

**Règlement particulier du jeu de grattage de La Française des Jeux accessible par internet
dénommé « HOSTILE COWBOYS »**
(Applicable à compter du 9 mai 2022)

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 « HOSTILE COWBOYS » et « SUPER JACKPOT »

La participation au jeu « HOSTILE COWBOYS » implique la participation au jeu « SUPER JACKPOT », régi par son propre règlement visé à l'article 1^{er} du présent règlement. Les jeux « HOSTILE COWBOYS » 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 « HOSTILE COWBOYS »
- 0,09 € pour le jeu « SUPER JACKPOT ».

En jouant à « HOSTILE COWBOYS », le joueur dispose de trois participations au jeu « SUPER JACKPOT », le prix unitaire de cette participation étant de 0,03€.

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 « HOSTILE COWBOYS »

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 €
3 lots de	5 000 €	15 000 €
500 lots de	100 €	50 000 €
8 000 lots de	50 €	400 000 €
50 000 lots de	20 €	1 000 000 €
59 000 lots de	10 €	590 000 €
130 000 lots de	5 €	650 000 €
129 266 lots de	3 €	387 798 €

376 770 lots formant un total de	3 142 798 €
----------------------------------	-------------

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 « HOSTILE COWBOYS »

5.1 Première étape de jeu dénommée « Jeu principal »

- 5.1.1 Le joueur clique sur le bouton « GO » pour effectuer un premier lancer et révéler les 24 symboles qui composent la matrice du jeu, répartis en 4 lignes et 6 colonnes. Le joueur dispose de 5 lancers.
- 5.1.2 Si le joueur découvre dans la matrice, au cours d'un lancer, une suite continue de 3 symboles identiques, alignés horizontalement, verticalement ou en diagonale, il remporte le gain associé à cette suite continue de 3 symboles, 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 :
3 symboles « chapeau » identiques formant une suite continue	1 €
3 symboles « fer à cheval » identiques formant une suite continue	2 €
3 symboles « étoile shérif » identiques formant une suite continue	3 €
3 symboles « santiag » identiques formant une suite continue	5 €
3 symboles « cartes à jouer » identiques formant une suite continue	10 €
3 symboles « cowboy âgé » identiques formant une suite continue	20 €
3 symboles « cowgirl rousse » identiques formant une suite continue	50 €
3 symboles « cowboy jeune » identiques formant une suite continue	1 000 €
3 symboles « cowgirl brune » identiques formant une suite continue	50 000 €

Si le joueur découvre dans la matrice, au cours d'un lancer, plusieurs suites continues de 3 symboles identiques, alignés horizontalement, verticalement ou en diagonale, il remporte la somme des gains associés à chaque suite continue de 3 symboles, tel qu'indiqué sur l'écran des règles du jeu et dans le tableau ci-dessus.

- 5.1.3 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).

- 5.1.4 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, plusieurs symboles disparaissent (y compris le symbole « dynamite ») et sont remplacés par de nouveaux symboles.
- 5.1.5 Si le joueur découvre dans la matrice, au cours d'un lancer, un symbole « revolver », tel que représenté sur l'écran des règles du jeu, un ou plusieurs symboles disparaissent et sont remplacés par de nouveaux symboles. Si le joueur parvient à abattre 10 symboles au cours du « Jeu principal », il remporte le montant de 5 000 €.
- 5.1.6 Si le joueur découvre dans la matrice, au cours d'un lancer, un symbole « bourse », tel que représenté sur l'écran des règles du jeu, auquel est associé un montant en euros, il remporte ce montant.
- 5.1.7 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.
- 5.1.8 À tout moment du « Jeu principal », le joueur peut cliquer sur le bouton « AUTO », afin que le système procède automatiquement aux lancers restants.
- 5.1.9 Le « Jeu principal » prend fin lorsque le joueur ne dispose plus d'aucun lancer.

5.2 Seconde étape de jeu dénommée « Jeu bonus »

- 5.2.1 Le joueur clique sur le bouton « GO » pour effectuer un premier lancer et révéler les 24 symboles qui composent la matrice du jeu, répartis en 4 lignes et 6 colonnes. Le joueur dispose de 6 lancers.
- 5.2.2 Si le joueur découvre dans la matrice, au cours d'un lancer, une suite continue ou plusieurs suites continues composée(s) chacune de 2 symboles identiques et d'un symbole « pièce buffle dorée », alignés horizontalement, verticalement ou en diagonale, il remporte le gain ou la somme des gains associé(s) à chaque suite continue de 3 symboles, tel qu'indiqué sur l'écran des règles du jeu.

La liste des symboles gagnants et les gains associés est identique à celle du « Jeu principal ».

Le ou les symboles « pièce buffle dorée » ne sont pas remplacés entre les différents lancers.

Au cours d'un lancer, un multiplicateur de gain peut être associé au(x) symbole(s) « pièce buffle dorée » présent(s) dans la matrice. Si le joueur découvre une suite continue composée de 2 symboles identiques et d'un symbole « pièce buffle dorée » auquel est associé un multiplicateur, alignés horizontalement, verticalement ou en diagonale, il remporte le montant du gain associé à cette suite continue de 3 symboles, tel qu'indiqué sur l'écran des règles du jeu, multiplié par le multiplicateur associé au symbole « pièce buffle dorée ».

- 5.2.3 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).

5.2.4 À tout moment du « Jeu bonus », le joueur peut cliquer sur le bouton « AUTO », afin que le système procède automatiquement aux lancers restants.

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

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 À l'issue de ces opérations, si le joueur obtient plusieurs gains, les gains s'additionnent pour former un lot unique et indivisible.

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

Fait le 23 février 2022,

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

C. LANTIERI