

**Règlement particulier du jeu de grattage de La Française des Jeux accessible par internet  
dénommé « FRUITY BOOSTER »**

*(Applicable à compter du 11 mars 2024)*

**Article 1er  
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 « FRUITY BOOSTER » et « SUPER JACKPOT »**

La participation au jeu « FRUITY BOOSTER » 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 « FRUITY BOOSTER » 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 « FRUITY BOOSTER »
- 0,15 € pour le jeu « SUPER JACKPOT ».

En jouant à « FRUITY BOOSTER », le joueur dispose de quinze 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**

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 « FRUITY BOOSTER »**

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

Nombre de lots	Montant du lot	Total
1 lot de	200 000 €	200 000 €
1 lot de	50 000 €	50 000 €
3 lots de	10 000 €	30 000 €
100 lots de	1 000 €	100 000 €
4 352 lots de	100 €	435 200 €
32 000 lots de	50 €	1 600 000 €
55 000 lots de	15 €	825 000 €
117 000 lots de	10 €	1 170 000 €
165 560 lots de	5 €	827 800 €
374 017 lots formant un total de		5 238 000€

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 « FRUITY BOOSTER »

5.1 L'unité de jeu est composée de deux étapes de jeu : une première dénommée « Jeu principal » et une seconde dénommée « Jeu Bonus ».

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

5.2.1 La première étape de jeu dénommée « Jeu principal » est représentée à l'écran par une matrice composée de six lignes et de six colonnes.

5.2.2 Le joueur clique sur le bouton « GO » pour effectuer un lancer et révéler 36 symboles. Le joueur dispose de cinq lancers.

5.2.3 Si le joueur découvre dans la matrice, au cours d'un lancer, 8 symboles identiques ou plus, il remporte le gain associé tel qu'indiqué sur l'écran des règles du jeu et dans le tableau ci-dessous :

Si le joueur découvre dans la matrice :	Le joueur remporte un gain de :
8 symboles « banane » identiques	0,50 €
9 symboles « banane » identiques	1 €
10 symboles « banane » identiques	2 €
8 symboles « orange » identiques	0,50 €
9 symboles « orange » identiques	1 €
10 symboles « orange » identiques	2 €
8 symboles « pomme » identiques	3 €
9 symboles « pomme » identiques	4 €
10 symboles « pomme » identiques	5 €
8 symboles « poire » identiques	3 €
9 symboles « poire » identiques	4 €
10 symboles « poire » identiques	5 €
8 symboles « framboise » identiques	10 €
9 symboles « framboise » identiques	20 €

10 symboles « framboise » identiques	30 €
8 symboles « citron » identiques	10 €
9 symboles « citron » identiques	20 €
10 symboles « citron » identiques	30 €
8 symboles « fraise » identiques	50 €
9 symboles « fraise » identiques	100 €
10 symboles « fraise » identiques	200 €
8 symboles « cerise » identiques	300 €
9 symboles « cerise » identiques	500 €
10 symboles « cerise » identiques	1 000 €

- 5.2.4 Si le joueur découvre dans la matrice, au cours d'un lancer, un symbole « mystère », tel que représenté sur l'écran des règles du jeu, il remporte le montant associé ou un accès au « Jeu Bonus » à la fin de ses lancers.
- 5.2.5 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 sont remplacés par de nouveaux symboles.
- 5.2.6 Si le joueur découvre dans la matrice, au cours d'un lancer, un symbole « réunification », tel que représenté sur l'écran des règles du jeu, plusieurs symboles disparaissent (y compris le symbole « réunification ») et sont remplacés chacun par un seul et même symbole.
- 5.2.7 Si le joueur découvre dans la matrice, au cours d'un même lancer, une combinaison gagnante de 8 symboles identiques ou plus et un symbole « multiplicateur », tel que représenté sur l'écran des règles du jeu, le gain associé à cette combinaison est multiplié par ce multiplicateur.
- 5.2.8 Si le joueur découvre dans la matrice, au cours d'un lancer, un symbole « +2 », « +3 », « +4 », ou « +5 », tel que représenté sur l'écran des règles du jeu, il obtient le nombre de lancer(s) supplémentaire(s) correspondant.
- 5.2.9 Si le joueur découvre dans la matrice, au cours d'un lancer, un symbole « bonus », tel que représenté sur l'écran des règles du jeu, il accède au « Jeu Bonus » une fois ses lancers épuisés.
- 5.2.10 À tout moment du « Jeu principal », le joueur peut cliquer sur le bouton « AUTO », afin que le système procède automatiquement aux lancers restants.
- 5.2.11 Le « Jeu principal » prend fin lorsque le joueur ne dispose plus d'aucun lancer.
- 5.2.12 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.

- 5.3.2 Le « Jeu Bonus » est représenté à l'écran par une roue comportant dix-huit segments et un curseur pointant sur un segment. Un bouton « GO » est présent au centre de la roue.
- 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. Il ne dispose que d'un lancer.
- 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.
- 5.3.6 Si le curseur de la roue s'arrête sur un segment comportant un coefficient multiplicateur, le gain éventuellement obtenu au « Jeu principal » est multiplié par le coefficient multiplicateur indiqué sur le segment pointé par le curseur.
- 5.3.7 Si le curseur de la roue s'arrête sur un segment comportant la mention « PERDU », le « Jeu Bonus » est perdant.
- 5.3.8 Le « Jeu Bonus » prend fin après le lancer du joueur.
- 5.4 A l'issue de ces opérations, si le joueur obtient plusieurs gains, les gains s'additionnent pour former un lot unique et 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