

## PRINZIP EINES INSTANT-SPIELS

Jedes Instant-Spiel (virtuelles Los oder Spiel) hat eine einmalige Transaktionsnummer, die in der Spielübersicht des Spielkontos vermerkt ist und ein gespieltes Instant-Spiel kennzeichnet, sobald der Spieler den Kauf dieses Instant-Spiels bestätigt hat. Die Transaktionsnummer wird in dem von der Nationallotterie verwalteten Informatiksystem gespeichert. Ob ein bestimmtes Los aus dem Gewinnverteilungsplan einer bestimmten Transaktionsnummer zugeteilt wird, bestimmt ein Zufallsgenerator in dem Augenblick, in dem der Spieler den Kauf bestätigt und somit eine Transaktionsnummer erstellt wird. Einem Instant-Spiel kann nur dann ein bestimmtes Los zugeteilt werden, wenn die Transaktionsnummer dieses Instant-Spiels in dem von der Nationallotterie verwalteten Informatiksystem als solche gespeichert ist. Wie eine Transaktionsnummer eines Instant-Spiels in dem besagten Informatiksystem gespeichert ist (ob Gewinn oder nicht und ob ein bestimmter Gewinnbetrag gemäß Gewinnverteilungsplan zugeteilt ist), kann der Spieler nach Abschluss des Instant-Spiels in der Spielübersicht seines Spielkontos sehen.

Der Spielmechanismus (Szenario) des Instant-Spiels ist nur eine virtuelle Wiedergabe, die mit der gegebenenfalls erfolgten Zuteilung eines bestimmten Loses zu einer im Informatiksystem gespeicherten Transaktionsnummer übereinstimmt. Die Nationallotterie unternimmt alle Schritte, um die Übereinstimmung dieser virtuellen Wiedergabe mit den Daten im Informatiksystem zu gewährleisten. Ausschlaggebend für die Zuteilung oder Nichtzuteilung eines Loses sind allerdings die Spieldaten, die mit einer Transaktionsnummer verknüpft sind, welche in dem von der Nationallotterie verwalteten Informatiksystem gespeichert sind.

## SPIELREGELN HALLOWEEN LEGENDS – € 3 - € 5 - € 10

### Gesetzesgrundlage

- Gesetz vom 19.04.2002 zur Rationalisierung des Betriebs und der Verwaltung der Nationallotterie (Art. 3, § 1, Absatz 1, Art. 6, § 1, Punkt 1, und Art. 11, § 1, Absatz 1);
- Königlicher Erlass vom 24. November 2009 zur Festlegung der allgemeinen Teilnahmebedingungen an den öffentlichen Lotterien und Wettbewerben, organisiert von der Nationallotterie mithilfe der Werkzeuge der Informationsgesellschaft;
- Königlicher Erlass vom 10. Juli 2012 zur Festlegung der allgemeinen Teilnahmebedingungen an den öffentlichen Instantlotterien, organisiert von der Nationallotterie mithilfe der Werkzeuge der Informationsgesellschaft;
- Beschluss des Leitungsausschusses der Nationallotterie vom 14.03.2012 und 09.09.2020.

### Preis pro Spielteilnahme

€ 3 – 5 - 10

### Gewinnverteilungsplan pro Bündel von 2.000.000 ausgegebenen virtuellen Losen von € 3

ANZAHL GEWINNE	BETRAG DER GEWINNE (in Euro)	GESAMTBETRAG DER GEWINNE (in Euro)	GEWINNCHANCE VON 1:
1	60.000,00	60.000,00	2.000.000,00
10	1.500,00	15.000,00	200.000,00
100	114,00	11.400,00	20.000,00
100	99,00	9.900,00	20.000,00
150	90,00	13.500,00	13.333,33
200	63,00	12.600,00	10.000,00
2.500	60,00	150.000,00	800,00
375	54,00	20.250,00	5.333,33
500	42,00	21.000,00	4.000,00
1.000	33,00	33.000,00	2.000,00
2.000	30,00	60.000,00	1.000,00
2.500	27,00	67.500,00	800,00
3.750	24,00	90.000,00	533,33
4.500	21,00	94.500,00	444,44
15.000	18,00	270.000,00	133,33
15.000	15,00	225.000,00	133,33
24.000	12,00	288.000,00	83,33
105.500	9,00	949.500,00	18,96
140.000	6,00	840.000,00	14,29
282.950	3,00	848.850,00	7,07
GESAMTSUMME 600.136		GESAMTSUMME 4.080.000	GESAMTSUMME 3,33

### Gewinnverteilungsplan pro Bündel von 2.000.000 ausgegebenen virtuellen Losen von € 5

ANZAHL GEWINNE	BETRAG DER GEWINNE (in Euro)	GESAMTBETRAG DER GEWINNE (in Euro)	GEWINNCHANCE VON 1:
1	100.000,00	100.000,00	2.000.000,00
10	2.500,00	25.000,00	200.000,00
100	190,00	19.000,00	20.000,00
100	165,00	16.500,00	20.000,00
150	150,00	22.500,00	13.333,33
200	105,00	21.000,00	10.000,00
2.500	100,00	250.000,00	800,00
375	90,00	33.750,00	5.333,33
500	70,00	35.000,00	4.000,00
1.000	55,00	55.000,00	2.000,00
2.000	50,00	100.000,00	1.000,00
2.500	45,00	112.500,00	800,00
3.750	40,00	150.000,00	533,33
4.500	35,00	157.500,00	444,44
15.000	30,00	450.000,00	133,33
15.000	25,00	375.000,00	133,33
24.000	20,00	480.000,00	83,33
105.500	15,00	1.582.500,00	18,96
140.000	10,00	1.400.000,00	14,29
282.950	5,00	1.414.750,00	7,07
GESAMTSUMME 600.136		GESAMTSUMME 6.800.000	GESAMTSUMME 3,33

### Gewinnverteilungsplan pro Bündel von 2.000.000 ausgegebenen virtuellen Losen von € 10

ANZAHL GEWINNE	BETRAG DER GEWINNE (in Euro)	GESAMTBETRAG DER GEWINNE (in Euro)	GEWINNCHANCE VON 1:
1	200.000,00	200.000,00	2.000.000,00
10	5.000,00	50.000,00	200.000,00
100	380,00	38.000,00	20.000,00
100	330,00	33.000,00	20.000,00
150	300,00	45.000,00	13.333,33
200	210,00	42.000,00	10.000,00
2.500	200,00	500.000,00	800,00
375	180,00	67.500,00	5.333,33
500	140,00	70.000,00	4.000,00
1.000	110,00	110.000,00	2.000,00
2.000	100,00	200.000,00	1.000,00
2.500	90,00	225.000,00	800,00
3.750	80,00	300.000,00	533,33
4.500	70,00	315.000,00	444,44
15.000	60,00	900.000,00	133,33
15.000	50,00	750.000,00	133,33
24.000	40,00	960.000,00	83,33
105.500	30,00	3.165.000,00	18,96
140.000	20,00	2.800.000,00	14,29
282.950	10,00	2.829.500,00	7,07
GESAMTSUMME 600.136		GESAMTSUMME 13.600.000	GESAMTSUMME 3,33

Für zusätzliche Bündel: siehe Art. 10 KE 10.07.2012 zur Festlegung der allgemeinen Teilnahmebedingungen an den öffentlichen Instantlotterien, organisiert von der Nationallotterie mithilfe der Werkzeuge der Informationsgesellschaft. Der in Art. 10, Absatz 1, Punkt 3 definierte Prozentsatz ist auf 25 % festgelegt (Beschluss des Leitungsausschusses der Nationallotterie vom 14.03.2012).

### Spielmechanismus

Der Spieler wählt zuerst einen Einsatz: 3 €, 5 € oder 10 €. Abhängig vom Einsatz gilt ein anderer Gewinnplan (siehe oben). Daraufhin kann er das Spiel kaufen. Während des Spiels kann der Einsatz nicht mehr geändert werden. Für jeden Einsatz sind die Spielregeln gleich.

Das virtuelle Los enthält ein Hauptspiel und ein verstecktes Bonuspiel, das in einem bestimmten Fall erscheinen kann.

Das Hauptspiel besteht aus einem Spielbereich, in dem sich ein Spielfeld befindet, das mit Symbolen gefüllt ist, die unterschiedlich sein können, sowie mit Steinen, die einen Gewinnbetrag anzeigen. Einige Symbole können glutrot sein (in Flammen).

Links neben dem Spielfeld befinden sich ein weißer und ein schwarzer Würfel. Rechts neben dem Spielfeld befinden sich eine Legende und ein Bonusbereich.

Der Spieler kann im Hauptspiel die Würfel 5 Mal würfeln, indem er sie aktiviert. Nach jedem Wurf erscheint auf jedem Würfel eine Anzahl von Augen, die von 1 bis 6 variieren kann. Der schwarze Würfel entspricht im Spielbereich der horizontalen Skala weißer Zahlen vor schwarzem Hintergrund. Der weiße Würfel entspricht im Spielbereich der vertikalen Skala schwarzer Zahlen vor weißem Hintergrund. Die durch die Augen der Würfel angegebenen Koordinaten zeigen einen horizontalen und einen vertikalen Lichtstrahl im Spielfeld in der entsprechenden Zeile und Spalte an. An ihrem Schnittpunkt zeigen die beiden Lichtstrahlen ein Symbol an, wodurch dieses Symbol, alle identischen Symbole, die horizontal und vertikal an dieses Symbol angrenzen, sowie alle identischen Symbole, die ihrerseits horizontal oder vertikal an diese Symbole angrenzen, zerstört werden. Die auf diese Weise zerstörten Symbole werden in der Legende gesammelt.

Hat der Spieler die erforderliche Anzahl eines bestimmten Symbols gesammelt, wie in der Legende angegeben, wird der beim entsprechenden Symbol angegebene Gewinnbetrag vergeben.

Die 2 Lichtstrahlen können auch einen Stein mit einem Gewinnbetrag zerstören, woraufhin der jeweilige Gewinnbetrag zugewiesen wird.

Die verbleibenden Symbole oder Steine mit Gewinnbeträgen aus einer Spalte, in der Symbole oder Steine mit Gewinnbeträgen zerstört wurden, fallen herunter, und die zerstörten Symbole oder Steine mit Gewinnzahlen werden von oben nach dem Zufallsprinzip durch neue Symbole und/oder Steine mit Gewinnbeträgen ersetzt.

Wenn ein glutrotes Symbol (mit Flammen) zerstört wird, erscheint im Bonusbereich ein roter Strich. Wenn drei glutrote Symbole zerstört werden, erscheint am Ende des Hauptspiels ein Bonusspiel. Im Bonusspiel erscheinen 6 Kürbisse. Der Spieler muss einen Kürbis wählen, woraufhin ein Gewinnbetrag erscheint. Anschließend kann er noch einen Kürbis wählen usw., bis die Meldung „Sammeln“ erscheint. Die Summe der aufgedeckten Gewinnbeträge wird dann zugewiesen.

Ein virtuelles Los gewinnt nur dann, wenn im Hauptspiel die laut Legende erforderliche Anzahl von Symbolen gesammelt und/oder ein Stein mit einem Gewinnbetrag zerstört und/oder im Bonusspiel ein Gewinnbetrag aufgedeckt wurde.

Es ist möglich, dass das Hauptspiel und/oder das Bonusspiel mehrere Gewinnbeträge zuweisen, wobei diese Gewinnbeträge dann kumuliert werden.

Ein Gewinnlos verleiht lediglich Anrecht auf einen einzigen Gewinnbetrag entsprechend dem Gewinnverteilungsplan.

Wenn im Hauptspiel nicht die erforderliche Anzahl von Symbolen laut Legende gesammelt wurde, kein Stein mit einem Gewinnbetrag zerstört wurde und im Bonusspiel kein Gewinnbetrag aufgedeckt wurde, ist das Los immer eine Niete.

**Alle im Spiel mitgeteilten Gewinne sind nur Richtwerte und werden vorbehaltlich der Bestätigung in der Spielübersicht des Spielkontos mitgeteilt.**

### **Kennntnisnahme der Spielregeln**

Bevor der Spieler teilnehmen kann, muss er die Spielregeln lesen und ihnen zustimmen/zugestimmt haben. Der Spieler wird aufgefordert, den Spielregeln zuzustimmen:

- wenn es seine erste Spielteilnahme an diesem Spiel betrifft;
- wenn die Spielregeln dieses Spiels nach einer vorherigen Spielteilnahme des Spielers geändert wurden.