

Voyage • Tiratura: 500'010 • Prezzo: Fr. 30.-  
 Quota di rimborso delle vincite: 63.00% • Quota di probabilità di vincita: 29.00% • Valore totale della lotteria: Fr. 15'000'300.- • Ultima data di vendita: 15.04.2024

60'010	x	30.-	=	1'800'300.-
50'000	x	40.-	=	2'000'000.-
22'200	x	50.-	=	1'110'000.-
6'500	x	60.-	=	390'000.-
4'000	x	100.-	=	400'000.-
1'500	x	200.-	=	300'000.-
* 700	x	500.-	=	350'000.-
100	x	1'000.-	=	100'000.-
10	x	100'000.-	=	1'000'000.-
2	x	500'000.-	=	1'000'000.-
1	x	1'000'000.-	=	1'000'000.-
<b>145'023</b>	<b>x</b>		<b>=</b>	<b>9'450'300.-</b>

\* In queste classi di vincita sono possibili anche combinazioni:  
 ad es. Fr. 20.- + Fr. 30.- + Fr. 50.- + Fr. 100.- + Fr. 100.- + Fr. 200.- = Fr. 500.-

Esempio: La vincita è di Fr. 20.-  
 (Fr. 10.- + Fr. 5.- + Fr. 5.- = Fr. 20.-)

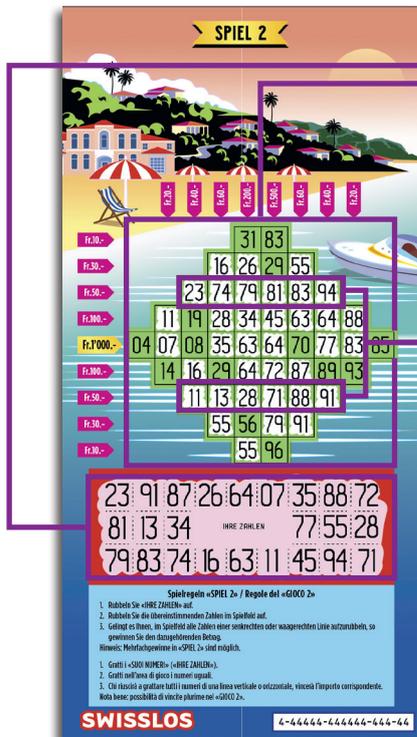


### Regole del «GIOCO 1» («SPIEL 1»)

1. Gratti i «SUOI SIMBOLI» («IHRE SYMBOLE»).
2. Ogni simbolo scoperto dà la possibilità di grattare un simbolo uguale nella «LINEA» («LINIE») corrispondente.
3. Chi riuscirà a scoprire una «LINEA» completa, vincerà l'importo nel campo «VINCITA» («GEWINN») corrispondente.

Nota bene: possibilità di vincite plurime nel «GIOCO 1».

Esempio: La vincita è di Fr. 100.-  
(Fr. 50.- + Fr. 50.- = Fr. 100.-)



### Regole del «GIOCO 2» («SUIE 2»)

1. Gratti i «SUOI NUMERI» («IHRE ZAHLEN»).
2. Gratti nell'area di gioco i numeri uguali.
3. Chi riuscirà a grattare tutti i numeri di una linea verticale o orizzontale, vincerà l'importo corrispondente.

Nota bene: possibilità di vincite plurime nel «GIOCO 2».

Esempio: La vincita è di Fr. 200.-



### Regole del «GIOCO 3» («SUIE 3»)

1. Gratti le «SUE COORDINATE» («IHRE KOORDINATEN»).
2. Gratti in seguito i campi dell'area di gioco uguali alle «SUE COORDINATE».
3. Chi riuscirà a scoprire nell'area di gioco un simbolo completo secondo la «LEGENDA DELLE VINCITE» («GEWINNLEGENDE»), vincerà l'importo corrispondente.

Nota bene: possibilità di vincite plurime nel «GIOCO 3».

Esempio: La vincita è di Fr. 30.-



### Regole del «GIOCO 4» («SPIEL 4»)

1. Gratti le «SUE LETTERE» («IHRE BUCHSTABEN»).
2. Gratti le lettere uguali nel cruciverba.
3. Chi riuscirà a grattare completamente tre o più parole conformemente alle disposizioni vigenti (vedi sotto), vincerà l'importo figurante nella «LEGENDA DELLE VINCITE» («GEWINNLEGENDE»).

### Disposizioni

- Le parole sono composte almeno da tre lettere e possono essere formate solo orizzontalmente da sinistra a destra o verticalmente dall'alto al basso.
- Le parole sono delimitate da campi neri e/o dai margini del campo di gioco.
- Sono da considerarsi complete unicamente le parole, le cui lettere sono state grattate entro i limiti citati sopra, tenendo conto che si tratta sempre di una parola sola (esempio: PESCECANE non conta come due parole PESCE e CANE).

Esempio: La vincita è di «GIOCO 5» («SPIEL 5») Fr. 50.-  
Esempio: La vincita è di «GIOCO 6» («SPIEL 6») Fr. 100.-



### Regole del «GIOCO 5» («SPIEL 5»)

1. Gratti i «SUOI NUMERI» («IHRE ZAHLEN») e i «NUMERI VINCENTI» («GEWINNZAHLEN»).
2. Se uno o più dei «SUOI NUMERI» fossero uguali a uno o più «NUMERI VINCENTI», vincerà l'importo o gli importi corrispondenti.

Nota bene: possibilità di vincite plurime nel «GIOCO 5».

### Regole del «GIOCO 6» («SPIEL 6»)

1. Gratti i «BIGLIETTI 1-5» («TICKETS 1-5»).
2. Se sotto la superficie da grattare dello stesso «BIGLIETTO», dovesse comparire per tre (3) volte lo stesso simbolo, si vincerà l'importo figurante nel campo corrispondente «VINCITA» («GEWINN»).

Nota bene: possibilità di vincite plurime nel «GIOCO 6».