

Règlement particulier du jeu de grattage de La Française des Jeux accessible par internet dénommé « NIGHTMARE OF HADES »
(Applicable à compter du 13 avril 2026)

Article 1 - Cadre juridique

Le présent règlement particulier est pris en complément des Conditions générales de l'offre des jeux de loterie sur compte de La Française des Jeux, ainsi que du règlement du jeu accessible par internet dénommé « SUPER JACKPOT », dont les dispositions s'appliquent à l'offre de jeux décrite à l'article 2 du présent règlement.

Article 2 - Participation aux jeux « NIGHTMARE OF HADES » et « SUPER JACKPOT »

La participation au jeu « NIGHTMARE OF HADES » implique la participation au jeu « SUPER JACKPOT », régi par son propre règlement visé à l'article 1er du présent règlement.

Les jeux « NIGHTMARE OF HADES » et « SUPER JACKPOT » sont obligatoirement commercialisés ensemble et constituent une offre commune de jeux dont le prix de vente est fixé à 1 € ou 2 € (au choix du joueur) et se décompose comme suit :

- Pour une mise de 1 € :
 - 0,97 € pour le jeu « NIGHTMARE OF HADES »
 - 0,03 € pour le jeu « SUPER JACKPOT » ;
- Pour une mise de 2 € :
 - 1,94 € pour le jeu « NIGHTMARE OF HADES »
 - 0,06 € pour le jeu « SUPER JACKPOT ».

En jouant à « NIGHTMARE OF HADES », le joueur dispose selon la mise qu'il a choisie de trois ou six participations au jeu « SUPER JACKPOT », le prix unitaire de chaque participation étant de 0,01€.

Article 3 - Emissions d'unités de jeu et prix du jeu

Le jeu est fractionné en plusieurs émissions d'unités de jeu : chaque émission est répartie en blocs de 1 500 000 unités de jeu pour chacune des mises.

Le prix de vente de l'unité de jeu dépend de la mise choisie par le joueur. Le joueur choisit sa mise entre 1 € et 2 €. S'il choisit une mise de 1 €, le prix de vente de l'unité de jeu est fixé à 0,97 €. S'il choisit une mise de 2 €, le prix de vente de l'unité de jeu est fixé à 1,94 €.

Le joueur valide sa mise, débitée sur les disponibilités de son compte FDJ, en cliquant sur le bouton « JOUEZ 1 € » ou « JOUEZ 2 € » dépendant de la mise sélectionnée par le joueur.

Article 4 - Lots du jeu « NIGHTMARE OF HADES »

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

4.1. Lots du jeu « NIGHTMARE OF HADES » pour une mise de 1 €

Nombre de lots	Montant du lot	Total
1 lot de	10 000 €	10 000 €
1 lot de	500 €	500 €
2 lots de	200 €	400 €
100 lots de	100 €	10 000 €
500 lots de	50 €	25 000 €
1 000 lots de	20 €	20 000 €
1 000 lots de	15 €	15 000 €
5 000 lots de	10 €	50 000 €
5 000 lots de	9 €	45 000 €
5 000 lots de	8 €	40 000 €
5 000 lots de	7 €	35 000 €
5 000 lots de	6 €	30 000 €
10 000 lots de	5 €	50 000 €
40 000 lots de	4 €	160 000 €
40 000 lots de	3 €	120 000 €
137 000 lots de	2 €	274 000 €
133 600 lots de	1 €	133 600 €
388 204 lots formant un total de		1 018 500 €

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 au sein de la même unité de jeu.

4.2. Lots du jeu « NIGHTMARE OF HADES » pour une mise de 2 €

Nombre de lots	Montant du lot	Total
1 lot de	20 000 €	20 000 €
1 lot de	1 000 €	1 000 €
2 lots de	400 €	800 €
100 lots de	200 €	20 000 €
500 lots de	100 €	50 000 €
1 000 lots de	40 €	40 000 €
1 000 lots de	30 €	30 000 €
5 000 lots de	20 €	100 000 €
5 000 lots de	18 €	90 000 €
5 000 lots de	16 €	80 000 €
5 000 lots de	14 €	70 000 €
5 000 lots de	12 €	60 000 €
10 000 lots de	10 €	100 000 €
40 000 lots de	8 €	320 000 €
40 000 lots de	6 €	240 000 €
137 000 lots de	4 €	548 000 €
133 600 lots de	2 €	267 200 €
388 204 lots formant un total de		2 037 000 €

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 au sein de la même unité de jeu.

Article 5 - Description du jeu « NIGHTMARE OF HADES »








5.1. L'unité de jeu est composée d'une première étape de jeu dénommée « Jeu principal » et peut-être composée dans certains cas d'une seconde étape de jeu dénommée « Jeu bonus ».

5.2. Première étape de jeu dénommée « Jeu principal »

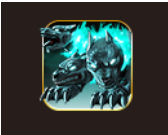
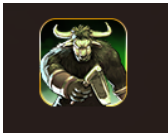

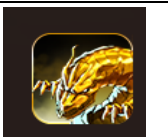
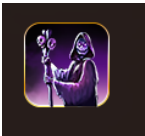

5.2.1. Le joueur clique sur le bouton « GO » pour effectuer un premier lancer et révéler les 48 symboles qui composent la matrice du « Jeu principal », répartis en six colonnes et huit lignes.

Le joueur dispose de quatre lancers.

5.2.2. Si le joueur découvre dans la matrice, au cours d'un lancer, six symboles gagnants (« symboles classiques » ou « symboles premium ») identiques directement en contact les uns avec les autres (symboles identiques mitoyens verticalement, horizontalement ou en diagonale), l'unité de jeu est gagnante et le joueur remporte le gain associé à cette combinaison gagnante, tel qu'indiqué sur l'écran des règles du jeu et dans les tableaux ci-dessous :

Symboles gagnants « classiques »			
Si le joueur découvre 6 symboles gagnants « classiques » identiques en contact :		Il remporte le gain suivant :	
		Pour une mise de 1€	Pour une mise de 2€
Sceptre		0,50 €	1 €
Epée		0,50 €	1 €
Faucille		1 €	2 €
Poison		1 €	2 €
Tourbillon		2 €	4 €
Tête de mort		2 €	4 €
Casque		3 €	6 €

Eclair		5 €	10 €
--------	---	-----	------

Symboles gagnants « premium »			
Si le joueur découvre 6 symboles gagnants « premium » identiques en contact :		Il remporte le gain suivant :	
		Pour une mise d'un euro (1 €)	Pour une mise de deux euros (2 €)
Cerbère		10 €	20 €
Minotaure		20 €	40 €
Hydre		50 €	100 €
Dragon		100 €	200 €
Monstre violet		500 €	1 000 €
Monstre rose		500 €	1 000 €

Les combinaisons gagnantes sont cumulables au sein d'un même lancer.

- 5.2.3. Au cours d'un lancer, si le joueur découvre dans la matrice une combinaison gagnante associée à un ou plusieurs symbole(s) « multiplicateur » (parmi les coefficients suivants : x2, x3, x4, x6, x8, x10, x20, x30, x50, x100, à l'exclusion de tout autre coefficient multiplicateur), le gain associé à cette combinaison est multiplié par ce(s) multiplicateur(s).
- 5.2.4. Au cours du « Jeu principal », les symboles gagnants « premium » découvert par le joueur dans la matrice à chaque lancer sont collectés dans les jauges correspondantes au-dessus de la matrice. Si une jauge est complétée, la fonction de jeu correspondante se déclenche pour le lancer en cours :
- **Symbole « Cerbère »** : au cours d'un lancer, si la fonction « ENFER » se déclenche, telle que mentionnée sur l'écran des règles du jeu, plusieurs symboles disparaissent et sont remplacés par de nouveaux symboles.

- **Symbole « Hydre »** : au cours d'un lancer, si la fonction « CHATIMENT » se déclenche, telle que mentionnée sur l'écran des règles du jeu, plusieurs symboles différents disparaissent et sont remplacés par un seul et même symbole.
- **Symbole « Monstre rose »** : au cours d'un lancer, si la fonction « BRASIER » se déclenche, telle que mentionnée sur l'écran des règles du jeu, tous les symboles de la matrice disparaissent et sont remplacés par de nouveaux symboles.
- **Symbole « Minotaure »** : au cours d'un lancer, si la fonction « DAMNATION » se déclenche, telle que mentionnée sur l'écran des règles du jeu, plusieurs symboles disparaissent et sont remplacés par des symboles « Joker », qui permettent de remplacer n'importe quel symbole gagnant (« symboles classiques » ou « symboles premium ») afin de réaliser éventuellement une combinaison gagnante de six symboles gagnants identiques, conformément au sous-article 5.2.2.
- **Symbole « Dragon »** : au cours d'un lancer, si la fonction « FURIE » se déclenche, telle que mentionnée sur l'écran des règles du jeu, plusieurs symboles disparaissent et sont remplacés par des symboles gagnants « premium ».
- **Symbole « Monstre violet »** : au cours d'un lancer, si la fonction « TENEBRES » se déclenche, telle que mentionnée sur l'écran des règles du jeu, plusieurs symboles disparaissent et sont remplacés par des symboles « multiplicateur », conformément au sous-article 5.2.3.

5.2.5. Au cours du « Jeu principal », si le joueur collecte dans la matrice six symboles « Boules de feu », tels que représentés sur l'écran des règles du jeu, il remporte 50 € pour une mise de 1 € et 100 € pour une mise de 2 €.

5.2.6. Au cours du « Jeu principal », si le joueur collecte dans la matrice les cinq lettres du mots « HADES », c'est-à-dire la lettre « H », la lettre « A », la lettre « D », la lettre « E » et la lettre « S », il accède à la fin de ses lancers à l'étape de jeu « Jeu bonus ».

5.2.7. Au cours d'un lancer, si le joueur découvre dans la matrice un symbole « Mystère », tel que représenté sur l'écran des règles du jeu, il clique dessus et remporte soit un, deux ou trois lancers supplémentaires, soit l'une des 5 lettres du mot « HADES », soit un gain parmi les montants en euros suivants :

- Pour une mise de 1 € : 1 €, 2 €, 3 €, 4 €, 5 €, 10 €, 20 € et 100 €, à l'exclusion de tout autre montant.
- Pour une mise de 2 € : 2 €, 4 €, 6 €, 8 €, 10 €, 20 €, 40 €, et 200 €, à l'exclusion de tout autre montant.

5.2.8. L'étape de jeu « Jeu principal » prend fin lorsque le joueur a effectué tous ses lancers.

5.2.9. L'étape de jeu « Jeu principal » est perdante dans tous les autres cas.

5.3. Seconde étape de jeu dénommée « Jeu bonus ».

5.3.1. Le joueur accède à l'étape de jeu « Jeu bonus » s'il découvre au cours de l'étape de jeu « Jeu principal » les cinq lettres formant le mot « HADES », conformément au sous-article 5.2.6.

5.3.2. L'étape de jeu « Jeu bonus » n'est pas une unité de jeu gratuite mais une étape supplémentaire qui prolonge l'acte de jeu du joueur avant la révélation du résultat de son unité de jeu. Il s'agit d'une étape de l'unité de jeu dont l'issue est, dans tous les cas, gagnante.

5.3.3. Le joueur clique sur le bouton « GO » pour effectuer un premier lancer et révéler les 48 symboles qui composent la matrice du « Jeu bonus », répartis en six colonnes et huit lignes.

Le joueur dispose de six lancers.

5.3.4. Si le joueur découvre dans la matrice, au cours d'un lancer, six symboles gagnants (« symboles classiques » ou « symboles premium ») identiques directement en contact les uns avec les autres (symboles identiques mitoyens verticalement, horizontalement ou en diagonale), l'unité de jeu est gagnante et le joueur remporte le gain associé à cette combinaison gagnante, tel qu'indiqué sur l'écran des règles du jeu et dans les tableaux du sous-article 5.2.2.

Les combinaisons gagnantes ne sont pas cumulables au sein d'un même lancer.

5.3.5. Au cours d'un lancer, si le joueur découvre dans la matrice une combinaison gagnante associée à un ou plusieurs symbole(s) « multiplicateur » (parmi les coefficients suivants : x2, x3, x4, x5, x6, x7, x8, x9, x10, x20, x30, x50, x100, à l'exclusion de tout autre coefficient multiplicateur), le gain associé à cette combinaison est multiplié par ce(s) multiplicateur(s).

5.3.6. Au cours de chaque lancer, l'une des fonctions de jeu décrite au sous-article 5.2.5 se déclenchera. Dans le cas où, au cours d'un lancer, la fonction « TENEBRES » se déclenche, les symboles « multiplicateurs » apparaissant seront parmi ceux énoncés au sous-article 5.3.5.

5.3.7. L'étape de jeu « Jeu bonus » prend fin lorsque le joueur a effectué tous ses lancers.

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

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

Fait le 4 février 2026

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

V. DANO