

Règlement particulier du jeu de grattage de La Française des jeux accessible par internet dénommé « Dédé »

NOR : FDJJ2011658X

**Article 1
Cadre juridique**

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

Les prises de jeu sur internet pour le jeu « Dédé » seront, en principe, possibles à compter du 6 juillet 2020. Si la date du 6 juillet 2020 ne pouvait être respectée pour des raisons techniques, les joueurs en seraient informés par un message sur le site Internet www.fdj.fr.

**Article 2
Emissions d'unités de jeu et prix**

Le jeu est fractionné en plusieurs émissions d'unité de jeu, chaque émission est répartie en blocs de 3 000 000 unités de jeux. Le prix de vente de l'unité de jeu est fixé à 1€.

**Article 3
Lots**

Pour chaque bloc d'unités de jeu, le tableau de lots est le suivant :

Nombre de lots	Montant du lot	Total
2 lots de	1 000 €	2 000 €
75 lots de	50 €	3 750 €
39 999 lots de	10 €	399 990 €
240 000 lots de	3 €	720 000 €
200 000 lots de	2 €	400 000 €
409 260 lots de	1 €	409 260 €
889 336 lots formant un total de		1 935 000 €

Le montant du lot indiqué dans le tableau ci-dessus correspond au lot global de l'unité de jeu et peut correspondre dans certains cas à un cumul de gains liés à plusieurs zones de jeux gagnantes sur une même unité de jeu.

**Article 4
Description des jeux**

4.1 Le joueur sélectionne tout d'abord l'une des trois représentations graphiques proposées représentant chacune un univers : « L'espace », « La banquise » ou « La plage tropicale ».

4.2 Le joueur valide sa mise de 1 euro en cliquant sur le bouton « JOUEZ 1 € ». La mise est débitée sur les disponibilités de son compte FDJ®. Si, pour une raison quelconque, le joueur ne peut pas voir tout ou partie du déroulement de son unité de jeu à quelque moment que ce

soit après que sa mise a été débitée, il pourra en vérifier le caractère gagnant ou perdant en consultant la dernière unité de jeu enregistrée dans son historique de jeu.

4.3 Chaque unité de jeu est constituée des zones de jeu réparties comme suit :

- Une zone de jeu dénommée « Lancer 1 » représentée par deux dés juxtaposés, à laquelle est associée une zone de jeu dénommée « Gain ».
- Une zone de jeu dénommée « Lancer 2 » représentée par deux dés juxtaposés, à laquelle est associée une zone de jeu dénommée « Gain »,

Les zones de jeu « Gain » sont représentées par une soucoupe volante pour l'univers graphique « L'espace », par un igloo pour l'univers graphique « La banquise » et par un coffre pour l'univers graphique « La plage tropicale ».

4.4 Les éléments inscrits sous les zones de jeu « Lancer 1 » et « Lancer 2 » sont, pour chaque zone de jeu, deux symboles représentant chacun une face de dé, qui peut comporter 1, 2, 3, 4, 5 ou 6 points. L'élément inscrit sous chacune des zones de jeu « Gain » est une somme en euros.

4.5 Le joueur clique sur la zone de jeu « Lancer 1 » et découvre deux symboles représentant chacun une face de dé comportant chacune un nombre de points, conformément au sous-article 4.4. Le joueur clique ensuite sur la zone de jeu « Gain » associée à la zone de jeu « Lancer 1 » et découvre une somme en euros, conformément au sous-article 4.4.

Si le joueur découvre sous la zone de jeu « Lancer 1 » deux faces de dé dont la somme des points est strictement égale à 7, le « Lancer 1 » est gagnant et le joueur remporte la somme indiquée dans la zone de jeu « Gain » associée.

Le « Lancer 1 » est perdant dans tous les autres cas.

4.6 Le joueur clique sur la zone de jeu « Lancer 2 » et découvre deux symboles représentant chacun une face de dé comportant chacune un nombre de points, conformément au sous-article 4.4. Le joueur clique ensuite sur la zone de jeu « Gain » associée à la zone de jeu « Lancer 2 » et découvre une somme en euros, conformément au sous-article 4.4.

Si le joueur découvre sous la zone de jeu « Lancer 2 » deux faces de dé dont la somme des points est strictement égale à 7, le « Lancer 2 » est gagnant et le joueur remporte la somme indiquée dans la zone de jeu « Gain » associée.

Le « Lancer 2 » est perdant dans tous les autres cas.

4.7 A l'issue de ces opérations, si le joueur obtient plusieurs gains, les gains s'additionnent pour former un lot unique indivisible.

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

Fait le 26 mai 2020,

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

C. LANTIERI