

## **Règlement particulier du jeu de La Française des Jeux accessible par internet dénommé « DAKOTA BEASTS »**

*(Applicable à compter du 11 mars 2024)*

### **Article 1 - Cadre juridique**

Le présent règlement particulier est pris en complément des Conditions générales de l'offre des jeux en ligne 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 « DAKOTA BEASTS » et « SUPER JACKPOT »**

La participation au jeu « DAKOTA BEASTS » implique la participation au jeu « SUPER JACKPOT », régi par son propre règlement visé à l'article 1<sup>er</sup> du présent règlement.

Les jeux « DAKOTA BEASTS » et « SUPER JACKPOT » sont obligatoirement commercialisés ensemble et constituent une offre commune de jeux dont le prix de vente est fixé à 5 € et se décompose comme suit :

- 4,85 € pour le jeu « DAKOTA BEASTS »
- 0,15 € pour le jeu « SUPER JACKPOT ».

En jouant à « DAKOTA BEASTS », le joueur dispose de quinze participations au jeu « SUPER JACKPOT », le prix de chaque participation étant de 0,01 €.

### **Article 3 - Emissions d'unités de jeu et prix du jeu « DAKOTA BEASTS »**

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 4,85€. Le joueur valide sa mise débitée sur les disponibilités de son compte FDJ, en cliquant sur le bouton « Jouez 5 € ».

### **Article 4 - Lots du jeu « DAKOTA BEASTS »**

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

Nombre de lots	Montant du lot	Total
1 lot de	250 000 €	250 000 €
2 lots de	10 000 €	20 000 €
100 lots de	1 000 €	100 000 €
4 361 lots de	100 €	436 100 €
36 000 lots de	50 €	1 800 000 €
20 000 lots de	20 €	400 000 €
129 525 lots de	10 €	1 295 250 €
172 780 lots de	5 €	863 900 €
362 769 lots formant un total de		5 165 250 €

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 « DAKOTA BEASTS »

5.1. L'unité de jeu est composée d'une étape de jeu dénommée « Jeu principal » et peut être composée dans certains cas d'une étape de jeu supplémentaire dénommée « Jeu Bonus ».

### 5.2 Première étape de jeu dénommée « Jeu principal »

5.2.1 L'étape de jeu dénommée « Jeu principal » est représentée à l'écran par une matrice de jeu vierge. Un bouton « Go » est présent en bas à droite de l'écran de jeu. Un bouton « Auto » est présent en bas à gauche de l'écran de jeu.

5.2.2 Le joueur clique sur le bouton « Go » pour effectuer un premier lancer afin de faire apparaître une grille composée de 7 lignes horizontales et 8 colonnes, soit 56 cases, ainsi que 12 symboles apparaissant dans les cases au centre de la grille. Les autres cases restent vides. Le joueur dispose de 5 lancers.

Le joueur peut également, à tout moment du « Jeu principal », cliquer sur le bouton « Auto » afin que le système procède automatiquement au(x) lancer(s) restant(s).

5.2.3 Si le joueur découvre dans la grille, au cours d'un lancer, une suite continue de 4 symboles identiques en contact les uns avec les autres, l'unité de jeu est gagnante et le joueur remporte le gain associé tel que figurant sur l'écran des règles du jeu et dans le tableau ci-dessous :

Si le joueur découvre une suite continue de :	Le joueur remporte le gain suivant en euros :
4 symboles « chapeau » ou « totem » identiques	1€
4 symboles « attrape-rêve » identiques	2€
4 symboles « hachette » identiques	3€
4 symboles « feu de bois » identiques	5€
4 symboles « chouette » identiques	10€
4 symboles « buffle » identiques	20€

Pour être considérés comme liés entre eux, les 4 symboles identiques doivent être reliés les uns aux autres et former une chaîne où chaque symbole est en contact (symboles mitoyens verticalement, horizontalement ou en diagonale) avec au moins un autre symbole identique.

5.2.4 Lorsque le joueur découvre une suite continue de 4 symboles identiques en contact les uns avec les autres, toutes les cases non encore révélées en contact avec cette suite font chacune apparaître un symbole.

5.2.5 Si le joueur découvre dans la grille, au cours d'un lancer, un symbole « +1 » ou « +2 », tels que représentés sur l'écran des règles du jeu, il obtient respectivement un ou deux lancer(s) supplémentaire(s).

5.2.6 Si le joueur découvre dans la grille, au cours d'un lancer, un symbole « flèche », tel que représenté sur l'écran des règles du jeu, de nouveaux symboles apparaissent dans plusieurs cases vides de la grille.

5.2.7 Si le joueur découvre dans la grille, au cours d'un lancer, un symbole « aigle », tel que représenté sur l'écran des règles du jeu, une nouvelle colonne de symboles apparaît dans la grille, en

contact avec au moins l'un des symboles déjà présents dans la grille et situé le plus à droite ou le plus à gauche.

5.2.8 Si le joueur découvre dans la grille, au cours d'un lancer, un symbole « loup », tel que représenté sur l'écran des règles du jeu, une nouvelle ligne horizontale de symboles apparaît dans la grille, en contact avec au moins l'un des symboles déjà présents dans la grille et situé le plus en haut ou le plus en bas.

5.2.9 Si le joueur découvre dans la grille, au cours d'un lancer », un symbole « Bonus », tel que représenté sur l'écran des règles du jeu, il accède à la fin de ses lancers à une étape de jeu supplémentaire dénommée « Jeu Bonus ».

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

5.2.11 Le « Jeu principal » est perdant dans tous les autres cas.

### **5.3 Etape de jeu dénommée « Jeu Bonus »**

5.3.1 Le « Jeu Bonus » n'est pas 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.

5.3.2 L'étape de jeu dénommée « Jeu Bonus » est représentée à l'écran par une roue comportant 32 segments et un curseur pointant sur un segment. Un bouton « Go » est présent en bas à droite de l'écran de jeu.

5.3.3 Chaque segment comporte un élément parmi les éléments suivants : un montant en euros, un coefficient multiplicateur, ou la mention « perdu ».

5.3.4 Le joueur clique sur le bouton « GO » afin de lancer la roue.

5.3.5 Si le curseur de la roue s'arrête sur un segment comportant un montant en euros, l'unité de jeu est gagnante et le joueur remporte le montant indiqué sur le segment pointé par le curseur.

Si le curseur de la roue s'arrête sur un segment comportant un coefficient multiplicateur, le joueur multiplie le gain éventuellement obtenu au « Jeu principal » par le coefficient multiplicateur indiqué sur le segment pointé par le curseur.

Si le curseur de la roue s'arrête sur un segment comportant la mention « perdu », le « Jeu Bonus » est perdant.

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 22 novembre 2023,

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

C. LANTIERI