

Spielreglement für das virtuelle Los-Produkt «BOOSTER Fr. 4.–»



Beispiel: Gewinn Fr. 8.–



BOOSTER Fr. 4.– • Auflage: 400'000 • Preis: Fr. 4.–
Auszahlungsquote: 63.45% • Trefferquote: 30.00%
Plansumme: Fr. 1'600'000.–

48'000	x	4.–	=	192'000.–
27'000	x	6.–	=	162'000.–
* 20'000	x	8.–	=	160'000.–
9'000	x	10.–	=	90'000.–
6'500	x	12.–	=	78'000.–
3'000	x	14.–	=	42'000.–
3'000	x	20.–	=	60'000.–
1'250	x	24.–	=	30'000.–
500	x	28.–	=	14'000.–
500	x	30.–	=	15'000.–
500	x	50.–	=	25'000.–
100	x	54.–	=	5'400.–
100	x	58.–	=	5'800.–
100	x	60.–	=	6'000.–
100	x	100.–	=	10'000.–
50	x	104.–	=	5'200.–
50	x	106.–	=	5'300.–
50	x	108.–	=	5'400.–
50	x	110.–	=	5'500.–
50	x	200.–	=	10'000.–
25	x	204.–	=	5'100.–
25	x	208.–	=	5'200.–
25	x	210.–	=	5'250.–
5	x	1'000.–	=	5'000.–
2	x	1'004.–	=	2'008.–
2	x	1'006.–	=	2'012.–
2	x	1'008.–	=	2'016.–
2	x	1'010.–	=	2'020.–
10	x	2'000.–	=	20'000.–
1	x	40'000.–	=	40'000.–

119'999 x = 1'015'206.–

* In diesen Trefferklassen sind auch Kombinationen möglich:
 z.B. Fr. 4.– + Fr. 50.– = Fr. 54.–

Spielregeln

1. Klicken Sie nacheinander auf alle 4 Buttons. Der Klick setzt die beiden jeweiligen Glücksräder in Bewegung.
2. Nach wenigen Sekunden werden die Glücksräder automatisch langsamer und bleiben schliesslich stehen.
3. Entspricht die Summe der erspielten Sterne einem Geldbetrag auf der Anzeige «Bonus», so gewinnen Sie den entsprechenden Geldbetrag.
4. Steigt die Summe der erspielten Punkte in einen der Gewinnbereiche auf der Anzeige «Punkte», so gewinnen Sie den entsprechenden Geldbetrag.



Mehrfachgewinne sind möglich.

Spielreglement für das virtuelle Los-Produkt «BOOSTER Fr. 4.–»

Spielvorgänge

Um das virtuelle Los-Produkt «BOOSTER Fr. 4.–» spielen zu können, müssen Sie gemäss Art. 3 „Allgemeine Bedingungen für die Teilnahme an virtuellen Loslotterien“ (Teilnahmebedingungen „Virtuelle Lose“) erfolgreich auf der Internet-Spiele-Plattform (ISP) der Swisslos registriert sein.

Sind Sie auf der ISP angemeldet, so können Sie mit Klick auf die Schaltfläche **LOS KAUFEN** des Instruktionfensters ein Lotterielos «BOOSTER Fr. 4.–» kaufen. Der Kaufbetrag wird direkt Ihrem Guthaben belastet und die Gewinne werden Ihnen gemäss Art. 30ff „Bedingungen für die Teilnahme über die Internet-Spiel-Plattform“ (Teilnahmebedingungen „Internet-Spiele“) gutgeschrieben. Sie können das Los auch unangemeldet und kostenlos in einer vom Trefferplan her identischen Demoversion spielen. Dazu muss die Schaltfläche **LOS TESTEN** angeklickt werden. Die Gewinne, die in der Demoversion erzielt werden, können nicht ausbezahlt werden.

Durch Anklicken des Symbols   können Sie sämtliche Soundeffekte zum Los an- und ausschalten.

Weitere Bestimmungen

Das virtuelle Los-Produkt «BOOSTER Fr. 4.–» unterliegt überdies den Bestimmungen dieses Spielreglements, den „Allgemeinen Bedingungen für die Teilnahme an virtuellen Loslotterien“ sowie den „Bedingungen für die Teilnahme über die Internet-Spiel-Plattform“.

Im Falle von Widersprüchen gehen die nachfolgenden Bestimmungen vor.

Durch Anklicken des Feldes **LOS KAUFEN** auf dem Button für das virtuelle Los-Produkt «BOOSTER Fr. 4.–» erscheint in einem Fenster ein virtuelles Los «BOOSTER Fr. 4.–» und die dazugehörigen Spielinstruktionen. Der Kaufbetrag wird automatisch vom Wallet-Spielguthaben des Teilnehmers abgezogen.

Der Teilnehmer anerkennt, dass das ihm nach dem Zufallsprinzip vergebene virtuelle Los «BOOSTER Fr. 4.–» bereits vom interaktiven Spielsystem vorgeneriert wurde. Dies bedeutet, dass bereits vor dem Zeitpunkt des Kaufes jedes virtuelle Los mit einer eindeutigen Losnummer kodiert und das Ergebnis bzw. die Gewinnlose durch das interaktive Spielsystem anlässlich einer Ziehung vorbestimmt wurden. Die Losnummer erscheint im unteren Bereich des Fensters für das virtuelle Los; über das Ergebnis der Lotterie gibt einzig die Losnummer Auskunft.

Daraus ergibt sich, dass der Teilnehmer mit dem Kauf eines virtuellen Loses «BOOSTER Fr. 4.–» an einem Glücksspiel teilnimmt und dass weder die Geschicklichkeit, noch eine Entscheidung der Teilnehmer, noch die grafische Animation selbst über den Ausgang eines Spieles bestimmen.