

# **REGLEMENT DE L'OFFRE DE JEUX A ALEA IMMEDIAT EN LIGNE**

**NOR : FCPZ1599151X**

## **Article 1 - Cadre juridique**

Le présent règlement (y compris ses annexes) pris en application du décret n° 2019-1061 du 17 octobre 2019 relatif à l'encadrement de l'offre de jeux de La Française des Jeux et du Pari mutuel urbain pris en application de l'ordonnance n°2019-1015 du 2 octobre 2019 réformant la régulation des jeux d'argent et de hasard, du chapitre II ter du Titre II du Livre III du Code de la sécurité intérieure et de l'article 137 de la loi n° 2019486 du 22 mai 2019 relative à la croissance et à la transformation des entreprises s'applique à l'offre de jeux à aléa immédiat 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 sur le site de l'Autorité nationale des jeux et sur [www.fdj.fr](http://www.fdj.fr), dont les dispositions s'appliquent à l'offre de jeux à aléa immédiat en ligne au sens des dispositions de l'article L. 322-9-2 du code de la sécurité intérieure.

## **Article 2 - Description générale de l'offre de jeux à aléa immédiat en ligne**

2.1 L'offre de jeux à aléa immédiat en ligne est disponible à partir des sites internet et mobile [www.fdj.fr](http://www.fdj.fr) et à partir des applications accessibles depuis différents supports tels que ordinateurs, terminaux mobiles, et/ou tablette etc. Elle 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 aléa immédiat 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 aléa immédiat 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 à l'article 5.

### **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 procèdera 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 des prises de jeux expirées de l’offre de jeux à aléa immédiat en ligne**

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 aléa immédiat en ligne implique l’adhésion au présent règlement.

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

8.1. Le présent règlement sera publié sur le site de l’Autorité nationale des jeux et sur [www.fdj.fr](http://www.fdj.fr).

8.2. Le présent règlement pourra faire l’objet de modifications par simple publication du règlement modifié sur le site de l’Autorité nationale des jeux et sur [www.fdj.fr](http://www.fdj.fr).

8.3. Le présent règlement pourra faire l’objet d’une abrogation par un avis publié sur le site de l’Autorité nationale des jeux et sur [www.fdj.fr](http://www.fdj.fr).

**ANNEXE AU REGLEMENT DE L'OFFRE DE JEUX A ALEA IMMEDIAT 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 du cow-boy, 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 ALEA IMMEDIAT 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 :

<b>Score gagnant (cumul de la somme des 7 dés) réalisé par le joueur</b>	<b>Montant du lot en jeu si le joueur réalise le score correspondant</b>	<b>La probabilité de jouer pour cette valeur est de 1 chance sur ____*</b>
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 :

<b>Figure gagnante réalisée par le joueur</b>	<b>Montant du lot en jeu si le joueur réalise la figure gagnante</b>	<b>La probabilité de jouer pour cette valeur est de 1 chance sur ___*</b>
5 dés de valeur identique	5 000,00 €	200,00
	1 000,00 €	25,00
	500,00 €	14,29
	100,00 €	1,13
4 dés de valeur identique (ou « carré »)	50,00 €	16,67
	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 « brelan »)	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 ALEA IMMEDIAT 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 aléa immédiat 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 ALEA IMMEDIAT 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 aléa immédiat 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 ALEA IMMEDIAT 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.

Lorsqu'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 ALEA IMMEDIAT 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 ALEA IMMEDIAT 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 ALEA IMMEDIAT 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 ALEA IMMEDIAT  
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 ALEA IMMEDIAT 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.

**« ANNEXE AU REGLEMENT DE L'OFFRE DE JEUX A ALEA IMMEDIAT EN  
LIGNE RELATIF AU JEU DENOMME « MONSTER WIN »**

**Article 1  
Cadre juridique**

Les prises de jeu pour le jeu « Monster Win » seront, en principe, possibles à compter du 26 mars 2018 sur les sites internet visés à l'article 2 du présent règlement. Si la date du 26 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 3 €. Le joueur valide sa mise en cliquant sur le bouton « Jouez 3 € ». 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 un immeuble constitué d'un total de 56 vitres (cases).

3.1.2. Pour chaque prise de jeu, l'immeuble visé au sous-article 3.1.1. est segmenté en quatre zones de jeu ci-après définies :

- La première zone de jeu est constituée de 18 vitres (cases). Elle s'étend sur deux niveaux depuis la base de l'immeuble mentionné au sous-article 3.1.1. ;

- La deuxième zone de jeu est constituée de 26 vitres (cases). Elle englobe la première zone de jeu et s'étend sur le niveau supérieur à cette dernière ;

- La troisième zone de jeu est constituée de 33 vitres (cases). Elle englobe les première et deuxième zones de jeu et s'étend sur le niveau supérieur à la deuxième zone ci-avant mentionnée ;

- La quatrième et dernière zone de jeu est constituée de 41 vitres (cases). Elle englobe les première, deuxième et troisième zones de jeu, et s'étend sur le niveau supérieur à la troisième zone ci-avant mentionnée.

Les 15 vitres (cases) figurant au sommet de l'immeuble mentionné au sous-article 3.1.1. ne constituent pas une zone de jeu.

3.1.3. Pour chaque prise de jeu et en fonction de la zone de jeu visée au sous-article 3.1.2., un tirage au sort effectué conformément au sous-article 3.2 détermine le nombre de vitres (cases) de l'immeuble qui demeurent intactes.

### 3.2. Tirage au sort du nombre de vitres (cases) intactes

3.2.1. Après avoir cliqué sur « Jouez 3 € » conformément à l'article 2, le joueur choisit une zone de jeu parmi les quatre zones de jeu telles que définies au sous-article 3.1.2.

3.2.2. Pour confirmer sa sélection conformément au sous-article 3.2.1., le joueur clique sur « Validez ».

Un unique tirage au sort est réalisé pour déterminer le nombre de vitres (cases) demeurant intactes au sein de la zone de jeu sélectionnée par le joueur, visée au sous-article 3.2.1.

Sur l'ensemble de l'immeuble, 10 vitres (cases) demeurent intactes pour chaque prise de jeu.

### 3.3. Prise de jeu gagnante

3.3.1. Le montant du lot remporté par le joueur dépend de la zone de jeu sélectionnée par le joueur et du nombre de vitres (cases) demeurant intactes dans la zone de jeu sélectionnée, conformément au sous-article 3.2., et tel que mentionné dans les tableaux de lots ci-après :

Zone de jeu	Nombre de vitres dans la zone de jeu	Nombre de vitres intactes dans la zone de jeu	1 chance sur ___* de remporter le gain associé	Montant des gains associés
Première zone de jeu	18	10	813 726,67	30 000,00 €
		9	19 272,47	500,00 €
		8	1 157,51	100,00 €
		7	132,63	60,00 €
		6	25,98	30,00 €
		5	8,28	3,00 €

\* arrondi arithmétique à la deuxième valeur après la virgule

Dans la première zone de jeu, la probabilité de gain est d'environ une chance sur 5,96 (arrondi arithmétique à la deuxième valeur après la virgule).

Zone de jeu	Nombre de vitres dans la zone de jeu	Nombre de vitres intactes dans la zone de jeu	1 chance sur ___* de remporter le gain associé	Montant des gains associés
Deuxième zone de jeu	26	10	6 703,47	500,00 €
		9	379,86	60,00 €
		8	52,39	30,00 €
		7	13,33	10,00 €
		6	5,64	3,00 €

\* arrondi arithmétique à la deuxième valeur après la virgule

Dans la deuxième zone de jeu, la probabilité de gain est d'environ une chance sur 3,65 (arrondi arithmétique à la deuxième valeur après la virgule).

Zone de jeu	Nombre de vitres dans la zone de jeu	Nombre de vitres intactes dans la zone de jeu	1 chance sur ___* de remporter le gain associé	Montant des gains associés
Troisième zone de jeu	33	10	384,69	60,00 €
		9	40,14	30,00 €
		8	10,14	6,00 €
		7	4,71	3,00 €

\* arrondi arithmétique à la deuxième valeur après la virgule



Dans la troisième zone de jeu, la probabilité de gain est d'environ une chance sur 2,95 (arrondi arithmétique à la deuxième valeur après la virgule).

Zone de jeu	Nombre de vitres dans la zone de jeu	Nombre de vitres intactes dans la zone de jeu	1 chance sur ___* de remporter le gain associé	Montant des gains associés
Quatrième zone de jeu	41	10	31,76	15,00 €
		9	6,78	5,00 €
		8	3,55	3,00 €

\* arrondi arithmétique à la deuxième valeur après la virgule

Dans la quatrième zone de jeu, la probabilité de gain est d'environ une chance sur 2,17 (arrondi arithmétique à la deuxième valeur après la virgule).

Lorsque le joueur remporte un gain conformément aux tableaux 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.

**« ANNEXE AU REGLEMENT DE L'OFFRE DE JEUX A ALEA IMMEDIAT EN LIGNE  
RELATIF AU JEU DENOMME « TRESORS DES CHAMPS »**

**Article 1  
Cadre juridique**

Les prises de jeu pour le jeu « Trésors des Champs » seront, en principe, possibles à compter du 22 mai 2018 sur les sites internet visés à l'article 1 du présent règlement. Si la date du 22 mai 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 2€. Le joueur valide sa mise en cliquant sur le bouton « Jouez 2€ ». La mise est débitée sur les disponibilités du compte FDJ® du joueur.

**Article 3  
Description du jeu**

3.1. Chaque prise de jeu est représentée à l'écran par trente mottes de terre.

3.2. Pour chaque prise de jeu, il y a trente éléments disponibles répartis comme suit : une carotte, dix-huit outils et onze cases vides.

3.3. Le joueur dispose au démarrage de trois outils pour découvrir la carotte.

**3.4. Premier outil : réalisation d'un tirage au sort parmi les trente éléments visés au sous article 3.2.**

3.4.1. Le joueur sélectionne pour creuser l'une des trente mottes de terre de son choix à l'aide d'un outil.

3.4.2. Un tirage au sort est réalisé pour déterminer l'élément présent sous la motte de terre sélectionnée parmi les trente éléments visés au sous article 3.2. L'élément tiré au sort est indépendant de la motte de terre sélectionnée par le joueur.

3.4.3. Si, à la suite du tirage au sort, le joueur découvre la carotte sous la motte de terre sélectionnée, la prise de jeu est gagnante et il remporte un gain correspondant à la valeur de la carotte tirée au sort conformément au sous-article 3.7.

3.4.4. Si, à la suite du tirage au sort, le joueur découvre un outil sous la motte de terre sélectionnée, il obtient un outil supplémentaire, conformément au sous-article 3.6. L'outil utilisé pour découvrir l'élément sous la motte de terre sélectionnée est perdu.

3.4.5. Si, à la suite du tirage au sort, le joueur découvre une case vide sous la motte de terre sélectionnée, l'outil est perdu et le joueur utilise son outil suivant, conformément au sous-article 3.5.

**3.5. Outils suivants**

3.5.1. Pour chaque outil utilisé par le joueur pour tenter de découvrir la carotte, un tirage au sort est réalisé pour déterminer l'élément présent sous la motte de terre sélectionnée. Ce tirage au sort est réalisé parmi les éléments non découverts lors des tirages précédents. L'élément tiré au sort est indépendant de la motte de terre sélectionnée.

3.5.2. Si, à la suite d'un tirage au sort déterminant l'élément présent sous la motte de terre sélectionnée, le joueur découvre la carotte, un outil ou une case vide, les dispositions visées respectivement aux sous articles 3.4.3, 3.4.4 et 3.4.5 s'appliquent.

### **3.6. Découverte d'un outil sous une motte de terre**

3.6.1. Si à la suite d'un tirage au sort, le joueur découvre un outil sous une motte de terre sélectionnée, il obtient un « outil supplémentaire ».

3.6.2. Il y a autant d'outil(s) supplémentaire(s) que de symbole(s) « Outil » découvert(s) par le joueur.

3.6.3. L'utilisation de chaque outil supplémentaire répond aux conditions de l'article 3.5.

### **3.7. Prise de jeu gagnante : tirage au sort de la valeur de la carotte**

3.7.1. Si, à la suite d'un tirage au sort, le joueur découvre la carotte sous une motte de terre sélectionnée, la prise de jeu est gagnante. Un tirage au sort est alors réalisé pour affecter les éléments non découverts aux cases restantes.

3.7.2. La valeur de la carotte 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 de la carotte est tirée au sort selon les probabilités suivantes :

<b>Valeur de la carotte</b>	<b>La probabilité de jouer pour cette valeur est de 1 chance sur : * ___</b>
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

### 3.8. Etape Extra

3.8.1. Si, à l'issue des tirages au sort, la carotte n'a pas été découverte, un tirage au sort est réalisé pour affecter les éléments non découverts aux cases restantes et visualiser l'emplacement de la carotte. A l'issue de cette étape, le joueur a la possibilité de participer à un tirage supplémentaire dénommé « Partie Extra » en sélectionnant l'une des cinq caisses telles qu'elles figurent à l'écran.

3.8.2. Après avoir cliqué sur la caisse de son choix, un tirage au sort est réalisé pour attribuer la « Partie Extra » à l'une des caisses visées au sous-article 3.8.1. Chaque caisse a la même probabilité de permettre l'accès à la « Partie Extra ». L'attribution de la « Partie Extra » à l'une des cinq caisses est indépendante de la caisse choisie par le joueur.

3.8.3. Si la caisse choisie par le joueur contient trois outils et que le mot « EXTRA » apparaît à l'écran, le joueur accède à la « Partie Extra » : trente nouvelles mottes de terre apparaissent et le joueur obtient à nouveau trois outils pour découvrir la carotte. Les sous-articles 3.4, 3.5, 3.6, 3.7 et 3.9 s'appliquent. Si à l'issue de la « Partie Extra », le joueur n'a pas découvert la carotte, la prise de jeu est perdante et terminée.

3.8.4. Si après avoir cliqué sur la caisse de son choix, les 3 outils et le mot « EXTRA » n'apparaissent pas à l'écran, la prise de jeu est perdante et terminée.

3.8.5. La « Partie Extra » n'est accessible qu'une seule fois par prise de jeu. La « Partie Extra » consiste en une étape supplémentaire prolongeant l'acte de jeu du joueur, au cours d'une seule et même prise de jeu.

**3.9.** Si la carotte n'a pas été découverte à la fin de la prise de jeu, la prise de jeu est perdante et le joueur ne peut prétendre à aucun lot.

**« ANNEXE AU REGLEMENT DE L'OFFRE DE JEUX A ALEA IMMEDIAT EN  
LIGNE RELATIF AU JEU DENOMME « LE DEFI DE LA JUNGLE »**

**Article 1<sup>er</sup>**  
Cadre juridique

Les prises de jeu pour le jeu « Le Défi de la Jungle » seront, en principe, possibles à compter du 11 février 2019 sur les sites internet visés à l'article 2 du présent règlement. Si la date du 11 février 2019 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 2 euros. Le joueur valide sa mise en cliquant sur le bouton « Jouez 2 € ». 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 un parcours composé de quatre étapes que doit successivement réussir le joueur, incarné par un personnage, afin d'accéder, le cas échéant, à un temple dans lequel il pourra découvrir le montant de son gain s'il parvient à y entrer conformément au tableau de lots figurant à l'article 4 du présent règlement.

**3.2 Franchissement de l'étape 1 : « Les lianes »**

- 3.2.1 Le joueur se trouve devant un obstacle qu'il doit franchir afin de passer à l'étape 2.
- 3.2.2 Le joueur doit choisir l'une des quatre flèches telles que représentées à l'écran pour déclencher le tirage au sort.
- 3.2.3 Un tirage au sort est réalisé pour déterminer le passage à l'étape 2. L'élément tiré au sort est indépendant de la flèche sélectionnée par le joueur. Celui-ci a 3 chances sur 4 de franchir l'étape 1.
- 3.2.4 Si, à la suite du tirage au sort, le joueur ne franchit pas l'étape 1, le joueur accède au Jeu Bonus selon les modalités définies au sous-article 3.7. Si le joueur a déjà eu accès au Jeu Bonus, au cours de sa prise de jeu, celle-ci est perdante.

**3.3 Franchissement de l'étape 2 : « Les crocodiles »**

- 3.3.1 Le joueur se trouve devant un obstacle qu'il doit franchir afin de passer à l'étape 3.
- 3.3.2 Le joueur doit choisir l'une des quatre flèches telles que représentées à l'écran pour déclencher le tirage au sort.
- 3.3.3 Un tirage au sort est réalisé pour déterminer le passage à l'étape 3. L'élément tiré au sort est indépendant de la flèche sélectionnée par le joueur. Celui-ci a 3 chances sur 4 de franchir l'étape 2.

- 3.3.4 Si, à la suite du tirage au sort, le joueur ne franchit pas l'étape 2, le joueur accède au Jeu Bonus selon les modalités définies au sous-article 3.7. Si le joueur a déjà eu accès au Jeu Bonus, au cours de sa prise de jeu, celle-ci est perdante.

### **3.4 Franchissement de l'étape 3 : « Les ponts suspendus »**

- 3.4.1 Le joueur se trouve devant un obstacle qu'il doit franchir afin de passer à l'étape 4.
- 3.4.2 Le joueur doit choisir l'une des trois flèches telles que représentées à l'écran pour déclencher le tirage au sort.
- 3.4.3 Un tirage au sort est réalisé pour déterminer le passage à l'étape 4. L'élément tiré au sort est indépendant de la flèche sélectionnée par le joueur. Celui-ci a 2 chances sur 3 de franchir l'étape 3.
- 3.4.4 Si, à la suite du tirage au sort, le joueur ne franchit pas l'étape 3, le joueur accède au Jeu Bonus selon les modalités définies au sous-article 3.7. Si le joueur a déjà eu accès au Jeu Bonus, au cours de sa prise de jeu, celle-ci est perdante.

### **3.5 Franchissement de l'étape 4 : « L'accès au temple »**

- 3.5.1 Le joueur se trouve devant un obstacle qu'il doit franchir afin d'accéder au temple.
- 3.5.2 Le joueur doit choisir l'une des trois flèches telles que représentées à l'écran pour déclencher le tirage au sort.
- 3.5.3 Un tirage au sort est réalisé pour déterminer l'accès au temple. L'élément tiré au sort est indépendant de la flèche sélectionnée par le joueur. Celui-ci a 2 chances sur 3 de franchir l'étape 4.
- 3.5.4 Si, à la suite du tirage au sort, le joueur ne franchit pas l'étape 4, le joueur accède au Jeu Bonus selon les modalités définies au sous-article 3.7. Si le joueur a déjà eu accès au Jeu Bonus, au cours de sa prise de jeu, celle-ci est perdante.

### **3.6 Prise de jeu gagnante : « Collecte de statuettes à l'intérieur du temple »**

- 3.6.1 Si le joueur a franchi les quatre étapes conformément aux sous-articles 3.2, 3.3, 3.4 et 3.5, le joueur remporte un gain conformément au tableau de lots figurant à l'article 4.
- 3.6.2 Le joueur se trouve dans le temple où neuf coffres lui font face.
- 3.6.3 Une fois dans le temple, le joueur clique sur chaque coffre pour découvrir si celui-ci contient une statuette.
- 3.6.4 Un tirage au sort est réalisé pour déterminer le nombre total de statuettes collectées par le joueur dans le temple. Ce nombre est compris entre 1 et 8 selon les probabilités suivantes :

<b>Nombre de statuette(s) collectée(s) par le joueur dans le temple</b>	<b>La probabilité de collecter dans le temple le nombre de statuettes correspondant est de 1 chance sur : *</b>
8	333333,33
7	25000,00
6	500,00
5	333,33
4	19,92
3	8,31
2	3,14
1	1,98

\*Arrondi arithmétique au centième près

### **3.7 Jeu Bonus**

- 3.7.1 Si, à l'issue des tirages au sort mentionnés aux sous-articles 3.2, 3.3, 3.4 et 3.5, le joueur ne franchit pas l'une des quatre étapes, il accède au Jeu Bonus.
- 3.7.2 Le Jeu Bonus permet d'obtenir, le cas échéant, une « Partie Extra ».
- 3.7.3 Le Jeu Bonus est mis en scène par le choix du joueur à sélectionner un kit de survie parmi les quatre proposés. Un tirage au sort est réalisé pour attribuer ou non une Partie Extra au joueur. Celui-ci a 1 chance sur 4 d'obtenir une Partie Extra. L'élément tiré au sort est indépendant du kit de survie sélectionné par le joueur.
- 3.7.4 Si le kit de survie choisi par le joueur contient un cœur, le joueur accède à la Partie Extra : il retourne à l'étape 1. Les sous-articles 3.2, 3.3, 3.4 et 3.5 s'appliquent. Si à l'issue de la Partie Extra, le joueur n'a pas réussi à accéder au temple, la prise de jeu est perdante et terminée ; le joueur ne peut prétendre à aucun lot. Le Jeu Bonus est accessible une seule fois pour une même prise de jeu comprenant le cas échéant la Partie Extra.
- 3.7.5 Si après avoir cliqué sur le kit de survie de son choix, aucun cœur n'apparaît à l'écran, la prise de jeu est perdante et terminée.

### **Article 4**

#### Tableau de lots

4.1 Une prise de jeu est déclarée gagnante au jeu Le Défi de la Jungle pour le montant déterminé et selon les probabilités d'obtention, toute étape confondue, figurant dans le tableau ci-dessous :

<b>Nombre de statuette(s) collectée(s) par le joueur</b>	<b>Montant du gain associé au nombre de statuette(s) collectée(s)</b>	<b>La probabilité d'obtenir le gain pour une prise de jeu est de 1 chance sur : *</b>
8	20 000 €	1 122 807,02
7	1 000 €	84 210,53
6	200 €	1 684,21
5	100 €	1 122,81
4	20 €	67,10
3	8 €	28,00
2	4 €	10,57
1	2 €	6,66
Probabilité totale de gagner un gain		3,37

\*Arrondi arithmétique au centième près

4.2 Les probabilités figurant dans le tableau ci-dessus correspondent aux probabilités d'obtention d'un gain pour une prise de jeu comprenant le cas échéant la Partie Extra, c'est-à-dire la probabilité de franchir successivement chacune des étapes, décrites aux sous-articles 3.2, 3.3, 3.4, 3.5, 3.7, et de collecter à l'intérieur du temple le nombre de statuettes correspondant.



**ANNEXE AU REGLEMENT DE L'OFFRE DE JEUX A ALEA IMMEDIAT EN  
LIGNE RELATIF AU JEU DENOMME « LE DEFI DU SAMOURAÏ »**

**Article 1**

Cadre juridique

Les prises de jeu pour le jeu « Le Défi du Samourai » seront, en principe, possibles à compter du 2 mai 2019 sur les sites internet visés à l'article 2 du présent règlement. Si la date du 2 mai 2019 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 2 euros. Le joueur valide sa mise en cliquant sur le bouton « Jouez 2€ ». 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**

Chaque prise de jeu est constituée de sept étapes successives auxquelles le joueur doit nécessairement accéder. Le joueur incarne un samourai qui doit collecter, à l'issue des sept étapes, de 2 à 7 masques « anti-esprit » pour prétendre à un gain conformément au tableau de lots figurant à l'article 5 du présent règlement.

**3.2 Déroulement des étapes 1 à 7 :**

- 3.2.1 Pour chacune des sept étapes, le joueur se trouve devant plusieurs lanternes telles que représentées à l'écran dont le nombre est précisé dans le tableau figurant au sous-article 3.2.6.
- 3.2.2 Le joueur doit choisir l'une des lanternes parmi celles représentées à l'écran pour déclencher le tirage au sort afin de déterminer ce qu'elle contient.
- 3.2.3 Un tirage au sort est réalisé pour déterminer si le joueur collecte un mauvais esprit ou un masque. L'élément tiré au sort est indépendant de la lanterne sélectionnée par le joueur. La probabilité de découvrir un masque ou un mauvais esprit est précisée pour chacune des sept étapes dans le tableau figurant au sous-article 3.2.6.
- 3.2.4 Si, à la suite du tirage au sort, le joueur collecte un masque, celui-ci incrémente un compteur de masques auxquels sont associés des montants en euros lui permettant de connaître le gain en cours auquel il pourra prétendre à l'issue de la prise de jeu conformément aux dispositions de l'article 5.
- 3.2.5 Quelle que soit l'issue du tirage au sort, le joueur accède à l'étape suivante.
- 3.2.6 Pour chacune des sept étapes précisées au sous-article 3.2.1, le nombre de lanternes représentées à l'écran et les probabilités de découvrir un masque ou un mauvais esprit sont précisés dans le tableau ci-dessous :

	Etape 1	Etape 2	Etape 3	Etape 4	Etape 5	Etape 6	Etape 7
Nombre de lanternes représentées à l'écran	3	4	5	6	7	8	9
Probabilité de découvrir un masque	1 chance sur 3	1 chance sur 4	1 chance sur 5	1 chance sur 6	1 chance sur 7	1 chance sur 8	1 chance sur 9
Probabilité de découvrir un mauvais esprit	2 chances sur 3	3 chances sur 4	4 chances sur 5	5 chances sur 6	6 chances sur 7	7 chances sur 8	8 chances sur 9

#### **Article 4**

##### Issue de la prise de jeu

4.1. Si, à l'issue des sept étapes détaillées à l'article 3, le joueur ne collecte aucun masque ou collecte un seul masque, la prise de jeu est perdante et terminée.

4.2. Si, à l'issue des sept étapes susvisées, le joueur a collecté au minimum deux masques et au maximum six masques, il remporte un gain conformément au tableau de lots figurant à l'article 5 du présent règlement. La prise de jeu est alors terminée.

4.3. Etape « le temple »

4.3.1 Si, à l'issue des sept étapes susvisées, le joueur a collecté sept masques, il accède à une ultime étape dénommée « le temple » permettant de déterminer aléatoirement le montant de son gain.

4.3.2 Le joueur se trouve alors dans le temple où il doit sélectionner l'une des dix urnes qui lui font face.

4.3.3 Un tirage au sort est réalisé, parmi dix valeurs comprises entre 1 000 et 20 000 euros, afin de déterminer la valeur du montant de son gain conformément au tableau de lots figurant à l'article 5. L'élément tiré au sort est indépendant de l'urne sélectionnée par le joueur. La probabilité d'obtenir l'un des dix montants est identique pour chaque urne. Un autre tirage au sort est alors réalisé pour affecter les montants non découverts aux urnes restantes.

4.3.4 La prise de jeu est terminée dès lors que l'écran de « félicitations » apparaît, le joueur remporte alors le gain tiré au sort conformément à l'article 5.

**Article 5**  
Tableau de lots

5.1 Conformément à l'article 4, une prise de jeu est déclarée gagnante au jeu « Le Défi du Samouraï » pour le montant déterminé et selon les probabilités d'obtention, toute étape confondue, figurant dans le tableau ci-dessous :

Nombre de masque(s) collecté(s) par le joueur	Montant du gain associé au nombre de masque(s) collecté(s)	Probabilité d'obtenir le gain pour une prise de jeu est de 1 chance sur * :
7	20 000 €	1 814 400,00
	10 000 €	1 814 400,00
	5 000 €	1 814 400,00
	4 000 €	1 814 400,00
	3 500 €	1 814 400,00
	3 000 €	1 814 400,00
	2 500 €	1 814 400,00
	2 000 €	1 814 400,00
	1 500 €	1 814 400,00
	1 000 €	1 814 400,00
6	500 €	5184,00
5	50 €	355,07
4	10 €	45,08
3	4 €	9,85
2	2 €	3,71
Probabilité totale de remporter un gain		2,53

\*Arrondi arithmétique au centième près

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

## **ANNEXE AU REGLEMENT DE L'OFFRE DE JEUX A ALEA IMMEDIAT EN LIGNE RELATIVE AU JEU DENOMME « PILE UP DONUTS ! »**

### **Article 1 – Cadre juridique**

Les prises de jeu pour le jeu « Pile Up Donuts ! » seront, en principe, possibles à compter du 25 juin 2019 sur les sites internet visés à l'article 2 du présent règlement. Si la date du 25 juin 2019 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 prix de la prise de jeu est de 0,50 €. Le joueur clique sur le bouton « Jouez 0,50 € ». La mise est débitée sur les disponibilités du compte FDJ® du joueur.

### **Article 3 – Description du jeu**

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

3.1.1. La prise de jeu est représentée à l'écran par une échelle de donuts placée sur le côté gauche et associée à 10 paliers, ainsi que par une jauge étoiles associée à un coefficient multiplicateur.

L'échelle de donuts permet de visualiser le nombre de donuts tombés et le prochain palier à franchir.

Le palier à atteindre est matérialisé par un numéro, correspondant à un multiple du chiffre 5 (du numéro 5 pour le premier palier, au numéro 50 pour le dixième et dernier palier).

Si le joueur franchit un palier, il peut prétendre à un gain et alors décider :

- soit d'arrêter sa prise de jeu et remporter le gain associé ;
- soit de continuer sa prise de jeu, au risque de tout perdre.

3.1.2. A chaque donut qui tombe sont associés une valeur monétaire, définie au sous article 3.3.2, et une « appréciation » de stabilité, déterminée au sous article 3.2.5.

Pour pouvoir franchir un palier, la pile de 5 donuts doit être stable.

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

3.2.1. Au démarrage, le joueur clique sur le bouton « Go » afin de faire tomber les 5 premiers donuts.

3.2.2. Pour chaque série de 5 donuts, un tirage au sort est réalisé pour déterminer la valeur de chacun des 5 donuts et leur caractère stable ou instable, conduisant ainsi au maintien ou à l'effondrement de la pile de donuts.

3.2.3. Si la pile de donuts s'effondre, la prise de jeu est perdante et terminée pour le joueur qui ne peut prétendre à aucun gain.

3.2.4. Si la pile de donuts ne s'effondre pas, le joueur atteint un palier et 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 3.3.

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 que la pile de 5 donuts ne se soit pas effondrée, le joueur peut répéter, à son choix, les actions prévues au a) ou au b) du présent sous-article.

3.2.5. La probabilité d'obtention d'un gain potentiel dépend notamment de la stabilité de chaque donut tombé, du nombre de paliers atteints et du coefficient multiplicateur obtenu grâce aux donuts étoiles, dans les conditions et selon les probabilités suivantes :

Numéro du palier	Nombre total de donuts empilés au palier	La probabilité que chaque donut soit stable est de 1 chance sur : *	La probabilité de franchir chaque palier est de 1 chance sur : *	La probabilité de franchir l'ensemble des paliers concernés depuis le début de la partie est de 1 chance sur : *
1	5	1,05	1,23	1,23
2	10	1,06	1,36	1,67
3	15	1,08	1,44	2,40
4	20	1,09	1,52	3,65
5	25	1,10	1,60	5,85
6	30	1,11	1,69	9,90
7	35	1,12	1,79	17,73
8	40	1,14	1,90	33,60
9	45	1,15	2,01	67,41
10	50	1,16	2,13	143,30

\* Arrondi arithmétique au centième près

### 3.3. Détermination du montant du lot

3.3.1. Pour remporter un gain, le joueur doit atteindre de 1 à 10 paliers dans les conditions visées au sous-article 3.2.

3.3.2. Pour chaque prise de jeu, sur les 50 donuts visés au sous article 3 .1. et potentiellement empilés, le joueur pourra voir apparaître :

- des donuts marrons sans aucune valeur ;
- des donuts roses d'une valeur unitaire de 0,10€ ;
- des donuts verts d'une valeur unitaire de 0,20€ ;
- des donuts violets d'une valeur unitaire de 0,50€;
- des donuts blancs d'une valeur de 100€ (seulement à partir du 5<sup>ème</sup> palier) ;
- des donuts étoiles permettant d'alimenter la jauge étoile.

3.3.3 Pour chaque prise de jeu, le joueur pourra découvrir des donuts étoiles qui lui permettront

d'alimenter la jauge étoiles visée ci-dessus et de faire augmenter le coefficient multiplicateur, appliqué au gain en cours.

Tous les 3 donuts étoiles collectés, le coefficient multiplicateur associé à la jauge étoiles augmente de 1, dans la limite de 49 donuts étoiles par prise de jeu.

3.3.4. Le montant des gains potentiels dépend, outre des éléments mentionnés au sous article 3.2.5., de la valeur des donuts empilés, dont les probabilités d'obtention, par palier, sont les suivantes :

Numéro du palier	Probabilité d'obtenir un donut d'une couleur à chaque chute d'un donut du palier*						TOTAL
	Donut marron	Donut rose	Donut vert	Donut violet	Donut blanc	Donut étoile	
1	60,00%	15,00%	4,00%	1,00%	0,00%	20,00%	100%
2	60,00%	15,00%	4,00%	1,00%	0,00%	20,00%	100%
3	60,00%	15,00%	4,00%	1,00%	0,00%	20,00%	100%
4	60,00%	15,00%	4,00%	1,00%	0,00%	20,00%	100%
5	59,99%	15,00%	4,00%	1,00%	0,01%	20,00%	100%
6	59,98%	15,00%	4,00%	1,00%	0,02%	20,00%	100%
7	59,95%	15,00%	4,00%	1,00%	0,05%	20,00%	100%
8	59,90%	15,00%	4,00%	1,00%	0,10%	20,00%	100%
9	59,80%	15,00%	4,00%	1,00%	0,20%	20,00%	100%
10	59,50%	15,00%	4,00%	1,00%	0,50%	20,00%	100%

\* Pourcentage arrondi au centième près

3.3.5. Le montant remporté est calculé en additionnant la valeur de chacun des donuts tombés au cours d'une prise de jeu, multiplié par le coefficient multiplicateur appliqué conformément au sous article 3.3.3.

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 « Pile Up Donuts ! », conformément aux dispositions ci-dessus. Dans ce dernier cas, 50 donuts, d'une valeur unitaire comprise entre 0€ et 100€, auront été successivement empilés sans aucun effondrement.

## ANNEXE AU REGLEMENT DE L'OFFRE DE JEUX A ALEA IMMEDIAT EN LIGNE RELATIF AU JEU DENOMME « KENO MYSTERES »

### **Article 1 – Cadre juridique**

Les prises de jeu pour le jeu « Keno Mystères » seront, en principe, possibles à compter du 25 novembre 2019 sur les sites internet visés à l'article 2 du présent règlement. Si la date 25 novembre 2019 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 aléa immédiat en ligne dénommé « Keno Mystères » dont les modalités sont décrites dans la présente annexe, est totalement indépendant du jeu Keno Gagnant à vie et du jeu à aléa immédiat en ligne dénommé « Keno Atlantia ».

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

Le prix de la prise de jeu est déterminé par le joueur parmi les montants suivants : 0,50€, 1€ et 2€. Une mise de 1€ est présélectionnée automatiquement. Le joueur valide sa mise en cliquant sur le bouton « Jouer ». La mise est débitée sur les disponibilités du compte FDJ® du joueur.

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

Une prise de jeu Keno Mystère peut se dérouler en plusieurs phases :

- Un jeu principal ;
- Un jeu « Stop ou encore » (lequel n'est pas systématique) ;
- Un jeu « Extra » (lequel n'est pas systématique).

### **Article 3 – Description du jeu principal**

3.1 Chaque prise de jeu est représentée à l'écran par une matrice composée de 40 numéros entre 1 et 40 inclus.

3.2 Le joueur sélectionne une combinaison de 3 à 8 numéros parmi les 40 numéros de la matrice telle que décrite au sous-article 3.1.

3.3 Le joueur sélectionne le montant de sa mise conformément au sous-article 2.1.

3.4 Le joueur valide sa prise de jeu en cliquant sur le bouton « Jouer ».

3.5 Tirage au sort des boules

Après avoir cliqué sur « Jouer », deux tirages au sort successifs sont réalisés. L'issue du jeu principal dépend du résultat combiné de ces deux tirages.

Le résultat du jeu principal est révélé en deux temps :

- Dans un premier temps, dix boules de couleurs parmi le bleu, le rouge, l'or et le vert apparaissent dans une jauge verticale,
- Dans un second temps, à chaque boule de couleur est associé un numéro. L'apparition successive de ces numéros permet de remplir la jauge de bas en haut.

La couleur de chaque boule associée à un numéro permet d'engendrer immédiatement un effet, tel que suit, si et seulement si le numéro, associé à la couleur, tiré au sort correspond à l'un des numéros sélectionnés par le joueur :

- Une boule de couleur bleue : neutre ;
- Une boule de couleur verte : donne accès au jeu « Extra » au terme du jeu principal et du jeu « Stop ou encore » ;
- Une boule de couleur or : les gains potentiels éventuellement obtenus lors du jeu principal sont multipliés par deux ;
- Une boule de couleur rouge : les gains potentiels éventuellement obtenus lors du jeu principal sont perdus. La partie prend fin immédiatement, excepté lorsque le joueur a obtenu au préalable une boule de couleur verte dont le numéro correspond à l'un des numéros qu'il a sélectionnés, lui permettant d'accéder au jeu « Extra ».

Les boules de couleur verte, or et rouge sont dénommées « boules mystères ».

Les boules mystères apparaissent chacune, au maximum, une seule fois par partie.

### 3.6 Résultat du jeu principal

Le résultat du jeu principal dépend :

- Du nombre de numéros sélectionnés par le joueur et du montant de la mise choisie par le joueur, conformément aux sous-articles 2.1. et 3.2.
- Du nombre de numéros tirés au sort identiques aux numéros sélectionnés par le joueur, conformément au sous-article 3.2 ;
- Des effets éventuellement obtenus via les boules mystères, conformément au sous-article 3.5.

Le montant des lots potentiels résultant, le cas échéant, du jeu principal sont détaillés à l'article 5.

Si le résultat du jeu principal permet de déterminer un gain potentiel répondant aux conditions détaillées à l'article 4., le joueur peut choisir de :

- Rempporter son gain à l'issue de la prise de jeux,
- Ou de le remettre en jeu dans le jeu « Stop ou encore » au risque de tout perdre.

## **Article 4 – Description du jeu « Stop ou encore »**

### 4.1 Conditions d'accès au jeu « Stop ou encore »

4.1.1 Le joueur peut accéder au jeu « Stop ou encore » si et seulement si :

- Il dispose au moins d'un numéro non tiré au sort lors du jeu principal parmi les numéros qu'il a sélectionnés, conformément au sous-article 3.2 ;  
et :
- Il a obtenu au jeu principal un gain potentiel (en comptant le doublement du gain potentiel par la boule Or le cas échéant) :
  - o Compris entre 0,25€ et 12€ pour une mise de 0,50€ au jeu principal ; ou
  - o Compris entre 0,50€ et 24€ pour une mise de 1€ au jeu principal ; ou
  - o Compris entre 1€ et 48€ pour une mise de 2€ au jeu principal.

4.1.2 Si le joueur ne souhaite pas participer au jeu « Stop ou encore », il clique sur le bouton « Arrêter » situé à gauche de l'écran de jeu ou « Arrêter et accéder au jeu Extra » le cas échéant. Dans ce cas, son gain sera versé sur les disponibilités de son compte joueur lorsque, le cas échéant, il aura terminé son jeu Extra conformément aux dispositions de l'article 7.

### 4.2 Fonctionnement du jeu « Stop ou encore »



4.2.1 Si le joueur souhaite jouer au jeu « Stop ou encore », sous réserve de respecter les conditions énoncées ci-dessus, il clique sur le bouton « Continuer » situé à droite de l'écran de jeu. Le joueur décide alors de remettre en jeu son gain potentiel obtenu au jeu principal, au risque de tout perdre.

4.2.2. En jouant au jeu « Stop ou encore », le joueur participe à un nouveau tirage au sort de trois numéros parmi les 30 numéros non tirés au sort à l'occasion du jeu principal.

Le gain éventuellement obtenu pour la prise de jeu (hors jeu Extra) dépend alors uniquement :

- De ses numéros « restants », c'est-à-dire des numéros sélectionnés par le joueur lors du jeu principal qui n'ont pas été tirés au sort préalablement lors du tirage au sort du jeu principal,
- Du nombre de numéros « restants » parmi les 3 numéros ainsi tirés au sort.

Le joueur obtient un gain si un ou plusieurs de ses numéros « restants » est(sont) tiré(s) au sort lors du jeu « Stop ou encore ».

Dans tous les autres cas, le jeu principal et le jeu « Stop ou encore » sont perdants.

Les tableaux de lots sont détaillés à l'article 5. Les gains éventuellement obtenus à l'issue du jeu « Stop ou encore » se substituent aux gains potentiels du jeu principal.

#### **Article 5 – Tableaux de lots**

Les tableaux de lots ci-dessous correspondent à une mise unitaire de 1€.

Si le joueur a sélectionné une mise de 0,50€, les montants retranscrits dans les tableaux de lots ci-après sont divisés par 2.

Si le joueur a sélectionné une mise de 2€, les montants retranscrits dans les tableaux de lots ci-après sont multipliés par 2.

Dans les tableaux de lots du jeu principal, on entend par « bons numéros tirés au sort » les numéros tirés au sort lors du tirage du jeu principal qui sont identiques aux numéros que le joueur a sélectionnés. Les gains potentiels demeurent « potentiels » en ce sens que le joueur a la possibilité de les rejouer à l'occasion du jeu « Stop ou encore » tel qu'expliqué à l'article 4.

Les cases grisées dans les tableaux ci-dessous correspondent aux cas exclus.

## 5.1 Tableau de lots pour une mise de 1€ lorsque le joueur a sélectionné 8 numéros

### 5.1.1 Tableau de lots potentiels pour le jeu principal

Nombre de bons numéros tirés au sort	Nombre de boules rouges parmi les bons numéros	Nombre de boules oranges parmi les bons numéros	Gains potentiels en euros
8	1	1	0,00 €
	1	0	0,00 €
	0	0	10 000,00 €
	0	1	20 000,00 €
7	1	1	0,00 €
	1	0	0,00 €
	0	0	400,00 €
	0	1	800,00 €
6	1	1	0,00 €
	1	0	0,00 €
	0	0	60,00 €
	0	1	120,00 €
5	1	1	0,00 €
	1	0	0,00 €
	0	0	10,00 €
	0	1	20,00 €
4	1	1	0,00 €
	1	0	0,00 €
	0	0	2,00 €
	0	1	4,00 €
3	1	1	0,00 €
	1	0	0,00 €
	0	0	1,00 €
	0	1	2,00 €

Pour 8 numéros sélectionnés, les probabilités d'obtenir un nombre de numéros identiques sont détaillées dans le tableau ci-après

Nombre de numéros identiques aux numéros sélectionnés	1 chance sur* __
8	1 708 993,00
7	21 362,41
6	841,87
5	75,17
4	13,36
3	4,50

\*Arrondi arithmétique au centième près

Pour 8 numéros sélectionnés, la probabilité d'obtenir une ou plusieurs boule(s) mystère(s), tel que mentionné au sous-article 3.5, est détaillée dans le tableau ci-après :

	1 chance sur* __
Boule verte	3,45
Boule rouge	3,70
Boule or	3,13

\*Arrondi arithmétique au centième près

### 5.1.2 Tableau de lots pour le jeu « Stop ou encore »

- i) Pour 5 numéros restants (soit 3 numéros tirés au sort au jeu principal qui sont identiques aux numéros sélectionnés)

Nombre de numéros tirés au sort identiques aux numéros que le joueur a sélectionnés	Gain sans boule or tirée au sort lors du jeu principal	Gain avec boule or tirée au sort lors du jeu principal	Probabilité au jeu « Stop ou encore » : 1 chance sur __*
3	106,00 €	212,00 €	406
2	6,00 €	12,00 €	16,24
1	1,00 €	2,00 €	2,71

Tout rang de gain confondu, la probabilité de gains pour le jeu « Stop ou encore » est d'environ 1 chance sur 2,31.

\*arrondis au centième près

- ii) Pour 4 numéros restants (soit 4 numéros tirés au sort au jeu principal qui sont identiques aux numéros sélectionnés)

Nombre de numéros tirés au sort identiques aux numéros que le joueur a sélectionnés	Gain sans boule or tirée au sort lors du jeu principal	Gain avec boule or tirée au sort lors du jeu principal	Probabilité au jeu « Stop ou encore » : 1 chance sur __*
3	600,00 €	1 200,00 €	1 015
2	20,00 €	40,00 €	26,03
1	2,00 €	4,00 €	3,12

Tout rang de gain confondu, la probabilité de gains pour le jeu « Stop ou encore » est d'environ 1 chance sur 2,78.

\*arrondis au centième près

- iii) Pour 3 numéros restants (soit 5 numéros tirés au sort au jeu principal qui sont identiques aux numéros sélectionnés)

Nombre de numéros tirés au sort identiques aux numéros que le joueur a sélectionnés	Gain sans boule or tirée au sort lors du jeu principal	Gain avec boule or tirée au sort lors du jeu principal	Probabilités au jeu « Stop ou encore » : 1 chance sur __*
3	3 340,00 €	6 680,00 €	4 060
2	200,00 €	400,00 €	50,12

1	20,00 €	40,00 €	3,86
---	---------	---------	------

Tout rang de gain confondu, la probabilité de gains pour le jeu « Stop ou encore » est d'environ 1 chance sur 3,58.

\*arrondis au centième près

## 5.2 Tableau de lots pour une mise de 1€ lorsque le joueur a sélectionné 7 numéros

### 5.2.1 Tableau de lots potentiels pour le jeu principal

Nombre de bons numéros tirés au sort	Nombre de boule rouge parmi les bons numéros	Nombre de boule or parmi les bons numéros	Gains potentiels en euros
7	1	1	0,00 €
	1	0	0,00 €
	0	0	5 000,00 €
	0	1	10 000,00 €
6	1	1	0,00 €
	1	0	0,00 €
	0	0	200,00 €
	0	1	400,00 €
5	1	1	0,00 €
	1	0	0,00 €
	0	0	24,00 €
	0	1	48,00 €
4	1	1	0,00 €
	1	0	0,00 €
	0	0	4,00 €
	0	1	8,00 €
3	1	1	0,00 €
	1	0	0,00 €
	0	0	1,00 €
	0	1	2,00 €

Pour 7 numéros sélectionnés, les probabilités d'obtenir un nombre de numéros identiques sont détaillées dans le tableau ci-après	1 chance sur* __
7	155 363,00
6	2 959,30
5	170,07
4	21,87
3	5,67

\*Arrondi arithmétique au centième près

Pour 7 numéros sélectionnés, la probabilité d'obtenir une ou plusieurs boule(s) mystère(s), telles que mentionnées au sous-article 3.5, est détaillée dans le tableau ci-après :

	1 chance sur* __
Boule verte	3,13
Boule rouge	3,70
Boule or	3,13

\*Arrondi arithmétique au centième près

### 5.2.2 Tableau de lots pour le jeu « Stop ou encore »

i) Pour 4 numéros restants

Nombre de numéros tirés au sort identiques aux numéros que le joueur a sélectionnés	Gain sans boule or tirée au sort lors du jeu principal	Gain avec boule or tirée au sort lors du jeu principal	Probabilités au jeu « Stop ou encore » : 1 chance sur __*
3	300,00 €	600,00 €	1 015
2	10,00 €	20,00 €	26,03
1	1,00 €	2,00 €	3,12

Tout rang de gain confondu, la probabilité de gains pour le jeu « Stop ou encore » est d'environ 1 chance sur 2,78.

\*arrondis au centième près

ii) Pour 3 numéros restants

Nombre de numéros tirés au sort identiques aux numéros que le joueur a sélectionnés	Gain sans boule or tirée au sort lors du jeu principal	Gain avec boule or tirée au sort lors du jeu principal	Probabilités au jeu « Stop ou encore » : 1 chance sur __*
3	4 252,00 €	8 504,00 €	4 060
2	70,00 €	140,00 €	50,12
1	6,00 €	12,00 €	3,86

Tout rang de gain confondu, la probabilité de gains pour le jeu « Stop ou encore » est d'environ 1 chance sur 3,58.

\*arrondis au centième près

iii) Pour 2 numéros restants

Nombre de numéros tirés au sort identiques aux numéros que le joueur a sélectionnés	Gain sans boule or tirée au sort lors du jeu principal	Gain avec boule or tirée au sort lors du jeu principal	Probabilités au jeu « Stop ou encore » : 1 chance sur __*
3	-	-	-
2	2 184,00 €		145
1	48,00 €		5,37

Tout rang de gain confondu, la probabilité de gains pour le jeu « Stop ou encore » est d'environ 1 chance sur 5,18.

\*arrondis au centième près

### 5.3 Tableau de lots pour une mise de 1€ lorsque le joueur a sélectionné 6 numéros

#### 5.3.1 Tableau de lots potentiels pour le jeu principal

Nombre de bons numéros tirés au sort	Nombre de boule rouge parmi les bons numéros	Nombre de boule or parmi les bons numéros	Gains potentiels en euros
6	1	1	0,00 €
	1	0	0,00 €
	0	0	500,00 €
	0	1	1 000,00 €
5	1	1	0,00 €
	1	0	0,00 €
	0	0	50,00 €
	0	1	100,00 €
4	1	1	0,00 €
	1	0	0,00 €
	0	0	8,00 €
	0	1	16,00 €
3	1	1	0,00 €
	1	0	0,00 €
	0	0	1,00 €
	0	1	2,00 €
2	1	1	0,00 €
	1	0	0,00 €
	0	0	0,50 €
	0	1	1,00 €

Pour 6 numéros sélectionnés, les probabilités d'obtenir un nombre de numéros identiques sont détaillées dans le tableau ci-après :

Nombre de numéros identiques aux numéros sélectionnés	1 chance sur* __
6	18 278,00
5	507,72
4	42,02
3	7,88
2	3,11

\*Arrondi arithmétique au centième près

Pour 6 numéros sélectionnés, la probabilité d'obtenir une ou plusieurs boule(s) mystère(s), telles que mentionnées au sous-article 3.5, est détaillée dans le tableau ci-après :

	1 chance sur* __
Boule verte	2,86
Boule rouge	3,70
Boule or	2,86

\*Arrondi arithmétique au centième près

### 5.3.2 Tableau de lots pour le jeu « Stop ou encore »

i) Pour 4 numéros restants

Nombre de numéros tirés au sort identiques aux numéros que le joueur a sélectionnés	Gain sans boule or tirée au sort lors du jeu principal	Gain avec boule or tirée au sort lors du jeu principal	Probabilités au jeu « Stop ou encore » : 1 chance sur __*
3	150,00 €	300,00 €	1015
2	5,00 €	10,00 €	26,03
1	0,50 €	1,00 €	3,12

Tout rang de gain confondu, la probabilité de gains pour le jeu « Stop ou encore » est d'environ 1 chance sur 2,78.

\*arrondis au centième près

ii) Pour 3 numéros restants

Nombre de numéros tirés au sort identiques aux numéros que le joueur a sélectionnés	Gain sans boule or tirée au sort lors du jeu principal	Gain avec boule or tirée au sort lors du jeu principal	Probabilités au jeu « Stop ou encore » : 1 chance sur __*
3	860,50 €	1 721,00 €	4 060
2	20,00 €	40,00 €	50,12
1	1,50 €	3,00 €	3,86

Tout rang de gain confondu, la probabilité de gains pour le jeu « Stop ou encore » est d'environ 1 chance sur 3,58.

\*arrondis au centième près

iii) Pour 2 numéros restants

Nombre de numéros tirés au sort identiques aux numéros que le joueur a sélectionnés	Gain sans boule or tirée au sort lors du jeu principal	Gain avec boule or tirée au sort lors du jeu principal	Probabilités au jeu « Stop ou encore » : 1 chance sur __*
3	-	-	
2	620,00 €	1 240,00 €	145
1	20,00 €	40,00 €	5,37

Tout rang de gain confondu, la probabilité de gains pour le jeu « Stop ou encore » est d'environ 1 chance sur 5,18.

\*arrondis au centième près

**5.4 Tableau de lots pour une mise de 1€ lorsque le joueur a sélectionné 5 numéros**

**5.4.1 Tableau de lots potentiels pour le jeu principal**

Nombre de bons numéros tirés au sort	Nombre de boule rouge parmi les bons numéros	Nombre de boule or parmi les bons numéros	Gains potentiels en euros
5	1	1	0,00 €
	1	0	0,00 €
	0	0	130,00 €
	0	1	260,00 €
4	1	1	0,00 €
	1	0	0,00 €
	0	0	12,00 €
	0	1	24,00 €
3	1	1	0,00 €
	1	0	0,00 €
	0	0	2,00 €
	0	1	4,00 €
2	1	1	0,00 €
	1	0	0,00 €
	0	0	1,00 €
	0	1	2,00 €

Pour 5 numéros sélectionnés, les probabilités d'obtenir un nombre de numéros identiques sont détaillées dans le tableau ci-après :

Nombre de numéros identiques aux numéros sélectionnés	1 chance sur* __
5	2 611,14
4	104,45
3	12,61
2	3,60

\*Arrondi arithmétique au centième près

Pour 5 numéros sélectionnés, la probabilité d'obtenir une ou plusieurs boule(s) mystère(s), telles que mentionnées au sous-article 3.5, est détaillée dans le tableau ci-après :

	1 chance sur* __
Boule verte	2,50
Boule rouge	3,70
Boule or	2,50

\*Arrondi arithmétique au centième près



## 5.4.2 Tableau de lots pour le jeu « Stop ou encore »

i) Pour 3 numéros restants

Nombre de numéros tirés au sort identiques aux numéros que le joueur a sélectionnés	Gain sans boule or tirée au sort lors du jeu principal	Gain avec boule or tirée au sort lors du jeu principal	Probabilité au jeu « Stop ou encore » : 1 chance sur __*
3	1 387,00 €	2 774,00 €	4 060
2	20,00 €	40,00 €	50,12
1	1,00 €	2,00 €	3,86

Tout rang de gain confondu, la probabilité de gains pour le jeu « Stop ou encore » est d'environ 1 chance sur 3,58.

\*arrondis au centième près

ii) Pour 2 numéros restants

Nombre de numéros tirés au sort identiques aux numéros que le joueur a sélectionnés	Gain sans boule or tirée au sort lors du jeu principal	Gain avec boule or tirée au sort lors du jeu principal	Probabilités au jeu « Stop ou encore » : 1 chance sur __*
3	-	-	-
2	128,00 €	256,00 €	145
1	6,00 €	12,00 €	5,37

Tout rang de gain confondu, la probabilité de gains pour le jeu « Stop ou encore » est d'environ 1 chance sur 5,18.

\*arrondis au centième près

iii) Pour 1 numéro restant

Nombre de numéros tirés au sort identiques aux numéros que le joueur a sélectionnés	Gain sans boule or tirée au sort lors du jeu principal	Gain avec boule or tirée au sort lors du jeu principal	Probabilités au jeu « Stop ou encore » : 1 chance sur __*
3	-	-	-
2	-	-	-
1	84,00 €	168,00 €	10
0	4,00 €	8,00 €	1,11

\*arrondis au centième près

## 5.5 Tableau de lots pour une mise de 1€ lorsque le joueur a sélectionné 4 numéros

### 5.5.1 Tableau de lots potentiels pour le jeu principal

Nombre de bons numéros tirés au sort	Nombre de boule rouge parmi les bons numéros	Nombre de boule or parmi les bons numéros	Gains potentiels en euros
4	1	1	0,00 €
	1	0	0,00 €
	0	0	66,00 €
	0	1	132,00 €
3	1	1	0,00 €
	1	0	0,00 €
	0	0	6,00 €
	0	1	12,00 €
2	1	1	0,00 €
	1	0	0,00 €
	0	0	1,00 €
	0	1	2,00 €

Pour 4 numéros sélectionnés, les probabilités d'obtenir un nombre de numéros identiques sont détaillées dans le tableau ci-après :

Nombre de numéros identiques aux numéros sélectionnés	1 chance sur* __
4	435,19
3	25,39
2	4,67

\*Arrondi arithmétique au centième près

Pour 4 numéros sélectionnés, la probabilité d'obtenir une ou plusieurs boule(s) mystère(s), telles que mentionnées au sous-article 3.5, est détaillée dans le tableau ci-après :

	1 chance sur* __
Boule verte	2,00
Boule rouge	3,70
Boule or	2,33

\*Arrondi arithmétique au centième près

### 5.5.2 Tableau de lots pour le jeu « Stop ou encore »

- i) Pour 2 numéros restants

Nombre de numéros tirés au sort identiques aux numéros que le joueur a sélectionnés	Gain sans boule or tirée au sort lors du jeu principal	Gain avec boule or tirée au sort lors du jeu principal	Probabilités au jeu « Stop ou encore » : 1 chance sur__*
3	-	-	-
2	37,00 €	74,00 €	145
1	4,00 €	8,00 €	5,37

Tout rang de gain confondu, la probabilité de gains pour le jeu « Stop ou encore » est d'environ 1 chance sur 5,18.

\*arrondis au centième près

ii) Pour 1 numéro restant

Nombre de numéros tirés au sort identiques aux numéros que le joueur a sélectionnés	Gain sans boule or tirée au sort lors du jeu principal	Gain avec boule or tirée au sort lors du jeu principal	Probabilités au jeu « Stop ou encore » : 1 chance sur__*
3	-	-	-
2	-	-	-
1	60,00 €	120,00 €	10

Tout rang de gain confondu, la probabilité de gains pour le jeu « Stop ou encore » est d'environ 1 chance sur 10.

\*arrondis au centième près

## 5.6 Tableau de lots pour une mise de 1€ lorsque le joueur a sélectionné 3 numéros

### 5.6.1 Tableau de lots potentiels pour le jeu principal

Nombre de bons numéros tirés au sort	Nombre de boule rouge parmi les bons numéros	Nombre de boule or parmi les bons numéros	Gains potentiels en euros
3	1	1	0,00 €
	1	0	0,00 €
	0	0	15,00 €
	0	1	30,00 €
2	1	1	0,00 €
	1	0	0,00 €
	0	0	1,50 €
	0	1	3,00 €
1	1	1	0,00 €
	1	0	0,00 €
	0	0	0,50 €
	0	1	1,00 €

Pour 3 numéros sélectionnés, les probabilités d'obtenir un nombre de numéros identiques sont détaillées dans le tableau ci-après :

Nombre de numéros identiques aux numéros sélectionnés	1 chance sur* __
3	82,33
2	7,32
1	2,27

\*Arrondi arithmétique au centième près

Pour 3 numéros sélectionnés, la probabilité d'obtenir une ou plusieurs boule(s) mystère(s), telles que mentionnées au sous-article 3.5, est détaillée dans le tableau ci-après :

	1 chance sur* __
Boule verte	1,54
Boule rouge	2,78
Boule or	1,82

\*Arrondi arithmétique au centième près

### 5.6.2 Tableau de lots pour le jeu « Stop ou encore »

i) Pour 2 numéros restants

Nombre de numéros tirés au sort identiques aux numéros que le joueur a sélectionnés	Gain sans boule or tirée au sort lors du jeu principal	Gain avec boule or tirée au sort lors du jeu principal	Probabilités au jeu « stop ou encore » : 1 chance sur__*
3	-	-	-
2	45,50 €	91,00 €	145
1	1,00 €	2,00 €	5,37

Tout rang de gain confondu, la probabilité de gains pour le jeu « Stop ou encore » est d'environ 1 chance sur 5,18.

\*arrondis au centième près

ii) Pour 1 numéro restant

Nombre de numéros tirés au sort identiques aux numéros que le joueur a sélectionnés	Gain sans boule or tirée au sort lors du jeu principal	Gain avec boule or tirée au sort lors du jeu principal	Probabilités au jeu « Stop ou encore » : 1 chance sur__*
3	-	-	-
2	-	-	-
1	15,00 €	30,00 €	10

Tout rang de gain confondu, la probabilité de gains pour le jeu « Stop ou encore » est d'environ 1 chance sur 10.

\*arrondis au centième près

### Article 7 – Jeu « Extra »

7.1 Le joueur remporte l'accès à un jeu « Extra » lorsqu'au cours du jeu principal, il découvre une boule verte dont le numéro est identique à l'un des numéros qu'il a sélectionné à l'occasion du jeu principal.

7.2 Le joueur accède au jeu « Extra » à l'issue du jeu principal, et à l'issue du jeu « Stop ou encore » le cas échéant.

7.3 Le jeu « Extra » est représenté à l'écran par un temple dans lequel se trouvent six coffres. Le joueur clique sur chacun des coffres. Si le joueur découvre un montant en euros dans l'un des coffres, il remporte ce montant. Si le joueur découvre un montant dans plusieurs coffres, il remporte le cumul des montants découverts, tel que suit :

Le tableau de lots ci-dessous correspond à une mise unitaire de 1€.

Si le joueur a sélectionné une mise de 0,50€, les montants retranscrits dans le tableau de lots ci-dessous sont divisés par 2.

Si le joueur a sélectionné une mise de 2€, les montants retranscrits dans le tableau de lots ci-dessous sont multipliés par 2.

Montant du gain présent dans un même coffre	Une chance sur* __ de remporter le montant
4,00 €	10 000,00
3,00 €	100,00
2,00 €	50,00
1,00 €	8,33
0,50 €	4,00

\*Arrondi arithmétique au centième près

Le tableau de lot ci-dessus s'applique uniquement au jeu « Extra » et pour les joueurs y ayant accès, conformément au sous-article 3.5.

7.4 Lorsque le joueur remporte un gain conformément au tableau ci-dessus, le jeu Extra est gagnant. Le jeu Extra est perdant dans tous les autres cas.

### **Article 8**

Ce n'est qu'à l'issue du jeu Extra que le joueur peut prétendre à percevoir ses gains éventuels, y compris ceux du jeu principal ou du jeu « Stop ou encore ».

## **AU REGLEMENT DE L'OFFRE DE JEUX A TIRAGES IMMÉDIATS EN LIGNE RELATIVE AU JEU DENOMMÉ « TRÉSORS ENSABLÉS »**

### **Article 1 – Cadre juridique**

Les prises de jeu pour le jeu « Trésors Ensablés » seront, en principe, possibles à compter du 16 décembre 2019 sur les sites internet visés à l'article 2 du présent règlement. Si la date du 16 décembre 2019 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 prix de la prise de jeu est de 1 €. Le joueur clique 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 d'une prise de jeu**

3.1.1 Le joueur incarne un pirate chasseur de trésors dont l'objectif est d'atteindre le coffre en or situé à la fin du plateau de jeu.

3.1.2 La prise de jeu est représentée à l'écran par un plateau de jeu composé de 61 cases et, sur le côté droit de l'écran d'une jauge de points de vie, d'un dé et de deux boutons « Lancer » et « Arrêter ».

3.1.2 Le joueur doit lancer le dé pour avancer du nombre de cases correspondant au résultat du lancer de dé et tomber sur une case qui pourra notamment lui permettre de gagner un ou plusieurs points de vie (sachant que la jauge ne peut excéder 3 points de vie), de perdre un ou plusieurs points de vie ou de gagner un gain monétaire.

Dès lors que le joueur aura obtenu un premier gain monétaire, il pourra alors décider, avant chaque lancer de dé :

- soit d'arrêter sa prise de jeu et remporter le gain en cours ;
- soit continuer sa prise de jeu au risque de tout perdre.

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

3.2.1 Au démarrage, le joueur clique sur le bouton « Jouez 1€ » afin de faire apparaître le plateau de jeu composé d'une case « Départ » et de 60 cases, parmi lesquelles figurent :

- Des cases vierges, sans aucun effet ;
- Des cases « Piège » pouvant faire perdre de 1 à 3 points de vie ;
- Des cases « Vie » pouvant faire gagner de 1 à 2 points de vie ;
- Des cases « Trésor », représentées par un coffre en bronze ou en argent, permettant d'obtenir un gain monétaire (de 0,10€ à 2€), conformément au sous-article 3.3.2;

- Une case « Trésor » représentée par un coffre en or, permettant d'obtenir un gain monétaire (de 1€ à 10 000€), conformément au sous-article 3.3.2.

3.2.2 Le tirage au sort de la disposition des cases du plateau de jeu, effectué au démarrage de la prise de jeu (à l'exception de la case « Départ »), est composé de plusieurs tirages similaires et s'appliquant à chacune des séries de 5 cases se trouvant entre chaque case « Trésor », constituant la 6<sup>ème</sup> case de la série.

L'emplacement et la détermination de la valeur de chacune des 5 cases d'une série s'effectue à l'aide de 3 règles, de la manière et selon les probabilités suivantes :

- Un tirage au sort est réalisé afin de choisir l'une des 5 cases d'une série, à laquelle la règle 1 sera appliquée. La probabilité de tirage au sort de l'une des 5 cases de la série est de 1 chance sur 5.
- Un second tirage au sort est réalisé afin de choisir l'une des 4 cases restantes d'une série, à laquelle la règle 2 sera appliquée. La probabilité de tirage au sort de l'une des 4 cases restantes de la série est de 1 chance sur 4.
- Un troisième tirage au sort est réalisé afin de choisir l'une des 3 cases restantes d'une série, à laquelle la règle 3 sera appliquée. La probabilité de tirage au sort de l'une des 3 cases restantes de la série est de 1 chance sur 3.
- Les 2 cases restantes seront des cases « vierge », indépendamment de la case tirée au sort à l'issue de l'application des règles 1 et 3.

Les règles mentionnées ci-dessus sont les suivantes :

Règle	Type de case	La probabilité d'obtention de la case concernée pour chaque règle est de 1 chance sur :*
Règle 1	Case « vierge »	3,33
	Case « point de vie +1 »	2,50
	Case « point de vie +2 »	3,33
Règle 2	Case « point de vie -1 »	3,33
	Case « point de vie -2 »	2,50
	Case « point de vie -3 »	3,33
Règle 3	Case « point de vie -1 »	3,33
	Case « vierge »	2,50
	Case « point de vie +1 »	3,33

\* Arrondi arithmétique au centième près

3.2.3 Les cases « Trésor » sont toujours disposées de la manière suivante :

- Les 5 cases « Trésor » représentées par un coffre Bronze sont disposées sur les cases 6, 18, 30, 42 et 54 ;
- Les 4 cases « Trésor » représentées par un coffre Argent sont disposées sur les cases 12, 24, 36 et 48 ;
- La case « Trésor » représentées par un coffre Or est disposée sur la case 60.

3.2.4 Après que le tirage au sort du plateau de jeu mentionné au sous-article 3.2.2 a été réalisé, le joueur clique sur « Lancer » et un tirage au sort détermine la face sur laquelle le dé va s'arrêter et le nombre de cases que le joueur va parcourir, étant entendu que chacune des faces du dé a exactement la même probabilité d'apparaître, soit 1 chance sur 6.

Tant que le joueur ne s'est pas arrêté sur une case « Trésor » et n'a découvert aucun gain potentiel, il répète l'action prévue au présent sous-article.

3.2.5 Lorsque le joueur s'arrête sur une case « Trésor », un tirage au sort est réalisé afin de déterminer la valeur du gain présent dans le coffre, conformément au sous-article 3.3.2.

3.2.6 Dès lors que le joueur a découvert un gain potentiel, conformément au sous-article 3.2.5, il peut décider, avant chaque nouveau lancer de dé :

a) d'arrêter la prise de jeu en cliquant sur le bouton « Arrêter ».

La prise de jeu est terminée et gagnante et le joueur remporte le gain en cours obtenu conformément au sous-article 3.3.

b) de continuer la prise de jeu en cliquant sur le bouton « Lancer » 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 remet en jeu le montant du gain potentiel en cours pour tenter d'atteindre le coffre suivant au risque que sa prise de jeu soit déclarée perdante.

Sous réserve que le joueur ne perde pas ses 3 points de vie, il peut répéter, à son choix, les actions prévues au a) ou au b) du présent sous-article.

3.2.7 Si le nombre de cases restant à parcourir pour atteindre la case « Trésor » représentée par le coffre Or est inférieur ou égal au chiffre 6, le joueur pourra obtenir un nombre égal ou supérieur au nombre de cases restantes, pour atteindre la case « Trésor » représentée par le coffre Or.

3.2.8 Si le joueur perd l'intégralité de ses points de vie au cours de la prise de jeu, cette dernière est perdante et terminée pour le joueur qui ne peut prétendre à aucun gain.

### **3.3. Détermination du montant du lot**

3.3.1 Pour remporter un gain, le joueur doit ouvrir de 1 à 10 coffres présents sur les cases « Trésor » dans les conditions visées au sous-article 3.2.



3.3.2 Pour chaque prise de jeu, si le joueur ne perd pas l'intégralité de ses points de vie et s'il s'arrête sur une ou plusieurs cases « Trésor » représentées par un coffre Bronze, Argent ou Or, il peut obtenir un ou plusieurs gains allant de 0,10€ à 10 000€, dont les probabilités d'obtention sont les suivantes :

Coffre	Gain potentiel à l'intérieur du coffre	La probabilité d'obtention du gain, pour chaque coffre ouvert, est de 1 chance sur :*
Bronze	0,10€	1,67
	0,20€	4,35
	0,50€	5,88
Argent	0,50€	1,67
	1,00€	4,35
	2,00€	5,88
Or	1,00€	1,43
	2,00€	6,67
	5,00€	10,00
	10,00€	20,41
	100,00€	1000,00
	10 000,00€	100 000,00

\* Arrondi arithmétique au centième près

3.3.3 Le montant des gains potentiels dépend des gains découverts sur les cases « Trésor » et du maintien de la jauge de points de vie à au moins un point jusqu'à la fin de la prise de jeu et au moment où le joueur clique sur le bouton « Arrêter ».

3.3.4 Le gain maximum pour chaque prise de jeu, atteignable uniquement dans l'hypothèse où le joueur se serait arrêté sur chacune des 10 cases « Trésor » présentes sur le plateau de jeu et que le gain maximum aurait été tiré au sort pour chacun de ces 10 coffres, est de 10 010,50€.

3.3.5 Le montant remporté par le joueur correspond à la somme des gains potentiellement découverts dans les coffres Bronze et Argent des cases « Trésor » si le joueur s'est arrêté sur ces cases pendant la prise de jeu, après avoir cliqué sur le bouton « Arrêter » ou après avoir atteint le coffre Or, correspondant à la dernière case du tableau de jeu. Dans ce dernier cas, le joueur remporte la somme des gains acquis pendant la partie et du gain découvert dans le coffre Or.

## **ANNEXE AU REGLEMENT DE L'OFFRE DE JEUX A ALEA IMMEDIAT EN LIGNE RELATIVE AU JEU DENOMME « 1,2,3, SAFARI »**

### **Article 1 - Cadre juridique**

Les prises de jeu pour le jeu « 1,2,3, Safari » seront, en principe, possibles à compter du 27 janvier 2020 sur les sites internet visés à l'article 2 du présent règlement. Si la date du 27 janvier 2020 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 de 0,50 €. Le joueur clique sur le bouton « Jouez 0,50 € ». La mise est débitée sur les disponibilités du compte FDJ® du joueur.

### **Article 3 - Description du jeu**

#### **3.1 Une prise de jeu « 1,2,3, SAFARI » peut être composée de deux étapes :**

- Une première étape, désignée Etape 1, telle que décrite au sous-article 3.2, permettant de déterminer un éventuel gain
- Une seconde étape optionnelle, désignée Etape 2 ou « partie Quitte ou Double », telle que décrite au sous-article 3.4, permettant de tenter de doubler le gain éventuellement obtenu lors de l'Etape 1 au risque de tout perdre.

3.1.1 Si l'Etape 1 est gagnante, conformément aux dispositions visées au sous-article 3.2.6, le joueur peut décider d'arrêter la prise de jeu à l'issue de l'Etape 1 et remporter le montant figurant dans le tableau de lots visé au sous-article 3.2.6.2. La prise de jeu est alors terminée.

3.1.2 Si le joueur souhaite continuer la prise de jeu, il accède à l'Etape 2 dans les conditions mentionnées au sous-article 3.4.

#### **3.2 Etape 1**

3.2.1 L'Etape 1 est représentée à l'écran par une carte découpée en cinq zones sur laquelle il est possible de sélectionner plusieurs destinations. Sur la droite de l'écran de jeu, huit jauges sont disposées verticalement, chacune associée à un montant en euros et à la photographie d'un animal.

3.2.2 Le joueur doit sélectionner sur la carte cinq destinations parmi les quinze disponibles pour tenter de photographier le maximum d'animaux identiques.

3.2.3 Après avoir cliqué sur le bouton « Jouez 0,50 € », conformément à l'article 2, un tirage au sort est réalisé pour déterminer le nombre total d'animaux photographiés par le joueur.

3.2.4 Le joueur sélectionne cinq destinations sur la carte parmi quinze. À tout moment de l'Etape 1, le joueur peut cliquer sur le bouton « AUTO » afin que le système procède

automatiquement à la sélection des destinations restantes et à la révélation des animaux photographiés.

3.2.5 Après chaque destination sélectionnée, le nombre d'animaux photographiés est révélé et incrémente la jauge associée à l'animal photographié.

### 3.2.6 Détermination du caractère gagnant ou perdant de l'Etape 1

3.2.6.1 Si le nombre total d'animaux photographiés par le joueur, tel que tiré au sort conformément à l'article 3.2.3, permet de remplir entièrement la jauge associée à la photographie d'un animal, l'Etape 1 du jeu est gagnante.

3.2.6.2 L'Etape 1 est déclarée gagnante pour le montant déterminé et selon les probabilités d'obtention figurant dans le tableau ci-dessous :

<b>Nombres de photographies par animal découvertes par le joueur</b>	<b>Montant du gain associé à l'animal photographié</b>	<b>La probabilité d'obtention du gain à l'Etape 1 est de 1 chance sur ____*</b>
2 photographies d'un lion	5 000 €	750 000,00
3 photographies d'un aigle	500 €	150 000,00
4 photographies d'un éléphant	20 €	10 000,00
5 photographies d'un crocodile	10 €	351,00
6 photographies d'une girafe	5 €	100,00
7 photographies d'un zèbre	2 €	30,00
8 photographies d'un singe	1 €	6,79
8 photographies d'un serpent	0,50 €	9,00

\*Arrondi arithmétique au centième près

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

### 3.3 Choix du joueur

Lorsque le joueur remporte un gain à l'Etape 1, conformément au tableau ci-dessus, 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'Etape 1 conformément au tableau de lots visé au sous-article 3.2.6.2.
- décider 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® et d'accéder à l'Etape 2, au risque de tout perdre.

### 3.4 Etape 2

3.4.1 L'Etape 2 est représentée à l'écran par une carte découpée en cinq zones qu'il est possible de sélectionner. Sur la droite de l'écran de jeu, la jauge associée au gain remis en jeu est affichée.

3.4.2 Le joueur doit sélectionner une zone sur la carte pour tenter de retrouver un diamant et ainsi doubler le montant de son gain, au risque de tout perdre.

3.4.3 Après avoir cliqué sur le bouton « Je continue » conformément au sous-article 3.3, un tirage au sort est alors réalisé pour déterminer si le joueur découvre le diamant. La probabilité de découvrir le diamant et ainsi de doubler le montant de son gain est d'une chance sur deux.

#### **3.4.4 Détermination du caractère gagnant ou perdant de l'Etape 2**

3.4.4.1 Le joueur sélectionne une zone sur la carte parmi les cinq. Si le joueur découvre le diamant, l'Etape 2 du jeu est gagnante et le montant du gain correspond à la multiplication par deux du montant du gain associé au tirage au sort de l'Etape 1.

3.4.4.2 Si le joueur ne découvre pas le diamant, l'Etape 2 du jeu est perdante et le joueur n'obtient pas le gain associé au tirage au sort de l'Etape 1.

3.4.4.3 L'Etape 2 est déclarée gagnante pour le montant déterminé et selon les probabilités d'obtention, toutes étapes confondues, figurant dans le tableau ci-dessous :

<b>Montant du gain remis en jeu</b>	<b>Montant du gain à l'Etape 2</b>	<b>La probabilité d'obtention d'un gain toutes étapes de jeu confondues est de 1 chance sur ____*</b>
5 000 €	10 000 €	1 500 000,00
500 €	1 000 €	300 000,00
20 €	40 €	20 000,00
10 €	20 €	702,00
5 €	10 €	200,00
2 €	4 €	60,00
1 €	2 €	13,58
0,50 €	1 €	18,00

\*Arrondi arithmétique au centième près

3.4.4.4 La prise de jeu est perdante dans tous les autres cas et elle est terminée à l'issue de l'étape 2.

#### **Article 4 - Suspension et reprise d'une prise de jeu « 1,2,3, SAFARI »**

Par dérogation au sous-article 3.2.1 du règlement de l'offre de jeux à aléa immédiat en ligne, si le joueur suspend sa prise de jeu au cours de l'Etape 1 qui a été déclarée gagnante, il reprend sa prise de jeu à l'écran lui permettant d'effectuer les choix définis au sous-article 3.3. Si l'Etape 1 est perdante sa prise de jeu est terminée.

**ANNEXE AU REGLEMENT DE L'OFFRE DE JEUX A TIRAGES  
IMMEDIATS EN LIGNE RELATIVE 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 9 mars 2020 sur les sites internet visés à l'article 2 du présent règlement. Si la date du 9 mars 2020 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 d'une prise de jeu est de 1€, 2€ ou 3€ et dépend du nombre de Grilles sélectionnées par le joueur.

Après avoir sélectionné sa ou ses Grilles, le joueur valide sa mise en cliquant sur le bouton « Valider X€ ».

La mise est débitée sur les disponibilités du compte FDJ® du joueur.

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

2.2.1. Le jeu comporte 3 surfaces de jeu identiques (dénommées « GRILLE 1 », « GRILLE 2 » et « GRILLE 3 ») comprenant chacune une grille de 49 numéros et une grille de 10 N° Chance se trouvant côte à côte.

Chaque grille de numéros est composée de 49 numéros entre 1 et 49 inclus et chaque grille de N° Chance est composée de 10 numéros entre 1 et 10 inclus.

2.2.2. Pour chaque Grille que le joueur souhaite remplir, il sélectionne une combinaison de 5 numéros parmi la grille de 49 numéros et d'un N° Chance parmi la grille de 10 N° Chance, telles que décrites au sous-article 2.2.1.

Il peut également choisir de cliquer sur le bouton « Flash » pour déclencher la génération aléatoire d'une combinaison de 5 numéros et d'un N° Chance.

2.2.3. Le joueur peut effectuer une sélection supplémentaire de numéros en cliquant sur l'onglet « Ajouter une grille » uniquement lorsque la Grille précédente a été entièrement complétée, conformément au sous-article 2.2.2.

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

2.3.1. Après avoir cliqué sur « Valider X€ », et quel que soit le nombre de Grilles jouées, 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.

Quel que soit le nombre de Grilles jouées, 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.

2.3.2. Le joueur a la possibilité de révéler chacune des boules une à une en cliquant successivement sur le bouton « Lancer la première boule/Lancer la boule suivante » ou de révéler le tirage automatiquement en cliquant sur le bouton « Lancer tout le tirage ».

Le choix du joueur n'a pas d'influence sur le déroulement des tirages au sort décrits au sous-article 2.3.1.

## 2.4. Prise de jeu gagnante

Pour chaque Grille sélectionnée, le montant du lot remporté par le joueur dépend du nombre de numéros dans la combinaison validée par le joueur identiques aux 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	500 €	86 677
4 bons numéros	100 €	9 631
3 bons numéros + 1 N° Chance	50 €	2 016
3 bons numéros	30 €	224
2 bons numéros + 1 N° Chance	15 €	144
2 bons numéros	2 €	16
1 bon numéro + 1 N° Chance	3 €	28
1 bon numéro	Jeu Bonus	3
0 bon numéro + 1 N° Chance	Jeu Bonus	18

\* Arrondi arithmétique à l'unité près.

Lorsque le joueur remporte un lot conformément au tableau ci-dessus pour au moins une des Grilles, la prise de jeu est gagnante.

Les bons numéros et N° Chance de différentes Grilles ne peuvent être associés, chacune des Grilles étant indépendante des autres.

Le joueur cumule les lots remportés pour chaque Grille.

## **2.5. Jeu Bonus**

2.5.1. Pour chacune des Grilles sélectionnées par le joueur, si celui-ci a, parmi les numéros de sa combinaison, uniquement un bon numéro ou uniquement le bon N° Chance, il accède au jeu Bonus. Le joueur peut ainsi accéder jusqu'à 3 fois au jeu Bonus.

2.5.2. Le jeu Bonus est composé de 4 boules. Le joueur clique sur l'une des 4 boules pour tenter de découvrir un gain, d'un montant de 1€.

Un tirage au sort est réalisé alors pour déterminer si le jeu Bonus est gagnant ou perdant.

Lors de ce tirage au sort, le joueur a une chance sur deux de découvrir un gain de 1€.

Le choix du joueur n'a pas d'influence sur le déroulement du tirage au sort.

2.5.3. Si le joueur découvre le gain de 1€, sa prise de jeu est gagnante et le joueur remporte cette somme. Si le joueur découvre la somme de 1€ à plusieurs jeux Bonus auxquels il a accès, il cumule les sommes découvertes.

2.5.4. Si le joueur découvre la somme de 0€, sa Grille donnant accès au jeu Bonus est alors perdante et il ne peut prétendre à aucun gain pour celle-ci.

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

2.7. Après sa prise de jeu, le joueur a la possibilité d'accéder à une nouvelle partie en cliquant sur le bouton « Nouvelle partie » ou de rejouer la ou les Grilles sélectionnées en cliquant sur le bouton « Rejouer mes grilles ».

**ANNEXE AU REGLEMENT DE L'OFFRE DE JEUX A TIRAGES IMMEDIATS EN  
LIGNE RELATIVE AU JEU DENOMME « LUCKY PARK »**

**Article 1  
Cadre juridique**

Les prises de jeu pour le jeu « Lucky Park » seront, en principe, possibles à compter du 5 mai 2020 sur les sites internet visés à l'article 2 du présent règlement. Si la date du 5 mai 2020 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 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.

**Article 3  
Description du jeu**

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

3.1.1. Une prise de jeu peut comporter jusqu'à 4 paliers, correspondant chacun à un jeu de fête foraine : « La roue », « Le tir à la carabine », « Le chamboule-tout » et « Le pousse-pièces ».

3.1.2 Pour chaque palier, le joueur devra deviner l'issue du jeu qui lui sera proposé pour tenter d'atteindre le palier concerné et obtenir un gain potentiel.

Si le joueur franchit un palier, il peut prétendre à un gain et alors décider :

- soit d'arrêter sa prise de jeu et remporter le gain associé ;
- soit de continuer sa prise de jeu, au risque de tout perdre.

**3.2. Détermination du caractère gagnant ou perdant de la prise de jeu**

3.2.1 Au début de la prise de jeu, le joueur clique sur « Jouez » afin de faire apparaître sur l'écran de jeu le premier jeu de fête foraine, correspondant au premier des quatre paliers à atteindre.

Un tirage au sort est alors effectué afin de déterminer le coefficient multiplicateur qui sera appliqué au montant de la mise choisie par le joueur, pour constituer le gain potentiel qui pourra être obtenu au premier palier, si le joueur parvient à l'atteindre.

3.2.2 Dès lors que 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 3.3.

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.

### 3.2.3 La roue

Au démarrage, le joueur doit tenter de deviner si le numéro sur lequel la roue va s'arrêter est un chiffre pair ou impair, en cliquant sur « PAIR » ou « IMPAIR ».

Puis, le joueur lance la roue en cliquant sur le levier et un tirage au sort est alors réalisé pour déterminer le caractère pair ou impair du chiffre sur lequel la roue va s'arrêter.

Si le choix du joueur est exact, le premier palier est atteint et il peut décider :

- d'arrêter et d'empocher le gain associé, correspondant au montant de sa mise multiplié par le coefficient multiplicateur tiré au sort, en application du sous-article 3.2.1,

ou

- de continuer la prise de jeu, conformément au sous-article 3.2.2. Un tirage au sort est alors réalisé afin de déterminer le coefficient multiplicateur qui sera appliqué au montant du gain en cours, pour constituer le gain potentiel qui pourra être obtenu au second palier, si le joueur parvient à l'atteindre.

Si le choix du joueur est inexact, la prise de jeu est perdante et le joueur ne peut prétendre à aucun gain.

### 3.2.4 Le tir à la carabine

Au démarrage, le joueur doit choisir une des 3 couleurs présentes en bas de l'écran de jeu, ainsi que le ballon qu'il souhaite voir éclater, en cliquant sur la couleur choisie, puis sur l'un des 3 ballons présents sur l'écran de jeu.

Ensuite, le joueur clique sur la carabine pour faire éclater le ballon choisi et un tirage au sort est alors réalisé pour déterminer la couleur à l'intérieur du ballon que le joueur a choisi d'éclater.

Si le joueur découvre la couleur choisie dans le ballon qui a éclaté, le second palier est atteint et il peut décider

- d'arrêter et d'empocher le gain associé, correspondant au gain obtenu au précédent palier multiplié par le coefficient multiplicateur tiré au sort au premier palier, en application du sous-article 3.2.3,

ou

- de continuer la prise de jeu, conformément au sous-article 3.2.2. Un tirage au sort est alors réalisé afin de déterminer le coefficient multiplicateur qui sera appliqué au montant du gain en cours, pour constituer le gain potentiel qui pourra être obtenu au troisième palier, si le joueur parvient à l'atteindre.

Si le joueur découvre une autre couleur que celle choisie, la prise de jeu est perdante et le joueur ne peut prétendre à aucun gain.

### 3.2.5 Le chamboule tout

Au démarrage, le joueur doit choisir un des 4 symboles présents en bas de l'écran de jeu, ainsi que la boîte de conserve sur laquelle il souhaite lancer la balle pour la renverser, en cliquant sur le symbole choisi puis sur l'une des 8 boîtes de conserves présentes sur l'écran de jeu.

Puis, le joueur clique sur la balle pour la lancer sur la boîte de conserve choisie et un tirage au sort est alors réalisé pour déterminer le symbole figurant sous la boîte de conserve que le joueur a choisi de renverser.

Si le joueur découvre sous la boîte de conserve renversée le symbole choisi, le troisième palier est atteint et il peut décider :

- d'arrêter et d'empocher le gain associé, correspondant au gain obtenu au précédent palier multiplié par le coefficient multiplicateur tiré au sort au second palier, en application du sous-article 3.2.4,

ou

- de continuer la prise de jeu, conformément au sous-article 3.2.2. Un tirage au sort est alors réalisé afin de déterminer le coefficient multiplicateur qui sera appliqué au montant du gain en cours, pour constituer le gain potentiel qui pourra être obtenu au quatrième palier, si le joueur parvient à l'atteindre.

Si le joueur découvre un autre symbole que celui choisi, la prise de jeu est perdante et le joueur ne peut prétendre à aucun gain.

### 3.2.6 Le pousse-pièces

Au démarrage, le joueur doit tenter de deviner la couleur du prochain jeton qui tombera du pousse-pièces et sur la parité du chiffre figurant sur le jeton, en cliquant sur « PAIR » ou « IMPAIR » puis sur « ROUGE » ou « BLEU ».

Ensuite, le joueur clique sur le jeton pour l'insérer dans le pousse-pièces et un tirage au sort est alors réalisé pour déterminer la couleur et la parité du jeton qui tombera en premier du pousse-pièces.

Si le joueur devine correctement la parité et la couleur du jeton, le quatrième et dernier palier est atteint et le joueur remporte le gain associé, correspondant au gain obtenu au précédent palier multiplié par le coefficient multiplicateur tiré au sort au troisième palier, en application du sous-article 3.2.5.

Si les choix du joueur sont incorrects, la prise de jeu est perdante et le joueur ne peut prétendre à aucun gain.

## **3.3. Détermination du montant du lot**

3.3.1. Pour remporter un gain, le joueur doit atteindre de 1 à 4 paliers dans les conditions visées au sous-article 3.2.

Si le joueur atteint le ou les paliers suivants, le montant du gain en cours associé au palier atteint correspond au montant du gain associé au palier précédent multiplié par le coefficient multiplicateur tiré au sort après l'atteinte du palier précédent, à l'exception du gain du 1er palier qui correspond au montant de la mise choisie multiplié par le coefficient multiplicateur tiré au sort au début de la prise de jeu lorsque le joueur clique sur « Jouez », conformément à l'article 3.2.

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

Numéro du palier	Multiplicateur de gain par palier*	La probabilité d'obtenir le multiplicateur est de 1 chance sur :*	La probabilité d'atteindre le palier est de 1 chance sur :	La probabilité de franchir l'ensemble des paliers concernés depuis le début de la partie est de 1 chance sur :
1 « La roue »	1	1,67	2	2
	2	2,50		
2 « Le tir à la carabine »	2	1,44	3	6
	5	4,67		
	6	11,19		
3 « Le chamboule-tout »	3	1,14	4	24
	8	12,37		
	16,67	22,94		
4 « Le pousse-pièces »	3	1,08	4	96
	10	16,06		
	50	83,33		

\* Valeur arrondie au centième près.

3.3.3 Le gain maximum pour chaque prise de jeu, atteignable à la fin des 4 paliers et dans l'hypothèse où le plus important coefficient multiplicateur aurait été tiré au sort à chaque palier, est de :

- 10 000 € pour une mise initiale de 1 € ;
- 20 000 € pour une mise initiale de 2 € ;
- 30 000 € pour une mise initiale de 3 €.

Ainsi, la probabilité d'obtenir le gain maximum pour chaque prise de jeu est de 1 chance sur 5 135 211,40 (valeur arrondie au centième près).

3.3.4 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 4ème palier proposé par le jeu « Lucky Park », conformément aux dispositions ci-dessus.

#### **Article 4 – Publication**

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, le 1er décembre 2017, le 19 décembre 2017, le 6 mars 2018, le 3 mai 2018, le 31 janvier 2019, le 19 avril 2019, le 13 juin 2019, le 18 octobre 2019, le 30 octobre 2019, le 2 décembre 2019, le 23 décembre 2019, le 20 janvier 2020 et 28 avril 2020.

Par délégation de la Présidente-directrice générale de La Française des Jeux,  
C. LANTIERI