

**Règlement particulier du jeu de grattage de La Française des Jeux accessible par internet  
dénommé « FORTUNE WISHES »  
(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 « FORTUNE WISHES » et « SUPER JACKPOT »**

La participation au jeu « FORTUNE WISHES » 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 « FORTUNE WISHES » 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 « FORTUNE WISHES »
- 0,06 € pour le jeu « SUPER JACKPOT ».

En jouant à « FORTUNE WISHES », le joueur dispose de six 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 1,94 €. Le joueur valide sa mise, débitée sur les disponibilités de son compte FDJ, en cliquant sur le bouton « Jouez 2 € ».

**Article 4  
Lots du jeu « FORTUNE WISHES »**

Pour chaque bloc d'unités de jeu, 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 €
10 000 lots de	30 €	300 000 €
33 060 lots de	15 €	495 900 €
141 000 lots de	6 €	846 000 €
201 100 lots de	2 €	402 200 €
385 164 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 « FORTUNE WISHES »**

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 « Jeu principal » est représenté à l'écran par une matrice composée de quatre lignes et de cinq colonnes.

5.2.2 Le joueur clique sur le bouton « GO » pour effectuer un premier lancer et révéler 20 symboles. Le joueur dispose de quatre lancers.

5.2.3 Si le joueur découvre dans la matrice, au cours d'un lancer, une suite continue de 4 symboles identiques en contact les uns avec les autres, il 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 un gain de :
4 symboles « dague » identiques	1 €
4 symboles « serpent » identiques	2 €
4 symboles « tigre » identiques	3 €
4 symboles « tapis volant » identiques	4 €
4 symboles « chapeau sultan » identiques	5 €
4 symboles « génie homme » identiques	10 €

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 Si le joueur découvre dans la matrice, au cours du même lancer, une suite continue de 4 symboles identiques en contact les uns avec les autres, conformément au sous-article 5.2.3, et un symbole « multiplicateur », le gain associé à cette suite continue de symboles est multiplié par ce multiplicateur.

Le joueur peut découvrir les symboles « multiplicateur » suivants : X2, X3, X4, X5, X6, X10, à l'exclusion de tout autre multiplicateur.

5.2.5 Si le joueur découvre dans la matrice et collecte, au cours du « Jeu principal », 3 symboles « lampe », il remporte le gain associé tel que figurant sur l'écran des règles du jeu et dans le tableau ci-dessous :

Si le joueur collecte au cours du « Jeu principal » :	Le joueur remporte un gain de :
3 symboles « lampe en bronze »	30 €
3 symboles « lampe en argent »	500 €
3 symboles « lampe en or »	1000 €

- 5.2.6 Si le joueur découvre dans la matrice, au cours d'un lancer, un symbole « génie femme », tel que représenté sur l'écran des règles du jeu, de nouvelles cases contenant des symboles viennent s'ajouter à la matrice.
- 5.2.7 Si le joueur découvre dans la matrice, au cours d'un lancer, un symbole « tempête », tel que représenté sur l'écran des règles du jeu, plusieurs symboles disparaissent (y compris le symbole « tempête ») et son remplacés par de nouveaux symboles.
- 5.2.8 Si le joueur découvre dans la matrice, au cours d'un lancer, un symbole « sablier », tel que représenté sur l'écran des règles du jeu, il peut ne remporter aucun gain ou un gain parmi les montants suivants : 1 €, 2 €, 3 €, 4 €, 5 €, 6 €, ~~7~~ 8 €, 10 €, 15 €, 30 €, 500 €, 20 000 €, à l'exclusion de tout autre montant.
- 5.2.9 Si le joueur découvre dans la matrice et collecte, au cours du « Jeu principal », les 4 lettres du mots « WISH », il accède au « Jeu bonus » une fois ses lancers épuisés.
- 5.2.10 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).
- 5.2.11 À tout moment du « Jeu principal », le joueur peut cliquer sur le bouton « AUTO », afin que le système procède automatiquement au(x) lancer(s) restant(s).
- 5.2.12 Le « Jeu principal » prend fin lorsque le joueur ne dispose plus d'aucun lancer.

### **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 représentée à l'écran par une matrice composée de dix lignes et de six colonnes.
- 5.3.3 Le joueur clique sur le bouton « GO » pour effectuer un premier lancer et tenter de collecter les coffres apparaissant en haut de la matrice. Le joueur dispose de six lancers.
- Les coffres sont collectés automatiquement. Les coffres collectés lors d'un lancer restent présents dans la matrice.
- 5.3.4 Si le joueur découvre dans la matrice, au cours d'un lancer, un symbole « génie homme », tel que représenté sur l'écran des règles du jeu, plusieurs nouveaux coffres sont collectés.
- 5.3.5 Si le joueur découvre dans la matrice, au cours d'un lancer, un symbole « éclair », tel que représenté sur l'écran des règles du jeu, un ou plusieurs coffres collectés au cours du lancer disparaissent.
- 5.3.6 A la fin de ses lancers, le joueur clique sur les coffres collectés de son choix pour découvrir leur contenu, parmi les éléments suivants :
- Un gain, parmi les montants en euros suivants : 0,25 €, 0,50 €, 0,75 €, 1 €, 2 €, 3 €, 5 €, 10 €, à l'exclusion de tout autre montant ;

- Un multiplicateur, s'appliquant à l'ensemble des gains en cours à la fin du « Jeu Bonus », parmi les multiplicateurs suivants : X2, X3, X5, X6, X10, X15, X30, à l'exclusion de tout autre multiplicateur ;
- Aucun gain ;
- Un coffre piégé.

5.3.7 À tout moment du « Jeu Bonus », le joueur peut cliquer sur le bouton « AUTO », afin que le système procède automatiquement au(x) lancer(s) restant(s) et/ou à la révélation du contenu des coffres.

5.3.8 Le « Jeu Bonus » prend fin lorsque le joueur clique sur un coffre piégé.

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 31 octobre 2023,

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

C. LANTIERI