

**Règlement particulier du jeu de loterie instantanée de La Française des Jeux
accessible par internet dénommé « MOTS CROISES »**

**Article 1^{er}
Cadre juridique**

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

Les prises de jeu sur internet pour le jeu MOTS CROISES seront, en principe, possibles à compter du 28 novembre 2011. Si la date du 28 novembre 2011 ne pouvait pas être respectée, pour des raisons techniques, les joueurs en seraient informés par un message sur le site internet www.fdj.fr.

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

Le jeu est fractionné en plusieurs émissions d'unités de jeu ; chaque émission est répartie en blocs de 1 500 000 unités de jeu. Le prix de vente de l'unité de jeu est fixé à 3 euros.

**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	30 000 €	60 000 €
20 lots de	1 000 €	20 000 €
100 lots de	500 €	50 000 €
2 800 lots de	150 €	420 000 €
17 500 lots de	30 €	525 000 €
42 000 lots de	13 €	546 000 €
210 000 lots de	6 €	1 260 000 €
59 700 lots de	3 €	179 100 €
332 122 lots formant un total de		3 060 100 €

Article 4

Description du jeu

4.1 Chaque unité de jeu est représentée à l'écran par deux zones de jeux à découvrir, réparties comme suit :

- une première zone de jeu représentée par 14 points d'interrogation
- une deuxième zone de jeu représentée par une grille de mots croisés sur laquelle figure 18 mots inscrits horizontalement ou verticalement.

4.2 Les éléments inscrits sous la couche grattable de la zone de jeu représentée par 14 points d'interrogation sont 14 lettres distinctes de l'alphabet.

4.3 Les éléments inscrits sous la couche grattable de la zone représentée par la grille de mots croisés sont 18 mots tels que visés à l'article 4.1.

4.4 Le joueur valide sa mise de 3 euros en cliquant sur le bouton « Jouer ». La mise est débitée sur les disponibilités. 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 peut en vérifier le caractère gagnant ou perdant en consultant la dernière unité de jeu enregistrée dans son historique de jeu.

4.5 Le joueur clique, dans l'ordre souhaité, sur chacun des 14 points d'interrogation pour découvrir ses 14 lettres. Si le joueur choisit de cliquer sur le bouton « Auto », l'ensemble des points d'interrogation se révèle automatiquement. Le joueur peut également découvrir manuellement les points d'interrogation de son choix puis cliquer sur le bouton « Auto » pour découvrir les points d'interrogation restants.

Le joueur découvre simultanément sur la grille de mots croisés toutes les lettres correspondantes aux lettres découvertes sous les 14 points d'interrogation. Si, grâce à ses 14 lettres, le joueur reconstitue entièrement au moins deux mots dans la grille de mots croisés, l'unité de jeu est gagnante. Pour que l'unité de jeu soit gagnante, les mots doivent être entièrement reconstitués, c'est-à-dire que chaque mot doit être formé d'une suite ininterrompue de lettres délimitée soit par une case grisée, soit par le bord de la grille ; toutes les lettres du mot doivent figurer parmi les 14 lettres décrites à l'article 4.2.

Aucun mot ne peut être formé en diagonale, ni de droite à gauche, ni de bas en haut.

4.6 Le montant du lot gagné est déterminé par le nombre de mots entièrement reconstitués par le joueur grâce à ses 14 lettres :

- 2 mots reconstitués : 3 €
- 3 mots reconstitués : 6 €
- 4 mots reconstitués : 13 €
- 5 mots reconstitués : 30 €
- 6 mots reconstitués : 150 €
- 7 mots reconstitués : 500 €
- 8 mots reconstitués : 1 000 €
- 9 mots reconstitués : 30 000 €

Le joueur peut obtenir un seul lot au maximum.

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

4.8 Les combinaisons de lettres apparaissant dans la grille de mots croisés et pouvant conduire à la lecture d'une marque, d'un mot mal orthographié ou inconvenant, résultent de la formation aléatoire des grilles de mots. La responsabilité de La Française des Jeux ne saurait être engagée à ce titre.

Fait à Boulogne-Billancourt, le 3 novembre 2011 et le 11 juillet 2014

Le président-directeur général de La Française des Jeux

C. BLANCHARD-DIGNAC