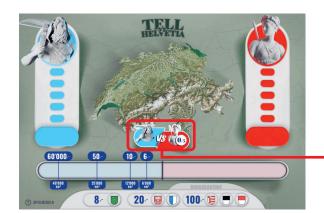


Spielreglement Online-Los «Tell vs. Helvetia»



Beispiel: Gewinn Fr. 10.-



Beispiel: Gewinn Fr. 8.-



Tell vs. Helvetia • Auflage 400'000 • Preis: Fr. 6.– Auszahlungsquote: 66.01% • Trefferquote: 32.43% Plansumme: Fr. 2'400'000.–

| | 44'000 | X | 6 | = | 264'000 |
|---|--------|---|--------|---|---------|
| | 35'000 | X | 8 | = | 280'000 |
| | 20'000 | X | 10 | = | 200'000 |
| * | 10'000 | Х | 14 | = | 140'000 |
| | 8'000 | Х | 18.– | = | 144'000 |
| | 2'500 | X | 20 | = | 50'000 |
| | 5'000 | Х | 26 | = | 130'000 |
| | 1'000 | Х | 30 | = | 30'000 |
| | 2'000 | Х | 50 | = | 100'000 |
| | 500 | Х | 58 | = | 29'000 |
| | 500 | Х | 70 | = | 35'000 |
| | 1'000 | Х | 100 | = | 100'000 |
| | 200 | Х | 106 | = | 21'200 |
| | 10 | Х | 110 | = | 1'100 |
| | 1 | Х | 60'000 | = | 60'000 |
| | | | | | · |

129'711 = 1'584'300.-

Spielregeln

- 1. Wählen Sie Ihre Spielfigur: Tell oder Helvetia.
- 2. Klicken Sie auf den Duell-Button, um eines von 5 Duellen zu starten.
- 3. Pro Duell und Spielfigur werden ein Kanton und ein Multiplikator (x1, x2 oder x3) gezogen.
- 4. Für beide Spielfiguren wird das Produkt aus der Fläche des gezogenen Kantons und dem jeweiligen Multiplikator als Flächenpunkte berechnet.
- 5. Die Differenz zwischen den Flächenpunkte der eigenen Spielfigur und den Flächenpunkten der nicht gewählten Spielfigur ergibt die sogenannte Nettofläche. Die Nettofläche wird in den Fortschrittsbalken übertragen.
 - Erreicht oder überschreitet die Nettofläche nach Ablauf der 5 Duelle einen gewissen Wert, wird der dazugehörige Geldbetrag gewonnen. Es wird jeweils nur der höchste erreichte Gewinnbetrag gewonnen.
 - Zieht die gewählte Spielfigur alle einem Geldbetrag zugeordneten Bonuskantone, wird der dazugehörige Geldbetrag gewonnen.

In diesen Trefferklassen sind auch Kombinationen möglich: z.B. Fr. 6.- + Fr. 8.- = Fr. 14.-

Spielreglement Online-Los «Tell vs. Helvetia»

Spielvorgänge

Um das Online-Los «Tell vs. Helvetia» spielen zu können, müssen Sie gemäss Art. 3 «Online-Los-Produkte «Clix»: Generelle Teilnahmebedingungen» 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 Instruktionsfensters ein Online-Los «Tell vs. Helvetia» kaufen. Der Kaufbetrag wird direkt Ihrem Guthaben belastet und die Gewinne werden Ihnen gemäss Art. 25ff «Bedingungen für die Online-Teilnahme» gutgeschrieben. Sie können das Online-Los auch unangemeldet und kostenlos in einer vom Trefferplan her identischen Demoversion spielen. Dazu muss die Schaltfläche Los kostenlos 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 Online-Los-Produkt «Tell vs. Helvetia» unterliegt überdies den Bestimmungen dieses Spielreglements, den «Online-Los-Produkte «Clix»: Generelle Teilnahmebedingungen» sowie den «Bedingungen für die Online-Teilnahme».

Im Falle von Widersprüchen gehen die nachfolgenden Bestimmungen vor.

Durch Anklicken des Feldes Los kaufen auf dem Button für das Online-Los-Produkt «Tell vs. Helvetia»

in einem Fenster ein Online-Los «Tell vs. Helvetia» und die dazugehörenden Spielinstruktionen. Der Kaufbetrag wird automatisch vom Wallet-Spielguthaben des Teilnehmers abgezogen.

Der Teilnehmer anerkennt, dass das ihm nach dem Zufallsprinzip vergebene Online-Los «Tell vs. Helvetia» bereits vom interaktiven Spielsystem vorgeneriert wurde. Dies bedeutet, dass bereits vor dem Zeitpunkt des Kaufes jedes Online-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 Online-Los; über das Ergebnis der Lotterie gibt einzig die Losnummer Auskunft.

Daraus ergibt sich, dass der Teilnehmer mit dem Kauf eines Online-Loses «Tell vs. Helvetia» 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.