

**Règlement particulier du jeu de grattage de La Française des jeux accessible par internet dénommé « MYTHIC BLADE »**  
(Applicable à compter du 13 juillet 2026)

**Article 1<sup>er</sup> - 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 « MYTHIC BLADE » et « SUPER JACKPOT »**

La participation au jeu « MYTHIC BLADE » implique la participation au jeu « SUPER JACKPOT », régi par son propre règlement visé à l'article 1er du présent règlement.

Les jeux « MYTHIC BLADE » 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 « MYTHIC BLADE »
- 0,09 € pour le jeu « SUPER JACKPOT »

En jouant à « MYTHIC BLADE », le joueur dispose de neuf participations au jeu « SUPER JACKPOT », le prix de chaque participation étant de 0,01 €.

**Article 3 - Emissions d'unités de jeu et prix**

Le jeu est fractionné en plusieurs émissions d'unités de jeu ; chaque émission est répartie en blocs de 3 000 000 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**

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 €  |
| 10 lots de     | 2 000 €        | 20 000 €  |
| 30 lots de     | 500 €          | 15 000 €  |
| 400 lots de    | 100 €          | 40 000 €  |
| 8 000 lots de  | 50 €           | 400 000 € |
| 44 000 lots de | 20 €           | 880 000 € |
| 15 000 lots de | 15 €           | 225 000 € |
| 30 000 lots de | 12 €           | 360 000 € |
| 15 000 lots de | 11 €           | 165 000 € |

|                                  |      |             |
|----------------------------------|------|-------------|
| 20 000 lots de                   | 10 € | 200 000 €   |
| 71 108 lots de                   | 9 €  | 639 972 €   |
| 20 000 lots de                   | 8 €  | 160 000 €   |
| 384 001 lots de                  | 6 €  | 2 304 006 € |
| 20 000 lots de                   | 4 €  | 80 000 €    |
| 248 874 lots de                  | 3 €  | 746 622 €   |
| 876 424 lots formant un total de |      | 6 285 600 € |

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

**5.1** L'unité de jeu est composée d'une première étape de jeu dénommée « Jeu principal » et peut, dans certains cas, être composée d'une seconde étape de jeu dénommée « Jeu bonus ».

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

**5.2.1** L'unité de jeu est représentée à l'écran par une matrice composée de trente-six (36) cases, réparties en six (6) colonnes et six (six) lignes, chacune contenant un symbole.

Chaque symbole est associé à une jauge elle-même associée à un montant en euros, à l'exception du symbole « PIERRE », qui n'est associé à aucune jauge.

Le « Jeu principal » est composé de trois niveaux successifs, chacun étant associé à un monstre représenté à l'écran avec une barre de vie.

**5.2.2** Le joueur trace dans la matrice une suite continue ou « chemin » de symboles identiques en contact les uns avec les autres verticalement, horizontalement ou en diagonale.

Un chemin est constitué d'au moins trois symboles identiques en contact.

Chaque chemin tracé correspond à un coup.

Le joueur dispose de douze (12) coups.

**5.2.3** Lorsque le joueur trace un chemin de symboles identiques, les symboles correspondants disparaissent de la matrice de jeu et incrémentent la jauge correspondante, à l'exception du symbole « PIERRE ».

**5.2.4** Si une ou plusieurs jauges sont complétées, l'unité de jeu est gagnante et le joueur remporte le ou les montants en euros correspondants, tels qu'indiqués sur l'écran des règles du jeu et dans le tableau ci-dessous :

| Si le joueur complète la jauge de symboles :                                        | Il remporte le gain suivant : |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------|
|  | 3 €                           |

|                                                                                     |         |
|-------------------------------------------------------------------------------------|---------|
| Epée (27 symboles)                                                                  |         |
|    | 6 €     |
| Heaume (26 symboles)                                                                |         |
|    | 20 €    |
| Bouclier (25 symboles)                                                              |         |
|    | 50 €    |
| Potion orange (24 symboles)                                                         |         |
|   | 100 €   |
| Potion bleue (23 symboles)                                                          |         |
|  | 2 000 € |
| Parchemin (22 symboles)                                                             |         |

5.2.5 Si aucun chemin de trois symboles identiques ou plus en contact n'est présent dans la matrice, de nouveaux symboles sont générés aléatoirement dans la matrice.

5.2.6 À chaque coup, une attaque est portée au monstre du niveau en cours, dont la barre de vie diminue et libère des symboles venant incrémenter la ou les jauge(s) correspondantes.

Lorsque le joueur vainc le monstre d'un niveau, il accède au niveau suivant avec le nombre de coups restants.

5.2.7 Si le joueur vainc les trois monstres avant d'avoir épuisé ses coups, il accède à la seconde étape de jeu dénommée « Jeu bonus ».

5.2.8 L'étape de jeu « Jeu principal » prend fin lorsque le joueur a utilisé l'ensemble de ses coups ou lorsqu'il accède à l'étape de jeu « Jeu bonus ».

5.2.9 L'étape de jeu « Jeu principal » est perdante dans tous les autres cas.

### **5.3 Seconde étape de jeu dénommée « Jeu bonus »**

5.3.1 Le joueur accède à l'étape de jeu « Jeu bonus » s'il a vaincu les trois monstres au cours de l'étape de jeu « Jeu principal ». L'étape de jeu « 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 L'unité de jeu est représentée à l'écran par une matrice composée de vingt-cinq (25) cases, réparties en cinq (5) colonnes et cinq (5) lignes, chacune contenant un symbole.

5.3.2 Le joueur trace dans la matrice une suite continue ou « chemin » de symboles identiques en contact les uns avec les autres verticalement, horizontalement ou en diagonale.

Un chemin est constitué d'au moins trois symboles identiques en contact.

Chaque chemin tracé correspond à un coup.

Le joueur dispose de cinq (5) coups.

5.3.3 À chaque coup, une attaque est portée à un coffre représenté à l'écran, dont la barre de vie diminue.

5.3.4 Si le joueur parvient à ouvrir le coffre avant d'avoir épuisé ses coups, l'unité de jeu est gagnante et le joueur remporte le gain qu'il contient, parmi les montants en euros suivants : 4 €, 6 €, 8€, 50€, 500 €, 50 000 €, à l'exclusion de tout autre montant.

5.3.5 L'étape de jeu « Jeu bonus » prend fin lorsque le joueur a utilisé l'ensemble de ses coups ou lorsque le coffre est ouvert.

**5.4** À l'issue de ces opérations, si le joueur obtient un ou plusieurs gains, ceux-ci s'additionnent pour former un lot unique indivisible.

**5.5** L'unité de jeu est perdante dans tous les autres cas.

**5.6.** Les actions du joueur en début ou en cours de partie sont sans incidence sur le résultat final de son unité de jeu.

Fait le 07/05/2026

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

V. DANO