

ARTICLE 1

1.1 Le règlement du billet virtuel à pré tirage JUNGLE 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 JUNGLE 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

3.1 Les billets virtuels du jeu JUNGLE comprennent quatre zones de jeu :

- Une zone de jeu représentée sous la forme d'un arbre géant de 48 paliers (ci-après : l'arbre), sur lesquels le joueur se déplace au fur et à mesure du déroulement du jeu. Les paliers comportent divers éléments d'action (régimes de bananes, fleurs, lianes, gorilles et mini jeux) et le dernier palier représente une cabane correspondant au « JUNGLE BONUS » ;
- Une zone de jeu centrale, qui contient deux dés à jouer, utilisés pour déterminer les déplacements dans l'arbre ;
- Une zone « GAINS IMMEDIATS », qui indique le(s) gain(s) instantané(s) obtenu(s) par le participant ;

- Une zone « VOS GAINS », qui se compose de 6 cases numérotées de 1 à 6 ; cette zone indique le montant des gains potentiels selon le nombre de régimes de bananes obtenus par le participant (ci-après: tableau des lots).

3.2 La possibilité de révéler automatiquement le résultat de jeu mentionnée à l'article 11.1 du Règlement Général des billets virtuels à pré tirage n'est pas disponible pour le billet virtuel JUNGLE.

ARTICLE 4

4.1 Le but du jeu est de collecter un minimum de trois régimes de bananes et/ou d'obtenir un ou plusieurs gain(s) instantané(s) par le biais des cases « GAINS IMMEDIATS » et/ou d'obtenir le gain « JUNGLE BONUS ».

4.2 Le joueur dispose initialement de 6 lancers de dés. Le nombre de lancers de dés restants figure sous les deux dés à jouer.

4.3 Le participant représenté par son avatar (ci-après :l'avatar) franchit le nombre de paliers correspondant au score des deux dés.

4.4 Lorsque l'avatar s'arrête sur un palier comportant un élément d'action, celui-ci s'active de la manière suivante :

- Palier REGIME DE BANANES : l'avatar collecte le régime de bananes du palier. Le tableau des lots comptabilise (mise en évidence des cases) au fur et à mesure le nombre total de régimes de bananes obtenus par le participant au cours du jeu. Une fois collecté, le régime de bananes disparaît du palier;
- Palier FLEUR : le montant correspondant dudit palier est immédiatement inscrit sous la mention « GAINS IMMEDIATS » ;

- Palier LIANE : l'avatar avance jusqu'au palier correspondant au sommet de la liane ;
- Palier GORILLE : l'avatar recule jusqu'au palier correspondant au bas du toboggan ;
- Palier « MINI JEU » : une nouvelle animation s'affiche permettant au participant d'effectuer une action supplémentaire (art. 4.5).

4.5 Le « MINI JEU » comprend trois bongos et 5 cases composées chacune de trois notes de musique similaires et d'une action que le participant peut obtenir.

- Le participant doit sélectionner l'un des trois bongos, qui jouera une série de onze notes de musique. Les notes correspondantes seront mises en évidence en-dessus des actions pouvant être obtenues ;
- Si toutes les notes d'une même case sont mises en évidence, le participant obtient l'action correspondante :
 - Case « EXTRA » suivi d'un dé : le participant remporte un lancer de dés supplémentaire ;
 - Case « EXTRA » suivi d'un régime de bananes : le participant remporte un régime de bananes supplémentaire ;
 - Case « AVANCEZ JUSQU'À » suivi d'une liane : le participant avance jusqu'au pied de la prochaine liane ;
 - Case « AVANCEZ DE [X] CASES » : le participant avance du nombre de paliers indiqué (de 2 à 12) ;

- Case « RECULEZ DE [X] CASES » : le participant recule du nombre de paliers indiqué (de 2 à 12).

4.6 Si l'avatar atteint le dernier palier (position 48), il accède au « JUNGLE BONUS ». Une nouvelle animation s'affiche, comportant une roue de douze montants de gains surmontée d'une flèche. Le participant clique sur son avatar afin de lancer la roue. Le montant de gains désigné par la flèche (gain « JUNGLE BONUS ») est mis en évidence et immédiatement gagné.

4.7 Le jeu se termine lorsque le joueur a épuisé les lancers de dés disponibles.

ARTICLE 5

5.1 Lorsqu'au moins trois régimes de bananes sont collectés dans le tableau « VOS GAINS », le participant gagne le montant de gain correspondant.

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

5.3 En cas d'accès au « JUNGLE BONUS » (art. 4.6), le montant affiché en surbrillance est également gagné par le participant.

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

5.5 Il est possible de gagner jusqu'à 3 fois par billet.

ARTICLE 6

Le prix d'un billet est de CHF 6.-.

REGLEMENT DU BILLET VIRTUEL **JUNGLE** A PRETIRAGE

ARTICLE 7

Le plan des lots est le suivant :

Nb. de billets gagnants		Gain billet en CHF	Montant total en CH
Tranche de 250 000 billets à 6.—			
Valeur d'émission: 1 500 000.—			
1	X	60 000.— =	60 000.—
1	X	6 000.— =	6 000.—
10	X	1 000.— =	10 000.—
100	X	600.— =	60 000.—
200	X	150.— =	30 000.—
970	X	100.— =	97 000.—
2 000	X	30.— =	60 000.—
3 000	X	24.— =	72 000.—
8 000	X	20.— =	160 000.—
15 000	X	10.— =	150 000.—
40 000	X	6.— =	240 000.—
69 282		billets gagnants	945 000.—
27.71%			63.00%

ARTICLE 8

Le présent règlement entre en vigueur le 19 mars 2018 et s'applique à toutes les émissions de billets virtuels du jeu JUNGLE accessibles sur la plateforme de jeu Internet de la Loterie Romande.

Lausanne, mars 2018

SOCIÉTÉ DE LA LOTERIE DE LA SUISSE ROMANDE