



ARTICLE 1

1.1 Le règlement du billet virtuel à pré tirage BUBBLE 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

2.1 Le billet virtuel BUBBLE 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.

2.2 Il s'agit d'un jeu de hasard dans lequel ni l'adresse du joueur, ni ses décisions, ni l'animation graphique n'ont d'incidence sur l'issue du jeu.

ARTICLE 3

3.1 Les billets virtuels du jeu BUBBLE comportent une zone de jeu, un compteur numérique ainsi qu'un tableau des lots.



3.2 La zone de jeu présente initialement:

- 30 bulles de 4 couleurs distinctes, réparties sur 4 rangées comportant de haut en bas de 9 à 6 bulles colorées; chaque bulle renferme des points ou un bonbon cachés ;
- une ligne en pointillés ;
- un mécanisme de lancement contenant une bulle colorée pré-chargée et à la droite duquel apparaît la prochaine bulle à lancer.

3.3 Le compteur numérique affiche sur sa gauche les points accumulés au fil du jeu et sur sa droite le nombre de points à atteindre pour obtenir une bulle multicolore (ci-après : bulle Arc-en-ciel).

3.4 Chacun des 6 gains possibles est associé à une jauge de 5 niveaux, permettant de collecter jusqu'à 5 bonbons identiques (ci-après : tableau des lots).

3.5 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 BUBBLE.

ARTICLE 4

4.1 Le but du jeu est de révéler et collecter les bonbons correspondant à ceux qui figurent dans le tableau des lots.

4.2 Le joueur doit viser une ou des bulles de même couleur que celle se trouvant dans le lanceur afin de créer un groupe d'au minimum 3 bulles adjacentes de même couleur ce qui a pour effet de les faire éclater.



4.3 Le joueur utilise sa souris pour viser la ou les bulles — le curseur pointant sur celle(s)-ci — et orienter le lanceur. Pour déclencher le mécanisme de lancement, le joueur exécute un clic gauche.

4.4 Une fois la bulle lancée, celle-ci vient se coller aux bulles se situant sur sa trajectoire, directement ou après un maximum de deux rebonds sur les parois latérales de la zone de jeu. La bulle lancée peut alors s'adjoindre à:

- une bulle de couleur différente;
- une bulle de même couleur formant ainsi un groupe de 2 bulles identiques ;
- un groupe déjà formé d'au minimum 2 bulles adjacentes de même couleur.

Dans ces trois hypothèses, la bulle lancée vient intégrer une rangée de bulles existante ou former une nouvelle rangée.

4.5 Lorsqu'un groupe d'au minimum 3 bulles de couleur identique est créé, chacune d'elles éclate révélant des points ou un bonbon.

4.6 Les points s'additionnent dans le compteur numérique alors que pour chaque bonbon révélé, un niveau de la jauge correspondante se colore sur le tableau des lots.

4.7 Si le joueur atteint le nombre de points fixé par le compteur numérique (art. 3.3), il obtient une bulle Arc-en-ciel. La bulle Arc-en-ciel prend la même couleur que celle qu'elle atteint. Ses effets sont les mêmes que ceux prévus à l'article 4.4.

4.8 Après 2 lancements successifs, une nouvelle rangée de bulles est introduite en-dessus des bulles restantes, décalant celles-ci vers le bas de la zone de jeu en direction de la ligne en pointillés.



4.9 Le jeu se termine dans l'un des cas suivants:

- 20 bonbons ont été révélés ;
- du fait de l'ajout de nouvelles rangées (art. 4.8), la ou les bulle(s) de la dernière rangée entre(nt) en contact avec la ligne en pointillés de la zone de jeu ; les bulles restantes éclatent révélant l'ensemble des bonbons.

ARTICLE 5

5.1 Lorsque les 5 niveaux d'une même jauge du tableau des lots sont colorés (art. 4.6), le participant gagne le montant correspondant à cette jauge.

5.2 Les montants des gains sont exprimés en francs suisses.

5.3 2 gains possibles par billet.

ARTICLE 6

Le prix d'un billet est de CHF 5.-.

REGLEMENT DU BILLET VIRTUEL A PRETIRAGE



ARTICLE 7

Le plan des lots est le suivant :

Tranche de 300 000 billets à 5.-		
Valeur d'émission: 1 500 000.-		
Nb. de billets gagnants	Gain billet en CHF	Montant total en CH
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	billets gagnants	937 500.-
25.11%		62.50%

ARTICLE 8

Le présent règlement entre en vigueur le 4 juin 2018 et s'applique à toutes les émissions de billets virtuels du jeu BUBBLE accessibles sur la plateforme de jeu Internet de la Loterie Romande.

Lausanne, juin 2018

SOCIÉTÉ DE LA LOTERIE DE LA SUISSE ROMANDE