

**Règlement particulier du jeu de loterie instantanée de La Française des jeux accessible
par internet dénommé « BOOM BASE »**

NOR : FDJJ1827107X

Article 1er
Cadre juridique

Le présent règlement particulier est pris en complément du règlement général des jeux de La Française des jeux accessibles par internet et par téléphone mobile, ainsi que du règlement du jeu accessible par internet dénommé « SUPER JACKPOT » fait le 29 août 2017, dont les dispositions s'appliquent à l'offre de jeux décrite à l'article 2 du présent règlement.

Les prises de jeu sur internet pour le jeu « BOOM BASE » seront, en principe, possibles à compter du 13 décembre 2018. Si la date du 13 décembre 2018 ne pouvait être respectée pour des raisons techniques, les joueurs en seraient informés par un message sur le site Internet www.fdj.fr

Article 2
Participation aux jeux « BOOM BASE » et « SUPER JACKPOT »

La participation au jeu « BOOM BASE » implique la participation au jeu « SUPER JACKPOT », régi par son propre règlement visé à l'article 1^{er} du présent règlement. Les jeux « BOOM BASE » et « SUPER JACKPOT » sont obligatoirement commercialisés ensemble et constituent une offre commune de jeux dont le prix de vente est fixé à 2€ et se décompose comme suit :

- 1,94€ pour le jeu « BOOM BASE »
- 0,06€ pour le jeu « SUPER JACKPOT ».

En jouant à « BOOM BASE », le joueur dispose de deux participations au jeu « SUPER JACKPOT », le prix unitaire de cette participation étant de 0,03€.

Article 3
Emissions d'unités de jeu et prix du jeu « BOOM BASE »

Le jeu de loterie instantanée dénommé « BOOM BASE », conformément à l'article 12 du décret n°78-1067 du 9 novembre 1978, est fractionné en plusieurs émissions d'unités de jeu ; chaque émission est répartie en blocs de 2 000 000 unités de jeu. Le prix de vente de l'unité de jeu est fixé à 1,94 €.

Article 4
Lots du jeu « BOOM BASE »

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

Nombre de lots	Montant du lot	Total
2 lots de	20 000 €	40 000€
200 lots de	200 €	40 000€
4 000 lots de	50 €	200 000€
53 950 lots de	20 €	1 079 000€
33 330 lots de	8 €	266 640€
150 000 lots de	4 €	600 000€
264 580 lots de	2 €	529 160€
506 062 lots formant un total de		2 754 800€

Le montant des lots indiqués 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 « BOOM BASE »

5.1. Le joueur valide sa mise en cliquant sur le bouton « JOUEZ ». La mise est débitée sur les disponibilités de son compte FDJ®. 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 pourra en vérifier le caractère gagnant ou perdant en consultant la dernière unité de jeu enregistrée dans son historique de jeu.

5.2. Le joueur choisit un personnage parmi 5 proposés et clique sur « VALIDEZ ». Chaque personnage dispose d'une base qui lui est associée, décrite ci-après au sous-article 5.4. Le personnage ou le cas échéant les personnages de l'adversaire est ou sont choisi(s) aléatoirement parmi les personnages autres que celui que le joueur a sélectionné.

5.3. Le joueur clique sur le bouton « GO » pour révéler les 18 symboles qui composent la matrice de jeu. Il dispose de 5 lancers au maximum. À tout moment de l'unité de jeu, le joueur peut cliquer sur le bouton « AUTO » afin de procéder automatiquement aux révélations.

5.4 La matrice de jeu se décompose en deux zones de jeu comprenant chacune 9 symboles. A gauche de l'écran, la zone du joueur s'intitule « VOUS » et à droite de l'écran, la zone de l'adversaire s'intitule « ADVERSAIRE ». La zone « VOUS » correspond à votre base, tandis que la zone « ADVERSAIRE » correspond à la base de votre adversaire.

5.5. Le jeu consiste en un affrontement entre les deux bases « VOUS » et « ADVERSAIRE », telles que décrites au sous-article 5.4. Pour obtenir un gain, le joueur doit infliger des dégâts à la base « ADVERSAIRE » de sorte que 25% au moins de la base du premier adversaire soit détruite. Chacune des bases, « VOUS » et « ADVERSAIRE », dispose d'une jauge de vie initialement remplie à 100% à laquelle est associée des paliers correspondants à des montants en euros. Les dégâts éventuellement infligés par une base « VOUS » à la base « ADVERSAIRE », et inversement, réduisent ce pourcentage de vie. Lorsque le joueur détruit 100% d'une base « ADVERSAIRE », une nouvelle base « ADVERSAIRE » associée à un autre personnage apparaît. Le joueur peut affronter jusqu'à 4 bases « ADVERSAIRE » différentes au cours d'une même partie.

Le joueur remporte les gains correspondants aux dégâts infligés à (aux) adversaire(s), tel que suit :

- Une base détruite à 25% : 2€ ;
- Une base détruite à 50% : 4€ ;
- Une base détruite à 75% : 8€ ;
- Une base détruite à 100% : 20€ ;
- Deux bases détruites à 100% : 50€ ;
- Trois bases détruites à 100% : 200€ ;
- Quatre bases détruites à 100% : 20 000€.

5.6 Pour infliger des dégâts à la base « ADVERSAIRE », le joueur doit former une combinaison gagnante.

Pour obtenir une « combinaison gagnante », le joueur doit découvrir une ligne horizontale complète de symboles identiques au sein de sa zone de jeu (« VOUS »). Chacun des symboles est une arme dont la puissance détermine la quantité de dégâts infligés, lorsqu'une ligne horizontale complète de symboles identiques est découverte par le joueur, tel que suit :

- « Lance-Missiles » : 24% ;
- « Canon électrique » : 20% ;
- « Tank » : 10% ;
- « Bazooka » : 9% ;
- « Mitrailleuse » : 8% ;
- « Grenade » : 5%.

Les pourcentages de dégâts éventuellement infligés définis au présent sous-article sont calculés sur une base 100 correspondant au niveau initial de la jauge de vie, tel que prévu au sous-article 5.5, et ne sont pas relatifs au niveau de la jauge de vie à l'instant où le joueur obtient une combinaison gagnante.

5.7 Les dégâts infligés

5.7.1 La quantité de dégâts infligés effectif est le produit de la puissance de l'arme formant la combinaison gagnante, tel que prévu au sous-article 5.6, et du nombre de symboles identiques alignés horizontalement nécessaire pour former une ligne complète permettant d'obtenir une combinaison gagnante.

Par exemple, lorsque le joueur découvre une ligne de complète de 4 symboles « Tank », alors 40 points de vie (sur un total initial de 100) de l'adversaire seront enlevés conformément au calcul suivant : Nombre de symboles alignés pour former une ligne complète (4) multipliés par la quantité de dégâts infligés à l'adversaire par la puissance de l'arme formant la combinaison gagnante (10) = 40 points de vie enlevés.

5.7.2 Le nombre de symboles identiques alignés horizontalement nécessaires pour former une ligne complète permettant d'obtenir une combinaison gagnante ne peut être qu'égal à 2, 3 ou 4.

5.8 Les dégâts infligés à la base « ADVERSAIRE » par une combinaison gagnante ont uniquement un impact sur la base « ADVERSAIRE » en cours et ne peuvent pas endommager la base « ADVERSAIRE » suivante dans le cas où la base « ADVERSAIRE » en cours serait détruite.

5.9 La base « ADVERSAIRE » peut également attaquer la base du joueur (« VOUS ») en formant une combinaison gagnante, conformément au sous-article 5.6, et ainsi infliger des dégâts à la base « VOUS ». Le pourcentage de dégâts infligés à la base « VOUS » dépend de l'arme composant la combinaison gagnante, tel que prévu au sous-article 5.6.

5.10 Jeu « BONUS »

5.10.1 A l'issue d'un lancer, lorsque le joueur découvre un symbole « PERSONNAGE » identique au personnage qu'il a choisi, tel que prévu au sous-article 5.2, et indépendamment du positionnement de ce symbole au sein de la matrice, il accède à un jeu « BONUS ».

5.10.2 Le jeu « BONUS » n'est pas une unité de jeu gratuite mais une étape supplémentaire prolongeant l'acte de jeu du joueur avant la révélation du résultat de son unité de jeu.

5.10.3 Le jeu « BONUS » est représenté à l'écran par une roue composée de 8 segments. A chaque segment correspond un symbole. Deux catégories de symboles peuvent apparaître : des symboles représentant une arme (« ARME »), distincts des symboles susceptibles d'apparaître dans la matrice de jeu tel que décrit au sous-article 5.4, et un symbole « COFFRE-FORT ».

5.10.4 Les symboles « ARME » permettent d'infliger un pourcentage de dégâts supplémentaire à la base « ADVERSAIRE » de l'adversaire en cours, selon de la puissance du symbole obtenu, tel que suit :

- Symbole arme « Pierre » : 1% ;
- Symbole arme « Lance-pierre » : 1% ;
- Symbole arme « Missile x1 » : 50% ;
- Symbole arme « Missile x3 » : 75% ;
- Symbole arme « Obus » : 100%.

Les pourcentages de dégâts éventuellement infligés à l'occasion du jeu « BONUS » sont calculés sur une base 100 correspondant au niveau initial de la jauge de vie et ne sont pas relatifs au niveau de la jauge de vie à l'instant où le jeu « BONUS » intervient.

5.10.5 Si le joueur obtient un symbole « coffre-fort », il remporte un gain direct parmi les montants suivants, à l'exclusion de toute autre valeur : 2€, 4€, 8€, 20€, 50€ et 200€.

5.10.6 Après que le joueur a accédé au jeu « BONUS », conformément au sous-article 5.10.1, il reprend le cours de son unité de jeu au stade où il a accédé au jeu « BONUS ». Il affronte la même base « ADVERSAIRE » qu'il affrontait avant d'accéder au jeu « BONUS ». Cette base « ADVERSAIRE » essuie, le cas échéant, le pourcentage de dégâts infligés à l'occasion du jeu « BONUS ».

5.10.7 Le joueur peut accéder au jeu « BONUS » à plusieurs reprises au sein d'une même unité de jeu.

5.11 La partie s'achève lorsque la base « VOUS » est détruite ou lorsque le joueur a épuisé ses 5 lancers, tel que prévu au sous-article 5.3.

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

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

Fait le 19 novembre 2018,

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

C. LANTIERI