Règlement particulier du jeu de grattage de La Française des Jeux accessible par internet dénommé « CARNAVAL FOLIES »
(Applicable à compter du 11 août 2025)

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 (anciennement Conditions générales de l'offre des jeux de loterie en ligne), 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 « CARNAVAL FOLIES » et « SUPER JACKPOT »

La participation au jeu « CARNAVAL FOLIES » implique la participation au jeu « SUPER JACKPOT », régi par son propre règlement visé à l'article 1er du présent règlement.
Les jeux « CARNAVAL FOLIES » 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 « CARNAVAL FOLIES »
- 0,03 € pour le jeu « SUPER JACKPOT ».

- Pour une mise de 2€ :
- 1,94 € pour le jeu « CARNAVAL FOLIES »
- 0,06 € pour le jeu « SUPER JACKPOT ».

En jouant à « CARNAVAL FOLIES », 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 « CARNAVAL FOLIES »

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 choisi sa mise entre 1€ ou 2€. S'il choisit une mise de 1€, le prix de vente est fixé à 0,97€. S'il choisit une mise de 2€, le prix de vente 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 « CARNAVAL FOLIES »

4.1 Lots du jeu « CARNAVAL FOLIES » pour une mise de 1€

Pour chaque bloc d'unités de jeu, et pour une mise de 1€, le tableau de lots est le suivant :

Nombre de lots	Montant du lot	Total
1 lot de	10 000 €	10 000 €
1 lot de	1 000 €	1 000 €
1 lot de	500 €	500 €
300 lots de	50 €	15 000 €
3 000 lots de	10 €	30 000 €
75 000 lots de	4 €	300 000 €
250 000 lots de	2 €	500 000 €
176 550 lots de	1 €	176 550 €
504 853 lots formant un total de		1 033 050 €

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 « CARNAVAL FOLIES » pour une mise de 2€

Pour chaque bloc d'unités de jeu, et pour une mise de 2€, le tableau de lots est le suivant :

Nombre de lots	Montant du lot	Total
1 lot de	20 000 €	20 000 €
1 lot de	1 000 €	1 000 €
2 lots de	500 €	1 000 €
100 lots de	200 €	20 000 €
500 lots de	100 €	50 000 €
5 000 lots de	50 €	250 000 €
5 000 lots de	30 €	150 000 €
10 000 lots de	20 €	200 000 €
10 000 lots de	15 €	150 000 €
10 000 lots de	10 €	100 000 €
10 000 lots de	8 €	80 000 €
10 000 lots de	6 €	60 000 €
200 000 lots de	4 €	800 000 €
92 050 lots de	2 €	184 100 €
352 654 lots formant un total de		2 066 100 €

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 « CARNAVAL FOLIES »

5.1 Le joueur lance sa prise de jeu en cliquant sur le bouton « JOUEZ 1€ » ou « JOUEZ 2€ », dépendant de la mise sélectionnée par le joueur, conformément à l'article 3.

5.2 L'unité de jeu est composée d'une première étape de jeu dénommée « Jeu principal » et peut être composée dans certains cas d'étapes de jeu supplémentaires dénommées « Jeu Bonus 1 », « Jeu Bonus 2 », et « Jeu Bonus 3 ».

5.3 Première étape de jeu dénommée « Jeu principal »

5.3.1 L'unité de jeu est représentée à l'écran par une grille de symboles dont la taille et le nombre varient en fonction de la mise choisie par le joueur.

Pour une mise de 1€, l'unité de jeu est représentée par deux zones de jeu :

- Une zone de jeu représentant une grille composée de 5 colonnes et 3 lignes horizontales, comportant 15 cases au total. Il y a un symbole par case, soit 15 symboles au total.
- Une zone de jeu de taille identique figure en dessous de la grille ci-avant mentionnée et est verrouillée par trois cadenas en début de prise de jeu. Cette zone pourra éventuellement être débloquée en cours de prise de jeu, conformément au sous-article 5.3.4, et représentera une fois débloquée une grille identique à celle décrite ci-dessus.

Pour une mise de 2€, l'unité de jeu est représentée par quatre zones de jeu :

- Une zone de jeu représentant une grille composée de 4 colonnes et 4 lignes horizontales, comportant 16 cases au total. Il y a un symbole par case, soit 16 symboles au total.
- Trois zones de jeu identiques figurent à côté et en dessous de la grille ci-avant mentionnée et sont verrouillées par trois cadenas chacune en début de prise de jeu. Ces zones pourront éventuellement être débloquées en cours de prise de jeu, conformément au sous-article 5.3.4, et représenteront une fois débloquées une grille identique à celle décrite ci-avant.

En haut de l'écran de jeu, figurent les mentions « Bonus 1 », « Bonus 2 », « Bonus 3 ». Chacune de ces mentions est associée à trois symboles.
En bas de l'écran de jeu, figurent les éléments suivants :

- Un encart « Gains en cours »,
- Un encart permettant éventuellement d'afficher un coefficient multiplicateur,
- Un bouton « GO », auquel est associé le nombre de lancers restants,

5.3.2 Le joueur clique sur le bouton « GO » pour effectuer un lancer et faire apparaitre les symboles dans la grille débloquée.

Le nombre de lancers initial dépend de la mise sélectionnée par le joueur. Pour une mise de 1€, le joueur dispose de trois lancers. Pour une mise de 2€, le joueur dispose de six lancers.

5.3.3 Si le joueur découvre dans une grille, au cours d'un lancer, une suite continue de quatre symboles identiques 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 mentionné dans les écrans de règles du jeu et dans le tableau ci-dessous :

Pour une mise de 1€ :

Si le joueur découvre une suite continue de 4 symboles identiques :	Il remporte le gain en euros :
Homme 1	0,50 €
Femme 1	0,50 €
Oiseau	1 €
Bague	2 €
Canne	5 €
Bourse	10 €
Parapluie	50 €

Homme 2	500 €

Pour une mise de 2€ :

Si le joueur découvre une suite continue de 4 symboles identiques :	Il remporte le gain en euros :
Homme 1	0,50 €
Femme 1	0,50 €
Oiseau	1 €
Bague	2 €
Canne	5 €

Bourse	10 €
Parapluie	50 €
Eventail	100 €
Homme 2	500 €

5.3.4 Si le joueur découvre, au cours d'un lancer, un symbole « clé », tel que représenté dans les règles du jeu sur l'écran de jeu, celle-ci permet de déverrouiller un cadenas dans l'une des zones de jeu verrouillées.
Lorsque les trois cadenas d'une zone de jeu sont déverrouillés, c'est-à-dire lorsque le joueur a découvert trois symboles « clé », une nouvelle zone de jeu est débloquée.

5.3.5 Si le joueur découvre, au cours d'un lancer, un symbole « rose », tel que représenté dans les règles du jeu sur l'écran de jeu, plusieurs symboles disparaissent aléatoirement afin de faire apparaitre de nouveaux symboles.

5.3.6 Si le joueur découvre, au cours d'un lancer, un symbole « lune », tel que représenté dans les règles du jeu sur l'écran de jeu, tous les symboles de la ligne horizontale dans laquelle il se trouve disparaissent afin de faire apparaitre de nouveaux symboles.

5.3.7 Si le joueur découvre, au cours d'un lancer, un symbole « soleil », tel que représenté dans les règles du jeu sur l'écran de jeu, tous les symboles de la colonne dans laquelle il se trouve disparaissent afin de faire apparaitre de nouveaux symbole.

5.3.8 Si le joueur découvre, au cours d'un lancer, un symbole « Joker », tel que représenté dans les règles du jeu sur l'écran de jeu, celui-ci se dupliquera au même emplacement dans les autres grilles éventuellement débloquées grâce à la découverte de trois clés conformément au sous-article 5.3.4. Au cours des éventuels lancers restants, ces symboles « Joker » seront maintenus à leur emplacement dans les différentes grilles éventuellement débloquées. Les symboles « Joker » permettent de remplacer n'importe

quel symbole afin de réaliser éventuellement une combinaison gagnante de quatre symboles identiques en contact les uns avec les autres.

5.3.9 Si le joueur découvre, au cours d'un lancer, un symbole « +1 » ou « +2 », le joueur obtient respectivement un ou deux lancer(s) supplémentaire(s).

5.3.10 Si le joueur découvre et collecte, au cours du « Jeu Principal », trois symboles « masque de carnaval », tels que représentés dans les règles du jeu sur l'écran de jeu, le joueur accède immédiatement à l'étape de jeu « Jeu Bonus 1 », tel que décrit au sous-article 5.4.

5.3.11 Si le joueur découvre et collecte, au cours du « Jeu Principal », trois symboles « guitare », tels que représentés dans les règles du jeu sur l'écran de jeu, le joueur accède immédiatement à l'étape de jeu « Jeu Bonus 2 », tel que décrit au sous-article 5.5.

5.3.12 Si le joueur découvre et collecte, au cours du « Jeu Principal », trois symboles « parchemin », tels que représentés dans les règles du jeu sur l'écran de jeu, le joueur accède immédiatement à l'étape de jeu « Jeu Bonus 3 », tel que décrit au sous-article 5.6.

5.3.13 Le joueur peut cumuler ses gains au cours du « Jeu principal ».

5.3.14 Le « Jeu principal » prend fin lorsque le joueur ne dispose plus d'aucun lancer.

5.3.15 Le « Jeu Principal » est perdant dans tous les autres cas.

5.4 Etape de jeu dénommée « Jeu Bonus 1 »

5.4.1 L'étape de jeu « Bonus 1 », accessible conformément au sous article 5.3.10, est représentée à l'écran par une grille composée de trois lignes et trois colonnes, soit 9 cases au total. Il y a un symbole par case, soit 9 symboles au total.

5.4.2 Le joueur clique sur le bouton « Go » afin d'effectuer un lancer. Le joueur dispose de 3 lancers.

5.4.3 Au cours d'un lancer, si le joueur découvre une suite continue de trois symboles identiques alignés horizontalement, verticalement ou en diagonale, l'unité de jeu est gagnante et le joueur remporte le gain associé, tel qu'indiqué dans les écrans de règles du jeu et dans le tableau ci-dessous :

Pour une mise de 1€ :

Si le joueur découvre :	Le joueur remporte la somme en euros :
3 symboles identiques « masque violet » alignés horizontalement, verticalement ou en diagonale	1€
3 symboles identiques « masque orange » alignés horizontalement, verticalement ou en diagonale	2€

3 symboles identiques « masque rouge » alignés horizontalement, verticalement ou en diagonale	5€
3 symboles identiques « masque bleu » alignés horizontalement, verticalement ou en diagonale	10€
3 symboles identiques « masque vert » alignés horizontalement, verticalement ou en diagonale	50€

Pour une mise de 2€ :

Si le joueur découvre :	Le joueur remporte la somme en euros :
3 symboles identiques « masque violet » alignés horizontalement, verticalement ou en diagonale	1€
3 symboles identiques « masque orange » alignés horizontalement, verticalement ou en diagonale	2€
3 symboles identiques « masque rouge » alignés horizontalement, verticalement ou en diagonale	10€
3 symboles identiques « masque bleu » alignés horizontalement, verticalement ou en diagonale	50€
3 symboles identiques « masque vert » alignés horizontalement, verticalement ou en diagonale	500€

5.4.4 L'étape de jeu « Bonus 1 » prend fin lorsque le joueur a effectué tous ses lancers.

5.4.5 A l'issue de l'étape de jeu « Jeu Bonus 1 », si le joueur dispose encore de lancers au « Jeu Principal », il poursuit sa prise de jeu au « Jeu Principal » après la fin de l'étape de jeu « Jeu Bonus 1 ».

5.4.6 L'étape de jeu « Bonus 1 » est perdante dans tous les autres cas.

5.5 Etape de jeu dénommée « Jeu Bonus 2 »

5.5.1 L'étape de jeu « Bonus 2 », accessible conformément au sous article 5.3.11, est représentée à l'écran par une roue composée de 20 segments et d'un curseur situé au centre de la roue. Ces segments peuvent comporter :
- un montant en euros parmi les montants suivants pour une mise à 1€ : 1€, 2€, 4€, 5€, 10€, 50€, 1 000€, 10 000€, à l'exclusion de tout autre montant.
- un montant en euros parmi les montants suivants pour une mise à 2€ : 2€, 4€, 5€, 10€, 20€, 50€, 1 000€, 20 000€, à l'exclusion de tout autre montant.
- un coefficient multiplicateur parmi les coefficients suivants, pour une mise à 1€ : x2, x3, x4, x5, x10, x20, x100, à l'exclusion de tout autre coefficient multiplicateur.

- un coefficient multiplicateur parmi les coefficients suivants, pour une mise à 2€ : x2, x3, x4, x5, x10, x20, x50 x100, à l'exclusion de tout autre coefficient multiplicateur.
- une mention « perdu ».
La roue est une animation de jeu et les segments de la roue ne sont pas représentatifs des probabilités réelles.

5.5.2 Le joueur clique sur le bouton « Go » afin de lancer la roue. Le curseur désigne alors un segment qui est mis en surbrillance.

5.5.3 Si le segment désigné par le curseur contient un montant en euros, l'unité de jeu est gagnante et le joueur remporte ce montant.

5.5.4 Si le segment désigné par le curseur contient un coefficient multiplicateur, ce coefficient s'applique aux éventuels gains obtenus au cours du « Jeu principal ».

5.5.5 Si le segment désigné par le curseur contient la mention « perdu », le joueur n'obtient aucun gain.

5.5.6 A l'issue de l'étape de jeu « Jeu Bonus 2 », si le joueur dispose encore de lancers au « Jeu Principal », il poursuit sa prise de jeu au « Jeu Principal » après la fin de l'étape de jeu « Jeu Bonus 2 ».

5.5.7 L'étape de jeu « Bonus 2 » est perdante dans tous les autres cas.

5.6 Etape de jeu dénommée « Jeu Bonus 3 »

5.6.1 L'étape de jeu « Bonus 3 » est représentée à l'écran par douze pastilles sur lesquelles figurent un symbole « Point d'interrogation ».

5.6.2 L'élément figurant sous chacune des douze pastilles est un montant en euros, parmi les montants suivants :
- Pour une mise à 1€ : 1€, 2€, 4€, 5€, 10€, 50€, à l'exclusion de tout autre montant. Il y a en tout 12 montants à découvrir.
- Pour une mise à 2€ : 1€, 2€, 3€, 5€, 10€, 20€, 30€, 50€, 100€, 200€, à l'exclusion de tout autre montant. Il y a en tout 12 montants à découvrir.

5.6.3 Le joueur clique sur chacune des cases et découvre un montant sous chaque case, soit douze montants au total, conformément au sous-article 5.6.2.

5.6.4 Si le joueur découvre trois montants identiques sous trois cases différentes, l'unité de jeu est gagnante et le joueur remporte une fois ce montant.

5.6.5 A l’issue de l’étape de jeu « Jeu Bonus 3 », si le joueur dispose encore de lancers au « Jeu Principal », il poursuit sa prise de jeu au « Jeu Principal » après la fin de l’étape de jeu « Jeu Bonus 3 ».

5.6.6 L’étape de jeu « Bonus 3 » est perdante dans tous les autres cas.

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

5.8 L’unité de jeu est perdante dans tous les autres cas.

Fait le 30 avril 2025,

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

C. LANTIERI