

# **REGLEMENT DE L'OFFRE DE JEUX A TIRAGES IMMEDIATS EN LIGNE**

**NOR : FCPZ1599151X**

## **Article 1 - Cadre juridique**

Le présent règlement (y compris ses annexes) pris en application du décret n°78-1067 du 9 novembre 1978 modifié relatif à l'organisation et à l'exploitation des jeux de loterie autorisés par l'article 136 de la loi du 31 mai 1933 et par l'article 48 de la loi n°94-1163 du 29 décembre 1994 ainsi que de l'arrêté du 30 avril 2012 s'applique à l'offre de jeux à tirages immédiats en ligne.

Le présent règlement est pris en complément du règlement général des jeux de La Française des Jeux accessibles par internet et téléphone mobile, publié au Journal officiel de la République française, dont les dispositions s'appliquent à l'offre de jeux à tirages immédiats en ligne.

## **Article 2 - Description générale de l'offre de jeux à tirages immédiats en ligne**

2.1. L'offre de jeux à tirages immédiats en ligne est disponible sur les sites internet [www.fdj.fr](http://www.fdj.fr), [www.fdj.fr/portails/mob](http://www.fdj.fr/portails/mob) et [www.fdj.fr/portails/tab](http://www.fdj.fr/portails/tab), et est proposée aux joueurs disposant d'un compte FDJ® conformément aux dispositions du règlement général des jeux de La Française des Jeux accessibles sur internet et par téléphone mobile.

2.2. L'offre de jeux à tirages immédiats en ligne est composée de plusieurs jeux de contrepartie. Les annexes du présent règlement décrivent la mécanique de chacun des jeux. Ces jeux sont tous basés sur une même plate-forme technique permettant, pour chaque prise de jeu, la génération de tirages aléatoires, instantanés et successifs réalisés à chaque étape du jeu et qui peuvent faire suite aux actions du joueur. Une prise de jeu peut être suspendue puis reprise pendant un laps de temps limité dans les conditions visées à l'article 3 ci-après.

2.3. Pour l'ensemble des jeux de l'offre de jeux à tirages immédiats en ligne, la part des mises affectée aux gagnants est fixée par arrêté du ministre chargé du budget.

## **Article 3 - Prise de jeu**

### **3.1 Dispositions générales**

Pour réaliser sa prise de jeu, le joueur choisit le jeu auquel il souhaite participer puis valide sa mise. Le débit de la mise sur le compte FDJ® du joueur constitue le point de départ de la prise de jeu du joueur. A compter du débit de sa mise, le joueur dispose d'un délai de trente jours pour terminer sa prise de jeu selon les modalités visées ci-dessous, à l'exception des cas de fraude, de blocage ou de clôture du compte FDJ® mentionnés dans le règlement général des jeux de La Française des Jeux accessibles par internet et par téléphonie mobile qui mettront fin à la prise de jeu.

La prise de jeu du joueur est terminée soit par la révélation de son caractère perdant ou gagnant et du montant éventuel associé, selon les modalités détaillées dans les annexes, soit, à défaut, à la fin du délai de trente jours précité ou dans l'un des cas mentionnés au présent règlement.

### **3.2. Suspension et reprise d'une prise de jeu**

3.2.1. Pendant le délai de trente jours mentionné ci-dessus, le joueur peut suspendre et reprendre sa prise de jeu. Pendant ce délai, la prise de jeu est dite « en cours ». Le joueur peut suspendre sa prise de jeu en se déconnectant du jeu auquel il participe. Pour reprendre sa prise de jeu, le joueur peut consulter son historique de prises de jeux figurant dans son compte FDJ® et cliquer sur la prise de jeu « en cours » qu'il souhaite reprendre. Lorsque le joueur reprend sa prise de jeu, celle-ci apparaît à l'écran telle qu'elle avait été suspendue, à partir de la dernière action de jeu enregistrée.

3.2.2. Lorsqu'une prise de jeu du joueur est « en cours », il ne peut pas effectuer une nouvelle prise de jeu à ce même jeu.

3.2.3. Le joueur est informé notamment par courrier électronique que sa prise de jeu arrive bientôt à expiration.

3.2.4. Tant que la prise de jeu du joueur n'est pas terminée, celui-ci ne peut prétendre à aucun gain.

### **3.3 Expiration d'une prise de jeu**

3.3.1. Si le joueur ne termine pas sa prise de jeu dans le délai de trente jours mentionné ci-dessus et sous réserve des dispositions du sous-article 3.4, la prise de jeu est dite « expirée ». Le joueur est informé du statut « expiré » de sa prise de jeu en consultant son historique de prise de jeu depuis son compte FDJ®.

3.3.2. L'expiration d'une prise de jeu ne donne lieu à aucun gain ni à aucun remboursement.

3.3.3. La part affectée aux gagnants relative à une prise de jeu expirée est versée dans un fonds spécifique des prises de jeu expirées tel que visé au sous-article 5.2.

### **3.4. Prolongation du délai de réalisation de la prise de jeu**

3.4.1. En cas de nécessité, notamment en cas de travaux d'entretien, de panne technique, d'atteinte au système de traitement automatisé de données ou de difficultés provenant du réseau de communication du support digital, l'accès aux sites internet et applications, ainsi que l'exploitation d'un ou plusieurs jeux de La Française des Jeux par internet et par téléphone mobile peuvent être suspendus provisoirement.

3.4.2. La Française des Jeux informera le joueur par courrier électronique que sa prise de jeu est à nouveau disponible et qu'il dispose d'un délai supplémentaire correspondant au délai pendant lequel sa prise de jeu a été suspendue par La Française des Jeux pour terminer sa prise de jeu.

**3.5.** Dans le cas où La Française des Jeux ne serait pas en mesure de respecter le délai de trente jours dans les conditions visées dans le présent règlement, La Française des Jeux procédera au remboursement de la prise de jeu. Le joueur ne pourra prétendre à aucun gain.

## **Article 4 - Lots**

### **4.1. Détermination du montant maximum du lot en jeu**

Pour chaque prise de jeu, le montant maximum du lot en jeu est déterminé en fonction de la mise du joueur. Selon les jeux, le montant du lot en jeu est soit connu avant le début de la prise de jeu, soit déterminé par tirage(s) au sort au début, en cours ou à la fin de la prise de jeu.

### **4.2. Paiement des lots**

Le paiement des lots est effectué conformément aux dispositions du règlement général des jeux de la Française des Jeux accessibles par internet et par téléphone mobile.

## **Article 5 – Fonds de contrepartie et Fonds des prises de jeux expirées de l’offre de jeux à tirages immédiats en ligne**

### **5.1. Fonds de contrepartie de l’offre de jeux à tirages immédiats en ligne**

Conformément aux dispositions du décret n°78-1067 du 9 novembre 1978 modifié, il existe un fonds de contrepartie spécifique à l’offre de jeux à tirages immédiats en ligne.

### **5.2. Fonds spécifique des prises de jeu expirées**

Les sommes figurant dans le fonds spécifique des prises de jeu expirées serviront au versement de lots ou gains supplémentaires ou à l’attribution d’avantages en numéraire ou en nature à tout ou partie des participants au jeu.

## **Article 6 – Arrêt d’un jeu**

**6.1.** Aucune nouvelle prise de jeu pour un jeu ne pourra être réalisée après la date d’arrêt de ce jeu.

**6.2.** Les prises de jeu dont le statut est « en cours » avant l’arrêt d’un jeu pourront être terminées jusqu’à l’expiration du délai de trente jours visé à l’article 3.

## **Article 7 – Adhésion au règlement**

La participation aux jeux de l’offre de jeux à tirages immédiats en ligne implique l’adhésion au présent règlement.

## **Article 8 – Publication, modification et abrogation du règlement**

Le présent règlement sera publié au Journal officiel de la République française.

Le présent règlement pourra faire l’objet de modifications ou d’une abrogation par simple publication au Journal officiel de la République française.

**ANNEXE AU REGLEMENT DE L'OFFRE DE JEUX A TIRAGES**  
**IMMEDIATS EN LIGNE RELATIF AU JEU DENOMME « DUEL DE CARTES »**

(Applicable aux prises de jeu dont la mise a été débitée à compter du 5 septembre 2016)

**Article 1 – Cadre juridique**

Les prises de jeu pour le jeu « Duel de cartes » seront, en principe, possibles à compter du 5 septembre 2016 sur les sites internet visés à l'article 2 du présent règlement. Si la date du 5 septembre 2016 ne pouvait pas être respectée, pour des raisons techniques, les joueurs en seraient informés par un message sur les sites internet visés ci-dessus.

**Article 2 – Description du jeu**

**2.1. Prix de la prise de jeu et validation de la mise**

Le prix de la prise de jeu est fixé à 3 euros. Le joueur valide sa mise en cliquant sur le bouton « Jouez 3 € ». La mise est débitée sur les disponibilités du compte FDJ® du joueur.

**2.2. Tirage au sort de la valeur des plis gagnants et détermination du montant maximum du lot en jeu**

2.2.1. Après avoir cliqué sur le bouton « Jouez 3 € », un tirage au sort est réalisé pour déterminer le montant du lot en jeu en fonction du nombre de plis gagnants que réalisera le joueur.

Le montant du lot en jeu selon le nombre de plis gagnants remportés par le joueur est tiré au sort selon les probabilités suivantes :

<i>Nombre total exact de plis gagnants réalisés par le joueur</i>	<i>Montant du lot en jeu si le joueur réalise le nombre de plis gagnants correspondants</i>	<i>La probabilité de jouer pour cette valeur est de 1 chance sur ___*</i>
8	30 000,0 €	1,00
7	30 000,0 €	1 666,67
	1 500,0 €	6,45
	300,0 €	2,28
	150,0 €	2,47
6	30,0 €	2,50
	15,0 €	3,33
	9,0 €	3,33

5	5,0 €	10,13
	3,0 €	1,11

\*Arrondi arithmétique au centième près.

### 2.3. Description visuelle de la prise de jeu

2.3.1. Pour chaque prise de jeu, le joueur dispose devant lui de huit cartes à jouer : 7, 8, 9, 10, V (valet), D (dame), R (roi) et A (as), associées à la figure cœur.

2.3.2. M.Joe dispose dans sa main de huit cartes vues de dos de valeur identique à celles du joueur mais associées à la figure pique.

2.3.3. Le joueur et M.Joe s'affrontent dans un duel de cartes. La carte la plus forte remporte le pli selon l'ordre suivant : As (carte la plus forte) - Roi - Dame - Valet - 10 - 9 - 8 - 7. Celui dont la valeur de la carte est supérieure à celle de l'autre remporte le pli.

2.3.4. Un paquet de seize cartes est placé à gauche de l'écran et est composé de la manière suivante : deux cartes de valeur 7, deux cartes de valeur 8, deux cartes de valeur 9, deux cartes de valeur 10, deux cartes de valeur Valet (V), deux cartes de valeur Dame (D), deux cartes de valeur Roi (R) et deux cartes de valeur As (A). Ce paquet de cartes permet de départager le joueur de M.Joe en cas d'« Egalité » visé à l'article 2.6 par l'attribution à chacun d'une carte tirée au sort. Chaque tirage au sort visé au-article 2.6 est réalisé parmi les 16 cartes de ce paquet.

### 2.4. Tirage au sort pour déterminer la carte jouée par M.Joe

Pour chaque carte sélectionnée par le joueur, un tirage au sort est réalisé parmi les cartes en main de M.Joe pour déterminer la valeur de la carte que M.Joe va jouer. Lors de ce tirage au sort, la probabilité pour chaque carte présente dans la main de M.Joe d'être tirée au sort est identique. La valeur de la carte jouée par M.Joe est indépendante de la valeur de la carte choisie par le joueur.

### 2.5. La prise de jeu est gagnante dès 5 plis remportés

2.5.1. Si la valeur de la carte choisie par le joueur est plus forte que celle de M.Joe, le joueur remporte le pli. Si la valeur de la carte choisie par le joueur est inférieure à celle de M.Joe, le pli est perdu. Si la valeur de la carte choisie par le joueur est identique à celle de M.Joe, les dispositions visées au sous-article 2.6 s'appliquent.

2.5.2. Le joueur répète l'action avec les cartes restantes. Un tirage au sort pour déterminer la carte jouée par M.Joe est réalisé après chaque carte choisie par le joueur dans les conditions visées au sous-article 2.4. Le joueur doit poser toutes ses cartes pour terminer la prise de jeu.

2.5.3. Si le joueur remporte au minimum cinq plis, la prise de jeu est gagnante. Le joueur remporte le gain associé au nombre de plis remportés conformément au tableau de lots visé au sous article 2.2.1.

2.5.4. Si le joueur remporte quatre plis, les dispositions du sous-article 2.7 s'appliquent.

2.5.5. Si le joueur remporte moins de quatre plis, la prise de jeu est perdante et terminée.

## **2.6. Egalité**

2.6.1. Si la valeur de la carte choisie par le joueur est identique à celle de M.Joe, il y a « Egalité ». Le joueur et M.Joe disposent d'un pli supplémentaire afin de les départager.

2.6.2. Le joueur clique sur le paquet de seize cartes décrit au sous-article 2.3.4. Un tirage au sort est réalisé parmi ces seize cartes pour attribuer une carte au joueur et une carte à M.Joe. Lors de ce tirage au sort, les probabilités pour le joueur et M.Joe d'obtenir une de ces seize cartes sont identiques.

2.6.3. Si la valeur de la carte du joueur est plus forte que celle de M.Joe, le joueur remporte le pli. Si la valeur de la carte du joueur est d'une valeur inférieure à celle de M.Joe, le pli est perdu.

2.6.4. En cas de nouvelle égalité, les dispositions des sous-articles 2.6.2 et 2.6.3 s'appliquent.

## **2.7. Partie Extra**

2.7.1. Si le joueur a remporté exactement quatre plis conformément aux dispositions du sous-article 2.5.4, il peut participer à des tirages supplémentaires dénommés « une partie Extra » en jouant à un pile ou face dans les conditions mentionnées aux sous-articles 2.7.2 et 2.7.3.

2.7.2. Le joueur clique sur la pièce figurant à l'écran. Un tirage au sort est réalisé pour déterminer le côté pile ou le côté face de la pièce.

2.7.3. Si la pièce tombe du côté face, le joueur accède à une partie Extra, sans qu'une nouvelle mise ne soit débitée sur son compte FDJ®.

Si la pièce tombe du côté pile le joueur n'accède pas à une partie Extra. La prise de jeu est perdante et terminée.

2.7.4. Lorsque le joueur accède à une partie Extra conformément aux dispositions du sous-article 2.7.3, il dispose alors de huit nouvelles cartes à jouer et les dispositions visées aux sous-articles 2.3, 2.4, 2.5, 2.6 et 2.7 s'appliquent jusqu'à ce que la prise de jeu soit terminée. La valeur des plis gagnants et le gain maximum mis en jeu pour une partie Extra restent identiques à ceux définis au début de la prise de jeu en application du sous-article 2.2.1.

2.7.5. Le pli remporté permettant au joueur d'accéder à une partie Extra ainsi que les plis précédemment remportés conformément au sous-article 2.5.4 ne sont pas pris en compte dans le calcul du nombre de plis remportés par le joueur pour l'application du sous-article 2.2.1.

**ANNEXE AU REGLEMENT DE L'OFFRE DE JEUX A TIRAGES IMMEDIATS EN  
LIGNE RELATIF AU JEU DENOMME « LES TRESORS DU NIL »**

**Article 1 – Cadre juridique**

Les prises de jeu pour le jeu « Les Trésors du Nil » seront, en principe, possibles à compter du 15 février 2016 sur les sites internet visés à l'article 2 du présent règlement. Si la date du 15 février 2016 ne pouvait pas être respectée, pour des raisons techniques, les joueurs en seraient informés par un message sur les sites internet visés ci-dessus.

**Article 2 – Description du jeu**

**2.1. Choix de la mise**

Le joueur choisit sa mise de 0,5 €, 1 € ou 2 € puis clique sur le bouton « Jouer ». La mise est débitée sur les disponibilités du compte FDJ® du joueur.

**2.2. Description visuelle de la prise de jeu**

2.2.1. Chaque prise de jeu est représentée à l'écran par vingt-quatre cases sur chacune desquelles figure un « ? ».

2.2.2. Pour chaque prise de jeu, il y a vingt-quatre symboles disponibles répartis comme suit : trois symboles « scarabée », cinq symboles « chat », dix symboles « clé de vie », six symboles « fléau ».

2.2.3. Le joueur sélectionne au démarrage trois cases.

**2.3. Tirages au sort des éléments visés au sous article 2.2.2**

2.3.1. Pour chaque case sélectionnée par le joueur, un tirage au sort est réalisé pour déterminer le symbole présent sous la case.

2.3.2. Après la 1<sup>ère</sup> case sélectionnée par le joueur, un tirage au sort est réalisé pour déterminer le symbole présent sous la case choisie par le joueur parmi les vingt-quatre symboles visés au sous article 2.2.2. Les tirages au sort suivants sont réalisés parmi les symboles non découverts lors des tirages précédents.

2.3.3. Pour chaque tirage au sort, le symbole tiré au sort est indépendant de la case choisie par le joueur.

**2.4. Prise de jeu gagnante : accès à la salle des trésors et détermination du montant du gain**

2.4.1. Si après les trois tirages au sort, le joueur découvre trois symboles « scarabée », trois symboles « chat » ou trois symboles « clé de vie », la prise de jeu est gagnante et le joueur accède à la salle des trésors pour découvrir le montant de son gain tiré au sort, selon les modalités suivantes :

## 2.4.2. Si le joueur a retrouvé trois symboles « scarabée »

2.4.2.1. Si le joueur a retrouvé trois symboles « scarabée » conformément au sous-article 2.4.1, il accède à la salle des trésors représentée à l'écran par vingt-quatre jarres sur chacune desquelles figure le même symbole « scarabée ».

2.4.2.2. Le joueur clique sur une jarre de son choix. Un tirage au sort est réalisé pour déterminer le contenu de la jarre. La jarre sélectionnée par le joueur peut contenir un montant en euro ou un coffre. Le contenu de la jarre tiré au sort est indépendant de la jarre choisie par le joueur.

2.4.2.3. Pour une mise à 1 €, le contenu de la jarre est tiré au sort selon les probabilités suivantes :

<b>Contenu de la jarre lorsque le joueur a découvert 3 symboles « scarabée »</b>	<b>La probabilité d'obtenir ce contenu est de 1 chance sur : * ___</b>
Un coffre	24,00
100 €	12,00
25 €	1,71
10 €	3,43

\* Arrondi arithmétique au centième près

2.4.2.4. Si le joueur découvre dans la jarre une somme en euros, le montant du gain est multiplié par 0,5 ou 2 si le joueur mise respectivement 0,5 € ou 2 €. La probabilité d'obtenir un coffre est identique quel que soit le montant de la mise.

2.4.2.5. Si le joueur découvre dans la jarre un symbole « coffre », un nouveau tirage au sort est réalisé pour déterminer le montant du gain contenu dans le coffre. Il est déterminé selon les probabilités suivantes :

<b>Contenu du coffre</b>	<b>La probabilité d'obtenir ce contenu est de 1 chance sur : * ___</b>
1 000 €	16,67
500 €	12,06
100 €	3,85
50 €	1,67

\* Arrondi arithmétique au centième près

2.4.2.6. Le montant du gain découvert dans le coffre est multiplié par 0,5 ou 2 si le joueur mise respectivement 0,5 € ou 2 €.



2.4.2.7. Le joueur remporte le montant découvert dans la jarre ou dans le coffre conformément aux sous-articles 2.4.2.3 et 2.4.2.5 et la prise de jeu est terminée.

### 2.4.3. Si le joueur a retrouvé trois symboles « chat »

2.4.3.1. Si le joueur a retrouvé trois symboles « chat » conformément au sous-article 2.4.1, il accède à la salle des trésors représentée à l'écran par vingt-quatre jarres sur chacune desquelles figure le même symbole « chat ».

2.4.3.2. Le joueur clique sur une jarre de son choix. Un tirage au sort est réalisé pour déterminer le contenu de la jarre. La jarre sélectionnée par le joueur peut contenir un montant en euro ou un coffre. Le contenu de la jarre tiré au sort est indépendant de la jarre choisi par le joueur.

2.4.3.3. Pour une mise à 1 €, le contenu de la jarre est tiré au sort selon les probabilités suivantes :

Contenu de la jarre lorsque le joueur a découvert 3 symboles « chat »	La probabilité d'obtenir ce contenu est de 1 chance sur : * ___
Un coffre	24,00
10 €	3,43
5 €	4,80
2 €	2,18

\* Arrondi arithmétique au centième près

2.4.3.4. Si le joueur découvre dans la jarre une somme en euros, le montant du gain est multiplié par 0,5 ou 2 si le joueur mise respectivement 0,5 € ou 2 €. La probabilité d'obtenir un coffre est identique quel que soit le montant de la mise.

2.4.3.5. Si le joueur découvre dans la jarre un symbole « coffre », un nouveau tirage au sort est réalisé pour déterminer le montant du gain contenu dans le coffre. Il est déterminé selon les probabilités suivantes :

Contenu du coffre	La probabilité d'obtenir ce contenu est de 1 chance sur : * ___
500 €	33,33
100 €	12,50
50 €	2,63
5 €	1,96

\* Arrondi arithmétique au centième près

2.4.3.6. Le montant du gain découvert dans le coffre est multiplié par 0,5 ou 2 si le joueur mise respectivement 0,5 € ou 2 €.

2.4.3.7. Le joueur remporte le montant découvert dans la jarre ou dans le coffre conformément aux sous-articles 2.4.3.3 et 2.4.3.5 et la prise de jeu est terminée.

#### **2.4.4. Si le joueur a retrouvé trois symboles « clé de vie »**

2.4.4.1. Si le joueur a retrouvé trois symboles « clé de vie » conformément au sous-article 2.4.1, il accède à la salle des trésors représentée à l'écran par vingt-quatre jarres sur chacune desquelles figure le même symbole « clé de vie ».

2.4.4.2. Le joueur clique sur une jarre de son choix. Un tirage au sort est réalisé pour déterminer le contenu de la jarre. La jarre sélectionnée par le joueur contient un montant en euro. Le montant du gain contenu dans la jarre tiré au sort est indépendant de la jarre choisie par le joueur.

2.4.4.3. Pour une mise à 1 €, le montant du gain contenu dans la jarre est tiré au sort selon les probabilités suivantes :

<b>Montant du gain contenu dans la jarre lorsque le joueur a découvert 3 symboles « clé de vie »</b>	<b>La probabilité d'obtenir ce gain est de 1 chance sur : * ___</b>
5 €	12,00
2 €	3,43
1 €	1,60

\* Arrondi arithmétique au centième près

2.4.4.4. Si le joueur découvre une somme en euros, le montant du gain est multiplié par 0,5 ou 2 si le joueur mise respectivement 0,5 € ou 2 €.

2.4.4.5. Le joueur remporte le montant découvert dans la jarre conformément aux sous-articles 2.4.4.3 et la prise de jeu est terminée.

2.5. Si après avoir sélectionné trois cases parmi les vingt-quatre cases, le joueur trouve deux symboles « fléau » associé à n'importe quel autre symbole, la prise de jeu est perdante et le joueur ne peut prétendre à aucun gain. La prise de jeu est terminée.

2.6. Si le joueur trouve n'importe quelle autre combinaison de trois symboles que celles mentionnées aux sous-articles 2.4.2, 2.4.3, 2.4.4 et 2.5, vingt-quatre nouvelles cases apparaissent et le joueur doit à nouveau sélectionner trois cases. Les sous-articles 2.2, 2.3, 2.4, 2.5 et 2.6 s'appliquent jusqu'à ce que la prise de jeu soit terminée.

**ANNEXE AU REGLEMENT DE L'OFFRE DE JEUX A TIRAGES IMMEDIATS EN  
LIGNE RELATIF AU JEU DENOMME « HAPPY DES »**

**Article 1 – Cadre juridique**

Les prises de jeu pour le jeu « Happy Dés » seront, en principe, possibles à compter du 21 avril 2016 sur les sites internet visés à l'article 2 du présent règlement. Si la date du 21 avril 2016 ne pouvait pas être respectée, pour des raisons techniques, les joueurs en seraient informés par un message sur les sites internet visés ci-dessus.

**Article 2 – Description du jeu**

**2.1. Le jeu Happy Dés est un jeu en 2 étapes**

2.1.1. L'étape 1 telle que décrite au sous article 2.3 est constituée d'un lancer de dé.

2.1.2. L'étape 2 telle que décrite au sous article 2.4 est constituée de trois univers dénommés « Happy Cumul », « Happy Figures » et « Happy Identiques ». Le joueur peut choisir de participer à l'un des trois univers.

2.1.3. Si l'étape 1 est gagnante conformément aux dispositions visées au sous-article 2.3.4, le joueur peut décider d'arrêter la prise de jeu à l'issue de l'étape 1 et remporter le montant en jeu tiré au sort découvert à cette étape. La prise de jeu est alors terminée.

Si le joueur souhaite continuer la prise de jeu, il accède à l'étape 2. Le montant tiré au sort découvert à l'étape 1 est définitivement perdu. A l'étape 2, celui-ci prend la forme d'un coefficient multiplicateur conformément aux dispositions visées au sous-article 2.3.5.

**2.2. Choix de la mise**

Le joueur choisit sa mise de 1 € ou 2 € puis clique sur le bouton « Jouez ». La mise est débitée sur les disponibilités du compte FDJ® du joueur.

**2.3. Etape 1 : Le lancer de dé**

2.3.1. Tirage au sort du montant en jeu associé au lancer de dé gagnant

Après avoir cliqué sur le bouton « Jouer », un tirage au sort est réalisé pour déterminer le montant en jeu associé au lancer de dé gagnant.

Pour une mise à 1 €, le montant en jeu associé au lancer de dé gagnant est tiré au sort selon les probabilités suivantes :

<b>Montant en jeu associé au lancer de dé gagnant</b>	<b>La probabilité de jouer pour cette valeur est de 1 chance sur ___*</b>
4,00 €	66,67
2,00 €	6,67

1,00 €	1,83
0,50 €	3,45

\*arrondi arithmétique au centième près

2.3.2. Le montant en jeu associé au lancer de dé gagnant est multiplié par 2 si le joueur mise 2€ au début de la prise de jeu.

2.3.3. Description de l'étape 1

2.3.3.1. L'étape 1 est représentée à l'écran par un dé composée de six faces numérotées de un à six.

2.3.3.2. Le joueur clique sur le dé. Un tirage au sort est réalisé pour déterminer un chiffre associé au lancer de dé. La probabilité d'obtenir un des six chiffres figurant sur le dé est identique.

2.3.3.3. Si le joueur obtient un 2, un 3 ou un 4, il relance le dé jusqu'à ce qu'il obtienne un 1, un 5 ou un 6. Après chaque lancer de dé, un tirage au sort est réalisé pour déterminer un chiffre associé.

2.3.3.4. Si le joueur obtient un 1, l'étape 1 est perdante. La prise de jeu est terminée et le joueur ne peut prétendre à aucun lot.

2.3.3.5. Si le joueur obtient un 5 ou un 6, l'étape 1 est gagnante et le joueur dispose alors des choix mentionnés aux sous-articles 2.3.4 et 2.3.5.

2.3.4. L'étape 1 est gagnante : le joueur décide d'arrêter la prise de jeu

Si l'étape 1 est gagnante, le joueur peut décider d'arrêter la prise de jeu en cliquant sur le bouton « J'arrête ».

La prise de jeu est terminée et le gain remporté par le joueur correspond au montant en jeu tiré au sort associé au lancer de dé gagnant conformément au tableau de lots visé au sous-article 2.3.1.

2.3.5. L'étape 1 est gagnante : le joueur décide d'accéder à l'étape 2

Le joueur peut décider, à l'issue du lancer de dé gagnant de l'étape 1, de continuer la prise de jeu en cliquant sur le bouton « Je continue ».

Le montant en jeu tiré au sort associé au lancer de dé gagnant à l'issue de l'étape 1 est définitivement perdu, peu importe le caractère gagnant ou perdant de la prise de jeu à l'issue de l'étape 2.

A l'étape 2, ce montant prend la forme d'un coefficient multiplicateur permettant de multiplier le gain potentiel en jeu à l'étape 2 par ce coefficient multiplicateur.

## 2.4. Etape 2

L'étape 2 est constituée de trois univers : « Happy Cumul », « Happy Figures » et « Happy

Identiques ». Le joueur sélectionne l'univers de son choix parmi les trois univers proposés.

#### 2.4.1. Happy Cumul

##### 2.4.1.1. Tirage au sort du montant du lot en jeu selon le score gagnant réalisé par le joueur

Après avoir sélectionné l'univers « Happy Cumul », un tirage au sort est réalisé pour déterminer le montant du lot en jeu en fonction du score gagnant que réalisera le joueur.

Pour un coefficient multiplicateur de 1, le montant du lot en jeu selon le score gagnant réalisé par le joueur est tiré au sort selon les probabilités suivantes :

Score gagnant (cumul de la somme des 7 dés) réalisé par le joueur	Montant du lot en jeu si le joueur réalise le score correspondant	La probabilité de jouer pour cette valeur est de 1 chance sur ___*
42	10 000,00 €	6,67
	8 000,00 €	5,56
	5 000,00 €	1,49
40-41	500,00 €	2,69
	200,00 €	1,59
38-39	100,00 €	5,00
	50,00 €	1,25
36-37	10,00 €	1,00
34-35	5,00 €	1,00
Entre 30 et 33 inclus	1,00 €	1,00
Entre 20 et 22 inclus	1,00 €	1,00
Entre 16 et 19 inclus	2,00 €	1,00
Entre 13 et 15 inclus	5,00 €	1,00
11-12	10,00 €	1,00
Entre 7 et 10 inclus	20,00 €	1,22
	50,00 €	5,63

\*arrondi arithmétique au centième près

Les lots mentionnés dans la deuxième colonne du tableau ci-dessus, sont multipliés par le coefficient multiplicateur découvert à l'étape 1.

#### 2.4.1.2. Description visuelle de l'univers Happy Cumul

L'univers Happy cumul est composé de sept dés sur chacun desquelles figurent six faces numérotées de un à six.

Le joueur clique sur chaque dé. Un tirage au sort est réalisé pour déterminer un chiffre associé à chaque dé. La probabilité d'obtenir un des six chiffres est identique pour chaque dé. Après avoir lancé les 7 dés, les chiffres associés aux dés s'additionnent pour former le score réalisé par le joueur.

#### 2.4.1.3. Le caractère gagnant ou perdant est déterminé de la manière suivante :

Si le score réalisé par le joueur correspond à l'un des scores gagnants tels que mentionnés dans le tableau visé au sous-article 2.4.1.1, la prise de jeu est gagnante et le joueur remporte le montant en jeu tiré au sort associé au score gagnant. La prise de jeu est terminée.

Si le score réalisé par le joueur ne correspond pas à l'un des scores gagnants tels que mentionnés dans le tableau visé au sous-article 2.4.1.1 :

- Dans le cas où le score réalisé est égal à 27, le joueur relance les 7 dés et les dispositions du présent sous-article s'appliquent à nouveau.
- Pour tout autre score réalisé par le joueur, la prise de jeu est perdante et la prise de jeu est terminée.

#### 2.4.2. Happy Figures

##### 2.4.2.1. Tirage au sort du montant du lot en jeu selon la figure gagnante réalisée par le joueur

Après avoir sélectionné l'univers « Happy Figures », un tirage au sort est réalisé pour déterminer le montant du lot en jeu en fonction de la figure gagnante que réalisera le joueur.

Pour un coefficient multiplicateur de 1, le montant du lot en jeu selon la figure réalisée par le joueur est tiré au sort selon les probabilités suivantes :

Figure gagnante réalisée par le joueur	Montant du lot en jeu si le joueur réalise la figure gagnante	La probabilité de jouer pour cette valeur est de 1 chance sur ___*
5 dés de valeur identique	5 000,00 €	200,00
	1 000,00 €	25,00
	500,00 €	14,29
	100,00 €	1,13
	50,00 €	16,67

4 dés de valeur identique (ou « carré »)	20,00 €	5,00
	10,00 €	1,35
5 dés dont les valeurs se suivent (ou « suite »)	50,00 €	28,57
	20,00 €	5,41
	10,00 €	6,67
	5,00 €	1,59
3 dés de valeur identique (ou « bre lan »)	4,00 €	100,00
	3,00 €	50,00
	2,00 €	3,29
	1,00 €	1,50

\*arrondi arithmétique au centième près

Les lots mentionnés dans la deuxième colonne du tableau ci-dessus sont multipliés par le coefficient multiplicateur découvert à l'étape 1.

#### 2.4.2.2. Description visuelle de l'univers Happy Figures

L'univers Happy Figures est composé de cinq dés sur chacun desquels figurent six faces numérotées de un à six.

Le joueur clique sur chaque dé. Un tirage au sort est réalisé pour déterminer un chiffre associé à chaque dé. La probabilité d'obtenir un des six chiffres est identique pour chaque dé.

2.4.2.3. L'étape 2 est gagnante si le joueur réalise l'une des figures gagnantes mentionnées dans le tableau visé au sous-article 2.4.2.1. Il ne peut y avoir qu'une seule figure gagnante au maximum.

Le joueur remporte le montant en jeu tiré au sort associé à la figure gagnante conformément au tableau de lots ci-dessus. La prise de jeu est alors terminée.

Dans tous les autres cas, la prise de jeu est perdante et terminée. Le joueur ne peut prétendre à aucun lot.

#### 2.4.3. Happy Identiques

##### 2.4.3.1. Description visuelle de l'univers Happy Identiques

L'univers Happy Identiques est composé de trois dés sur chacun desquels figurent six faces numérotées de un à six.

Le joueur dispose de quinze lancers. Pour chaque lancer, les trois dés sont lancés.

Pour chaque lancer de dés et tant que la prise de jeu n'est pas terminée, le joueur clique sur le bouton « Lancez vos dés ». Pour chaque lancer de dés, un tirage au sort est réalisé pour déterminer un chiffre associé à chaque dé. La probabilité d'obtenir un des six chiffres est identique pour chaque dé.

2.4.3.2. L'étape 2 est gagnante si le joueur réalise un brelan dans un lancer (trois dés de valeur identique)

Si à la suite du tirage au sort déterminant un chiffre associé à chaque dé, le joueur réalise un brelan, l'étape 2 est gagnante. Le joueur remporte le montant en jeu tiré au sort associé au lancer gagnant conformément au tableau de lots visés au sous article 2.4.3.3. La prise de jeu est alors terminée.

Si le joueur ne réalise pas de brelan, le lancer est perdu et le joueur utilise son prochain lancer. Un tirage au sort est réalisé pour déterminer le montant du lot associé au lancer suivant conformément au tableau de lots ci-dessous.

Si à l'issue des quinze lancers, le joueur n'a pas réalisé de brelan, l'étape 2 est perdante et la prise de jeu est terminée. Le joueur ne peut prétendre à aucun lot.

2.4.3.3. Tirage au sort du montant du lot en jeu associé au lancer gagnant

Avant chaque lancer de dés, un tirage au sort est réalisé pour déterminer le montant du lot en jeu pour ce lancer.

Pour un coefficient multiplicateur de 1, le montant du lot en jeu selon le lancer gagnant réalisé par le joueur est tiré au sort selon les probabilités suivantes :

<b>Numéro du lancer gagnant réalisé par le joueur</b>	<b>Montant du lot en jeu si le joueur réalise un brelan dans un lancer</b>	<b>La probabilité de jouer pour cette valeur de 1 chance sur ____*</b>
1 <sup>er</sup> lancer	10 000,00 €	33333,33
	1 000,00 €	10000,00
	50,00 €	57,97
	25,00 €	66,67
	10,00 €	3,45
	8,00 €	2,80
	5,00 €	3,13
2 <sup>ème</sup> lancer	100,00 €	1000,00
	10,00 €	12,50



	5,00 €	4,65
	3,00 €	1,42
3 <sup>ème</sup> lancer	50,00 €	2000,00
	10,00 €	105,26
	5,00 €	1,96
	2,00 €	2,08
4 <sup>ème</sup> lancer	150,00 €	2000,00
	15,00 €	10,39
	6,00 €	2,54
	3,00 €	1,96
5 <sup>ème</sup> lancer	100,00 €	200,00
	10,00 €	2,57
	2,00 €	1,65
6 <sup>ème</sup> lancer	50,00 €	100,00
	5,00 €	5,26
	2,00 €	1,25
7 <sup>ème</sup> lancer	3,00 €	3,33
	1,00 €	1,43
8 <sup>ème</sup> lancer	5,00 €	10,00
	1,00 €	1,11
9 <sup>ème</sup> lancer	1,50 €	5,00
	1,00 €	1,25
10 <sup>ème</sup> lancer	1,00 €	1,00
11 <sup>ème</sup> lancer	10,00 €	33,33
	1,00 €	1,03

12 <sup>ème</sup> lancer	25,00 €	1000,00
	1,00 €	1,00
13 <sup>ème</sup> lancer	0,50 €	1,00
14 <sup>ème</sup> lancer	50,00 €	500,00
	0,50 €	1,00
15 <sup>ème</sup> lancer	0,50 €	1,00

\* Arrondi arithmétique au centième près.

Les lots mentionnés dans la deuxième colonne du tableau ci-dessus, sont multipliés par le coefficient multiplicateur découvert à l'étape 1.

2.4.4. Si l'étape 2 est gagnante, le gain final de la prise de jeu correspond au gain remporté par le joueur conformément aux tableaux de lots visés aux sous-articles 2.4.1.1, 2.4.2.1 ou 2.4.3.3 en fonction de l'univers choisi par le joueur au début de l'étape 2.

2.4.5. Si l'étape 2 est perdante, la prise de jeu est terminée et le joueur ne peut prétendre à aucun lot.

**ANNEXE AU REGLEMENT DE L'OFFRE DE JEUX A TIRAGES IMMEDIATS EN  
LIGNE RELATIF AU JEU DENOMME « L'OR DES CARAIBES »**

**Article 1 – Cadre juridique**

Les prises de jeu pour le jeu « L'or des Caraïbes » seront, en principe, possibles à compter du 23 mai 2016 sur les sites internet visés à l'article 1 du présent règlement. Si la date du 23 mai 2016 ne pouvait pas être respectée, pour des raisons techniques, les joueurs en seraient informés par un message sur les sites internet visés ci-dessus.

**Article 2 – Description du jeu**

**2.1. Validation de la mise**

Le joueur valide sa mise de 2 € puis clique sur le bouton « Jouer ». La mise est débitée sur les disponibilités du compte FDJ® du joueur.

**2.2. Description visuelle de la prise de jeu**

2.2.1. Chaque prise de jeu est représentée à l'écran par trente îles.

2.2.2. Pour chaque prise de jeu, il y a trente éléments disponibles répartis comme suit : un trésor, dix-huit matelots et onze cases vides.

2.2.3. Le joueur dispose au démarrage de trois matelots pour découvrir le trésor.

**2.3. Premier matelot : réalisation d'un tirage au sort parmi les trente éléments visés au sous article 2.2.2.**

2.3.1. Le joueur explore l'une des trente îles de son choix à l'aide d'un matelot.

2.3.2. Un tirage au sort est réalisé pour déterminer l'élément présent sur l'île explorée parmi les trente éléments visés au sous article 2.2.2. L'élément tiré au sort est indépendant de l'île choisie par le joueur.

2.3.3. Si, à la suite du tirage au sort, le joueur découvre le trésor sur l'île explorée, la prise de jeu est gagnante et il remporte un gain correspondant à la valeur du trésor tirée au sort conformément au sous-article 2.6.

2.3.4. Si, à la suite du tirage au sort, le joueur découvre un matelot sur l'île explorée, il obtient un matelot supplémentaire, conformément au sous-article 2.5 et le matelot utilisé pour découvrir l'élément sur l'île explorée est perdu.

2.3.5. Si, à la suite du tirage au sort, le joueur découvre une case vide sur l'île explorée, le matelot est perdu et le joueur utilise son prochain matelot, conformément au sous-article 2.4.

**2.4. Matelots suivants**

2.4.1. Pour chaque matelot utilisé par le joueur pour découvrir le trésor, un tirage au sort est réalisé pour déterminer l'élément présent sur l'île explorée. Ce tirage au sort est réalisé parmi

les éléments non découverts lors des tirages précédents. L'élément tiré au sort est indépendant de l'île explorée.

2.4.2. Si, à la suite du tirage au sort pour déterminer l'élément présent sur l'île, le joueur découvre le trésor, un matelot ou une case vide, les dispositions visées respectivement aux sous articles 2.3.3, 2.3.4 et 2.3.5 s'appliquent.

## 2.5. Découverte d'un matelot sous une île

2.5.1. Si à la suite du tirage au sort, le joueur découvre un matelot sur une île, il obtient un matelot supplémentaire.

2.5.2. Il y a autant de matelot supplémentaire que de symbole « matelot » découvert par le joueur.

2.5.3. L'utilisation de chaque matelot supplémentaire répond aux conditions de l'article 2.4.

## 2.6. Prise de jeu gagnante : Tirage au sort de la valeur du trésor

2.6.1. Si, à la suite du tirage au sort, le joueur découvre le trésor sur une île explorée, la prise de jeu est gagnante. Un tirage au sort est alors réalisé pour affecter les éléments non découverts aux cases restantes.

2.6.2. La valeur du trésor est tirée au sort à la fin de la prise de jeu. Elle est déterminée selon les probabilités suivantes :

Pour une mise à 2 €, la valeur du trésor est tirée au sort selon les probabilités suivantes :

Valeur du trésor	La probabilité de jouer pour cette valeur est de 1 chance sur : * ____
50 000 €	555 555,56
1 000 €	33 333,33
200 €	10 000,00
100 €	285,71
20 €	19,61
10 €	10,16
4 €	2,66
2 €	2,12

\* Arrondi arithmétique au centième près

## 2.7. Partie Extra

2.7.1. Si, à l'issue des tirages au sort, le trésor n'a pas été découvert, un tirage au sort est réalisé pour affecter les éléments non découverts aux cases restantes et permettre au joueur de

découvrir le trésor. A l'issue de cette étape, le joueur a la possibilité de participer à des tirages supplémentaires dénommés « partie Extra » en sélectionnant l'un des cinq tonneaux tels qu'ils figurent à l'écran.

2.7.2. Après avoir cliqué sur un des tonneaux de son choix, un tirage au sort est réalisé pour attribuer la partie Extra à l'un des tonneaux visés au sous-article 2.7.1. Chaque tonneau a la même probabilité de permettre l'accès à la partie Extra. L'attribution de la partie Extra à l'un des cinq tonneaux est indépendante du tonneau choisi par le joueur.

2.7.3. Si le tonneau choisi par le joueur contient trois matelots et que le mot « EXTRA » apparaît à l'écran, le joueur accède à la partie Extra : trente nouvelles îles apparaissent et le joueur obtient à nouveau trois matelots pour découvrir le trésor. Les sous-articles 2.3, 2.4, 2.5, 2.6 et 2.8 s'appliquent. Si à l'issue de la partie Extra, le joueur n'a pas découvert le trésor, la prise de jeu est perdante et terminée.

2.7.4. Si après avoir cliqué sur le tonneau de son choix, le mot « EXTRA » n'apparaît pas à l'écran, la prise de jeu est perdante et terminée.

2.7.5. La partie « EXTRA » est accessible une seule fois.

2.8. Si le trésor n'a pas été découvert à la fin de la prise de jeu, la prise de jeu est perdante et le joueur ne peut prétendre à aucun lot. Un tirage au sort est alors réalisé pour affecter les éléments non découverts aux cases restantes et permettre au joueur de découvrir le trésor. »

**ANNEXE AU REGLEMENT DE L'OFFRE DE JEUX A TIRAGES  
IMMEDIATS EN LIGNE RELATIF AU JEU DENOMME « INSTANT LOTO »**

**Article 1 – Cadre juridique**

Les prises de jeu pour le jeu « Instant Loto » seront, en principe, possibles à compter du 15 septembre 2016 sur les sites internet visés à l'article 2 du présent règlement. Si la date du 15 septembre 2016 ne pouvait pas être respectée, pour des raisons techniques, les joueurs en seraient informés par un message sur les sites internet visés ci-dessus.

**Article 2 – Description du jeu**

Le jeu à tirages immédiats en ligne dénommé « Instant Loto » dont les modalités sont décrites dans la présente annexe, est totalement indépendant du jeu Loto®.

**2.1. Prix de la prise de jeu et Validation de la mise**

Le prix de la prise de jeu est fixé à 1 euro. Le joueur valide sa mise en cliquant sur le bouton « Jouez 1 € ». La mise est débitée sur les disponibilités du compte FDJ® du joueur.

**2.2. Description d'une prise de jeu**

2.2.1. Chaque prise de jeu comporte une grille de 49 numéros et une grille de 10 N° Chance se trouvant côte à côte.

La grille de numéros est composée de 49 numéros entre 1 et 49 inclus et la grille de N° Chance est composée de 10 numéros entre 1 et 10 inclus.

2.2.2. Après avoir cliqué sur le bouton « Jouez 1 € », le joueur sélectionne une combinaison de 5 numéros parmi les 49 numéros de la grille et d'un N° Chance parmi la grille de 10 N° Chance telle que décrite au sous-article 2.2.1 puis clique sur le bouton « Validez » pour valider sa combinaison.

Il peut également choisir de cliquer sur le bouton « Système flash » pour déclencher la génération aléatoire d'une combinaison de 5 numéros et d'un N° Chance. Le joueur valide sa combinaison en cliquant sur le bouton « Validez ».

**2.3. Tirage au sort de la combinaison gagnante**

Après avoir cliqué sur « Validez », un tirage au sort spécifique à la prise de jeu du joueur est réalisé pour déterminer les 5 bons numéros parmi les 49 numéros visés au sous-article 2.2.1.

Un second tirage au sort spécifique à la prise de jeu du joueur est réalisé pour déterminer le bon N° Chance parmi les 10 N° Chance visés au sous-article 2.2.1.

**2.4. Prise de jeu gagnante**

Le montant du lot remporté par le joueur dépend du nombre de numéros dans la combinaison validée par le joueur correspondant aux bons numéros tirés au sort, conformément au tableau ci-dessous :

Nombre total de bons numéros dans la combinaison du joueur	Montant gagné	1 chance de gagner sur ____*
5 bons numéros + 1 N° Chance	100 000 €	19 068 840
5 bons numéros	10 000 €	2 118 760
4 bons numéros + 1 N° Chance	1 000 €	86 677
4 bons numéros	500 €	9 631
3 bons numéros + 1 N° Chance	50 €	2 016
3 bons numéros	25 €	224
2 bons numéros + 1 N° Chance	10 €	144
2 bons numéros	2 €	16
1 bon numéro + 1 N° Chance	3 €	28

\* Arrondi arithmétique au centième près.

Lorsque le joueur remporte un gain conformément au tableau ci-dessus, la prise de jeu est gagnante et terminée.

## 2.5. Jeu Bonus

2.5.1. Si le joueur a, parmi les numéros de sa combinaison, uniquement un bon numéro ou uniquement le bon N° Chance, il accède au jeu Bonus.

2.5.2. Le jeu Bonus est composé de 4 boules. Le joueur clique sur l'une des 4 boules. Un tirage au sort parmi les sommes de 1€ ou 0€ est réalisé pour déterminer si sa prise de jeu est gagnante ou perdante. Lors de ce tirage au sort, les probabilités pour le joueur de remporter l'une ou l'autre de ces sommes sont identiques.

2.5.3. Si le joueur découvre la somme de 1 €, la prise de jeu est gagnante et le joueur remporte cette somme.

2.5.4. Si le joueur découvre la somme de 0 €, la prise de jeu est perdante et terminée. Le joueur ne peut prétendre à aucun gain.

2.6. La prise de jeu est perdante dans tous les autres cas.

**ANNEXE AU REGLEMENT DE L'OFFRE DE JEUX A TIRAGES  
IMMEDIATS EN LIGNE RELATIF AU JEU DENOMME « KENO ATLANTIA »**

**Article 1 – Cadre juridique**

Les prises de jeu pour le jeu « Keno Atlantia » seront, en principe, possibles à compter du 12 décembre 2016 sur les sites internet visés à l'article 2 du présent règlement. Si la date du 12 décembre 2016 ne pouvait pas être respectée, pour des raisons techniques, les joueurs en seraient informés par un message sur les sites internet visés ci-dessus.

**Article 2 – Description du jeu**

Le jeu à tirages immédiats en ligne dénommé « Keno Atlantia » dont les modalités sont décrites dans la présente annexe, est totalement indépendant du jeu Keno Gagnant à vie.

**2.1. Prix de la prise de jeu et validation de la mise**

Le prix de la prise de jeu est fixé à 1 euro. Le joueur valide sa mise en cliquant sur le bouton « Jouez 1 € ». La mise est débitée sur les disponibilités du compte FDJ® du joueur.

**2.2. Description d'une prise de jeu**

2.2.1. Chaque prise de jeu comporte une grille composée de 40 numéros entre 1 et 40 inclus.

2.2.2. Après avoir cliqué sur le bouton « Jouez 1 € », le joueur sélectionne une combinaison de 2 à 10 numéros parmi les 40 numéros de la grille telle que décrite au sous-article 2.2.1 puis clique sur le bouton « Validez » pour valider sa combinaison.

**2.3. Tirage au sort de la combinaison gagnante**

Après avoir cliqué sur « Validez », un tirage au sort spécifique à la prise de jeu du joueur est réalisé pour déterminer les 14 numéros tirés au sort parmi les 40 numéros visés au sous-article 2.2.1.

**2.4. Prise de jeu gagnante**

Le montant du lot remporté par le joueur dépend du nombre de numéros figurant dans la combinaison choisie par le joueur correspondant aux numéros tirés au sort, conformément au tableau ci-dessous :



Nombre de numéros figurant dans la combinaison choisie par le joueur	Nombre total de numéros dans la combinaison du joueur correspondant aux numéros qui ont été tirés au sort	Montant gagné	1 chance de gagner sur ____*
--	---	---------------	------------------------------

10	10	50 000,00 €	846 813,71
	9	1 000,00 €	16 284,88
	8	50,00 €	868,53
	7	10,00 €	95,00
	6	5,00 €	18,88
	5	1,00 €	6,44

9	9	5 000,00 €	136 582,86
	8	200,00 €	3 502,12
	7	50,00 €	245,15
	6	10,00 €	35,02
	5	1,00 €	9,14

8	8	3 000,00 €	25 609,29
	7	100,00 €	861,85
	6	10,00 €	78,80
	5	2,00 €	14,77
	4	1,00 €	5,14

7	7	500,00 €	5 432,27
	6	25,00 €	238,78
	5	10,00 €	28,65
	4	1,00 €	7,16

6	6	80,00 €	1 278,18
	5	10,00 €	73,74
	4	3,00 €	11,80
	3	1,00 €	4,06

5	5	50,00 €	328,68
	4	5,00 €	25,28
	3	2,00 €	5,56

4	4	15,00 €	91,30
	3	2,00 €	9,66
	2	1,00 €	3,09

3	3	6,00 €	27,14
	2	2,00 €	4,18

2	2	2,00 €	8,57
	1	1,00 €	2,14

\* Arrondi arithmétique au centième près.

Lorsque le joueur remporte un gain conformément au tableau ci-dessus, la prise de jeu est gagnante et terminée.

2.5. La prise de jeu est perdante dans tous les autres cas.

**ANNEXE AU REGLEMENT DE L'OFFRE DE JEUX A TIRAGES  
IMMEDIATS EN LIGNE RELATIF AU JEU DENOMME « AU VOL'OR »**

**Article 1 – Cadre juridique**

Les prises de jeu pour le jeu « Au Vol'Or » seront, en principe, possibles à compter du 10 avril 2017 sur les sites internet visés à l'article 2 du présent règlement. Si la date du 10 avril 2017 ne pouvait pas être respectée, pour des raisons techniques, les joueurs en seraient informés par un message sur les sites internet visés ci-dessus.

**Article 2 – Description du jeu**

**2.1. Prix de la prise de jeu et validation de la mise**

Le prix de la prise de jeu est fixé à 3 euros. Le joueur valide sa mise en cliquant sur le bouton « Jouez 3 € ». La mise est débitée sur les disponibilités du compte FDJ® du joueur.

**2.2. Description visuelle d'une prise de jeu**

2.2.1. Chaque prise de jeu est représentée à l'écran par soixante cases sur lesquelles figure pour chacune d'entre elles un coffre.

2.2.2. Après avoir cliqué sur le bouton « Jouez 3 € », le joueur sélectionne trois à dix coffres puis clique sur le bouton « Validez » pour valider sa sélection. Le nombre de coffres sélectionnés par le joueur détermine le tableau de lots applicable à la prise de jeu du joueur, conformément au sous-article 2.4.

2.2.3. Pour chaque prise de jeu, les coffres sélectionnés sont marqués par un symbole « liasses ».

**2.3. Tirage au sort parmi les éléments visés au sous-article 2.2.1.**

2.3.1. Après avoir cliqué sur « Validez », le joueur accède à l'écran des outils de braquage, composé de 3 cases sur lesquelles figurent trois symboles disponibles répartis comme suit : un symbole « pied de biche », un symbole « chalumeau » et un symbole « dynamite ».

2.3.2. Le joueur sélectionne l'outil de braquage parmi les trois symboles puis clique sur le bouton « Validez » pour valider sa sélection. Le choix de l'outil de braquage n'a aucune incidence sur le tirage au sort qui sera réalisé.

2.3.3. Un tirage au sort est réalisé pour déterminer les 42 coffres cambriolés parmi les 60 coffres visés au sous-article 2.2.1.

2.3.4. Le joueur découvre à l'écran les 42 coffres cambriolés et les 18 coffres sauvés.

**2.4. Prise de jeu gagnante : détermination du montant du gain**

Le montant du lot remporté par le joueur dépend du nombre de coffres sauvés parmi les coffres qu'il a sélectionnés conformément au sous-article 2.2.2. :

Nombre de coffres sélectionnés	Nombre de coffres sauvés	Gains	La probabilité d'obtenir ce gain est de 1 chance sur : * _____
10	10	300 000,00 €	1 722 977,00
	9	3 000,00 €	36 920,94
	8	300,00 €	2 001,13
	7	30,00 €	206,37
	6	10,00 €	36,28
	5	6,00 €	10,34
	4	3,00 €	4,70
	0	3,00 €	51,24
			<b>2,76</b>

9	9	30 000,00 €	304 054,76
	8	1 000,00 €	8 043,78
	7	100,00 €	539,52
	6	30,00 €	69,37
	5	10,00 €	15,41
	4	3,00 €	5,68
	0	3,00 €	33,15
			<b>3,48</b>

8	8	5 000,00 €	58 472,07
	7	500,00 €	1 914,26
	6	100,00 €	160,08
	5	15,00 €	26,01
	4	3,00 €	7,47
	0	3,00 €	21,68
			<b>4,44</b>

7	7	2 500,00 €	12 135,71
	6	100,00 €	495,34
	5	30,00 €	52,35
	4	10,00 €	10,99
	0	3,00 €	14,32
			<b>5,49</b>

6	6	600,00 €	2 696,83
	5	30,00 €	139,12
	4	15,00 €	19,00
	3	3,00 €	5,34
	0	3,00 €	9,54
			<b>2,84</b>

5	5	100,00 €	637,43
	4	30,00 €	42,50
	3	6,00 €	7,77
	0	3,00 €	6,42
			<b>3,23</b>

4	4	60,00 €	159,36
	3	15,00 €	14,23
	0	3,00 €	4,36
			<b>3,27</b>

3	3	30,00 €	41,94
	0	4,00 €	2,98
			<b>2,78</b>

\*arrondi arithmétique au centième près

Lorsque le joueur remporte un gain conformément au tableau ci-dessus, la prise de jeu est gagnante et terminée.

Lorsque aucun des coffres sélectionnés par le joueur n'est sauvé lors du tirage, le joueur remporte un gain conformément au tableau ci-dessus.

2.5. La prise de jeu est perdante dans tous les autres cas.

**ANNEXE AU REGLEMENT DE L'OFFRE DE JEUX A TIRAGES  
IMMEDIATS EN LIGNE RELATIF AU JEU DENOMME « COULEUR FETICHE »**

**Article 1 – Cadre juridique**

Les prises de jeu pour le jeu « Couleur fétiche » seront, en principe, possibles à compter du 19 juin 2017 sur les sites internet visés à l'article 2 du présent règlement. Si la date du 19 juin 2017 ne pouvait pas être respectée, pour des raisons techniques, les joueurs en seraient informés par un message sur les sites internet visés ci-dessus.

**Article 2 – Description du jeu**

**2.1. Le jeu « Couleur fétiche » est un jeu en 2 étapes**

2.1.1. L'étape 1 telle que décrite au sous-article 2.3. est constituée du lancer de sept roues.

2.1.2. L'étape 2 telle que décrite au sous-article 2.4. est constituée du lancer d'une roue. Elle ne peut être actionnée qu'au choix du joueur et selon les modalités précisées ci-dessous.

2.1.3. Si l'étape 1 est gagnante conformément aux dispositions visées au sous-article 2.3.5.1, le joueur peut décider d'arrêter la prise de jeu à l'issue de l'étape 1 et remporter le montant figurant dans le tableau de lots. La prise de jeu est alors terminée.

Si le joueur souhaite continuer la prise de jeu, il accède à l'étape 2 dans les conditions mentionnées au sous-article 2.4.

**2.2. Prix de la prise de jeu et validation de la mise**

Le prix de la prise de jeu est fixé à 0,50 euros. Le joueur valide sa mise en cliquant sur le bouton « Jouez 0,50 € ». La mise est débitée sur les disponibilités du compte FDJ® du joueur.

**2.3. Etape 1 : lancer de sept roues**

2.3.1. Une roue composée de sept segments de couleur différente est présentée au joueur à l'écran. Les sept couleurs sont les suivantes : rouge, violet, rose, gris, jaune, vert et bleu.

2.3.2. Après avoir cliqué sur le bouton « Jouez 0,50 € », le joueur sélectionne une couleur parmi sept puis clique sur le bouton « Validez » pour valider sa sélection.

2.3.3. Après avoir cliqué sur « Validez », le joueur accède à l'écran des roues, composé de sept roues sur lesquelles figurent les sept segments de couleur visés au sous-article 2.3.1.

2.3.4. Le joueur clique sur le bouton central de chacune des sept roues pour les lancer. Un tirage au sort détermine, pour chacune des sept roues lancées, l'un des sept segments et la couleur associée. La probabilité, pour chaque segment d'une roue, d'être tiré au sort est identique. Le joueur découvre à l'écran le segment de couleur tiré au sort pour chacune des sept roues visées au sous-article 2.3.1.

2.3.5. Détermination du montant du gain

2.3.5.1. Le montant du lot remporté par le joueur dépend du nombre de segments tirés au sort (conformément au sous-article 2.3.4.) qui portent la couleur qu'il a sélectionnée, conformément au sous-article 2.3.2. :

<b>Couleurs</b>	<b>Gains</b>	<b>La probabilité d'obtenir ce gain est de 1 chance sur : * _____</b>
7 segments de la couleur sélectionnée par le joueur	5 000,00 €	823 543,00
6 segments de la couleur sélectionnée par le joueur	50,00 €	19 608,17
5 segments de la couleur sélectionnée par le joueur	25,00 €	1 089,34
4 segments de la couleur sélectionnée par le joueur	5,00 €	108,93
3 segments de la couleur sélectionnée par le joueur	3,00 €	18,16
2 segments de la couleur sélectionnée par le joueur	0,50 €	5,04
		<b>3,79</b>

\*arrondi arithmétique au centième près

Les différents lots mentionnés dans le tableau ci-dessus ne se cumulent pas au titre d'un tirage pour une même Combinaison. Une Combinaison ne pouvant bénéficier que d'un seul lot, une Combinaison n'est gagnante que pour le lot ayant la valeur la plus élevée.

2.3.5.2. La prise de jeu est perdante et terminée dans tous les autres cas.

2.3.5.3. Lorsque le joueur remporte un gain conformément au tableau ci-dessus, le joueur dispose alors des choix mentionnés aux sous-articles 2.3.5.4 et 2.3.5.5.

2.3.5.4. Le joueur décide d'arrêter la prise de jeu

Si l'étape 1 est gagnante, le joueur peut décider d'arrêter la prise de jeu en cliquant sur le bouton « J'arrête ».

La prise de jeu est terminée et le gain remporté par le joueur correspond au montant du gain associé au tirage au sort de l'étape 1 conformément au tableau de lots visé au sous-article 2.3.5.1.

2.3.5.5. Le joueur décide d'accéder à l'étape 2

Le joueur peut décider, à l'issue du tirage au sort de l'étape 1, de continuer la prise de jeu en cliquant sur le bouton « Je continue » sans qu'une nouvelle mise ne soit débitée sur son compte FDJ®. Le joueur accède alors à l'étape 2 conformément à l'article 2.4.

## **2.4. Etape 2 : lancer d'une roue**

2.4.1. Lorsque le joueur accède à l'étape 2 conformément aux dispositions du sous-article 2.3.5.5, une roue composée de 6 segments est présentée au joueur à l'écran. Les 6 segments figurant sur la roue sont les suivants : 3 segments « Perdu » et 3 segments « X2 ».

2.4.2. Le joueur clique sur le bouton central de la roue visée au sous-article 2.4.1. pour la lancer. Un tirage au sort est réalisé pour déterminer le segment « Perdu » ou « X2 » sur la roue lancée par le joueur.

2.4.3. Le joueur découvre à l'écran le segment désigné lors du tirage. Le caractère gagnant ou perdant de la prise de jeu dépend du segment « Perdu » ou « X2 » désigné lors du tirage au sort.

Le segment « Perdu » indique que la prise de jeu est perdante et le joueur n'obtient pas le montant du gain associé au tirage au sort de l'étape 1.

Le segment « X2 » indique que la prise de jeu est gagnante et le montant du gain correspond à la multiplication par 2 du montant du gain associé au tirage au sort de l'étape 1.

Le montant du gain de l'étape 2 est tiré au sort selon les probabilités suivantes :

	<b>La probabilité d'obtenir ce segment est de 1 chance sur : *</b>
Segment « X2 »	2,00
Segment « Perdu »	2,00

\*arrondi arithmétique au centième près »

2.4.4. La prise de jeu est terminée à l'issue de l'étape 2.



**ANNEXE AU REGLEMENT DE L'OFFRE DE JEUX A TIRAGES  
IMMEDIATS EN LIGNE RELATIF AU JEU DENOMME « LA COURSE »**

**Article 1 – Cadre juridique**

Les prises de jeu pour le jeu « La Course » seront, en principe, possibles à compter du 7 août 2017 sur les sites internet visés à l'article 2 du présent règlement. Si la date du 7 août 2017 ne pouvait pas être respectée, pour des raisons techniques, les joueurs en seraient informés par un message sur les sites internet visés ci-dessus.

**Article 2 – Description du jeu**

**2.1. Le principe du jeu**

Le jeu « La Course » consiste, d'une part, à simuler une course de 10 vaisseaux par la détermination aléatoire de la position de 10 vaisseaux à l'arrivée de la course et, d'autre part, à déterminer aléatoirement un numéro « Bonus » gagnant parmi 12 numéros.

Le joueur peut choisir une ou plusieurs formules de jeu telles que définies ci-après :

- La première formule de jeu est la formule « 5/5 » correspondant aux choix du joueur des 5 premiers vaisseaux gagnants d'une course, de leur ordre de classement à l'arrivée et d'un numéro « Bonus » ;
- La deuxième formule de jeu est la formule « 3/3 » correspondant aux choix du joueur des 3 premiers vaisseaux gagnants d'une course, de leur ordre de classement à l'arrivée et d'un numéro « Bonus » ;
- La troisième formule de jeu est la formule « 2/4 » correspondant aux choix du joueur de 2 des 4 premiers vaisseaux gagnants d'une course et d'un numéro « Bonus » ;
- La quatrième formule de jeu est la formule « 1/2 » correspondant aux choix du joueur de 1 des 2 premiers vaisseaux gagnants d'une course et d'un numéro « Bonus » ;
- La cinquième formule de jeu est la formule « Le vainqueur » correspondant aux choix du joueur du premier vaisseau gagnant d'une course et d'un numéro « Bonus ».

La formule de jeu « Toutes les formules » correspond aux choix du joueur des 5 vaisseaux gagnants d'une course et d'un numéro « Bonus », et permet au joueur d'associer les cinq formules de jeu dans les conditions définies au sous-article 2.2.3.

**2.2. Description d'une prise de jeu**

2.2.1 Chaque formule de jeu est composée de 10 vaisseaux numérotés entre 1 et 10 inclus, et d'une grille de numéros « Bonus » composée de 12 numéros entre 1 et 12 inclus.

2.2.2. Pour chaque formule de jeu choisie, le joueur sélectionne le nombre de vaisseaux correspondant et le numéro « Bonus » associé :

- Pour la formule de jeu « 5/5 », le joueur sélectionne 5 vaisseaux parmi les 10 vaisseaux proposés dans un ordre de classement d'arrivée et un numéro « Bonus » ;
- Pour la formule de jeu « 3/3 », le joueur sélectionne 3 vaisseaux parmi les 10 vaisseaux proposés dans un ordre de classement d'arrivée et un numéro « Bonus » ;

- Pour la formule de jeu « 2/4 », le joueur sélectionne 2 vaisseaux parmi les 10 vaisseaux proposés et un numéro « Bonus » ;
- Pour la formule de jeu « 1/2 » et la formule de jeu « Le vainqueur », le joueur sélectionne 1 vaisseau parmi les 10 vaisseaux proposés et un numéro « Bonus » pour chacune de ces deux formules de jeu.

Dans le cas où le joueur a sélectionné la formule de jeu « Toutes les formules », il sélectionne 5 vaisseaux parmi les 10 vaisseaux proposés dans un ordre de classement d'arrivée et un seul numéro « Bonus ».

Lorsque le joueur sélectionne la formule de jeu « Toutes les formules », les 5 vaisseaux sélectionnés participent à la formule de jeu « 5/5 », les 3 premiers vaisseaux sélectionnés participent à la formule de jeu « 3/3 », les 2 premiers vaisseaux sélectionnés participent à la formule de jeu « 2/4 » et le premier vaisseau sélectionné participe aux formules de jeu « 1/2 » et « Le vainqueur ».

L'ordre de classement d'arrivée choisi pour les formules de jeu « 5/5 », « 3/3 » et « Toutes les formules », confère un numéro de position aux vaisseaux sélectionnés permettant au joueur de choisir l'ordre de classement d'arrivée de ses vaisseaux.

2.2.3. Après avoir effectué les sélections visées aux sous-article 2.2.2. ci-dessus, le joueur clique sur le bouton « Jouez » pour valider sa prise de jeu. Dès cet instant, le joueur ne peut plus annuler ou modifier ses choix.

### **2.3. Prix de la prise de jeu et Validation de la mise**

2.3.1. Le prix de la prise de jeu varie suivant la (ou les) formule(s) de jeu visée(s) au sous-article 2.2.2. ci-dessus, conformément au tableau ci-après :

Montant de la mise	Formule(s) de jeu sélectionnée(s)
3,00 €	« Toutes les formules »
1,25 €	Formule « 5/5 »
0,50 €	Formule « 3/3 »
0,50 €	Formule « 2/4 »
0,50 €	Formule « 1/2 »
0,25 €	Formule « Le vainqueur »

Lorsque le joueur sélectionne plusieurs formules de jeu, les montants des mises relatifs à chaque formule de jeu figurant dans le tableau ci-dessus sont cumulés pour former le prix total de la prise de jeu. Ainsi, pour une prise de jeu dont l'enregistrement comprend la sélection de la formule « 5/5 » et de la formule « 2/4 », le montant total de la prise de jeu vaut 1,75 €.

Le montant total de la prise de jeu figure sur l'interface du jeu avant la validation de la mise définie au sous-article 2.3.2 ci-dessous.

2.3.2. Le joueur valide sa mise en cliquant sur le bouton « Jouez », après avoir réalisé sa sélection conformément au sous-article 2.2. ci-dessus. La mise est débitée sur les disponibilités du compte FDJ® du joueur.

### **2.4. Tirage au sort des vaisseaux gagnants et tirage au sort du numéro « Bonus »**

2.4.1. Après avoir cliqué sur « Jouez », un premier tirage au sort spécifique à la prise de jeu du joueur est réalisé pour déterminer les vaisseaux gagnants et leur numéro de position dans

l'ordre de classement d'arrivée de ceux-ci. Ce tirage est unique quel que soit le nombre de formules de jeu auquel le joueur a participé.

2.4.2. Un second tirage au sort spécifique à la prise de jeu du joueur est réalisé pour déterminer le numéro « Bonus » parmi les 12 numéros « Bonus » visés au sous-article 2.2.1. Ce tirage est unique quel que soit le nombre de formules de jeu auquel le joueur a participé.

## 2.5. Prise de jeu gagnante

### 2.5.1. Détails des différents gains possibles

Le montant du lot remporté par le joueur dépend du nombre de vaisseaux gagnants et, le cas échéant, de leur position dans l'ordre de classement d'arrivée, ainsi que du Numéro Bonus, figurant dans la sélection faite par le joueur pour chaque formule de jeu au regard des 5 premiers vaisseaux et du numéro « Bonus » tirés au sort conformément au sous-article 2.4.

#### 2.5.1.1. Tableau de lots de la formule de jeu « 5/5 »

Si les 5 vaisseaux sélectionnés par le joueur, conformément au sous-article 2.2.2., correspondent aux 5 premiers vaisseaux gagnants tirés au sort, le joueur remporte l'un des quatre lots suivants :

Rang de gain	Gain remporté par le joueur	1 chance sur __ *
Formule « 5/5 » dans l'ordre + bonus	75 000,00 €	362 880,00
Formule « 5/5 » dans l'ordre + sans bonus	5 000,00 €	32 989,09
Formule « 5/5 » sans ordre + bonus	500,00 €	3 049,41
Formule « 5/5 » sans ordre + sans bonus	100,00 €	277,22

\* arrondi arithmétique au centième près

#### 2.5.1.2. Tableau de lots de la formule de jeu « 3/3 »

Si les 3 vaisseaux sélectionnés par le joueur, conformément au sous-article 2.2.2., correspondent aux 3 premiers vaisseaux gagnants tirés au sort, le joueur remporte l'un des quatre lots suivants :

Rang de gain	Gain remporté par le joueur	1 chance sur __ *
Formule « 3/3 » dans l'ordre + bonus	200,00 €	8 640,00
Formule « 3/3 » dans l'ordre + sans bonus	100,00 €	785,45
Formule « 3/3 » sans ordre + bonus	75,00 €	1 728,00
Formule « 3/3 » sans ordre + sans bonus	25,00 €	157,09

\* arrondi arithmétique au centième près

#### 2.5.1.3. Tableau de lots de la formule de jeu « 2/4 »

Si les 2 vaisseaux sélectionnés par le joueur, conformément au sous- article 2.2.2., figurent parmi les 4 premiers vaisseaux gagnants de la course, le joueur remporte l'un des deux lots suivants :

Rang de gain	Gain remporté par le joueur	1 chance sur __ *
Formule « 2/4 » + bonus	15,00 €	90,00
Formule « 2/4 » + sans bonus	1,50 €	8,18

\* arrondi arithmétique au centième près

#### 2.5.1.4. Tableau de lots de la formule de jeu « 1/2 »

Si le vaisseau sélectionné par le joueur, conformément au sous- article 2.2.2., figure parmi les 2 premiers vaisseaux gagnants de la course, le joueur remporte l'un des deux lots suivants :

<b>Rang de gain</b>	<b>Gain remporté par le joueur</b>	<b>1 chance sur__*</b>
Formule « 1/2 » + bonus	10,00 €	60,00
Formule « 1/2 » + sans bonus	1,00 €	5,45

\* arrondi arithmétique au centième près

#### 2.5.1.5. Tableau de lots de la formule de jeu « Le vainqueur »

Si le vaisseau sélectionné par le joueur, conformément au sous- article 2.2.2., correspond au vaisseau vainqueur de la course, le joueur remporte l'un des deux lots suivants :

<b>Rang de gain</b>	<b>Gain remporté par le joueur</b>	<b>1 chance sur__*</b>
Formule « Le vainqueur » + bonus	10,00 €	120,00
Formule « Le vainqueur » + sans bonus	1,00 €	10,91

\* arrondi arithmétique au centième près

2.5.2. Lorsque le joueur sélectionne plusieurs formules de jeu ou la formule de jeu « Toutes les formules », les différents lots mentionnés dans les tableaux visés au sous-article 2.5.1. sont cumulables au titre d'un lot par formule de jeu pour une même prise de jeu. Une prise de jeu gagnante ne peut bénéficier que d'un seul lot par formule de jeu.

2.6. La prise de jeu est perdante dans tous les autres cas.

## ANNEXE AU REGLEMENT DE L'OFFRE DE JEUX A TIRAGES IMMEDIATS EN LIGNE RELATIF AU JEU DENOMME « NEXT LEVEL »

### **Article 1 Cadre juridique**

Les prises de jeu pour le jeu « Next Level » seront, en principe, possibles à compter du 13 novembre 2017 sur les sites internet visés à l'article 2 du présent règlement. Si la date du 13 novembre 2017 ne pouvait pas être respectée, pour des raisons techniques, les joueurs en seraient informés par un message sur les sites internet visés ci-dessus.

### **Article 2 Description du jeu**

#### **2.1. Prix de la prise de jeu et validation de la mise**

Le prix de la prise de jeu est de 1 €, 2 € ou 3 €. Le joueur choisit sa mise puis clique sur le bouton « Jouez ». La mise est débitée sur les disponibilités du compte FDJ® du joueur.

#### **2.2. Description d'une prise de jeu**

2.2.1. Chaque prise de jeu est représentée à l'écran par une grille de 50 numéros entre 1 et 50 inclus, de 10 paliers associés à 10 rangs de gains à atteindre, au choix du joueur et selon les modalités décrites au présent règlement.

2.2.2. Pour chaque prise de jeu, sur les 50 numéros visés ci-dessus, 41 sont potentiellement gagnants (ci-après désignés les « bons numéros ») et 9 sont potentiellement perdants.

#### **2.3. Détermination du montant du lot**

Pour remporter un gain, le joueur doit atteindre de 1 à 10 paliers dans les conditions visées au sous-article 2.4.

A chacun des 10 paliers est associé un rang de gain. Un coefficient multiplicateur est déterminé aléatoirement pour chaque rang de gain à l'exception du premier palier dont le coefficient multiplicateur est 2.

Ainsi, le montant du gain potentiel associé au premier palier correspond à la mise initiale du joueur multipliée par 2.

Si le joueur atteint le ou les paliers suivants, le montant du gain potentiel associé au palier atteint correspond au montant du gain associé au palier précédent multiplié par le coefficient multiplicateur associé au rang de gain du palier atteint.

Le montant des gains potentiels dépend du montant de la mise, du nombre de paliers atteint et des coefficients multiplicateurs tirés au sort dans les conditions et selon les probabilités suivantes :

Numéro du palier	Nombre de bons numéros découverts au palier	Nombre de bons numéros à découvrir pour atteindre le palier	Multiplicateur(s) de gains par palier	La probabilité d'atteindre le multiplicateur est de 1 chance sur $\frac{1}{\text{probabilité}}$ *	La probabilité d'atteindre le palier est de 1 chance sur $\frac{1}{\text{probabilité}}$ *
1 <sup>er</sup> palier	5	5	2,00	2,83	2,83
2 <sup>ème</sup> palier	9	+4	2,50	2,69	7,15
			3,00	43,00	
3 <sup>ème</sup> palier	12	+3	2,00	2,53	15,37
			3,00	14,41	
4 <sup>ème</sup> palier	15	+3	2,00	3,34	35,48
			3,00	7,48	
5 <sup>ème</sup> palier	18	+3	2,00	5,22	89,32
			3,00	4,87	
6 <sup>ème</sup> palier	21	+3	2,00	3,82	250,17
			5,00	10,49	
7 <sup>ème</sup> palier	23	+2	2,00	2,48	534,57
			3,00	15,62	
8 <sup>ème</sup> palier	25	+2	2,00	3,25	1226,37
			3,00	7,80	
9 <sup>ème</sup> palier	27	+2	2,00	5,00	3065,91
			3,00	5,00	
10 <sup>ème</sup> palier	29	+2	2,00	4,56	8523,91
			4,00	7,13	

\* arrondi arithmétique à la deuxième valeur après la virgule

Ainsi, le montant d'un gain peut s'échelonner de la manière suivante :

- Pour une mise de 1€ : de 2€ à 87 480€
- Pour une mise de 2€ : de 4€ à 174 960€
- Pour une mise de 3€ : de 6€ à 262 440€

## 2.4. Détermination du caractère gagnant ou perdant de la prise de jeu

2.4.1. Au démarrage, le joueur sélectionne 1 numéro parmi les 50 numéros visés au sous-article 2.2.1.

2.4.2. Pour chaque numéro sélectionné par le joueur, un tirage au sort est réalisé pour déterminer s'il s'agit d'un bon numéro ou d'un numéro perdant.

Si un seul numéro perdant est tiré au sort, la partie est perdante et terminée pour le joueur qui ne peut prétendre à aucun gain.

Si le numéro sélectionné par le joueur est un bon numéro, le joueur continue la prise de jeu en sélectionnant un autre numéro jusqu'à atteindre le palier suivant.

2.4.3. Conformément au sous-article 2.3, le joueur atteint un palier lorsqu'il sélectionne le nombre de bons numéros requis pour atteindre ce palier.

2.4.4. Lorsque le joueur atteint un palier, il peut décider :

a) d'arrêter la prise de jeu à l'issue du palier atteint en cliquant sur le bouton « J'arrête ». La prise de jeu est terminée et gagnante et le joueur remporte le gain associé au palier atteint conformément au sous article 2.3.

b) de continuer la prise de jeu en cliquant sur le bouton « Je continue » sans qu'une nouvelle mise ne soit débitée sur son compte FDJ®. Lorsque le joueur fait le choix de continuer la prise de jeu il renonce au montant du gain associé au palier précédemment atteint pour tenter

d'atteindre le palier suivant au risque que sa prise de jeu soit déclarée perdante.

Sous réserve qu'aucun numéro perdant ne soit sélectionné, le joueur peut répéter, à son choix, les actions prévues au a) ou b) du présent sous-article.

2.4.5. Le montant remporté par le joueur est le montant du gain associé au palier atteint par le joueur après avoir cliqué sur le bouton « J'arrête » ou après avoir atteint le 10<sup>ème</sup> palier proposé par le jeu « Next Level », conformément aux dispositions ci-dessus. Dans ce dernier cas, 29 bons numéros ont été tirés au sort.

**« ANNEXE AU REGLEMENT DE L'OFFRE DE JEUX A TIRAGES  
IMMEDIATS EN LIGNE RELATIVE AU JEU DENOMME « LES CLEFS DU  
TRESOR »**

**Article 1 – Cadre juridique**

*Les prises de jeu pour le jeu « Les Clefs du Trésor » seront, en principe, possibles à compter du 13 Décembre 2017 sur les sites internet visés à l'article 2 du présent règlement. Si cette date ne pouvait pas être respectée, pour des raisons techniques, les joueurs en seraient informés par un message sur les sites internet visés ci-dessus.*

**Article 2 – Validation de la mise**

Le joueur valide sa mise de 0,50 € en cliquant sur le bouton « Jouez 0,50 € ». La mise est débitée sur les disponibilités du compte FDJ® du joueur.

**Article 3 – Description du jeu**

Le jeu « Les Clefs du Trésor » est composé de deux jeux :

- un jeu principal ci-après dénommé « Jeu 1 », représenté à l'écran par 9 cases, dont le résultat est révélé au sein d'une même prise de jeu,
- un second jeu, ci-après dénommé « le trésor », représenté à l'écran par un coffre, accessible dès lors que le joueur a réalisé plusieurs prises de jeu dans les conditions définies au sous article 3.2.

**3.1. Le « jeu 1 »**

**3.1.1 Description visuelle**

3.1.1.1 Le jeu est représenté à l'écran par 9 cases positionnées sur 3 lignes horizontales de 3 cases. Chaque ligne est précédée d'une flèche cliquable.

3.1.1.2. Pour chaque prise de jeu, 9 symboles sont à découvrir parmi les 7 représentations suivantes :

- une pierre précieuse
- une pipe
- une bombe
- un sabre
- une bougie
- un tonneau
- une clef.

**3.1.2. Tirage au sort**

3.1.2.1. Le joueur dispose de deux modalités de révélation du tirage :

- une révélation ligne par ligne en cliquant sur chacune des flèches qui les précèdent.
- une révélation de l'ensemble des 9 symboles en cliquant sur le bouton « Auto ».

3.1.2.2. Quel que soit le mode de révélation choisi, le tirage du résultat de la prise de jeu est réalisé en une seule fois au moment où le joueur clique sur une des flèches ou bien sur le bouton « Auto ».



3.1.2.3. Chaque tirage au sort détermine le caractère gagnant ou perdant de la prise de jeu. Dans cette dernière hypothèse, le tirage au sort détermine également si le joueur a collecté un symbole « clef » qui sera conservé à l'issue de sa prise de jeu dans les conditions visées au sous-article 3.1.4.

Dans l'hypothèse d'une prise de jeu gagnante, le montant du gain est également déterminé aléatoirement par le tirage au sort ainsi réalisé.

### 3.1.3. Prise de jeu gagnante

Si après le tirage au sort, le joueur découvre, sur une même ligne horizontale, trois symboles identiques parmi les 6 symboles : « pierre précieuse », « pipe », « bombe », « sabre », « bougie », « tonneau », la prise de jeu est gagnante d'un lot d'un montant déterminé selon les probabilités d'obtention figurant dans le tableau de lots ci-dessous :

3 symboles identiques sur une même ligne horizontale	Montant du Lot	Probabilités d'obtention d'un lot (1 chance sur-----)*
Pierre Précieuse	5 000 €	2 000 000,000
Pipe	100 €	751 879,699
Bombe	10 €	400,000
Sabre	5 €	86,207
Bougie	1 €	14,211
Tonneau	0,5 €	5,882

\* Arrondi arithmétique au millième près

Tous rangs confondus, la probabilité de gain est d'environ une chance sur 3,93 (arrondi arithmétique à la deuxième valeur après la virgule).

### 3.1.4. Prise de jeu perdante et collecte de symboles « clef »

Si après le tirage, le joueur ne découvre pas, sur une même ligne horizontale, trois symboles identiques parmi ceux listés au sous-article 3.1.2, la prise de jeu est perdante et le joueur ne peut prétendre à aucun gain.

Dans ce cas, un symbole « clef » peut être attribué au joueur par la voie du tirage au sort visé au sous article 3.3. Le joueur ne peut collecter qu'un seul symbole « clef » par prise de jeu. Le symbole « clef » collecté est conservé à l'issue de la prise de jeu dans la limite de trois clefs.

La prise de jeu est terminée et le joueur ne peut accéder au jeu « le trésor » s'il ne découvre aucune clef, ou s'il découvre sa première ou sa deuxième clef.

Chaque symbole « clef » ainsi collecté, au cours des différentes prises de jeu, est conservé à l'issue de la prise de jeu concernée jusqu'à ce que le joueur ait collecté sa troisième clef et puisse ainsi accéder au jeu « le trésor ». A tout instant, en accédant à l'application de jeu, le joueur peut être informé du nombre de symbole « clefs » déjà collectées. Lorsqu'il joue au jeu

1, le coffre contenant 3 cadenas à clefs représenté à l'écran permet de visualiser le nombre de clefs collectées au cours des différentes prises de jeu.

Dès lors qu'il collecte sa troisième clef, le joueur accède au jeu « le trésor » dans les conditions visées au sous article 3.2. Le compteur de symboles « clef » collectés repart ainsi à zéro.

Les probabilités d'obtention d'un symbole « clef » dépendent du nombre de clefs déjà collectées :

Nombre de clefs collectées par le joueur	Probabilités d'obtention d'une clef (1 chance sur ____)
0	2
1	3
2	4

Chaque symbole « clef » pris isolément ne donne droit à aucun gain. Si le compte joueur est clôturé ou si le jeu est abrogé, les symboles « clef » collectés précédemment seront perdus et le joueur ne peut prétendre à aucun gain.

### **3.2 Le jeu « le trésor »**

Dès lors que le joueur a collecté son troisième symbole « clef », il accède immédiatement au jeu « le trésor ». Pour déclencher le tirage au sort et découvrir le montant de son gain, le joueur clique sur le bouton « ouvrir le coffre ».

Le jeu « le trésor » est un jeu dont l'issue est, dans tous les cas, gagnante de l'un des lots suivants selon les probabilités d'obtention définies dans le tableau ci-dessous :

Si le joueur découvre	Montant du lot	La probabilité d'obtenir ce contenu est de 1 chance sur : *
Trois pièces d'or	10 000 €	250 000,000
Une pièce d'or	5 €	16,667
Une pièce d'argent	1 €	1,916
Une pièce de bronze	0,5 €	2,392

\* Arrondi arithmétique au millième près

Une fois le coffre ouvert et le gain révélé, le joueur a terminé un cycle de prises de jeu et repart à 0 dans sa collecte de symboles « clef ».

**« ANNEXE AU REGLEMENT DE L'OFFRE DE JEUX A TIRAGES IMMEDIATS  
EN LIGNE RELATIF AU JEU DENOMME « PICK & MATCH »**

**Article 1  
Cadre juridique**

Les prises de jeu pour le jeu « Pick & Match » seront, en principe, possibles à compter du 15 mars 2018 sur les sites internet visés à l'article 2 du présent règlement. Si la date du 15 mars 2018 ne pouvait pas être respectée, pour des raisons techniques, les joueurs en seraient informés par un message sur les sites internet visés ci-dessus.

**Article 2  
Prix de la prise de jeu et validation de la mise**

Le prix de la prise de jeu est fixé à 1 €. Le joueur valide sa mise en cliquant sur le bouton « Jouez 1 € ». La mise est débitée sur les disponibilités du compte FDJ® du joueur.

**Article 3  
Description du jeu**

**3.1. Description visuelle de la prise de jeu**

3.1.1. Chaque prise de jeu est représentée à l'écran par la sélection de 6 éléments par le joueur. Ces 6 éléments se composent de 3 symboles et de 3 numéros.

3.1.2 Les 3 symboles et les 3 numéros choisis successivement par le joueur constituent ensemble les éléments du joueur.

3.1.3. Les symboles

Le joueur doit successivement choisir 3 symboles parmi 12, tels que :

- 1 symbole de forme cubique parmi 4 proposés ;
- 1 symbole de forme triangulaire parmi 4 proposés ;
- 1 symbole de forme hexagonale parmi 4 proposés.

Après avoir sélectionné les 3 symboles, le joueur clique sur « Validez ».

3.1.4. Les numéros

Le joueur doit ensuite successivement choisir 3 numéros parmi 10. Le joueur choisit ses numéros un à un dans un ordre déterminé : la première ligne en partant du haut de l'écran correspond au premier numéro, la deuxième ligne en partant du haut de l'écran correspond au deuxième numéro et la troisième ligne en partant du haut de l'écran correspond au troisième numéro.

Les numéros s'échelonnent de 0 à 9.

Toutes les combinaisons de numéros sont possibles : le joueur peut tout aussi bien choisir trois fois le même numéro, deux numéros identiques sur les trois, ou encore trois numéros différents.

Après avoir sélectionné les 3 numéros, le joueur clique sur « Validez ».

### 3.1.5 Détermination de « vos éléments »

Après avoir successivement validé les 3 symboles et les 3 numéros, l'ensemble des éléments (« VOS ELEMENTS ») est déterminé. Une rubrique « VOS ELEMENTS » apparaît sur la partie supérieure de l'écran à l'étape du tirage.

## 3.2. Tirage au sort des éléments

3.2.1. 6 éléments sont tirés au sort à l'écran dans l'ordre suivant : les 3 symboles puis les 3 numéros. Les symboles apparaissent les uns après les autres. Il en va de même pour les numéros.

3.2.2. La correspondance entre les numéros tirés au sort et les numéros choisis par le joueur tient compte de l'ordre dans lequel ils ont été choisis par le joueur, si bien que le premier numéro choisi est seulement susceptible de correspondre avec le premier numéro tiré au sort lors du tirage. La même logique s'applique pour les deuxième et troisième numéros choisis, qui ne sont susceptibles de correspondre respectivement qu'aux deuxième et troisième numéros tirés au sort.

3.2.3. Lors du tirage, les éléments tirés au sort qui ne correspondent pas à ceux choisis par le joueur se grisent, tandis que les éléments qui correspondent à ceux choisis par le joueur restent colorés.

3.2.4. Le tableau de gain apparaît en bas de l'écran lors du tirage.

## 3.3. Prise de jeu gagnante

3.3.1. Pour obtenir un gain, le joueur doit obtenir au moins deux correspondances entre ses éléments (« VOS ELEMENTS ») et les éléments tirés au sort.

3.3.2. Le montant du lot remporté par le joueur dépend du nombre d'éléments correspondants entre ceux tirés au sort et ceux choisis par le joueur au préalable, conformément au tableau de lots ci-dessous :

Rangs de gains	1 chance sur ___* de remporter le gain associé	Montant des gains associés
3 numéros + 3 symboles	64 000,00	1 000,00 €
3 numéros + 2 symboles	7 111,11	100,00 €
3 numéros + 1 symbole	2 370,37	50,00 €
3 numéros + 0 symbole	2 370,37	20,00 €
2 numéros + 3 symboles	2 370,37	15,00 €
2 numéros + 2 symboles	263,37	12,00 €
2 numéros + 1 symbole	87,79	10,00 €
2 numéros + 0 symbole	87,79	5,00 €
1 numéro + 3 symboles	263,37	8,00 €
1 numéro + 2 symboles	29,26	4,00 €
1 numéro + 1 symbole	9,75	1,00 €
0 numéro + 3 symboles	87,79	4,00 €
0 numéro + 2 symboles	9,75	1,00 €
Total	3.54	-

\*Arrondi arithmétique à la deuxième valeur après la virgule

3.3.3. La fréquence de gain moyenne est de 1 chance sur 3.54.

3.3.4. Lorsque le joueur remporte un gain conformément au tableau de lots ci-dessus, la prise de jeu est gagnante et terminée.

**3.4.** La prise de jeu est perdante dans tous les autres cas.

#### **Article 4**

Les présentes dispositions seront publiées au *Journal officiel* de la République française.

Fait le 28 octobre 2015 et modifié le 27 novembre 2015, le 6 janvier 2016, le 9 février 2016, le 15 avril 2016, le 28 avril 2016, le 26 juillet 2016, le 5 septembre 2016, le 28 novembre 2016, le 20 mars 2017, le 29 mai 2017, le 25 juillet 2017, le 27 octobre 2017, 1<sup>er</sup> Décembre 2017 et le 6 mars 2018.

Par délégation de la présidente-directrice générale de La Française des jeux,

C. LANTIERI