

Regole del gioco biglietto online «Vikings»



Esempio: La vincita è di Fr. 14.-



Vikings • Tiratura: 400'000 • Prezzo: 2.-
Quota di rimborso delle vincite: 61.10% • Quota di
probabilità di vincita: 25.16% • Valore totale della
lotteria: Fr. 800'000.-

50'000	x	2.-	=	100'000.-
25'000	x	4.-	=	100'000.-
15'000	x	6.-	=	90'000.-
4'000	x	10.-	=	40'000.-
2'000	x	12.-	=	24'000.-
* 2'000	x	14.-	=	28'000.-
1'750	x	16.-	=	28'000.-
300	x	50.-	=	15'000.-
75	x	52.-	=	3'900.-
75	x	54.-	=	4'050.-
50	x	56.-	=	2'800.-
75	x	60.-	=	4'500.-
50	x	62.-	=	3'100.-
50	x	64.-	=	3'200.-
100	x	100.-	=	10'000.-
25	x	102.-	=	2'550.-
25	x	104.-	=	2'600.-
20	x	106.-	=	2'120.-
25	x	110.-	=	2'750.-
15	x	150.-	=	2'250.-
1	x	20'000.-	=	20'000.-

100'636 x = 488'820.-

* In queste classi di vincita sono possibili anche combinazioni:
 ad es. Fr. 4.- + Fr. 10.- = Fr. 14.-

Regole del gioco

1. Cliccare, una dopo l'altra, sulle sei navi ubicate sul lato destro del campo di gioco.
2. Dopodiché sull'imbarcazione apparirà un vichingo con un attrezzo, mentre la scomparsa della nuvola rivelerà un ostacolo.
3. Nel complesso ci sono sei diversi attrezzi e sei diversi ostacoli: ogni attrezzo è in grado di superare uno dei sei ostacoli, e precisamente:
 - l'ascia supera il tronco d'albero
 - la mappa supera le scogliere
 - il cosciotto di carne supera il polpo gigante
 - l'ancora supera l'uragano
 - lo scudo supera il fulmine
 - il martello supera l'iceberg
4. Se il vichingo con la sua nave supera l'ostacolo che gli è stato assegnato, ne risulta la vincita dell'importo corrispondente.
5. Il gioco termina, quando sono state cliccate tutte e sei le navi.

Possibilità di vincite plurime.

Regole del gioco biglietto online «Vikings»

Come si gioca

Per poter giocare al biglietto online «Vikings» è necessario essere registrati sulla Piattaforma di Gioco Internet (PGI) di Swisslos, conformemente all'art. 3 dei «Prodotti dei biglietti online «Clix»: condizioni generali di partecipazione».

Se si è già registrati sulla PGI è possibile acquistare un biglietto online «Vikings», cliccando sul tasto della finestra di istruzioni **Acquistalo adesso**. L'importo dell'acquisto sarà addebitato direttamente sull'account di gioco, mentre le vincite saranno accreditate conformemente all'art. 30 e segg. delle «Condizioni per la partecipazione online». È inoltre possibile giocare, in modo gratuito e senza preavviso, alla versione demo del biglietto online, che presenta un piano delle vincite esattamente identico a quello del biglietto vero e proprio. Per la versione demo cliccare sul tasto **Prova gratis il biglietto**. Le vincite realizzate con la versione demo non possono essere pagate.

Cliccando sul simbolo  è possibile attivare o disattivare gli effetti sonori del biglietto.

Ulteriori disposizioni

Il biglietto online «Vikings» è inoltre soggetto alle disposizioni del presente regolamento di gioco, dei «Prodotti dei biglietti online «Clix»: condizioni generali di partecipazione», nonché delle «Condizioni per la partecipazione online».

In caso di contraddizioni, prevalgono le seguenti disposizioni.

Cliccando sul campo **Acquistalo adesso**, sul tasto del biglietto online «Vikings» compare una finestra con il biglietto online «Vikings» e le relative istruzioni di gioco. L'importo dell'acquisto viene automaticamente detratto dall'account di gioco del partecipante.

Il partecipante è al corrente che il biglietto online «Vikings», assegnato secondo il principio di casualità, è stato preventivamente generato dal sistema di gioco interattivo. Questo significa che già prima del momento della vendita ogni biglietto online è codificato con un numero preciso e che i biglietti vincenti vengono preventivamente determinati nel corso di un'estrazione effettuata tramite il sistema di gioco interattivo. Il numero del biglietto è visualizzato sulla finestra in basso del biglietto online; il numero del biglietto è l'unica fonte d'informazione sul risultato della lotteria.

Ne consegue che, con l'acquisto di un biglietto online «Vikings», il giocatore partecipa a un gioco in denaro, il cui esito non potrà essere determinato né dalla sua abilità, né da una sua decisione, né tanto meno dall'animazione grafica.