

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 LUCKY MINE – € 1

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 27.11.2019.

Preis pro Spielteilnahme

€ 1

Gewinnverteilungsplan pro Bündel von 1.200.000 ausgegebenen virtuellen Losen von € 1

ANZAHL GEWINNE	BETRAG DER GEWINNE (in Euro)	GESAMTBETRAG DER GEWINNE (in Euro)	GEWINNCHANCE VON 1:
1	5.000,00	5.000,00	1.200.000,00
5	250,00	1.250,00	240.000,00
20	50,00	1.000,00	60.000,00
100	20,00	2.000,00	12.000,00
200	10,00	2.000,00	6.000,00
750	8,00	6.000,00	1.600,00
750	7,00	5.250,00	1.600,00
2.500	5,00	12.500,00	480,00
3.000	4,00	12.000,00	400,00
60.000	3,00	180.000,00	20,00
195.000	2,00	390.000,00	6,15
190.000	1,00	190.000,00	6,32
GESAMTSUMME 452.326		GESAMTSUMME 807.000	GESAMTSUMME 2,65

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

Das virtuelle Los enthält zwei aufeinanderfolgende Spiele. Im ersten Spiel (Sammelphase) müssen möglichst viele Diamanten gesammelt werden. Diese Diamanten werden in eine bestimmte Anzahl Runden im zweiten Spiel (Gewinnphase) umgewandelt, in dem möglicherweise ein Gewinnbetrag zugewiesen wird. Im ersten Spiel wird demzufolge kein Gewinnbetrag zugewiesen.

Der Spielbereich des ersten Spiels besteht aus einem Grubenschacht und Bergarbeitern. Der unterste Bergarbeiter hält eine Dynamitstange mit einer brennenden Zündschnur fest. Der Spieler muss zielen und dann im Spielbereich klicken/tippen, um die Dynamitstange so schnell wie möglich zu einem Bergarbeiter weiter oben im Bergwerk zu werfen, während die Zeit auf der Zeitleiste läuft. Dabei muss der Spieler Diamanten auf der Flugbahn der Dynamitstange sammeln und Hindernissen ausweichen. Die vom Dynamit getroffenen Diamanten werden in einem großen grünen Diamanten gesammelt. Jedes Mal, wenn der große grüne Diamant voll ist, wird im zweiten Spiel (Gewinnphase) eine zusätzliche Runde der Grubenwagen zugewiesen.

Im ersten Spiel können die folgenden Symbole, die die Spielfähigkeit verbessern, gesammelt werden, wenn das Dynamit diese Symbole berührt:

- Zeitgewinn, wodurch auf der Zeitleiste im ersten Spiel Zeit hinzugefügt wird;
- Kraft, wodurch das Dynamit höher und schneller durch die Hindernisse geworfen werden kann, ohne dass der Spieler eingreifen muss;
- dreifaches Dynamit, wodurch drei Dynamitstangen geworfen werden können und mehr Diamanten auf einmal gesammelt werden können;
- Diamantmagnet, wodurch die sich im Bereich der Dynamitstange befindlichen Diamanten gesammelt werden.

Sobald eine Spielfähigkeit gesammelt wurde, wird sie in der unteren rechten Bildschirmcke angezeigt. Der Spieler muss auf diese Spielfähigkeit klicken, um sie im ersten Spiel zu nutzen, wenn der Spieler dies für angemessen hält. Der Spieler muss eine eingesammelte Spielfähigkeit erst nutzen, bevor er die nächste Spielfähigkeit sammeln kann. Die Spielfähigkeit „mehr Zeit“ wird sofort in die Zeitleiste aufgenommen.

Mit den Spielfähigkeiten wird kein Gewinnbetrag zuerkannt.

Die Höhe des Grubenschachts, die der Spieler im ersten Spiel erreicht hat, wird am rechten oberen Bildschirmrand angezeigt. Mit dem Erreichen einer bestimmten Höhe oder der Verbesserung einer in einem früheren Spiel erreichten Höhe wird kein Gewinnbetrag oder Vorteil zuerkannt.

Sobald die Zeit im ersten Spiel abgelaufen ist, explodiert das Dynamit. Anschließend beginnt das zweite Spiel, die Gewinnphase. Der Spielbereich besteht aus mehreren zusammenhängenden Grubenwagen auf Gleisen und einem Pfeil. Die Grubenwagen werden automatisch ab Spielbeginn gestartet.

Der Spieler erhält mindestens 1 Runde der Grubenwagen, auch wenn im ersten Spiel nicht genügend Diamanten gesammelt wurden, um einen großen grünen Diamanten zu füllen. Je nach der Anzahl der großen grünen Diamanten, die im ersten Spiel gefüllt wurden, wird eine entsprechende Anzahl von Runden der Grubenwagen vergeben.

Nachdem die Grubenwagen gestartet wurden, muss der Spieler die Schaltfläche „Stopp“ aktivieren, um die Grubenwagen zu stoppen. Wenn nach dem Stillstand der Wagen der Pfeil auf einen Wagen mit einem Gewinnbetrag zeigt, wird dieser Gewinnbetrag zugewiesen. Der Spieler kann auch die Schaltfläche „Autoplay“ aktivieren, um die Grubenwagen automatisch zu stoppen.

Es ist möglich, dass mehrere Gewinnbeträge zugewiesen werden, wobei diese Gewinnbeträge dann kumuliert werden.

Der Pfeil kann auch auf einen Grubenwagen mit einer Spielfähigkeit zeigen. Diese Spielfähigkeit kann ab der nächsten Spielteilnahme des Spielers genutzt werden, vorausgesetzt, es wird auf demselben Gerät gespielt. Die während eines Testspiels gewonnenen Spielfähigkeiten können auch bei einer späteren Spielteilnahme mit einem Einsatz genutzt werden. Die Symbole dieser gewonnenen Spielfähigkeiten werden auf dem Startbildschirm des nächsten Spiels angezeigt.

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

Wenn im zweiten Spiel kein einziger Grubenwagen mit einem Gewinnbetrag vom Pfeil angezeigt wird, wird mit dem Los kein Gewinnbetrag zuerkannt.

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

Kenntnisnahme 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.