

Règlement particulier du jeu de grattage de La Française des Jeux accessible par internet dénommé « CHATEAU D'OR »
(Applicable à compter du 10 novembre 2025)

Article 1
Cadre juridique

Le présent règlement particulier est pris en complément des Conditions générales de l'offre des jeux de loterie sur compte 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 « CHATEAU D'OR » et « SUPER JACKPOT »

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

Les jeux « CHATEAU D'OR » 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 « CHATEAU D'OR »
- 0,06 € pour le jeu « SUPER JACKPOT ».

En jouant à « CHATEAU D'OR », le joueur dispose de six 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 « CHATEAU D'OR »

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 « CHATEAU D'OR »

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 €
100 lots de	200 €	20 000 €
500 lots de	100 €	50 000 €
1 000 lots de	50 €	50 000 €
1 000 lots de	30 €	30 000 €
5 000 lots de	20 €	100 000 €
15 000 lots de	15 €	225 000 €
36 000 lots de	10 €	360 000 €
20 000 lots de	8 €	160 000 €
30 000 lots de	6 €	180 000 €
20 000 lots de	5 €	100 000 €
20 000 lots de	4 €	80 000 €
125 000 lots de	3 €	375 000 €
157 050 lots de	2 €	314 100 €
430 654 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 « CHATEAU D'OR »

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 huit lignes horizontales et de six colonnes pour un total de 48 cases.

5.2.2 Le joueur clique sur le bouton « GO » pour effectuer un premier lancer et révéler 48 symboles. Le joueur dispose de six lancers. A chaque lancer, la matrice se régénère pour révéler 48 nouveaux symboles.

- 5.2.3 Si le joueur découvre dans la matrice, au cours d'un lancer, une combinaison gagnante de 8, 9 ou 10 symboles gagnants identiques, tels que représentés sur l'écran des règles du jeu, il remporte le montant associé à la combinaison gagnante tels que figurant dans le tableau ci-dessous.

Le tableau se lit comme suit : si le joueur découvre une combinaison gagnante de 8 symboles identiques « Drapeau bleu », il remporte le montant de 0,50 €.

Nombres de symboles gagnants Symboles gagnants	8	9	10
Drapeau bleu	0,50 €	1 €	2 €
Drapeau rouge	0,50 €	1 €	2 €
Couronne	3 €	4 €	5 €
Coupe	3 €	4 €	5 €
Roi sur un fond bleu	6 €	7 €	8 €
Roi sur un fond rouge	10 €	15 €	20 €
Reine sur un fond bleu	30 €	50 €	100 €
Reine sur un fond rouge	200 €	500 €	1 000 €

- 5.2.4 Si le joueur découvre dans la matrice, au cours d'un lancer, un symbole « Joker », ce symbole « Joker » se substitue à un symbole gagnant, décrit au sous-article 5.2.3, pour compléter et former une combinaison gagnante de 8, 9 ou 10 symboles identiques dans la matrice, conformément au sous-article 5.2.3.
- 5.2.5 Si le joueur découvre dans la matrice, au cours du même lancer, un symbole « Roi » (sur un fond bleu ou rouge) et un symbole « Reine » (sur un fond bleu ou rouge), tels que décrit au sous-article 5.2.3, en contact l'un avec l'autre, le joueur découvre un montant en euros parmi les montants suivants : 0,50 €, 1 €, 2 €, 3 €, 4 €, 5 €, 6 €, 7 €, 8 €, 10 €, 15 €, 20 €, 30 €, 50 €, 70 €, 100 €, 200 €, 500 €, à l'exclusion de tout autre montant. Deux symboles « Roi » et « Reine » sont en contact lorsqu'ils sont mitoyens verticalement, horizontalement ou en diagonale.
- 5.2.6 Si le joueur découvre dans la matrice, au cours d'un lancer, un symbole « Trompette », tel que représenté sur l'écran des règles du jeu, plusieurs symboles de la matrice disparaissent (y compris le symbole « Trompette ») et sont remplacés par de nouveaux symboles afin que la matrice comporte toujours 48 symboles.

- 5.2.7 Si le joueur découvre dans la matrice et collecte, au cours du « Jeu principal », un ou plusieurs symboles « Clé », tels que représentés sur l'écran des règles du jeu, il accède au « Jeu Bonus » une fois ses lancers épuisés et ce(s) symbole(s) lui permettront d'ouvrir un ou plusieurs coffres lors du « Jeu Bonus », conformément au sous-article 5.3.6.
- 5.2.8 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).
- 5.2.9 Si le joueur découvre, au cours d'un lancer, un symbole « Epée » en dehors de la matrice, tel que représenté sur l'écran des règles du jeu, dirigé et pointé vers une colonne de la matrice où se situe un symbole « Chevalier », l'une des actions suivantes se réalise :
- Le joueur découvre un symbole « Joker », le cas échéant, le symbole « Joker » remplace le symbole « Chevalier » et le sous-article 5.2.4 s'applique ;
 - Le joueur découvre un symbole « Clé », le cas échéant, le sous-article 5.2.7 s'applique ;
 - Le joueur découvre un symbole « +1 » ou « +2 », le cas échéant, le sous-article 5.2.8 s'applique ;
 - Le joueur découvre un montant en euros parmi les montants suivants : 0,50 €, 1 €, 2 €, 3 €, 4 €, 5 €, 6 €, 7 €, 8 €, 10 €, 15 €, 20 €, 30 €, 50 €, 70 €, 100 €, 200 €, 500 €, à l'exclusion de tout autre montant.
- 5.2.10 Si le joueur découvre dans la matrice, au cours d'un lancer, plusieurs symboles « Mystère », tels que représentés sur l'écran des règles du jeu, ces symboles dévoilent chacun un seul et même symbole identique, à la fin d'un lancer, parmi les symboles gagnants décrits au-sous article 5.2.3.
- 5.2.11 Lorsque le joueur réalise une combinaison gagnante de 8, 9 ou 10 symboles gagnants identiques décrite au sous-article 5.2.3, y compris lorsque cette combinaison gagnante est constituée avec un symbole « Joker » conformément au sous-article 5.2.4, les symboles de la matrice qui étaient présents au-dessus des symboles découverts viennent remplacer ces symboles et de nouveaux symboles apparaissent afin que la matrice comporte toujours 48 symboles.
- 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 représenté à l'écran par une matrice composée de huit lignes horizontales et de six colonnes pour un total de 48 cases. Le jeu « Bonus » est également représenté à l'écran par une ligne horizontale composée de 6 cases au-dessus de la matrice et intitulée « Super Bonus ».
- 5.3.3 Le joueur clique sur le bouton « GO » pour effectuer un premier lancer et révéler 48 symboles dans la matrice. Le joueur dispose de six lancers. La règle du jeu décrite au sous-article 5.2.3 s'applique.
- 5.3.4 La ligne « Super Bonus » s'active de manière aléatoire à chaque lancer, une ligne « Super Bonus » activée signifie qu'elle contient entre 1 et 6 symboles au cours d'un lancer.
- 5.3.5 Si la ligne « Super Bonus » s'active, au cours d'un lancer, elle révèle entre 1 et 6 symboles, parmi les symboles suivants :
- Un symbole décrit au sous-article 5.2.3, le cas échéant, ledit article s'applique ;
 - Un symbole « Joker », le cas échéant, l'article 5.2.4 s'applique ;
 - Un symbole « Clé », le cas échéant, l'article 5.2.7 s'applique ;
 - Un symbole « +1 » ou « +2 », le cas échéant, l'article 5.2.8 s'applique ;
 - Un symbole « Coffre », le cas échéant, l'article 5.3.6 s'applique.

Les symboles présents dans la ligne « Super Bonus » disparaissent lorsqu'ils permettent de réaliser une combinaison gagnante avec les symboles présents dans la matrice, les symboles présents dans la ligne « Super Bonus » ne sont alors pas remplacés par de nouveaux symboles.

- 5.3.6 Si le joueur découvre dans la ligne « Super Bonus », au cours d'un lancer, un ou plusieurs symbole(s) « Coffre », tel que représenté sur l'écran des règles du jeu, la ou les symbole(s) « Clés » collecté(s) au cours du « Jeu Principal » conformément au sous-article 5.2.7, permettent de découvrir le contenu du ou des symbole(s) « Coffre », parmi les éléments suivants :
- Un montant en euros, parmi les montants suivants : 0,50 €, 1 €, 2 €, 3 €, 4 €, 5 €, 6 €, 7 €, 8 €, 10 €, 13 €, 15 €, 20 €, 25 €, 30 €, 40 €, 50 €, 80 €, 100 €, 200 €, 20 000 €, à l'exclusion de tout autre montant ou ;
 - Un symbole « Joker », le symbole « Joker » remplace le symbole « Coffre » et le sous-article 5.2.4 s'applique.

Tant qu'il ne permet pas de réaliser une combinaison gagnante, le symbole « Joker », présent dans la matrice ou dans la ligne « Super Bonus » se déplace dans la matrice à chaque lancer.

- 5.3.7 Lorsque le joueur réalise une combinaison gagnante de 8, 9 ou 10 symboles gagnants identiques décrite au sous-article 5.2.3 et rappelée au sous-article 5.3.3, y compris

lorsque cette combinaison gagnante est constituée avec un symbole « Joker » conformément au sous-article 5.2.4, les symboles de la matrice qui étaient présents au-dessus des symboles découverts viennent remplacer ces symboles, et de nouveaux symboles apparaissent afin que la matrice comporte toujours 48 symboles.

5.3.8 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 juillet 2025,

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

C. LANTIERI