

Règlement particulier du jeu de grattage de La Française des Jeux accessible par internet dénommé « EMMA'S ADVENTURE »
(Applicable à compter du 12 octobre 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 jeu décrite à l'article 2 du présent règlement.

Article 2
Participation aux jeux « EMMA'S ADVENTURE » et « SUPER JACKPOT »

La participation au jeu « EMMA'S ADVENTURE » implique la participation au jeu « SUPER JACKPOT », régi par son propre règlement visé à l'article 1^{er} du présent règlement.

Les jeux « EMMA'S ADVENTURE » 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 « EMMA'S ADVENTURE »
- 0,03 € pour le jeu « SUPER JACKPOT ».

En jouant à « EMMA'S ADVENTURE », le joueur dispose de trois participations au jeu « SUPER JACKPOT », le prix unitaire 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 6 000 000 unités de jeu. Le prix de vente de l'unité de jeu est fixé à 0,97 euro. Le joueur valide sa mise, débitée sur les disponibilités de son compte FDJ, en cliquant sur le bouton « 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 €
21 lots de	1 100 €	23 100 €
40 lots de	1 000 €	40 000 €
110 lots de	102 €	11 220 €
160 lots de	101 €	16 160 €
900 lots de	100 €	90 000 €

680 lots de	60 €	40 800 €
460 lots de	51 €	23 460 €
340 lots de	50 €	17 000 €
3 500 lots de	21 €	73 500 €
3 800 lots de	20 €	76 000 €
5 700 lots de	11 €	62 700 €
17 700 lots de	10 €	177 000 €
38 000 lots de	6 €	228 000 €
48 000 lots de	5 €	240 000 €
96 000 lots de	4 €	384 000 €
200 000 lots de	3 €	600 000 €
577 330 lots de	2 €	1 154 660 €
690 000 lots de	1 €	690 000 €
1 682 742 lots formant un total de		3 957 600 €

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 sur une même unité de jeu.

Article 5 Description du jeu

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 L'unité de jeu est représentée à l'écran par les éléments suivants :

- Une zone de jeu représentée par une matrice composée de 8 lignes et 8 colonnes comprenant des symboles et 5 armoires verrouillées contenant des « symboles gagnants », des « symboles bonus » et/ou des multiplicateurs X2 ;
- Une zone de jeu représentée par 7 étagères associées chacune à une jauge et à un montant en euros, affichant le nombre de « symboles gagnants » collectés au cours du « Jeu principal » ;
- Une zone de jeu représentée par une jauge « JEU BONUS » affichant le nombre de « symboles bonus » collectés au cours du Jeu principal ;
- Un personnage dénommé ci-après « Emma », situé à gauche de l'écran de jeu.

5.2.2 Le joueur déplace les symboles de la matrice pour créer des combinaisons de trois symboles identiques alignés sur une ligne verticale ou horizontale. Le joueur peut également réaliser des combinaisons spéciales, conformément au sous-article 5.7. Si le déplacement d'un symbole réalisé par le joueur ne lui permet pas de réaliser une combinaison, son déplacement n'est pas réalisé et il doit déplacer un autre symbole.

À chaque combinaison de symboles effectuée, les symboles concernés disparaissent et de nouveaux symboles remplissent la matrice (sauf dans les cas où une armoire bloque l'apparition de nouveaux symboles). S'il n'y a plus de combinaisons possibles, de nouveaux symboles apparaîtront pour l'ensemble de la matrice.

Chaque combinaison réalisée par le joueur est égale à un « coup ». Le joueur dispose de 15 coups au cours du « Jeu principal ». Seules les combinaisons directement réalisées par le joueur ont un impact sur le nombre de coups. Les combinaisons réalisées seules suite à l'apparition de nouveaux symboles – déclenchée par un coup du joueur ou par les effets d'une combinaison spéciale – ne décrémentent pas le nombre de coups restants du joueur.

- 5.2.3 Les armoires dans la matrice comportent quatre verrous. La réalisation d'une combinaison en contact avec une armoire verrouillée (au-dessus, à côté ou en dessous) ou bien l'impact d'une combinaison spéciale qui touche l'armoire déclenchera l'ouverture de l'un des verrous.

Une fois tous les verrous ouverts, la combinaison suivante réalisée en contact avec l'armoire (ou l'impact d'une combinaison spéciale qui touche l'armoire) ouvrira la porte de l'armoire et les « symboles gagnants » découverts viendront incrémenter les jauges correspondantes sur les étagères. Les armoires peuvent aussi contenir un multiplicateur X2 qui va s'appliquer au montant en euros associé à l'une des jauges aléatoirement.

L'armoire concernée disparaît et de nouveaux symboles remplissent la matrice.

- 5.2.4 Il y a au total 7 catégories de « symboles gagnants » différentes permettant de compléter les jauges des étagères, associées chacune à un montant en euros, tel qu'affiché sur l'écran de jeu et dans le tableau ci-dessous :

Si le joueur complète une jauge entière de « symboles gagnants » suivants :		Le joueur remporte un montant en euros de :
Plantes (4 symboles gagnants)		20 €
Bougies (4 symboles gagnants)		10 €
Bourses (4 symboles gagnants)		5 €
Bouteilles roses (3 symboles gagnants)		4 €
Pots dorés (3 symboles gagnants)		3 €
Pots bleus (3 symboles gagnants)		2 €
Pots rouges (3 symboles gagnants)		1 €

- 5.2.5 Si le joueur complète une ou plusieurs jauges entières de « symboles gagnants », l'unité de jeu est gagnante et le joueur remporte le ou les gain(s) associé(s) à la ou aux jauge(s) entièrement complétée(s), conformément au sous-article 5.2.4.
- 5.2.6 Au cours du « Jeu principal », si le joueur découvre un « symbole bonus » représenté par une « clé » dans une armoire ou dans un symbole « Coffre spécial » (conformément au sous article 5.8), il vient incrémenter la jauge « JEU BONUS ».

Si le joueur collecte 4 symboles bonus, il accède au « Jeu bonus » à la fin du « Jeu principal ».

5.2.7 L'étape de jeu « Jeu principal » prend fin lorsque le joueur a épuisé ses coups.

Dans le cas où les cinq armoires du « Jeu principal » ont été ouvertes avant l'épuisement des coups restants, et que le joueur a déjà débloqué un accès au « Jeu bonus », le « Jeu principal » prend également fin. Si le joueur n'a pas débloqué un accès au « Jeu bonus », la partie est terminée lorsque le joueur a épuisé ses coups.

5.2.8 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 collecte au cours du « Jeu principal » 4 « symboles bonus », 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.

5.3.3 Le « Jeu bonus » est représenté à l'écran par les éléments suivants :

- Une zone de jeu représentée par une matrice composée de 8 lignes et 8 colonnes comprenant des symboles et 5 armoires verrouillées contenant des « symboles gagnants » ;
- Une zone de jeu représentée par 10 étagères associées chacune à une jauge et à un montant en euros, affichant le nombre de « symboles gagnants » collecté au cours du « Jeu principal » et du « Jeu bonus » ;
- Un personnage dénommé ci-après « Emma », situé à gauche de l'écran de jeu.

5.3.4 Les règles du « Jeu bonus » sont identiques à celles du « Jeu principal » mais le joueur ne peut pas découvrir de « symboles bonus ».

Le joueur dispose de 10 coups au cours du « Jeu bonus ». Si le compteur de coups du « Jeu principal » n'est pas à zéro au début du jeu bonus, les 10 coups viennent s'ajouter au nombre de coups restants.

5.3.5 En plus des 7 catégories de « symboles gagnants » déjà présentes dans le « Jeu principal », le « Jeu bonus » comprend 3 nouvelles étagères associées à une jauge et à un montant en euros correspondant à 3 nouvelles catégories de « symboles gagnants » différents et de rangs de gain possibles, tels qu'affiché sur l'écran de jeu et dans le tableau ci-dessous :

Si le joueur complète une jauge entière de « symboles gagnants » suivants :		Le joueur remporte la somme en euros de :
Statues d'animaux (5 symboles gagnants)		10 000 €

Céramiques (4 symboles gagnants)		1 000 €
Pierres précieuses (4 symboles gagnants)		100 €

5.3.6 Si le joueur complète une ou plusieurs jauges entières de « symboles gagnants », l'unité de jeu est gagnante et le joueur remporte le ou les gain(s) associé(s) à la ou aux jauge(s) entièrement complétée(s), conformément aux sous-article 5.2.4 et 5.3.5.

5.3.7 L'étape de jeu « Jeu bonus » prend fin lorsque le joueur a épuisé ses coups.

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

5.5. Les actions du joueur au cours de la partie n'ont pas d'impact sur le résultat de sa prise de jeu.

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

5.7. Combinaisons spéciales

Au cours du « Jeu principal » et du « Jeu bonus », le joueur peut réaliser dans la matrice des combinaisons spéciales. Les combinaisons spéciales, avec leurs effets respectifs, sont les suivantes :

- Aligner 4 symboles identiques dans une colonne : efface toute une ligne horizontale.
- Aligner 4 symboles identiques dans une ligne : efface toute une ligne verticale.
- Aligner 4 symboles identiques en carré : supprime des symboles aléatoires individuels dans l'ensemble de la matrice et/ou ouvre un verrou et/ou une armoire.
- Aligner 5 symboles identiques ou plus dans une colonne ou une ligne : efface tous les symboles du même type que la combinaison réalisée, dans l'ensemble de la matrice. Si un symbole effacé ou plus était en contact avec une armoire, cela ouvre un verrou et/ou une armoire.
- Aligner 5 symboles identiques en forme de T ou de L : efface les symboles autour de la combinaison avec un balayage carré de 3x3, 5x5 ou 7x7.

5.8. Symbole « Coffre spécial »

5.8.1 Au cours du « Jeu principal » et du « Jeu bonus », le joueur peut découvrir dans la matrice un symbole « Coffre spécial ». Lorsqu'un symbole « Coffre spécial » atteint le bas de la matrice, il s'ouvre et révèle les éléments qu'il contient.

5.8.2 Les symboles « Coffres spéciaux » peuvent chacun contenir l'un des éléments suivants :

- Un « symbole gagnant » venant incrémenter la jauge correspondante ;
- Un multiplicateur X2 qui va s'appliquer au montant en euros associé à l'une des jauges aléatoirement ;
- Un « symbole bonus » (uniquement dans le « Jeu principal »).

5.8.3 Il n'est pas possible de former des combinaisons avec un symbole « Coffre spécial ».

5.9. Effets spéciaux

- 5.9.1 Au cours de la partie, une grenouille, un furet ou un oiseau peuvent apparaître à côté du personnage d'Emma.
- 5.9.2 Si le joueur forme une combinaison spéciale dans la matrice alors qu'un ou plusieurs animaux sont visibles, le ou les animaux activent leur effet spécial respectif pour éliminer des symboles, de la façon suivante :
- Grenouille : lance de l'eau sur la matrice et élimine aléatoirement des carrés de 2x2 symboles, le carré de symboles peut aussi ouvrir un verrou et/ou une armoire.
 - Furet : entre dans la matrice par un côté et élimine tous les symboles sur son passage jusqu'à ce qu'il quitte à nouveau la matrice. Le furet peut aussi ouvrir un verrou et/ou une armoire.
 - Oiseau : crée des notes colorées qui touchent et éliminent des symboles de la matrice aléatoirement. Les notes colorées peuvent ouvrir un verrou et/ou une armoire.
- 5.9.3 Au cours de la partie, il est également possible que le personnage d'Emma souffle sur un pissenlit. Les graines expulsées éliminent aléatoirement certains symboles ou touchent des armoires dans la matrice, entraînant alors l'ouverture d'un verrou et/ou d'une armoire.

Article 6

Reprise du déroulement de l'unité de jeu

- 6.1. En complément du dernier alinéa de l'article 8.5 des Conditions générales de l'offre des jeux de loterie sur compte de La Française des Jeux, le joueur dispose d'un délai de 4 heures pour suspendre et reprendre le déroulement de son unité de jeu, une fois qu'il a cliqué sur le bouton « Jouez ».
- 6.2. Si le joueur quitte son unité de jeu avant la fin de son déroulement puis la reprend avant l'expiration du délai de 4 heures, le déroulement de son unité de jeu reprendra là où il s'était arrêté, à la dernière action de jeu. Dans ce cas, si l'une de ses participations au jeu Super Jackpot est gagnante, le joueur sera informé de ce caractère gagnant ainsi que du montant remporté au jeu Super Jackpot au moment où il reprendra le déroulement de son unité de jeu, par dérogation aux dispositions de l'article 3.2.4 du règlement du jeu accessible par internet dénommé « Super Jackpot ».
- 6.3. Si le joueur ne reprend pas son unité de jeu pendant le délai de 4 heures, son unité de jeu aura alors le statut « terminé » et le joueur pourra consulter son historique de jeu afin de connaître le caractère gagnant ou perdant de sa prise de jeu.

Fait le 30 juin 2026,

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

