

# REGLEMENT DU BILLET VIRTUEL A PRETIRAGE



## **ARTICLE 1 OBJET**

**1.1** Le règlement du billet virtuel à pré tirage PAC-MAN 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**

**2.1** Le billet virtuel PAC-MAN 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 CONFIGURATION DES BILLETS**

**3.1** Les billets virtuels PAC-MAN comprennent, dans le jeu principal :

- une zone de jeu représentée par un labyrinthe, au sein duquel se déplace le PAC-MAN, disposant d'un accès ouvert au centre de chacune de ses parois latérales ;
- un compteur de vies virtuelles (« VIES ») indiquant au participant le nombre de vies restantes lui permettant de jouer ;
- un tableau « VOS GAINS » comportant six lignes, chacune étant composée de quatre symboles identiques et correspondant à un gain défini indiqué à sa gauche (ci-après : tableau des lots).

# REGLEMENT DU BILLET VIRTUEL A PRETIRAGE



**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 PAC-MAN.

## **ARTICLE 4 BUT ET REGLES DU JEU**

**4.1** Le but du jeu est de compléter une ou plusieurs lignes du tableau « VOS GAINS » du jeu principal en révélant pour chacune d'elles quatre symboles identiques afin d'obtenir le gain correspondant et de déverrouiller le « JEU BONUS » permettant d'obtenir un gain supplémentaire.

**4.2** Le joueur, représenté par son avatar PAC-MAN, dispose initialement de 4 vies. Le nombre de vies restantes figure sous le compteur « VIES ».

**4.3** Pour révéler des symboles, le participant déplace le PAC-MAN au sein du labyrinthe en cliquant, à choix, sur l'une des cases adjacentes non entravée par une paroi du labyrinthe.

**4.4** Si le participant joue en version Desktop, il peut également déplacer le PAC-MAN au moyen des flèches du clavier.

**4.5** Lorsque le PAC-MAN atteint une case sur laquelle se trouve une pastille jaune (ci-après : PAC-Gomme), il mange cette dernière et l'un des scénarios suivants se produit:

- un symbole FANTÔME apparaît et le participant perd une vie virtuelle dans le compteur « VIES » ;
- un des symboles du tableau « VOS GAINS » apparaît et s'ajoute, en surbrillance, dans la ligne de symboles identiques qui lui correspond ;
- un symbole JEU BONUS apparaît et déverrouille le « JEU BONUS » sur lequel le participant est dirigé aussitôt pour jouer conformément à l'article 5 ;

# REGLEMENT DU BILLET VIRTUEL A PRETIRAGE



- aucun symbole n'apparaît.

**4.6** Si le PAC-MAN atteint l'un des deux accès au labyrinthe (art. 3.1), il disparaît aussitôt pour réapparaître au sein de l'accès opposé.

**4.7** La partie se termine lorsque le compteur « VIES » est entièrement vide.

## **ARTICLE 5 « JEU BONUS »**

**5.1** Lorsque le participant accède au « JEU BONUS », une nouvelle animation s'affiche ; il choisit l'un des 3 labyrinthes qui lui sont proposés. Le compteur « VIES » demeure affiché en permanence.

**5.2** Le participant guide le PAC-MAN au sein du labyrinthe présélectionné de la même façon que celle décrite à l'article 4.3, afin de manger un symbole FRUIT correspondant à un gain supplémentaire (ci-après : gain bonus).

**5.3** Lorsque le PAC-MAN atteint une case sur laquelle se trouve une PAC-Gomme, il mange cette dernière et l'un des scénarios suivants se produit:

- un symbole FANTÔME apparaît et le joueur perd une vie virtuelle dans le compteur « VIES » ;
- un symbole +1 VIE apparaît et vient incrémenter le compteur « VIES » ;
- aucun symbole n'apparaît.

**5.4** Le PAC-MAN continue à se déplacer tant qu'il n'a pas mangé le symbole FRUIT.

**5.5** Lorsque le symbole FRUIT est mangé, le gain bonus s'affiche à l'écran et le participant est redirigé sur le jeu principal, au stade où il en était resté.

# REGLEMENT DU BILLET VIRTUEL A PRETIRAGE



## **ARTICLE 6      GAINS**

**6.1** Chaque fois que le participant complète une ligne de quatre symboles identiques du tableau « VOS GAINS », il gagne le montant qui lui correspond.

**6.2** Lorsque le participant accède au « JEU BONUS », le gain bonus remporté vient s'ajouter au gain du jeu principal (art. 6.1).

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

**6.4** 3 gains possibles par billet.

## **ARTICLE 7      PRIX DU BILLET**

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

# REGLEMENT DU BILLET VIRTUEL A PRETIRAGE



## ARTICLE 8 PLAN DES LOTS

Le plan des lots est le suivant :

Tranche de 250 000 billets à 6.-		
Valeur d'émission: 1 500 000.-		
Nb. de billets gagnants	Gain billet en CHF	Montant total en CHF
1 X	60 000.- =	60 000.-
40 X	1 000.- =	40 000.-
100 X	200.- =	20 000.-
60 X	150.- =	9 000.-
80 X	120.- =	9 600.-
100 X	106.- =	10 600.-
433 X	100.- =	43 300.-
300 X	80.- =	24 000.-
250 X	76.- =	19 000.-
150 X	70.- =	10 500.-
250 X	56.- =	14 000.-
800 X	50.- =	40 000.-
1 000 X	36.- =	36 000.-
1 580 X	30.- =	47 400.-
1 800 X	26.- =	46 800.-
2 500 X	20.- =	50 000.-
3 800 X	16.- =	60 800.-
17 000 X	10.- =	170 000.-
39 000 X	6.- =	234 000.-
69 244 billets gagnants		945 000.-
27.70%		63.00%

## ARTICLE 9 DISPOSITIONS FINALES

Le présent règlement entre en vigueur le 24 juin 2019 et s'applique à toutes les émissions de billets virtuels du jeu PAC-MAN accessibles sur la plateforme de jeu Internet de la Loterie Romande.

Lausanne, juin 2019

SOCIÉTÉ DE LA LOTERIE DE LA SUISSE ROMANDE