

ARTICLE 1 OBJET

1.1 Le règlement du billet virtuel à pré tirage 10 DIFFÉRENCES 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 NATURE DU JEU

Le billet virtuel 10 DIFFÉRENCES 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 CONFIGURATION DES BILLETS

3.1 Avant l'apparition du billet virtuel 10 DIFFERENCES, le participant doit sélectionner parmi les 10 images proposées sur le tableau d'accueil celle avec laquelle il souhaite jouer. Une fois l'image sélectionnée, le billet virtuel 10 DIFFERENCES s'affiche à l'écran.

3.2 Les billets virtuels 10 DIFFERENCES comprennent :

- l'image originale que le joueur a préalablement sélectionnée ;
- sous la mention « ZONE DE JEU », une réplique de l'image originale comportant 10 différences par rapport à l'image originale, à des emplacements différents de cette dernière ;

- un bouton « INDICE » permettant au joueur d'obtenir de l'aide à tout moment de la partie, pour identifier une des différences restantes (art. 4.3) ;
- Une zone présentant le montant des gains potentiels selon le nombre de symboles représentant un trèfle (ci-après : symbole « trèfle ») obtenus au cours de la partie (ci-après : tableau des lots).

ARTICLE 4 BUT ET REGLES DU JEU

4.1 Le but du jeu est d'obtenir un maximum de symboles « trèfle » en identifiant les 10 différences figurant dans la « ZONE DE JEU » par rapport à l'image originale, afin de gagner le gain correspondant.

4.2 Pour identifier une différence, le joueur doit comparer l'image originale avec celle figurant sous la mention « ZONE DE JEU ». Le joueur clique dans la « ZONE DE JEU » sur la différence qu'il a identifiée, afin de révéler le symbole qui s'y cache :

- lorsque le symbole révélé est un trèfle, le joueur remporte le montant correspondant au nombre de trèfles dévoilés jusqu'à ce stade ; le gain obtenu est alors mis en évidence dans le tableau des lots ;
- l'obtention de tout autre symbole ne donne droit à aucun gain.

4.3 Lorsque le joueur clique sur le bouton « INDICE », une différence n'ayant pas encore été révélée dans la « ZONE DE JEU » est mise en évidence par un cercle de couleur blanche ; le joueur n'a alors plus qu'à cliquer sur la zone ainsi indiquée pour révéler la différence. Cette opération peut être répétée jusqu'à ce que les dix différences aient été révélées.

REGLEMENT DU BILLET VIRTUEL A PRETIRAGE



4.4 La partie se termine lorsque le joueur a révélé les dix différences cachées dans la « ZONE DE JEU ».

ARTICLE 5 GAINS

5.1 Lorsque le joueur obtient entre un et sept symboles « trèfle » durant la partie, il gagne le montant de gain correspondant.

5.2 Le montant du gain est exprimé en francs suisses.

5.3 1 gain possible par billet.

ARTICLE 6 PRIX DU BILLET

6.1 Le prix d'un billet est de CHF 4.-.

ARTICLE 7 PLAN DES LOTS

Le plan des lots est le suivant :

Nb. de billets gagnants		Gain billet en CHF	Montant total en CHF
Tranche de 200 000 billets à 4.-			
Valeur d'émission: 800 000.-			
1	X	40 000.- =	40 000.-
20	X	1 000.- =	20 000.-
400	X	100.- =	40 000.-
4 000	X	20.- =	80 000.-
8 000	X	12.- =	96 000.-
12 000	X	8.- =	96 000.-
31 000	X	4.- =	124 000.-
55 421	billets gagnants		496 000.-
27.71%			62.00%

ARTICLE 8 DISPOSITIONS FINALES

Le présent règlement entre en vigueur le 3 janvier 2019 et s'applique à toutes les émissions de billets virtuels du jeu 10 DIFFÉRENCES accessibles sur la plateforme de jeu Internet de la Loterie Romande.

Lausanne, octobre 2018

SOCIÉTÉ DE LA LOTERIE DE LA SUISSE ROMANDE