gewinnt ihn einmal ;
- wird ein Koffer aufgedeckt, rückt der Zähler direkt entsprechend weiter.

5.6 Das Spiel « KANONENSCHÜSSE » ist beendet, wenn der Spieler die 6 zur Verfügung stehenden Möglichkeiten für die Auswahl eines Schiffes erschöpft hat.

ARTIKEL 6 SPIEL 2 – DIE PLANKEN

6.1 Das Spiel besteht darin, die Piraten auf ihrer Planke vorrücken zu lassen, bis sie ins Wasser fallen, um den ihnen jeweils zugewiesenen Gewinn zu gewinnen und/oder eine oder mehrere Truhe(n) zu erlangen.

6.2 Das Spiel « DIE PLANKEN » umfasst :

- ein aus 12 Ausschnitten bestehendes Rad mit einem Pfeil in Schädelform darüber ; jeder Ausschnitt enthält den Vermerk « + », gefolgt von einer Zahl zwischen 1 und 3, unter der ein Teil blau, gelb, rosa, dreifarbig (blau/gelb/rosa) oder schwarz mit einer Truhe gefärbt ist ;
- 3 Piraten mit verbundenen Augen, von denen einer blau, ein anderer gelb und der letzte rosa gekleidet ist, befinden sich auf je einer Planke mit 4 Positionen und einem Banner « GEWINN » ;
- den Zähler der Truhen, der die Anzahl im Verlauf des vorangegangenen Spiels bereits erlangter Truhen anzeigt (Art. 5.5).

6.3 Dem Spieler stehen 5 Raddrehungen zur Verfügung. Die verbleibende Anzahl zur Verfügung stehender Raddrehungen wird

REGLEMENT ÜBER DAS VIRTUELLE VORAUSZIEHUNGSLOS



neben dem Vermerk « VERBLEIBENDE RADDREHUNGEN » ständig angezeigt.

6.4 Der Teilnehmer klickt auf das Rad, um es in Drehung zu versetzen. Wenn das Rad stehenbleibt, bestimmt der unter dem Pfeil befindliche und rot eingerahmte Ausschnitt :

- je nach der/den angezeigten Farbe(n) den oder die Piraten der entsprechenden Farbe, der oder die auf der Planke vorrücken muss/müssen, und um wie viele Positionen (von 1 bis 3) der oder die bezeichnete(n) Pirat(en) vorrücken muss/müssen ; oder
- die Anzahl einzusammelnder Truhen, die gegebenenfalls den Zähler weiterrücken lassen.

6.5 Erreicht ein Pirat die 4. Position auf der Planke, hat das nachfolgende Vorrücken zur Folge, dass der Pirat ins Wasser fällt. Das Banner « GEWINN », das dem ins Wasser gefallenem Piraten zugeteilt ist, macht sogleich den vom Teilnehmer gewonnenen Betrag sichtbar.

6.6 Das Spiel « DIE PLANKEN » ist beendet, wenn der Spieler die 5 verfügbaren Raddrehungen erschöpft hat.

ARTIKEL 7 SPIEL 3 – DIE GROTTTE

7.1 Das Spiel besteht darin, mindestens eines der vorgegebenen Wörter mit den in der Zone « IHRE BUCHSTABEN » aufgedeckten Buchstaben zu bilden, um den entsprechenden Gewinn zu gewinnen und/oder eine oder mehrere Truhe(n) zu erlangen.

7.2 Das Spiel « DIE GROTTTE » umfasst :

- eine Zone « IHRE BUCHSTABEN », bestehend aus 14 Stalaktiten, unter denen sich 14 verschiedene Buchstaben verstecken, von denen mehrere mit einem Diamanten versehen sind ;
- eine Serie von 5 Wörtern mit 8, 7, 6, 5 bzw. 4 Buchstaben, neben denen sich jeweils ein Banner « GEWINN » befindet ;

REGLEMENT ÜBER DAS VIRTUELLE VORAUSZIEHUNGSLOS



- den Zähler der Truhen, der die Anzahl im Verlauf der vorangegangenen Spiele bereits erlangter Truhen anzeigt (Art. 5.5 und 6.4).

7.3 Der Teilnehmer klickt in beliebiger Reihenfolge nach und nach auf die Stalaktiten in der Zone « IHRE BUCHSTABEN », um einen Buchstaben sowie einen allfälligen Diamanten aufzudecken :

- Der aufgedeckte Buchstabe wird in den vorgegebenen Wörtern sofort hervorgehoben, wie er darin vorkommt, und der Teilnehmer klickt auf jeden von ihnen, damit sie goldig erscheinen ;
- werden 3 Diamanten aufgedeckt, erhält man eine Truhe, die den Zähler weiterrücken lässt.

7.4 Ist ein Wort vollständig, macht das entsprechende Banner « GEWINN » sogleich den vom Teilnehmer gewonnenen Betrag sichtbar.

7.5 Das Spiel « DIE GROTTTE » ist beendet, wenn die 14 Buchstaben in der Zone « IHRE BUCHSTABEN » aufgedeckt und in den vorgegebenen Wörtern in der Mitte des Spiels hervorgehoben sind.

ARTIKEL 8 SPIEL 4 – DIE SCHATZINSEL

8.1 Das Spiel besteht darin, ein Maximum an ähnlichen Symbolen aufzudecken, die in den Truhen sowie auf der Schatzkarte versteckt sind, um eines oder mehrere der Symbol-Banner zu vervollständigen und den/die entsprechenden Gewinn(e) zu gewinnen.

8.2 Das Spiel « DIE SCHATZINSEL » umfasst 2 aufeinanderfolgende Schritte : Der Spieler muss zunächst alle im Laufe der Spiele 1 bis 3 erlangten Truhen öffnen (Schritt 1), bevor er Zugang zum Hauptspiel erhält (Schritt 2).

REGLEMENT ÜBER DAS VIRTUELLE VORAUSZIEHUNGSLOS



8.3 Beim Schritt 1 sind die im Laufe der Spiele 1 bis 3 erlangten Truhen auf einer schwarz-weissen Karte angeordnet. Unter der Zone « IHRE GEWINNE » ist jeder der 7 möglichen Gewinne einem Symbol zugeordnet, das zwischen 3 und 6 Mal gesammelt werden kann (nachstehend : Trefferplan). Ein Banner « VERBLEIBENDE WAHLMÖGLICHKEITEN » gibt die 6 Möglichkeiten für die Auswahl von Feldern an, über die der Spieler im Laufe des Schritts 2 anfänglich verfügt.

8.4 Der Spieler klickt in beliebiger Reihenfolge nach und nach auf die Truhen, um für jede von ihnen zwischen 1 und 3 Symbol(en) oder eine zusätzliche Auswahl aufzudecken :

- Jedes aufgedeckte Symbol wird der entsprechenden Reihe des Trefferplans hinzugefügt, wobei darin ein « X » hervorgehoben wird ;
- erlangt man eine zusätzliche Wahlmöglichkeit, rückt der Zähler « VERBLEIBENDE WAHLMÖGLICHKEITEN » weiter.

8.5 Der Schritt 1 ist beendet, wenn alle zur Verfügung stehenden Truhen geöffnet sind.

8.6 Beim Schritt 2 wird eine farbige, in 16 Felder unterteilte Karte angezeigt. Der Trefferplan erscheint so, wie er am Ende von Schritt 1 aussah, und das Banner « VERBLEIBENDE WAHLMÖGLICHKEITEN » zeigt an, wie viele Felder der Spieler auswählen kann.

8.7 Der Spieler wählt die Felder, die er aufdecken möchte, nach und nach in beliebiger Reihenfolge aus, indem er daraufklickt, um zwischen 1 und 3 Symbol(en) zum Vorschein zu bringen. Jedes aufgedeckte Symbol wird der entsprechenden Reihe des Trefferplans hinzugefügt, in der ein « X » hervorgehoben wird.

8.8 Wenn die Reihe eines Symbols im Trefferplan vervollständigt ist, wird das entsprechende Banner sogleich hervorgehoben und der entsprechende Gewinnbetrag vom Teilnehmer gewonnen.

REGLEMENT ÜBER DAS VIRTUELLE VORAUSZIEHUNGSLOS



8.9 Das Spiel « DIE SCHATZINSEL » ist beendet, wenn der Spieler die zur Verfügung stehende Anzahl Wahlmöglichkeiten für die Auswahl von Feldern erschöpft hat.

ARTIKEL 9 GEWINNE

9.1 Der Betrag des Gewinns oder der Gewinne lautet auf Schweizer Franken.

9.2 Mehrere Gewinnmöglichkeiten pro Los.

ARTIKEL 10 LOSPREIS

Der Preis eines Loses beträgt CHF 15.-.

ARTIKEL 11 TREFFERPLAN

Der Trefferplan ist nachstehend aufgeführt:

Anzahl der gewinnenden Lose		Gewinn pro Los in CHF	Gesamtbetrag in CHF
1	x	150 000.- =	150 000.-
1	x	15 000.- =	15 000.-
3	x	10 000.- =	30 000.-
170	x	1 000.- =	170 000.-
200	x	500.- =	100 000.-
800	x	200.- =	160 000.-
1 350	x	100.- =	135 000.-
3 695	x	50.- =	184 750.-
6 100	x	40.- =	244 000.-
27 250	x	30.- =	817 500.-
35 000	x	15.- =	525 000.-
74 570	gewinnende Lose		2 531 250.-
29.83%			67.50%

REGLEMENT ÜBER DAS VIRTUELLE VORAUSZIEHUNGSLOS



ARTIKEL 12 SCHLUSSBESTIMMUNGEN

Das vorliegende Reglement tritt am 25. Februar 2019 in Kraft und gilt für alle Auflagen von virtuellen Losen des Spiels TRESOR DES PIRATES, die über die Internet-Spielplattform der Loterie Romande angeboten werden.

Lausanne, Februar 2019

SOCIÉTÉ DE LA LOTERIE DE LA SUISSE ROMANDE