



## ARTICLE 1

**1.1** Le règlement du billet virtuel à pré tirage COLORS de la Loterie Romande a pour objet de définir ce jeu et spécifier ses conditions et modalités de participation.

**1.2** Pour le surplus, le Règlement Général des billets virtuels à pré tirage et le Règlement Général des jeux de la Loterie Romande accessibles au travers de sa plateforme de jeu Internet s'appliquent.

## ARTICLE 2

Le billet virtuel COLORS de la Loterie Romande est un jeu de loterie du type billets à gratter, auquel le public participe sur la plateforme de jeu Internet de la Loterie Romande.

## ARTICLE 3

Les billets virtuels du jeu COLORS comportent:

- une zone de jeu avec une grille ordonnée verticalement de A à I et numérotée horizontalement de 1 à 6, contenant deux lasers (un sur chaque axe) (ci-après : grille de jeu). La grille de jeu contient des personnages, un ou des montant(s) de gain et une mention « + 1 TOUR » ;
- une zone composée de 6 lignes horizontales correspondant à 6 montants de gains potentiels et comportant entre 8 et 13 pastilles (ci-après : tableau des lots) ;
- une zone « GAINS IMMEDIATS » indiquant le(s) gain(s) instantané(s) ; et



- une zone dans laquelle se trouve un bouton intitulé « GO » au-dessus duquel il est indiqué le nombre de tours restant au participant. Au-dessous du bouton, se trouvent deux cases avec une lettre et un chiffre qui composent une coordonnée (ci-après: coordonnée).

## ARTICLE 4

**4.1** Le but du jeu est de mettre en évidence une ou plusieurs ligne(s) horizontale(s) complète(s) du tableau des lots et/ou d'obtenir un ou plusieurs gain(s) instantané(s) par le biais des cases « GAINS IMMEDIATS ».

**4.2** Le participant a 8 tours à disposition.

**4.3** Le joueur clique sur le bouton « GO » afin de faire apparaître aléatoirement une coordonnée. La coordonnée détermine une case dans la grille de jeu qui sera la cible des lasers :

- (1) Si cette case contient un personnage, un montant de gain ou la mention « + 1 TOUR », elle est détruite ainsi que toutes les cases adjacentes de même couleur.
- (2) Si cette case contient le symbole d'une bombe, elle est détruite ainsi que les 8 cases adjacentes quelle que soit leur couleur.

**4.4** Les effets de la destruction d'une case sont les suivants :

- (1) Si cette case contient un personnage, une pastille de la même couleur que celui-ci va se colorer dans la ligne du tableau des lots dont le montant de gain est de même couleur que le personnage.

# REGLEMENT DU BILLET VIRTUEL A PRETIRAGE



(2) Si cette case contient un montant de gain, celui-ci est immédiatement inscrit sous la mention « GAINS IMMEDIATS ».

(3) Si cette case contient la mention « + 1 TOUR », le participant obtient un tour supplémentaire qui s'ajoute au nombre de tours restants.

**4.5** Le jeu se termine lorsque le joueur a épuisé tous les tours disponibles.

**4.6** Le montant du ou des gain(s) est exprimé en francs suisses.

**4.7** Il est possible de gagner jusqu'à 4 fois par billet, au maximum deux gains dans le tableau des lots et deux « GAINS IMMEDIATS ».

## **ARTICLE 5**

**5.1** Lorsque toutes les pastilles d'une même ligne horizontale du tableau des lots sont colorées (art. 4.4(1)), le participant gagne le montant correspondant à cette ligne.

**5.2** Le(s) montant(s) inscrit(s) sous la mention « GAINS IMMEDIATS » est(sont) également gagné(s) par le participant.

## **ARTICLE 6**

Le prix d'un billet est de CHF 8.-.

# REGLEMENT DU BILLET VIRTUEL A PRETIRAGE



## ARTICLE 7

Le plan des lots est le suivant :

Nb. de billets gagnants		Gain billet en CHF	Montant total en CHF
Tranche de 250 000 billets à 8.–			
Valeur d'émission: 2 000 000.–			
1	X	80 000.– =	80 000.–
2	X	8 000.– =	16 000.–
20	X	1 000.– =	20 000.–
20	X	800.– =	16 000.–
50	X	300.– =	15 000.–
220	X	200.– =	44 000.–
700	X	100.– =	70 000.–
600	X	80.– =	48 000.–
300	X	70.– =	21 000.–
1 000	X	50.– =	50 000.–
2 750	X	40.– =	110 000.–
5 000	X	30.– =	150 000.–
10 000	X	20.– =	200 000.–
10 000	X	12.– =	120 000.–
40 000	X	8.– =	320 000.–
70 663		billets gagnants	1 280 000.–
28.27%			64.00%

## ARTICLE 8

Le présent règlement entre en vigueur le 5 février 2018 et s'applique à toutes les émissions de billets virtuels du jeu COLORS accessibles sur la plateforme de jeu Internet de la Loterie Romande.

Lausanne, février 2018

SOCIÉTÉ DE LA LOTERIE DE LA SUISSE ROMANDE