

République française

La Française des jeux

Règlement particulier du jeu de loterie instantanée de La Française des jeux accessible par internet dénommé « ITALO TRUCK »

NOR : FDJJ1609095X

Article 1^{er} Cadre juridique

Le présent règlement particulier est pris en complément du règlement général des jeux de loterie de La Française des jeux accessibles par internet et par téléphone mobile, publié au Journal officiel de la République française, dont les dispositions s'appliquent au présent jeu.

Les prises de jeu sur internet pour le jeu « ITALO TRUCK » seront, en principe, possibles à compter du 25 avril 2016. Si la date du 25 avril 2016 ne pouvait pas être respectée, pour des raisons techniques, les joueurs en seraient informés par un message sur le site internet www.fdj.fr.

Article 2 Emissions d'unités de jeu et prix

Le jeu est fractionné en plusieurs émissions d'unités de jeu ; chaque émission est répartie en blocs de 1 000 000 unités de jeu. Le prix de vente de l'unité de jeu est fixé à 0,25 €.

Article 3 Lots

Pour chaque bloc d'unités de jeu à 0,25 €, le tableau de lots est le suivant :

Nombre de lots	Montant du lot	Total
1 lot de	2 000 €	2 000 €
100 lots de	10 €	1 000 €
10 000 lots de	2 €	20 000 €
104 500 lots de	1 €	104 500 €
140 000 lots de	0,25 €	35 000 €
254 601	lots formant un total de	162 500 €

Article 4 Description du jeu

4.1. Le joueur sélectionne tout d'abord l'un des trois univers proposés à l'écran. Le caractère gagnant ou perdant de l'unité de jeu est indépendant de l'univers sélectionné par le joueur.

4.2. Le joueur valide sa mise de 0,25 € en cliquant sur le bouton « JOUEZ ». La mise est débitée sur les disponibilités de son compte FDJ®. Si, pour une raison quelconque, le joueur ne peut pas voir tout ou partie du déroulement de l'unité de jeu, à quelque moment que ce soit après que sa mise a été débitée, il peut en vérifier le caractère gagnant ou perdant en consultant la dernière unité de jeu enregistrée dans son historique de jeu.

4.3. L'unité de jeu est représentée à l'écran par une jauge à 6 paliers indiquant 0, 0,25 €, 1€, 2€, 10€ et 2 000€, un bouton « SERVIR » et un bouton « AUTO ». Au début de l'unité de jeu le pointeur de la jauge est positionné sur le palier indiquant 0.

4.4. Un client apparaît à l'écran et formule sa commande dans une bulle également affichée à l'écran. Le joueur clique sur le bouton « SERVIR » ou le bouton « AUTO ». Une pizza est servie au client. Pour chaque client, si la pizza servie est identique à celle qu'il a commandée alors le pointeur de la jauge s'incrémente d'un palier. Il y a en tout 5 clients à servir et le pointeur de la jauge peut s'incrémenter au maximum 5 fois.

4.5. Le joueur peut cliquer sur le bouton « AUTO » afin de servir automatiquement le(s) client(s) restant(s) conformément au sous-article 4.4.

4.6. Lorsque les 5 clients ont été servis, l'unité de jeu est gagnante si le joueur découvre que le pointeur de la jauge a augmenté d'au moins un palier. Le joueur remporte le montant en euros indiqué par le pointeur de la jauge.

4.7. L'unité de jeu est perdante dans tous les autres cas.

Fait le 8 avril 2016

Par délégation de la Présidente-directrice générale de La Française des jeux

C. LANTIERI