

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 Daten, die mit einer Transaktionsnummer verknüpft sind, welche in dem von der Nationallotterie verwalteten Informatiksystem gespeichert sind.

SPIELREGELN SNOWMAN RACEWAY – € 1 - € 2 - € 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 17.07.2019.

Preis pro Spielteilnahme

€ 1 - € 2 - € 3 - € 5 - € 10

Gewinnverteilungsplan pro Bündel von 1.200.000 ausgegebenen virtuellen Losen von € 1

ANZAHL GEWINNE	BETRAG DER GEWINNE (in Euro)	GESAMTBETRAG DER GEWINNE (in Euro)	1 GEWINNCHANCE VON EINS ZU
1	8.000,00	8.000,00	1.200.000,00
1	4.000,00	4.000,00	1.200.000,00
1	2.000,00	2.000,00	1.200.000,00
1	1.000,00	1.000,00	1.200.000,00
5	400,00	2.000,00	240.000,00
10	200,00	2.000,00	120.000,00
20	100,00	2.000,00	60.000,00
25	40,00	1.000,00	48.000,00
65	24,00	1.560,00	18.461,54
150	20,00	3.000,00	8.000,00
225	16,00	3.600,00	5.333,33
275	12,00	3.300,00	4.363,64
275	10,00	2.750,00	4.363,64
750	8,00	6.000,00	1.600,00
1.720	6,00	10.320,00	697,67
12.000	4,00	48.000,00	100,00
36.000	3,00	108.000,00	33,33
213.792	2,00	427.584,00	5,61
155.000	1,00	155.000,00	7,74
GESAMTSUMME 420.316		GESAMTSUMME 791.114	GESAMTSUMME 2,85

Gewinnverteilungsplan pro Bündel von 1.200.000 ausgegebenen virtuellen Losen von € 2

ANZAHL GEWINNE	BETRAG DER GEWINNE (in Euro)	GESAMTBETRAG DER GEWINNE (in Euro)	1 GEWINNCHANCE VON EINS ZU
1	20.000,00	20.000,00	1.200.000,00
1	10.000,00	10.000,00	1.200.000,00
1	5.000,00	5.000,00	1.200.000,00
1	2.500,00	2.500,00	1.200.000,00
5	800,00	4.000,00	240.000,00
10	400,00	4.000,00	120.000,00
20	200,00	4.000,00	60.000,00
25	80,00	2.000,00	48.000,00
50	48,00	2.400,00	24.000,00
125	40,00	5.000,00	9.600,00
200	32,00	6.400,00	6.000,00
250	24,00	6.000,00	4.800,00
250	20,00	5.000,00	4.800,00
700	16,00	11.200,00	1.714,29
1.490	12,00	17.880,00	805,37
10.980	8,00	87.840,00	109,29
34.000	6,00	204.000,00	35,29
213.900	4,00	855.600,00	5,61
190.000	2,00	380.000,00	6,32
GESAMTSUMME 452.009		GESAMTSUMME 1.632.820	GESAMTSUMME 2,65

Gewinnverteilungsplan pro Bündel von 1.200.000 ausgegebenen virtuellen Losen von € 3

ANZAHL GEWINNE	BETRAG DER GEWINNE (in Euro)	GESAMTBETRAG DER GEWINNE (in Euro)	1 GEWINNCHANCE VON EINS ZU
1	40.000,00	40.000,00	1.200.000,00
1	20.000,00	20.000,00	1.200.000,00
1	10.000,00	10.000,00	1.200.000,00
1	5.000,00	5.000,00	1.200.000,00
5	1.200,00	6.000,00	240.000,00
10	600,00	6.000,00	120.000,00
20	300,00	6.000,00	60.000,00
25	120,00	3.000,00	48.000,00
50	72,00	3.600,00	24.000,00
100	60,00	6.000,00	12.000,00
175	48,00	8.400,00	6.857,14
225	36,00	8.100,00	5.333,33
225	30,00	6.750,00	5.333,33
650	24,00	15.600,00	1.846,15
1.250	18,00	22.500,00	960,00
10.500	12,00	126.000,00	114,29
32.500	9,00	292.500,00	36,92
200.000	6,00	1.200.000,00	6,00
234.000	3,00	702.000,00	5,13
GESAMTSUMME 479.739		GESAMTSUMME 2.487.450	GESAMTSUMME 2,50

Gewinnverteilungsplan pro Bündel von 1.200.000 ausgegebenen virtuellen Losen von € 5

ANZAHL GEWINNE	BETRAG DER GEWINNE (in Euro)	GESAMTBETRAG DER GEWINNE (in Euro)	1 GEWINNCHANCE VON EINS ZU
1	100.000,00	100.000,00	1.200.000,00
1	50.000,00	50.000,00	1.200.000,00
1	25.000,00	25.000,00	1.200.000,00
1	12.500,00	12.500,00	1.200.000,00
5	2.000,00	10.000,00	240.000,00
10	1.000,00	10.000,00	120.000,00
20	500,00	10.000,00	60.000,00
25	200,00	5.000,00	48.000,00
50	120,00	6.000,00	24.000,00

100	100,00	10.000,00	12.000,00
175	80,00	14.000,00	6.857,14
225	60,00	13.500,00	5.333,33
225	50,00	11.250,00	5.333,33
650	40,00	26.000,00	1.846,15
1.000	30,00	30.000,00	1.200,00
10.000	20,00	200.000,00	120,00
32.350	15,00	485.250,00	37,09
200.000	10,00	2.000.000,00	6,00
266.000	5,00	1.330.000,00	4,51
GESAMTSUMME 510.839		GESAMTSUMME 4.348.500	GESAMTSUMME 2,35

Gewinnverteilungsplan pro Bündel von 1.200.000 ausgegebenen virtuellen Losen von € 10

ANZAHL GEWINNE	BETRAG DER GEWINNE (in Euro)	GESAMTBETRAG DER GEWINNE (in Euro)	1 GEWINNCHANCE VON EINS ZU
1	200.000,00	200.000,00	1.200.000,00
1	100.000,00	100.000,00	1.200.000,00
1	50.000,00	50.000,00	1.200.000,00
1	25.000,00	25.000,00	1.200.000,00
4	4.000,00	16.000,00	300.000,00
8	2.000,00	16.000,00	150.000,00
15	1.000,00	15.000,00	80.000,00
20	400,00	8.000,00	60.000,00
40	240,00	9.600,00	30.000,00
80	200,00	16.000,00	15.000,00
125	160,00	20.000,00	9.600,00
150	120,00	18.000,00	8.000,00
174	100,00	17.400,00	6.896,55
400	80,00	32.000,00	3.000,00
750	60,00	45.000,00	1.600,00
6.000	40,00	240.000,00	200,00
15.000	30,00	450.000,00	80,00
200.000	20,00	4.000.000,00	6,00
350.000	10,00	3.500.000,00	3,43
GESAMTSUMME 572.770		GESAMTSUMME 8.778.000	GESAMTSUMME 2,10

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

Mit den Pfeilen wählt der Spieler zuerst einen Einsatz: 1 €, 2 €, 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 zwei aufeinanderfolgende Spielbereiche, nämlich den „Einsatz-Spielbereich“ und den „Renn-Spielbereich“.

Der Spieler muss zuerst im „Einsatz-Spielbereich“ fünf Sterne, auf denen jeweils ein anderer Gewinnbetrag erwähnt ist (beliebig gewählt aus den Gewinnbeträgen des Gewinnverteilungsplan), auf fünf verschiedene Schneemänner seiner Wahl setzen. Er hat die Wahl aus acht Schneemännern in unterschiedlichen Farben und mit unterschiedlichen Nummern von 1 bis 8. Er kann auch „Quick Pick“ wählen, wodurch die Sterne automatisch auf fünf willkürliche Schneemänner gesetzt werden. Im „Einsatz-Spielbereich“ wird dem Spieler kein Gewinnbetrag zugeteilt. Informationen zu jedem Schneemann erhält der Spieler, wenn er den betreffenden Knopf „Information“ aktiviert. Diese Information ist fiktiv und hat keinen Einfluss auf das Spielergebnis.

Nachdem der Spieler das Setzen der fünf Sterne bestätigt hat, erscheint der „Renn-Spielbereich“, in dem die acht Schneemänner am Start der Eisbahn stehen. An der Eisbahn befindet sich eine Übersicht der Schneemänner und derjenigen, auf die der Spieler einen Stern gesetzt hat. Der Spieler kann den „GO“-Knopf neun- bis zwölfmal aktivieren, wodurch sich jeweils drei bis fünf Schneemänner vorwärtsbewegen. Ein Schneemann bewegt sich ein Feld vorwärts, wenn ein Pfeil bei der Nummer des betreffenden Schneemanns

erscheint, zwei Felder, wenn zwei Pfeile bei der Nummer des betreffenden Schneemanns erscheinen, und drei Felder, wenn drei Pfeile bei der Nummer des betreffenden Schneemanns erscheinen.

Es ist möglich, dass nach dem Aktivieren des „GO“-Knopfes ein Multiplikator „2 x“ bei der Nummer des Schneemanns erscheint, wodurch sich der Gewinnbetrag des betreffenden Schneemanns verdoppelt. In diesem Fall bewegt sich der betreffende Schneemann nicht vorwärts. Der Multiplikator „2 x“ kann ein-, zwei- oder dreimal bei der Nummer desselben Schneemanns erscheinen, wodurch sich der Gewinnbetrag dieses Schneemanns beziehungsweise verdoppelt, vervierfacht oder verachtfachet. Der Gewinnbetrag bei der Nummer des betreffenden Schneemanns wird automatisch vervielfacht und geändert. Der Multiplikator an sich löst keinen Gewinn aus.

Wenn ein Schneemann die Ziellinie überschritten hat (was bedeutet, dass der Schneemann zehn Felder vorwärtsgezogen ist, und dass für diesen Schneemann somit insgesamt zehn Pfeile erschienen sind), stoppt das Spiel.

Falls ein Schneemann, auf den der Spieler einen Stern gesetzt hat, als erster über die Ziellinie gegangen ist, dann ist das ein Hinweis dafür, dass der neben der Nummer des betreffenden Schneemanns erwähnte Gewinnbetrag zugeteilt wird, vorbehaltlich der Bestätigung in der Spielübersicht des Spielkontos.

Vorbehaltlich der Bestätigung in der Spielübersicht des Spielkontos gewinnt ein virtuelles Los nur, wenn der „Renn-Spielbereich“ einen Hinweis enthält, dass ein Gewinnbetrag zugeteilt wird. Ein Kumulieren von Gewinnbeträgen ist nicht möglich.

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

Falls ein Schneemann, auf den der Spieler keinen Stern gesetzt hat, als erster über die Ziellinie gegangen ist, dann verliert das Los immer.

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.