

# REGLEMENT DU BILLET VIRTUEL A PRETIRAGE



## ARTICLE 1 OBJET

**1.1** Le règlement du billet virtuel à pré tirage TRESOR DES PIRATES 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 TRESOR DES PIRATES 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** Les billets virtuels du jeu TRESOR DES PIRATES comprennent un tableau de jeu principal (ci-après : tableau principal) présentant les 4 jeux suivants :

- COUPS DE CANON (jeu 1) ;
- LES PLANCHES (jeu 2) ;
- LA GROTTTE (jeu 3) ;
- L'ÎLE AU TRESOR (jeu 4).

**3.2** Une bannière noire comportant la mention « GAIN » figure sous chacun des 4 jeux et indique le montant des gains éventuellement obtenu au terme de chaque jeu.

# REGLEMENT DU BILLET VIRTUEL A PRETIRAGE



**3.3** Une icône représentant un bateau de pirates se déplace au fur et à mesure du déroulement de la partie (art. 4) pour se positionner auprès du prochain jeu à venir.

**3.4** Un compteur permet de comptabiliser le nombre de coffres aux trésors cumulés au cours du déroulement des jeux 1 à 3.

**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 TRESOR DES PIRATES.

## **ARTICLE 4 DEROULEMENT DE LA PARTIE**

**4.1** Une partie complète de TRESOR DES PIRATES se décompose en 4 jeux individuels (art. 3.1) qui se déroulent dans un ordre préétabli ne pouvant être modifié par le participant.

**4.2** Afin de pouvoir accéder au tableau principal, le participant doit préalablement sélectionner le personnage avec lequel il souhaite jouer tout au long de la partie, en cliquant sur l'un des deux pirates qui lui sont proposés (JACK ou MARY). Le pirate ainsi sélectionné apparaîtra sur chaque animation subséquente.

**4.3** Une fois le tableau principal ouvert, le bateau de pirates quitte son point de départ pour rejoindre le jeu 1 « COUPS DE CANON », dont l'animation s'affiche.

**4.4** Au terme du jeu 1, un bouton portant la mention « CLIQUEZ POUR CONTINUER » permet au joueur de revenir au tableau principal. Le tableau principal s'affiche à nouveau, l'icône représentant le jeu considéré ainsi que sa bannière « GAIN » étant modifiés comme suit en fonction du résultat obtenu :

# REGLEMENT DU BILLET VIRTUEL A PRETIRAGE



- En cas de gain, le montant obtenu apparaît sur la bannière en fond doré ;
- En l'absence de gain, l'icône du jeu ainsi que sa bannière apparaissent en nuances de gris.

**4.5** Le compteur est en outre incrémenté du nombre de coffres découverts au cours du jeu.

**4.6** Les étapes 4.2 à 4.4 ci-dessus sont ensuite répétées pour les jeux 2 à 4, sous réserve du compteur de coffres incrémenté seulement jusqu'au terme du jeu 3 et dont le résultat obtenu sera utilisé au jeu 4 (art. 8).

**4.7** Au terme des 4 jeux, les montants des gains obtenus dans chaque jeu sont cas échéant additionnés.

## **ARTICLE 5            JEU 1 – LES COUPS DE CANON**

**5.1** Le but du jeu est de dévoiler trois fois le même montant après avoir détruit les bateaux en tirant le nombre de coups de canon autorisé, afin de gagner le gain correspondant et/ou d'obtenir un ou plusieurs coffre(s).

**5.2** Le jeu « COUPS DE CANON » met en scène 9 bateaux flottant sur la mer. Sur le pont du dixième bateau, 2 canons fixes entourant 6 boulets de canon, ainsi que le compteur de coffres apparaissent en premier plan.

**5.3** Le joueur dispose de 6 coups de canon représentés par les boulets de canon, permettant de détruire 6 bateaux parmi les 9.

**5.4** Le participant sélectionne un à un et dans un ordre aléatoire les bateaux qu'il souhaite détruire en cliquant sur ceux-ci. Chaque sélection diminue d'autant le nombre de boulets de canon restant.

# REGLEMENT DU BILLET VIRTUEL A PRETIRAGE



**5.5** La destruction d'un bateau a pour effet de dévoiler un montant et éventuellement un coffre :

- lorsque le même montant apparaît à trois reprises, il est alors mis en évidence et le participant le gagne une fois ;
- lorsqu'un coffre est révélé, celui-ci vient directement incrémenter le compteur.

**5.6** Le jeu « COUPS DE CANON » se termine lorsque le joueur a épuisé les 6 sélections de bateau à disposition.

## **ARTICLE 6 JEU 2 – LES PLANCHES**

**6.1** Le but du jeu est de faire avancer les pirates sur leur planche jusqu'à ce qu'ils tombent dans l'eau, afin de gagner le gain qui leur est respectivement associé et/ou d'obtenir un ou plusieurs coffre(s).

**6.2** Le jeu « LES PLANCHES » comprend :

- une roue composée de 12 sections, surmontée d'une flèche sous forme de crâne ; chaque section contient la mention « + » suivie d'un chiffre entre 1 et 3, en dessous duquel une partie est colorée en bleu, en jaune, en rose, de manière tricolore (bleu/jaune/rose) ou en noir avec un coffre ;
- 3 pirates aux yeux bandés vêtus l'un de bleu, un autre de jaune et un dernier de rose se tiennent chacun sur une planche comportant 4 positions et sur laquelle figure une bannière « GAIN »;
- le compteur de coffres, faisant mention du nombre de coffres déjà obtenu au cours du jeu précédent (art. 5.5).

**6.3** Le joueur dispose de 5 tours de roue. Le nombre de tours restants à disposition est affiché en continu sous la mention « TOURS RESTANTS ».

# REGLEMENT DU BILLET VIRTUEL A PRETIRAGE



**6.4** Le participant clique sur la roue pour la faire tourner. Lorsque la roue s'immobilise, la section identifiée sous la flèche et encadrée en rouge détermine :

- selon la/les couleur(s) indiqué(es), le ou les pirate(s) de même couleur devant avancer le long de la planche et de combien de positions (de 1 à 3), le ou les pirate(s) désigné(s) doi(ven)t avancer ; ou
- le nombre de coffres à récolter, qui, cas échéant, viennent incrémenter le compteur.

**6.5** Si un pirate atteint la 4<sup>ème</sup> position sur la planche, la progression suivante entraîne la chute du pirate dans l'eau. La bannière « GAIN » associée au pirate tombé à l'eau dévoile aussitôt le montant gagné par le participant.

**6.6** Le jeu « LES PLANCHES » se termine lorsque le joueur a épuisé les 5 tours de roue disponibles.

## **ARTICLE 7      JEU 3 – LA GROTTTE**

**7.1** Le but du jeu est de reconstituer au moins un des mots proposés avec les lettres découvertes dans la zone « VOS LETTRES », afin de gagner le gain correspondant et/ou d'obtenir un ou plusieurs coffre(s).

**7.2** Le jeu « LA GROTTTE » comporte :

- une zone « VOS LETTRES » formée de 14 stalactites, sous lesquelles sont dissimulées 14 lettres différentes, dont plusieurs sont assorties d'un diamant;
- une série de 5 mots composés respectivement de 8, 7, 6, 5 et 4 lettres, à côté de chacun desquels est disposée une bannière « GAINS » ;

# REGLEMENT DU BILLET VIRTUEL A PRETIRAGE



- le compteur de coffres, faisant mention du nombre de coffres déjà obtenu au cours des jeux précédents (art. 5.5 et 6.4).

**7.3** Le participant clique sur les stalactites dans la zone « VOS LETTRES » les unes après les autres et dans un ordre aléatoire, afin de dévoiler une lettre ainsi qu'un éventuel diamant :

- la lettre découverte est mise en évidence dans les mots proposés autant de fois qu'elle y figure et le participant clique sur chacune d'elles pour les rendre dorées ;
- la découverte de 3 diamants permet d'obtenir un coffre, qui vient incrémenter le compteur.

**7.4** Lorsqu'un mot est entièrement complété, la bannière « GAIN » correspondante dévoile aussitôt le montant gagné par le participant.

**7.5** Le jeu « LA GROTTTE » se termine lorsque les 14 lettres de la zone « VOS LETTRES » ont été découvertes et mises en évidence dans les mots proposés au centre du jeu.

## **ARTICLE 8      JEU 4 – L'ÎLE AU TRESOR**

**8.1** Le but du jeu est de révéler un maximum de symboles similaires cachés dans les coffres ainsi que sur la carte au trésor, afin de compléter entièrement une ou des bannière(s) de symbole et de gagner le(s) gain(s) correspondant(s).

**8.2** Le jeu « L'ÎLE AU TRESOR » comporte 2 étapes successives : le joueur doit préalablement ouvrir tous les coffres obtenus au cours des jeux 1 à 3 (étape 1) avant de pouvoir accéder au jeu principal (étape 2).

**8.3** Lors de l'étape 1, les coffres obtenus au cours des jeux 1 à 3 sont disposés sur une carte en noir et blanc. Sous la zone « VOS GAINS », chacun des 7 gains possibles est associé à un symbole

# REGLEMENT DU BILLET VIRTUEL A PRETIRAGE



pouvant être collecté entre 3 et 6 fois (ci-après : tableau des lots). Une bannière « CHOIX RESTANTS » indique les 6 choix de cases dont disposera initialement le joueur au cours de l'étape 2.

**8.4** Le joueur clique sur les coffres les uns après les autres et dans un ordre aléatoire, afin de révéler pour chacun d'eux entre 1 et 3 symbole(s) ou un choix supplémentaire :

- chaque symbole révélé est ajouté dans la rangée correspondante du tableau des lots, dont un « X » est mis en évidence ;
- l'obtention d'un choix supplémentaire vient incrémenter le compteur « CHOIX RESTANTS ».

**8.5** L'étape 1 s'achève lorsque tous les coffres à disposition ont été ouverts.

**8.6** L'étape 2 présente une carte colorée scindée en 16 cases. Le tableau des lots apparaît tel qu'il était au terme de l'étape 1 et la bannière « CHOIX RESTANTS » indique le nombre de choix de cases dont dispose le joueur.

**8.7** Le joueur sélectionne une à une et dans un ordre aléatoire les cases qu'il souhaite dévoiler en cliquant sur celles-ci, afin de faire apparaître entre 1 et 3 symbole(s). Chaque symbole révélé est ajouté dans la rangée correspondante du tableau des lots, dont un « X » est mis en évidence.

**8.8** Lorsque la rangée d'un symbole est entièrement complétée dans le tableau des lots, la bannière correspondante est aussitôt mise en évidence et le montant de gain correspondant est gagné par le participant.

**8.9** Le jeu « L'ÎLE AU TRESOR » se termine lorsque le joueur a épuisé le nombre de choix de cases à disposition.

# REGLEMENT DU BILLET VIRTUEL A PRETIRAGE



## ARTICLE 9 GAINS

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

**9.2** Plusieurs gains possibles par billet.

## ARTICLE 10 PRIX DU BILLET

Le prix d'un billet est de CHF 15.-.

## ARTICLE 11 PLAN DES LOTS

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 15.-			
Valeur d'émission: 3 750 000.-			
1	x	150 000.- =	150 000.-
1	x	15 000.- =	15 000.-
3	x	10 000.- =	30 000.-
170	x	1 000.- =	170 000.-
200	x	500.- =	100 000.-
800	x	200.- =	160 000.-
1 350	x	100.- =	135 000.-
3 695	x	50.- =	184 750.-
6 100	x	40.- =	244 000.-
27 250	x	30.- =	817 500.-
35 000	x	15.- =	525 000.-
74 570	billets gagnants		2 531 250.-
29.83%			67.50%



# REGLEMENT DU BILLET VIRTUEL A PRETIRAGE



## **ARTICLE 12      DISPOSITIONS FINALES**

Le présent règlement entre en vigueur le 25 février 2019 et s'applique à toutes les émissions de billets virtuels du jeu TRESOR DES PIRATES accessibles sur la plateforme de jeu Internet de la Loterie Romande.

Lausanne, février 2019

SOCIÉTÉ DE LA LOTERIE DE LA SUISSE ROMANDE