

Règlement particulier du jeu de grattage de La Française des jeux accessible par internet dénommé « FLIPPER NOVA »
(Applicable à compter du 8 juin 2026)

Article 1^{er} - 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 « FLIPPER NOVA » et « SUPER JACKPOT »

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

Les jeux « FLIPPER NOVA » et « SUPER JACKPOT » sont obligatoirement commercialisés ensemble et constituent une offre commune de jeux dont le prix de vente est fixé à 1 € et se décompose comme suit :

- 0,97 € pour le jeu « FLIPPER NOVA »
- 0,03 € pour le jeu « SUPER JACKPOT »

En jouant à « FLIPPER NOVA », le joueur dispose de trois participations au jeu « SUPER JACKPOT », le prix de chaque participation étant de 0,01 €.

Article 3 - 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 0,97 €. Le joueur valide sa mise, débitée sur les disponibilités de son compte FDJ, en cliquant sur le bouton « JOUEZ 1 € ».

Article 4 - Lots

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

Nombre de lots	Montant du lot	Total
1 lot de	10 000 €	10 000 €
2 lots de	1 000 €	2 000 €
200 lots de	100 €	20 000 €
15 000 lots de	10 €	150 000 €
20 000 lots de	6 €	120 000 €
50 000 lots de	4 €	200 000 €
150 000 lots de	2 €	300 000 €
216 500 lots de	1€	216 500 €
451 703 lots formant un total de		1 018 500 €

Article 5 - Description du jeu

5.1. L'unité de jeu est composée de deux étapes de jeu successives : une première étape de jeu dénommée « Etape 1 » et une seconde étape de jeu dénommée « Etape 2 ».

5.2. Première étape de jeu dénommée « Etape 1 »

5.2.1. La première étape de jeu dénommée « Etape 1 » est représentée à l'écran par un plateau de jeu de type flipper décliné en trois niveaux distincts. Le joueur choisit l'un des trois niveaux proposés. Le choix du niveau par le joueur est sans incidence sur le résultat de son unité de jeu.

5.2.2. Au cours de l'« Etape 1 », la bille peut accéder à un portail situé en haut du plateau de jeu, permettant au joueur de poursuivre la partie dans un autre niveau du plateau de jeu. À défaut d'accès à ce portail, le joueur poursuit sa partie dans le niveau initialement sélectionné.

5.2.3. A chaque plateau, il est associé 4 compteurs :

- Un compteur du nombre de billes restantes ;
- Un compteur dénommé « VOTRE SCORE » ;
- Un compteur dénommée « OBJECTIF » ;
- Un compteur dénommé « MEILLEUR SCORE ».

5.2.4. Le joueur dispose de trois billes. Il utilise les commandes du flipper (clic souris ou touches clavier sur ordinateur, tape sur écran sur smartphone ou tablette) pour faire circuler chaque bille sur le plateau de jeu et gagner des points ou une bille supplémentaire. Le joueur perd une bille si celle-ci tombe en bas du plateau de jeu.

5.2.5. Les points gagnés par le joueur au cours de l'« Etape 1 » s'ajoutent automatiquement au compteur « VOTRE SCORE ».

5.2.6. Au cours de l'« Etape 1 », le joueur récolte automatiquement une étoile qui vient s'incrémenter en bas du plateau de jeu.

5.2.7. Si, au cours de l'« Etape 1 », le score du joueur affiché dans le compteur « VOTRE SCORE » atteint le score affiché dans le compteur « OBJECTIF », le joueur collecte un symbole « étoile » supplémentaire.

Le joueur peut collecter ainsi jusqu'à quatre étoiles supplémentaires (2^{ème}, 3^{ème}, 4^{ème} et 5^{ème} symbole « étoile »). Après l'obtention d'un symbole « étoile », le score affiché dans le compteur « OBJECTIF » est automatiquement réévalué afin de permettre la collecte d'un nouveau symbole « étoile ».






5.2.8. Si, au cours de l'« Etape 1 », le score du joueur affiché dans le compteur « VOTRE SCORE » atteint le score affiché dans le compteur « MEILLEUR SCORE », le joueur collecte un sixième symbole « étoile ».




5.2.9. L'étape de jeu « Etape 1 » prend fin lorsque le joueur a utilisé toutes ses billes.

5.3. Seconde étape de jeu dénommée « Etape 2 »

5.3.1. La deuxième étape de jeu comporte deux zones de jeux réparties comme suit :

- Une zone de jeu représentée par le nombre de symboles « étoile » collectés par le joueur au cours de l'« Etape 1 » ;
- Une zone de jeu représentée par un tableau comprenant huit lignes horizontales de trois « symboles gagnants », associées chacune à un montant en euros, tels que représentés sur l'écran du jeu et dans le tableau ci-dessous :

Si le joueur collecte 3 « symboles gagnants » identiques	Il remporte le gain en euros suivant
 Symbole « Fusée »	10 000 euros
 Symbole « Planète »	1 000 euros
 Symbole « Casque d'astronaute »	100 euros
 Symbole « Soucoupe volante »	10 euros
 Symbole « Satellite »	6 euros

 <p data-bbox="424 405 782 439">Symbole « Pluie d'étoiles »</p>	<p data-bbox="1091 197 1187 230">4 euros</p>
 <p data-bbox="466 629 740 663">Symbole « Palmier »</p>	<p data-bbox="1091 448 1187 481">2 euros</p>
 <p data-bbox="453 853 756 887">Symbole « Météorite »</p>	<p data-bbox="1098 672 1181 705">1 euro</p>

5.3.2. Le joueur clique sur chacun des symboles « étoile » collectés afin de révéler un ou plusieurs « symboles gagnants ». Si le joueur découvre au moins trois « symboles gagnants » identiques parmi les symboles révélés, l'unité de jeu est gagnante et le joueur remporte le montant en euros associé à ces « symboles gagnants », conformément au sous-article 5.3.1.

5.3.3. L'« Etape 2 » du jeu prend fin lorsque l'ensemble des symboles « étoile » collectées ont été révélées.

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

5.4. Les actions du joueur au cours de sa partie sont sans incidence sur le résultat de son unité de jeu.

Fait le 17/03/2026

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

V. DANO