

Règlement particulier du jeu de grattage de La Française des Jeux accessible par internet dénommé « EXPLORATION JUNGLE »
(Applicable à compter du 13 janvier 2025)

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 « EXPLORATION JUNGLE » et « SUPER JACKPOT »

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

Les jeux « EXPLORATION JUNGLE » et « SUPER JACKPOT » sont obligatoirement commercialisés ensemble et constituent une offre commune de jeux dont le prix de vente est fixé à 3 € et se décompose comme suit :

- 2,91 € pour le jeu « EXPLORATION JUNGLE »
- 0,09 € pour le jeu « SUPER JACKPOT ».

En jouant à « EXPLORATION JUNGLE », le joueur dispose de neuf participations au jeu « SUPER JACKPOT », le prix de cette participation étant de 0,01€.

Article 3
Emissions d'unités de jeu et prix du jeu

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 2,91 €. Le joueur valide sa mise, débitée sur les disponibilités de son compte FDJ, en cliquant sur le bouton « JOUEZ 3 € ».

Article 4
Lots du jeu « EXPLORATION JUNGLE »

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

Nombre de lots	Montant du lot	Total
1 lot de	50 000 €	50 000 €
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 €
1 000 lots de	40 €	40 000 €
5 000 lots de	30 €	150 000 €
1 000 lots de	25 €	25 000 €
5 000 lots de	20 €	100 000 €
20 000 lots de	15 €	300 000 €
10 000 lots de	14 €	140 000 €
10 000 lots de	13 €	130 000 €
20 000 lots de	12 €	240 000 €
10 000 lots de	11 €	110 000 €
20 000 lots de	10 €	200 000 €
10 000 lots de	9 €	90 000 €
10 000 lots de	8 €	80 000 €
5 000 lots de	7 €	35 000 €
90 000 lots de	6 €	540 000 €
60 000 lots de	5 €	300 000 €
96 934 lots de	3 €	290 802 €
379 538 lots formant un total de		3 142 802 €

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 « EXPLORATION JUNGLE »

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 Le joueur clique sur le bouton « GO » pour effectuer un premier lancer et révéler les 20 symboles qui composent la matrice principale du jeu, répartis en cinq colonnes et quatre lignes.

Cette matrice peut s'étendre jusqu'à 42 symboles, répartis en sept colonnes et six lignes si le joueur découvre un ou plusieurs symbole(s) « TORCHE » conformément au sous-article 5.2.6.

Le joueur dispose de six lancers.

5.2.2 Si le joueur découvre dans la matrice, au cours d'un lancer, une suite continue de cinq symboles identiques directement en contact les uns avec les autres, il remporte le gain associé à cette combinaison gagnante, tel qu'indiqué sur l'écran des règles du jeu et dans le tableau ci-dessous :

Si le joueur découvre une suite continue de :	Le joueur remporte un gain de :
5 symboles « RAT » identiques 	1 €
5 symboles « ARAIGNEE » identiques 	1 €
5 symboles « SERPENT » identiques 	2 €
5 symboles « SCARABEE » identiques 	2 €
5 symboles « SCORPION » identiques 	4 €
5 symboles « POTION » identiques 	4 €
5 symboles « FLASQUE » identiques 	6 €

5 symboles « PARCHEMIN » identiques 	6 €
5 symboles « HOMME » identiques 	20 €
5 symboles « FEMME » identiques 	100 €

Lorsque les symboles des combinaisons gagnantes sont découverts, chacun des symboles disparaît de la matrice et est remplacé par un nouveau symbole.

Les combinaisons gagnantes sont cumulables.

- 5.2.3 Au-dessus de chacune des cinq colonnes initiales de la matrice du jeu, sont associés deux symboles, avec un montant en euros inscrit en chiffre pour chaque symbole. Chaque symbole est entouré d'une jauge de six points.

Si le joueur découvre, au sein d'une colonne, un symbole identique à l'un des deux symboles associés à cette colonne, un point de la jauge dudit symbole devient vert.

Lorsqu'une jauge est complète et que tous les points sont verts, la combinaison gagnante associé à ce symbole est « boostée » et le montant associé change de valeur.

- 5.2.4 Si le joueur découvre dans la matrice, au cours d'un lancer, une suite continue de cinq symboles identiques directement en contact les uns avec les autres dont la jauge est complète conformément au sous-article 5.2.3, il remporte le gain associé à cette combinaison gagnante « boostée », tel qu'indiqué sur l'écran des règles du jeu et dans le tableau ci-dessous :

Si le joueur découvre une suite continue « boostée » de :	Le joueur remporte un gain de :
5 symboles « RAT » identiques 	3 €

<p>5 symboles « ARAIGNEE » identiques</p> 	<p>3 €</p>
<p>5 symboles « SERPENT » identiques</p> 	<p>5 €</p>
<p>5 symboles « SCARABEE » identiques</p> 	<p>5 €</p>
<p>5 symboles « SCORPION » identiques</p> 	<p>10 €</p>
<p>5 symboles « POTION » identiques</p> 	<p>10 €</p>
<p>5 symboles « FLASQUE » identiques</p> 	<p>15 €</p>
<p>5 symboles « PARCHEMIN » identiques</p> 	<p>15 €</p>

5 symboles « HOMME » identiques 	50 €
5 symboles « FEMME » identiques 	1 000 €

Lorsque les symboles des combinaisons gagnantes sont découverts, chacun des symboles disparaît de la matrice et est remplacé par un nouveau symbole.

5.2.5 Au-dessous de la matrice du « Jeu principal » est représenté un coffre associé à une jauge de 8 niveaux remplie (8/8).

Si le joueur découvre dans la matrice, au cours d'un lancer, un symbole « FOUET », « COUTEAU » ou « PISTOLET », la jauge du coffre se vide respectivement d'1, 2 ou 3 niveaux.

Lorsque la jauge du coffre est entièrement vide (0/8 niveaux), le coffre peut dévoiler un symbole parmi :

- un symbole « BONUS » tel que représenté à l'écran des règles du jeu, lui permettant d'accéder au « Jeu Bonus », une fois ses lancers épuisés ;
- ou un symbole correspondant à un montant en euros, parmi les montants suivants : 1€, 2€, 3€, 4€, 5€, 6€, 7€, 8€, 9€, 10€, 25€, 50€ ou 100€, à l'exclusion de tout autre montant.

5.2.6 Si le joueur découvre dans la matrice, au cours d'un lancer, un symbole « TORCHE », tel que représenté sur l'écran des règles du jeu, de nouveaux symboles apparaissent en dehors de la matrice principale de jeu. La matrice principale peut être étendue jusqu'à 42 symboles.

5.2.7 Si le joueur découvre dans la matrice, 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).

5.2.8 Si le joueur découvre dans la matrice, au cours d'un lancer, un symbole « PENDENTIF TORNADE », tel que représenté sur l'écran des règles du jeu, plusieurs symboles disparaissent (y compris le symbole « PENDENTIF TORNADE ») et sont remplacés par de nouveaux symboles.

5.2.9 Si le joueur découvre dans la matrice, au cours d'un lancer, un symbole « DYNAMITE », tel que représenté sur l'écran des règles du jeu, tous les symboles de la même ligne et de la même colonne que le symbole « DYNAMITE » disparaissent dans la matrice (y compris le symbole « DYNAMITE ») et sont remplacés par de nouveaux symboles.

- 5.2.10 Si le joueur découvre dans la matrice, au cours d'un même lancer, un ou plusieurs symboles « MYSTERE », tel que représentés sur l'écran des règles du jeu, ces symboles disparaissent et sont chacun remplacés par un même symbole.
- 5.2.11 Si le joueur découvre dans la matrice et collecte, au cours du « Jeu Principal », les cinq symboles correspondant à chacune des cinq lettres du mot « BONUS » tels que représentés à l'écran des règles du jeu, il accède au « Jeu Bonus », une fois ses lancers épuisés.
Chaque lettre découverte est collectée pour compléter le mot « BONUS », représenté au-dessous du coffre.
- 5.2.12 Le « Jeu principal » prend fin lorsque le joueur ne dispose plus d'aucun lancer.
- 5.2.13 Le « Jeu principal » est perdant dans tous les autres cas.

5.3 Seconde étape de jeu dénommée « Jeu bonus »

- 5.3.1 Le « 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. Il s'agit d'une étape de l'unité de jeu dont l'issue est, dans tous les cas, gagnante.
- 5.3.2 Le « Jeu bonus » est composé d'une première phase de jeu et peut être composé d'une seconde phase de jeu.
- 5.3.3 La première phase du « Jeu Bonus » est représentée à l'écran par quinze coffres fermés. Le joueur clique sur chacun des coffres afin de les ouvrir et révéler un éventuel symbole. Un coffre peut être vide et ne révéler aucun symbole.
- 5.3.4 Si le joueur découvre, au sein d'un coffre, un symbole « +1 » ou « +2 », tels que représentés sur l'écran des règles du jeu, il collecte respectivement un ou deux lancer(s) à utiliser lors de la seconde phase du « Jeu bonus ».
- 5.3.5 Si le joueur découvre, au sein d'un coffre, un symbole « JOKER », tel que représenté sur l'écran des règles du jeu, il collecte ce symbole qui sera placé automatiquement dans la matrice de jeu.

Le symbole « JOKER » permet de remplacer un symbole par un symbole gagnant et de compléter une combinaison gagnante lors de la seconde phase du « Jeu Bonus ».

- 5.3.6 Lorsque le joueur découvre, au sein d'un coffre, un symbole « TÊTE DE MORT », tel que représenté sur l'écran des règles du jeu, la première phase du « Jeu bonus » prend fin et le joueur accède à la seconde phase du « Jeu bonus ».
- 5.3.7 Lors de la seconde phase du « jeu bonus », le joueur clique sur le bouton « GO » pour effectuer un premier lancer et révéler les 42 symboles qui composent la matrice du jeu, répartis en sept colonnes et six lignes.

Le joueur dispose du nombre de lancer(s) qu'il a remporté durant la première phase du « Jeu bonus ».

- 5.3.8 Si le joueur découvre dans la matrice, au cours d'un lancer, une suite continue de cinq

symboles identiques directement en contact les uns avec les autres, il remporte le gain associé à cette combinaison gagnante, tel qu'indiqué sur l'écran des règles du jeu et conformément au tableau du sous-article 5.2.4.

5.3.9 Chaque symbole « JOKER », collecté conformément au sous-article 5.3.5, ne peut être utilisé que pour compléter une combinaison gagnante. Les symboles « JOKER » changent de place à chaque lancer.

5.3.10 Si le joueur découvre un symbole « MULTIPLIFICATEUR », au cours d'un lancer, la valeur des combinaisons gagnantes découvertes durant et après ce lancer est multipliée par le montant de ce multiplicateur.

Si le joueur découvre plusieurs multiplicateurs, au cours de cette phase du « Jeu bonus », leur montant s'additionnent entre eux.

Les multiplicateurs sont affichés et éventuellement cumulés en bas de l'écran de jeu.

Les multiplicateurs découverts lors du « Jeu bonus » ne s'appliquent pas aux éventuels gains remportés lors du « Jeu principal ».

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

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 7 novembre 2024,

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

C. LANTIERI